



# *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

**Allegato A alla delibera n. 186/18/CONS dell'11 aprile 2018**

## **SCHEMA DI PROVVEDIMENTO**

**REGOLAMENTO SULLA CLASSIFICAZIONE DELLE OPERE AUDIOVISIVE DESTINATE AL WEB E DEI VIDEOGIOCHI DI CUI ALL'ARTICOLO 10, COMMI 1 E 2 DEL DECRETO LEGISLATIVO 7 DICEMBRE 2017, N. 203 RECANTE "RIFORMA DELLE DISPOSIZIONI LEGISLATIVE IN MATERIA DI TUTELA DEI MINORI NEL SETTORE CINEMATOGRAFICO E AUDIOVISIVO, A NORMA DELL'ARTICOLO 33 DELLA LEGGE 14 NOVEMBRE 2016, N. 220".**

### **CAPO I**

#### **DISPOSIZIONI GENERALI**

##### **Articolo 1**

##### ***Definizioni***

1. Ai fini della presente delibera si intendono per:
  - a) "Autorità": l'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni istituita dall'art. 1, comma 1 della legge 31 luglio 1997, n. 249;
  - b) "Testo unico dei servizi di media audiovisivi e radiofonici", il decreto legislativo 31 luglio 2005, n. 177 così come modificato dal decreto legislativo 15 marzo 2010, n. 44 e dal decreto legislativo 28 giugno 2012, n. 120;
  - c) "Legge di disciplina del cinema e dell'audiovisivo", la legge 14 novembre 2016, n. 220;
  - d) "opera audiovisiva", la registrazione di immagini in movimento, anche non accompagnate da suoni, realizzata su qualsiasi supporto e mediante qualsiasi tecnica, anche di animazione, con contenuto narrativo, documentaristico o videoludico, purché opera dell'ingegno e tutelata dalla normativa vigente in materia di diritto d'autore e destinata al pubblico dal titolare dei diritti di utilizzazione;



## *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

- e) “opera *web*”, l’opera audiovisiva, destinata alla diffusione su reti o servizi di comunicazione elettronica, diversa dall’opera cinematografica e dall’opera televisiva come definite all’art. 2, comma 2 delle “Disposizioni applicative in materia di contributi selettivi di cui all’art. 26 della legge 14 novembre 2016, n. 220”;
- f) “videogioco”, l’opera audiovisiva interattiva a carattere videoludico fruibile mediante ogni mezzo di comunicazione che ne consenta l’operatività;
- g) “fornitore di servizi di media audiovisivi su altri mezzi”, un fornitore di servizi di media audiovisivi, lineari o non lineari, su mezzi di comunicazione elettronica;
- h) “fornitori di servizi di *hosting*”, il prestatore dei servizi della società dell’informazione consistenti nella memorizzazione di informazioni fornite da un destinatario del servizio, come definiti dall’art. 16 del decreto legislativo 9 aprile 2003, n. 70.

### **D.1**

- 1.1. Si condividono le definizioni così come sopra indicate?
- 1.2. Si ritengono sufficienti le definizioni così come sopra indicate? Oppure si ritiene di aggiungerne altre?

## **Articolo 2**

### ***Campo di applicazione***

1. La presente delibera disciplina, secondo quanto previsto dall’art. 10 del decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 203, la classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* e dei videogiochi.
2. La classificazione di cui alla presente delibera è finalizzata ad assicurare il giusto ed equilibrato bilanciamento tra la tutela dei minori e la libertà di manifestazione del pensiero e dell’espressione artistica, ed è adottata nel rispetto:
  - a) delle disposizioni, in quanto compatibili, degli artt. 34 e 35 del decreto legislativo 31 luglio 2005, n. 177, e successive modificazioni, anche con specifico riguardo alla definizione di accorgimenti tecnici idonei ad escludere che i minori vedano normalmente opere vietate, e delle relative sanzioni ivi previste;



## *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

b) degli *standard* e delle migliori pratiche internazionali del settore, con particolare riferimento ai sistemi di classificazione maggiormente diffusi, tra i quali il PEGI, *Pan European Game Information* – Informazioni paneuropee sui giochi.

