

DESCRITTORI TEMATICI DEI VIDEOGIOCHI PER CLASSI D'ETÀ

Legenda: la casella vuota indica l'assenza di contenuti riferibili al singolo descrittore per l'attribuzione alla relativa classe d'età.

1. LINGUAGGIO SCURRILE					
PEGI 3		PEGI 7	PEGI 12	PEGI 16	PEGI 18
AGCom 3 (adatto a tutte le classi di età)	AGCom 4-6 (adatto dai 4 ai 6 anni)	AGCom 7 (adatto da 7 anni in su)	AGCom 12 (adatto da 12 anni in su)	AGCom 16 (adatto da 16 anni in su)	AGCom 18 (adatto da 18 anni in su)
			Linguaggio scurrile	Appellativi sessuali, linguaggio discriminatorio o espressioni che possano risultare offensive per il sentimento religioso/sociale comune.	Appellativi sessuali, linguaggio discriminatorio o espressioni che possano risultare offensive per il sentimento religioso/sociale comune.

2. DISCRIMINAZIONE E INCITAMENTO ALL'ODIO					
PEGI 3		PEGI 7	PEGI 12	PEGI 16	PEGI 18
AGCom 3 (adatto a tutte le classi di età)	AGCom 4-6 (adatto dai 4 ai 6 anni)	AGCom 7 (adatto da 7 anni in su)	AGCom 12 (adatto da 12 anni in su)	AGCom 16 (adatto da 16 anni in su)	AGCom 18 (adatto da 18 anni in su)
					Rappresentazione di stereotipi etnici, religiosi, nazionalistici, di genere o di altro tipo con modalità tali da incoraggiare la discriminazione.

3. DROGHE					
PEGI 3		PEGI 7	PEGI 12	PEGI 16	PEGI 18
AGCom 3 (adatto a tutte le classi di età)	AGCom 4-6 (adatto dai 4 ai 6 anni)	AGCom 7 (adatto da 7 anni in su)	AGCom 12 (adatto da 12 anni in su)	AGCom 16 (adatto da 16 anni in su)	AGCom 18 (adatto da 18 anni in su)
				Incoraggiamento all'uso di tabacco o alcol. Rappresentazione dell'uso di droghe.	Esaltazione dell'utilizzo di droghe.

4. PAURA					
PEGI 3		PEGI 7	PEGI 12	PEGI 16	PEGI 18
AGCom 3 (adatto a tutte le classi di età)	AGCom 4-6 (adatto dai 4 ai 6 anni)	AGCom 7 (adatto da 7 anni in su)	AGCom 12 (adatto da 12 anni in su)	AGCom 16 (adatto da 16 anni in su)	AGCom 18 (adatto da 18 anni in su)
		Immagini o suoni potenzialmente impressionanti per i bambini.	Sequenze <i>horror</i> o rappresentazioni raccapriccianti.	Sequenze <i>horror</i> o rappresentazioni raccapriccianti.	Sequenze <i>horror</i> o rappresentazioni raccapriccianti.

5. GIOCO D'AZZARDO					
PEGI 3		PEGI 7	PEGI 12	PEGI 16	PEGI 18
AGCom 3 (adatto a tutte le classi di età)	AGCom 4-6 (adatto dai 4 ai 6 anni)	AGCom 7 (adatto da 7 anni in su)	AGCom 12 (adatto da 12 anni in su)	AGCom 16 (adatto da 16 anni in su)	AGCom 18 (adatto da 18 anni in su)
			Immagini animate che raffigurano l'utilizzo di giochi di possibilità, rappresentati come tipici giochi d'azzardo, che risultino di importanza secondaria rispetto all'intera esperienza di gioco.	Immagini animate che prevedono l'utilizzo di giochi di possibilità, giocati/rappresentati come tipici giochi d'azzardo, che risultino di importanza secondaria rispetto all'intera esperienza di gioco.	Immagini animate che prevedono l'utilizzo di giochi di possibilità, giocati/rappresentati come tipici giochi d'azzardo, che risultino di importanza secondaria rispetto all'intera esperienza di gioco.