### **D.2**

2.1. Si condivide la definizione del campo di applicazione del regolamento così come sopra espressa?

2.2. Si ritiene esaustiva tale definizione oppure si ritiene suscettibile di integrazione?

## **Articolo 3**

### ***Principi generali***

1. In conformità con quanto indicato dall'art. 33 della legge n. 220/2016, la presente delibera adotta il principio della uniformità di classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* e dei videogiochi.

2. In conformità agli *standard* e alle migliori pratiche internazionali di classificazione dei contenuti audiovisivi si adotta il principio di classificazione per età.

3. Le opere audiovisive destinate al *web* e i videogiochi possono essere raccomandati - con modalità dettagliate nelle linee-guida di cui al successivo art. 9 - per età o classi di età, anche in relazione al particolare valore educativo e formativo.

### **D.3**

3.1. Si condivide l'adozione dei criteri indicati ai commi 1 e 2?

3.2. Si propone l'adozione di ulteriori diversi criteri?

3.3. Si considera opportuno individuare, oltre ai criteri "in negativo" (divieto o contenuto non adatto), *standard* e criteri di classificazione delle opere e dei videogiochi "in positivo" (comma 3)?



## *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

3.4. Si condivide l'esigenza di raccomandare le opere destinate al *web* e i videogiochi, valutati potenzialmente positivi per i minori, segnalandoli con una indicazione di destinazione per età o classi d'età?

3.5. A maggior tutela dei minori, si ritiene utile favorire l'adesione degli *store online* al sistema IARC – *International Age Rating Coalition* che, come noto, prevede la classificazione dei videogiochi distribuiti in digitale e dei contenuti delle *app* secondo gli *standard* di classificazione accreditati dalle Autorità di classificazione dei diversi Paesi del mondo (ad esempio il PEGI – Pan European Game Information in Europa, l'ESRB – Entertainment Software Rating Board in Nord America, l'USK – Corpo di autoregolamentazione del *software* di intrattenimento in Germania)?

3.6. Si dispone di informazioni sulle procedure di classificazione del sistema internazionale IARC?

3.7. Google Play Store ha aderito allo IARC nel 2015. Si dispone di informazioni sulle procedure di classificazione adottate da Google Play Store?

3.8. Si ritiene che la procedura di classificazione adottata da Google Play Store garantisca un sufficiente livello di tutela dei minori?

3.9. Si dispone di informazioni sulle procedure di classificazione adottate da *store online* diversi da Google Play Store?

3.10. Si ritiene che le procedure di classificazione adottate da *store online* diversi da *Google Play Store* garantiscano un sufficiente livello di tutela dei minori?

3.11. Si considera opportuno, ai fini della tutela dei minori, che nello stesso Paese i contenuti resi disponibili nel web dagli *store online* possano essere classificate con sistemi diversi, ovvero possano non essere classificati?

3.12. Si ritiene di condividere ulteriori informazioni e di fornire suggerimenti per integrare la proposta del presente Regolamento?

3.13. Si propone l'adozione di procedure diverse?



# *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

## **CAPO II**

### **OPERE AUDIOVISIVE DESTINATE AL WEB**

#### **Articolo 4**

##### ***Definizione delle classi d'età***

1. In attuazione di quanto previsto all'art. 2, le opere audiovisive destinate al *web* sono classificabili, in base al pubblico di destinazione, nel modo seguente:

- 1) Opere per tutti
- 2) Opere vietate ai minori di anni 6
- 3) Opere non adatte ai minori di anni 12
- 4) Opere non adatte ai minori di anni 15
- 5) Opere vietate ai minori di anni 18 e Opere vietate ai minori di anni 18 a diffusione ristretta

#### **D.4**

4.1. Si condivide l'indicata ripartizione in classi di età?

4.2. Si propone l'adozione di ulteriori diversi criteri?

#### **Articolo 5**

##### ***Utilizzo di pittogrammi***

In corrispondenza con le diverse classi d'età sono associati appositi pittogrammi come di seguito specificati:

<b>Classe d'età</b>	<b>Pittogrammi</b>
Opere per tutti	Pittogramma circolare di colore verde
Opere vietate ai minori di anni 6	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "6" in bianco
Opere non adatte ai minori di anni 12	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "12" in bianco



## *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

Opere non adatte ai minori di anni 15	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione “15” in bianco
Opere vietate ai minori di anni 18 e opere vietate ai minori di anni 18 a diffusione ristretta	Pittogramma circolare di colore rosso con iscrizione “18” in bianco. Pittogramma circolare di colore rosso con iscrizione “18 R” in bianco dove la lettera “R” sta ad indicare i contenuti vietati a diffusione ristretta.

### **D.5**

5.1. Si condividono i pittogrammi proposti?

5.2. Si propone l'adozione di ulteriori diversi pittogrammi?

## **Articolo 6**

### ***Esposizione del pittogramma***

I pittogrammi associati a ciascuna classe d'età sono esposti come di seguito indicato:

<b>Classe d'età</b>	<b>Pittogramma</b>	<b>Esposizione del pittogramma</b>
Opere per tutti	Pittogramma circolare di colore verde	Il pittogramma appare per l'intera durata dell'opera.
Opere vietate ai minori di anni 6	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione “6” in bianco	Il pittogramma appare per l'intera durata dell'opera. La scritta “Vietato ai minori di 6 anni”, in bianco, deve apparire a schermo intero prima della diffusione dell'opera per almeno dodici secondi.
Opere non adatte ai minori di anni 12	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione “12” in bianco	Il pittogramma appare per l'intera durata dell'opera. La scritta “Non adatto ai minori di 12 anni”, in bianco, deve apparire a



## *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

		schermo intero prima della diffusione dell'opera per almeno dodici secondi.
Opere non adatte ai minori di anni 15	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "15" in bianco	Il pittogramma appare per l'intera durata dell'opera. La scritta "Non adatto ai minori di 15 anni", in bianco, deve apparire a schermo intero prima della diffusione dell'opera per almeno dodici secondi.
Opere vietate ai minori di anni 18	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pittogramma circolare di colore rosso con iscrizione "18" in bianco.</li><li>- Pittogramma circolare di colore rosso con iscrizione "18 R" in bianco dove la lettera "R" sta ad indicare i contenuti vietati a diffusione ristretta</li></ul>	Il pittogramma appare per l'intera durata dell'opera. Le scritte "Vietato ai minori di 18 anni" o "Vietato ai minori di 18 anni R" deve apparire a schermo intero prima della diffusione dell'opera per almeno dodici secondi e nella parte inferiore dello schermo per tutta la durata dell'opera.

### **D.6**

6.1. Si condividono i criteri di esposizione dei pittogrammi?

6.2. Si propone l'adozione di ulteriori diversi criteri?



# *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

## **Articolo 7**

### ***Criteri di classificazione***

1. Le opere audiovisive destinate al *web* sono classificate sulla base della valutazione di tutti i seguenti descrittori tematici: Discriminazione e Incitamento all'odio, Droghe, Comportamento pericoloso e facilmente imitabile, Linguaggio, Nudità, Sesso, Minacce, Violenza.
2. Ai fini della classificazione la procedura d'analisi considera anche il contesto e il probabile impatto del contenuto sul pubblico potenziale.

#### **D.7**

- 7.1. Si condividono i descrittori tematici considerati?
- 7.2. Si propone l'adozione di ulteriori diversi descrittori tematici?
- 7.3. Si condivide l'impiego nella procedura di classificazione del contesto e dell'impatto del contenuto sul pubblico potenziale?

## **Articolo 8**

### ***Ripartizione per classi d'età***

Le opere audiovisive sono ripartite per classi d'età come di seguito indicato:

<b>Classe d'età</b>	<b>Contenuto</b>
Opere per tutti	Linguaggio o comportamenti discriminatori sono permessi solo se chiaramente disapprovati. Riferimenti a droghe illegali sono ammessi solo se rari e innocui o presentano un chiaro intento educativo. Il linguaggio deve essere corretto. Nudità solo occasionale e avulsa da contesto sessuale. Effusioni sessuali limitate ai baci. Sono escluse sequenze/situazioni spaventose o potenzialmente inquietanti. Condizioni