6. SESSO					
PEGI 3		PEGI 7	PEGI 12	PEGI 16	PEGI 18
AGCom 3 (adatto a tutte le classi di età)	AGCom 4-6 (adatto dai 4 ai 6 anni)	AGCom 7 (adatto da 7 anni in su)	AGCom 12 (adatto da 12 anni in su)	AGCom 16 (adatto da 16 anni in su)	AGCom 18 (adatto da 18 anni in su)
Rappresentazione di nudità in un contesto non-sessuale.	Rappresentazione di nudità in un contesto non-sessuale.	Rappresentazione di nudità in un contesto non-sessuale.	Allusioni o descrizioni sessuali esplicite, immagini o atteggiamenti sessuali.	Rappresentazioni erotiche o di nudità sessuale. Rappresentazione di attività sessuale senza organi genitali visibili.	Rappresentazione di attività sessuale con organi genitali visibili.

7. VIOLENZA					
PEGI 3		PEGI 7	PEGI 12	PEGI 16	PEGI 18
AGCom 3 (adatto a tutte le classi di età)	AGCom 4-6 (adatto dai 4 ai 6 anni)	AGCom 7 (adatto da 7 anni in su)	AGCom 12 (adatto da 12 anni in su)	AGCom 16 (adatto da 16 anni in su)	AGCom 18 (adatto da 18 anni in su)
Rappresentazione di violenza non realistica molto lieve in un contesto infantile, pixellato o astratto.	Rappresentazione di violenza non realistica e di minore entità verso personaggi di fantasia, in un contesto o ambientazione adatta ai bambini.	Rappresentazione di: a) violenza non realistica in un contesto o ambientazione adatta ai bambini; b) violenza implicita verso umani ¹ , senza che la violenza sia mostrata; c) violenza non realistica e di minore entità verso personaggi con sembianze umane ¹ o animali; d) violenza non realistica e non dettagliata verso personaggi con sembianze umane non dettagliate; e) violenza non realistica verso creature di fantasia ¹ .	Rappresentazione di: a) violenza non realistica verso personaggi con sembianze umane o animali; b) azione sportiva di tipo violento; c) violenza realistica di minore entità verso personaggi con sembianze umane o animali che non generi alcuna ferita o danno evidente; d) violenza realistica verso personaggi di fantasia.	Rappresentazione di: a) azione sportiva di tipo violento contenente sangue; b) morte o ferite di personaggi con sembianze umane o animali; c) violenza realistica verso personaggi con sembianze umane o animali; d) violenza disturbante, con utilizzo di tortura, smembramenti, sadismo e rappresentazioni macabre di morte o ferite verso personaggi di fantasia. e) Esaltazione del crimine.	Rappresentazione di: a) minaccia o violenza sessuale; b) violenza verso personaggi vulnerabili o indifesi con sembianze umane; c) ferimenti gravi o uccisioni immotivate verso moltitudini di personaggi innocenti con sembianze umane; d) violenza disturbante, con utilizzo di tortura, smembramenti, sadismo e rappresentazioni macabre di morte o ferite verso personaggi con sembianze umane o animali. e) Descrizione dettagliata di metodi che possono essere usati in atti criminali.

¹Differenza tra “personaggi umani”, “personaggi con sembianze umane”, “creature di fantasia”:

a) I “personaggi umani” sono personaggi di aspetto umano, la cui rappresentazione grafica realistica è chiaramente riconducibile agli esseri umani.

b) I “personaggi con sembianze umane” sono personaggi umanoidi, dotati di elementi anatomici tipici degli esseri umani ma realizzati con uno stile grafico non realistico, e comunque non ascrivibili alla categoria degli esseri umani (es. *zombie* o personaggi deformati in stile *cartoon*).

c) Le “creature di fantasia” sono personaggi il cui aspetto è principalmente frutto della fantasia, sebbene possano avere alcuni elementi anatomici tipici degli esseri umani (es. orchi o mostriciattoli di vario genere).

8. ACQUISTI NEL VIDEOGIOCO					
PEGI 3		PEGI 7	PEGI 12	PEGI 16	PEGI 18
AGCom 3 (adatto a tutte le classi di età)	AGCom 4-6 (adatto dai 4 ai 6 anni)	AGCom 7 (adatto da 7 anni in su)	AGCom 12 (adatto da 12 anni in su)	AGCom 16 (adatto da 16 anni in su)	AGCom 18 (adatto da 18 anni in su)
Il gioco contiene offerte che consentono al giocatore di effettuare acquisti con la valuta reale. La decisione all'acquisto nel videogioco è nella piena ed esclusiva disponibilità dell'utente maggiorenne titolare dello strumento di pagamento, indipendentemente dalle fasce d'età.					