## *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

	di violenza lieve possono essere accettate solo se giustificate dal contesto.
Opere vietate ai minori di anni 6	Linguaggio o comportamenti discriminatori sono permessi solo se disapprovati o inseriti in un contesto educativo o storico. Riferimenti a droghe illegali o all'uso improprio di farmaci sono vietati. Sono esclusi: comportamenti potenzialmente dannosi che i minori potrebbero emulare, comportamenti antisociali; non possono apparire attraenti situazioni che mostrano armi reali o facilmente accessibili, come ad esempio i coltelli. L'uso di un linguaggio aggressivo o non corretto non è ammesso. La nudità è ammessa fuori dal contesto sessuale. Sequenze spaventose o situazioni in cui i personaggi sono in pericolo non possono essere prolungate o intense. La violenza moderata può essere rappresentata senza insistenza su particolari se giustificata dal contesto.
Opere non adatte ai minori di anni 12	Linguaggi e comportamenti aggressivi/discriminatori possono essere accettati solo se chiaramente condannati. La rappresentazione del consumo di droghe e dell'uso improprio di farmaci deve essere limitata e senza insistenza sui dettagli, non deve contenere elementi positivi e possibilmente deve recare un adeguato messaggio contro il consumo di sostanze stupefacenti e l'uso improprio di farmaci. Non possono essere sollecitati comportamenti potenzialmente dannosi che i minori potrebbero imitare, comportamenti antisociali, né possono essere presentate come attraenti situazioni che mostrano armi reali o facilmente accessibili, come ad esempio i coltelli. Il linguaggio deve essere normalmente moderato, mentre un linguaggio "forte" può essere ammesso solo in considerazione del modo in cui è usato, della frequenza all'interno dell'opera e dal contesto. La nudità può essere presente a condizione che la presenza sia breve e discreta nel contenuto sessuale. L'attività sessuale può essere rappresentata in modo discreto e di breve



## Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

	<p>durata. Sono ammesse minacce fisiche e psicologiche lievi e sequenze <i>horror</i>, a condizione che queste ultime non siano frequenti o intense. È ammessa la rappresentazione di violenza moderata senza insistenza sui dettagli (ferite, sangue, etc.). La violenza sessuale può essere solo implicita o rappresentata brevemente e con discrezione.</p>
Opere non adatte ai minori di anni 15	<p>Linguaggio e comportamento discriminatori non possono essere rappresentati in chiave positiva. Non è possibile incoraggiare o promuovere l'uso di droga. Non è ammessa la rappresentazione di comportamenti pericolosi quali suicidio o atti di autolesionismo. Il linguaggio "molto forte" è permesso solo in considerazione del modo in cui è usato, della frequenza all'interno dell'opera e del contesto. Non sono posti limiti alla nudità ma il contesto deve essere privo di dettagli espliciti. È ammessa la presenza di moderate minacce fisiche e sequenze <i>horror</i>. La violenza può essere forte ma non possono essere rappresentate sofferenze o danni fisici. Sono ammessi riferimenti verbali dettagliati a violenze sessuali ma in forma discreta e solo se giustificati dal contesto.</p>
Opere vietate ai minori di anni 18	<p>- Opere a diffusione non ristretta (18): Rappresentazione di organi e attività sessuali esplicite e dettagliate, ma giustificata dal contesto e non pornografica. Rappresentazione di violenza gratuita, insistita o efferata accompagnata da elementi redimenti derivanti dal contesto. Rappresentazione di comportamenti devianti o contrari all'ordine sociale o alla legge, a condizione della sussistenza di elementi narrativi o di contesto che li giustifichino.</p> <p>- Opere a diffusione ristretta (18 R): Fermo restando il rispetto di quanto previsto dall'art. 32, comma 5, del d.lgs. 177/2005 e s.m.i. con specifico riferimento alla dignità della persona: a) violenza: rappresentazione, realistica e/o dettagliata, di violenza, gratuita o efferata o insistita, caratterizzata da ferocia e crudeltà</p>



## *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

	o da accanimento nei confronti della vittima, e dei suoi affetti; b) attività sessuale: pornografia, presenza di parafilie o perversioni che portano alla degradazione dell'individuo; c) profili sociali, relazionali, comportamentali: rappresentazione, realistica e/o dettagliata, idonea ad esaltare e/o legittimare comportamenti offensivi dei diritti fondamentali dell'individuo; rappresentazione realistica e/o dettagliata, idonea ad esaltare il consumo smodato di alcool o l'utilizzo di sostanze stupefacenti o comportamenti socialmente o individualmente pericolosi.
--	---

### **D.8**

8.1. Si condivide la proposta articolazione dei contenuti per la classificazione delle opere nelle diverse classi d'età?

8.2. Si propone l'adozione di contenuti diversi e ulteriori?

## **Articolo 9**

### ***Linee guida sulla classificazione***

1. L'Autorità, previa consultazione pubblica, adotta entro 120 giorni dalla pubblicazione del presente Regolamento le linee guida per la classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* recanti la specificazione dei criteri
2. Le linee guida contengono altresì l'indicazione in dettaglio delle misure tecniche da adottare ai sensi dell'articolo 10 per limitare o inibire la fruizione dei contenuti classificati.
3. Le linee guida sono aggiornate con cadenza triennale, previa verifica dei criteri di classificazione e delle misure tecniche da esse recati.
4. Con riferimento alle opere audiovisive destinate al *web* e ai video giochi raccomandati ai sensi dell'art. 3, comma 3, l'Autorità previo confronto con tutti gli *stakeholder*, adotta con separato provvedimento apposite linee guida per la classificazione.



## *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

### **D.9**

9.1. Si condivide l'esigenza di definire in modo puntuale gli *standard* e i criteri d'analisi della procedura di classificazione?

9.2. Si condivide l'esigenza di formalizzare nelle linee guida la procedura di classificazione?

9.3. Si condivide l'esigenza di sottoporre a periodico monitoraggio gli *standard* e i criteri di classificazione delle opere?

9.4. A tal fine, si ritiene di condurre la verifica anche attraverso una consultazione pubblica?

9.5. Si propone l'adozione di ulteriori diverse modalità di verifica?

9.6. In considerazione della novità proposta, si ritiene opportuno affrontare separatamente il tema dell'individuazione delle linee guida per le raccomandazioni delle opere audiovisive destinate al *web* e ai videogiochi?

### **Articolo 10**

#### ***Misure tecniche per inibire l'accesso ai programmi***

1. I fornitori di servizi che mettano a disposizione del pubblico opere audiovisive destinate al *web* debitamente classificate adottano le opportune misure tecniche per limitare o inibire la fruizione dei contenuti secondo la relativa classificazione.

2. Le misure tecniche, dettagliate nelle linee guida di cui all'art. 8, possono esemplificativamente constare di:

1. identificatori tecnici che possono essere letti e interpretati dai programmi di controllo parentale;
2. strumenti tecnici che creano barriere d'accesso;
3. limiti dell'orario di diffusione dei contenuti;
4. *software* di protezione;
5. sistemi di verifica dell'età.



## *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

### **D.10**

- 10.1. Si condivide che i fornitori di contenuto attivino le misure tecniche previste?
- 10.2. Quali strumenti tecnici, tra quelli elencati, possono meglio rispondere alle esigenze di tutela?
- 10.3. Si propone l'adozione di ulteriori diversi strumenti tecnici?

## **CAPO III VIDEOGIOCHI**

### **Articolo 11**

#### ***Classificazione dei videogiochi***

1. In conformità a quanto disposto dall'art. 10, comma 2, *lett. c)* del decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 203, la classificazione dei videogiochi è effettuata secondo le previsioni degli artt. 12, 13, 14, 15, 16, 17 e 18 del presente Regolamento, nel rispetto dello *standard PEGI (Pan-European Game Information)*.

### **D.11**

- 11.1. Si condivide l'adozione dei criteri indicati?
- 11.2. Si propone l'adozione di ulteriori diversi criteri?

### **Articolo 12**

#### ***Classi di età e criteri di classificazione***

1. I videogiochi sono classificati, in base al pubblico di destinazione, nel modo seguente:

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



## *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

AGCom 12	Adatto da 12 anni in su
AGCom 16	Adatto da 16 anni in su
AGCom per adulti	Vietato ai minori di anni 18

### **D.12**

- 12.1. Si condivide l'adozione delle classi d'età indicate?  
12.2. Si propone l'adozione di ulteriori diverse classi d'età?

### **Articolo 13**

#### ***Criteri di classificazione***

1. I videogiochi sono classificati sulla base dei seguenti criteri:

<b>Classe d'età</b>	<b>Contenuto</b>
AGCom3	Contenuto adatto a tutte le classi di età. Possono contenere violenza se inserita in un contesto comico (come forme di violenza da cartoni animati). Il bambino non deve associare i personaggi presenti sullo schermo a personaggi della vita reale; essi devono essere totalmente di fantasia. Il gioco non deve contenere rumori o immagini che possano spaventare o impaurire i bambini piccoli. Non devono essere presenti espressioni volgari.
AGCom 4/6	Giochi rivolti direttamente ai bambini e per famiglie (giochi di abilità, giochi da tavolo digitali, etc.) Il gioco non deve contenere rumori o immagini che possano spaventare o impaurire i bambini piccoli. Non devono essere presenti espressioni volgari.
AGCom 7	Comprendono giochi per famiglie più accattivanti e competitivi di quelli delle due precedenti categorie, connotati da maggiore velocità di gioco e attività più complesse (corse, simulazioni, giochi di ruolo).



## *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

AGCom 12	Videogiochi che mostrano violenza leggermente più esplicita rivolta a personaggi di fantasia e/o violenza non esplicita rivolta a personaggi dall'aspetto umano o ad animali riconoscibili; videogiochi che possono mostrare scene di <u>nudo senza implicazioni di carattere sessuale</u> . Le espressioni volgari non devono essere forti e non devono contenere imprecazioni a sfondo sessuale. I giochi presentano un profilo più competitivo di quello dei giochi delle precedenti categorie. Gli scenari sono ambientati in contesti storici, futuristici, mitici che permettono ai giocatori di prendere adeguata distanza dagli eventi
AGCom 16	Avventura, giochi d'azione e giochi di strategia militare (combattimenti armati, missioni militari). Violenza e attività sessuale descritte raggiungono un livello simile a quello presente nella vita reale Il pubblico di questo gruppo di età si presume in grado di gestire un linguaggio molto più scurrile, il concetto dell'uso del tabacco e delle droghe e la descrizione di attività criminali.
AGCom 18	Giochi violenti che spesso generano un'atmosfera cupa e minacciosa. Le storie possono avere come sfondo conflitti bellici e lotte brutali tra bande rivali. La classificazione per soli adulti si applica quando la violenza raggiunge un livello tale da diventare rappresentazione di violenza grave e/o da includere elementi di tipi specifici di violenza. La violenza grave è identificabile come quella generatrice di un sentimento di repulsione.

### **D.13**

13.1. Si condividono i criteri di classificazione con riferimento a ciascuna fascia d'età?

13.2. Si propone l'adozione di ulteriori diverse criteri?



# *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

## **Articolo 14**

### ***Utilizzo di pittogrammi***

1. In corrispondenza con le diverse classi d'età sono associati appositi pittogrammi come di seguito specificati:

<b>Classe d'età</b>	<b>Pittogrammi</b>
<b>AGCom 3</b>	Pittogramma circolare di colore verde
<b>AGCom 4-6</b>	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "4-6" in bianco
<b>AGCom 7</b>	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "7" in bianco
<b>AGCom 12</b>	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "12" in bianco
<b>AGCom 16</b>	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "16" in bianco
<b>AGCom 18</b>	Pittogramma circolare di colore rosso con iscrizione "18" in bianco

### **D.14**

14.1. Si condividono i pittogrammi proposti?

14.2. Si propone l'adozione di ulteriori diversi pittogrammi?

## **Articolo 15**

### ***Esposizione del pittogramma***

1. I pittogrammi associati a ciascuna classe d'età sono esposti come di seguito indicato:

<b>Classe d'età</b>	<b>Pittogramma</b>	<b>Esposizione del pittogramma</b>
<b>AGCom 3</b>	Pittogramma circolare di colore verde	Il pittogramma appare per l'intera durata del videogioco.
<b>AGCom 4-6</b>	Pittogramma circolare di colore	Il pittogramma appare per l'intera durata del videogioco. La scritta "Adatto dai 4 ai 6 anni",



## *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

	arancio con iscrizione "4-6" in bianco	in bianco, deve apparire a schermo intero prima dell'inizio del videogioco per almeno dodici secondi.
<b>AGCom 7</b>	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "7" in bianco	Il pittogramma appare per l'intera durata del videogioco. La scritta "Adatto dai 7 anni in su", in bianco, deve apparire a schermo intero prima dell'inizio del videogioco per almeno dodici secondi.
<b>AGCom12</b>	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "12" in bianco	Il pittogramma appare per l'intera durata del videogioco. La scritta "Adatto dai 12 anni in su", in bianco, deve apparire a schermo intero prima dell'inizio del videogioco per almeno dodici secondi.
<b>AGCom 16</b>	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "16" in bianco	Il pittogramma appare per l'intera durata del videogioco. La scritta "Adatto dai 16 anni in su", in bianco, deve apparire a schermo intero prima dell'inizio del videogioco per almeno dodici secondi.
<b>AGCom 18</b>	Pittogramma circolare di colore rosso con iscrizione "18" in bianco	Il pittogramma appare per l'intera durata del videogioco. La scritta "Vietato ai minori di 18 anni" deve apparire a schermo intero prima dell'inizio del videogioco per almeno dodici secondi e nella parte inferiore dello schermo per tutta la durata del videogioco.

### **D.15**

15.1. Si condividono i criteri di esposizione dei pittogrammi?

15.2. Si propone l'adozione di ulteriori diversi criteri?



# *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

## **Articolo 16**

### ***Descrittori***

1. Per la classificazione dei videogiochi si adottano i descrittori qui indicati seguiti dalla relativa sintesi descrittiva e dal simbolo iconografico che li identifica (PEGI):

<b>Descrittori</b>	<b>Sintesi descrittiva</b>	<b>Simbolo iconografico</b>
Linguaggio scurrile	Gioco che contiene espressioni volgari.	Rappresentazione di un fumetto con chiocciola, asterisco e punto esclamativo all'interno
Discriminazione e incitamento all'odio	Gioco che contiene scene di discriminazione o incitamento all'odio o materiale che possa incentivarli	Rappresentazione di tre figure umane di cui quella al centro in condizione di subordine per dimensione, collocazione e colore (nero a fronte del bianco)
Droghe	Gioco che fa riferimento o rappresenta l'uso di droghe.	Rappresentazione di una siringa da iniezioni, pronta per l'uso, in posizione obliqua
Paura	Gioco che può allarmare o spaventare i bambini.	Rappresentazione della silhouette di un ragno
Gioco d'azzardo	Gioco che incoraggia o insegna a giocare d'azzardo.	Rappresentazione di una coppia di dadi da gioco
Sesso	Gioco che contiene scene di nudo e/o comportamenti sessuali o riferimenti sessuali.	Rappresentazione dell'unione dei simboli dei cromosomi maschile e femminile



## *Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni*

Violenza	Gioco che contiene scene di violenza.	Rappresentazione di una mano che sferra un pugno sullo sfondo di una linea spezzata aperta
Online (Gioco online con altre persone)	Gioco con avversari <i>online</i>	Rappresentazione di computer connessi alla base di una stilizzazione del globo

### **D.16**

16.1. Si condividono i descrittori indicati?

16.2. Si propone l'adozione di ulteriori diversi descrittori?

### **Articolo 17**

#### *Apposizione dei simboli iconografici dei descrittori*

1. I simboli iconografici che orientano la classificazione di ciascun gioco devono essere apposti accanto al pittogramma per l'intera durata del videogioco.

### **D.17**

17.1. Si condividono i criteri di apposizione dei simboli iconografici dei descrittori?

17.2. Si propone l'adozione di ulteriori diversi criteri?

### **CAPO IV**

#### **DISPOSIZIONI FINALI**

### **Articolo 18**

#### *Vigilanza*

1. L'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni vigila sul rispetto delle disposizioni del presente regolamento anche ai fini e per gli effetti di quanto disposto dall'art. 1, comma 31, della legge 31 luglio 1997, n. 249.