

Allegato A
alla delibera n. 359/19/CONS del 18 luglio 2019

**LINEE GUIDA RELATIVE ALLA CLASSIFICAZIONE DELLE OPERE
AUDIOVISIVE DESTINATE AL WEB E DEI VIDEOGIOCHI
("REGOLAMENTO SULLA CLASSIFICAZIONE DELLE OPERE
AUDIOVISIVE DESTINATE AL WEB E DEI VIDEOGIOCHI APPROVATO
CON DELIBERA N. 74/19/CONS)**

PREAMBOLO

Le presenti linee guida, elaborate in adempimento della delibera n.74/19/CONS, si compongono di tre sezioni, rispettivamente concernenti la classificazione delle opere audiovisive destinate al web, la classificazione dei videogiochi, la fruizione consapevole delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi.

Alla verifica dell'attualità della persistente efficacia delle previsioni dettagliate nelle presenti linee guida provvede l'Osservatorio istituito con la delibera n. 359/19/CONS del 18 luglio 2019.



AUTORITÀ PER LE
GARANZIE NELLE
COMUNICAZIONI

I

LINEE GUIDA SULLA CLASSIFICAZIONE DELLE OPERE AUDIOVISIVE DESTINATE AL WEB

Premessa

Le opere web cui si riferiscono le presenti linee guida sono le opere audiovisive, dotate di contenuto creativo, che siano destinate prioritariamente al web e diffuse sul web; le linee guida si applicano, pertanto, solo in relazione alla diffusione delle predette opere sul web, poiché una loro diffusione su altra piattaforma seguirà le regole proprie di tale piattaforma.

A tale fine, si intende per “prioritariamente destinata al web” l’opera che sia stata realizzata dal produttore allo scopo prevalente di diffondere la medesima mediante il web, avvalendosi di fornitori di servizi di media audiovisivi su altri mezzi o fornitori di servizi di *hosting*. Tale scopo prevalente può desumersi dalla stipula di contratti volti alla diffusione dell’opera con soggetti fornitori di tali servizi.

L’ambito delle presenti linee guida non compete alle opere già assoggettate ad altra classificazione legata alle tipologie di fruizione - cinematografica o audiovisiva -, a condizione che le stesse non risultino prioritariamente destinate alla diffusione via web.

1. Articolazione dei descrittori tematici per classi d’età

Ai sensi dell’articolo 6 del Regolamento di cui alla delibera n. 74/19/CONS, la classificazione delle opere destinate al web è basata su descrittori tematici.

I descrittori tematici identificano gli ambiti contenutistici suscettibili di esercitare un’influenza sulla sensibilità dei minori e che, pertanto, richiedono cautela nella rappresentazione audiovisiva.

La classificazione delle opere destinate al web, come previsto dall’articolo 6 del *Regolamento*, è basata sulla valutazione di otto descrittori tematici - segnatamente: *Discriminazione e incitamento all’odio, Droghe, Comportamento pericoloso e facilmente imitabile, Linguaggio, Nudità, Sesso, Minacce, Violenza* - in correlazione alle cinque classi di età che contraddistinguono il pubblico di destinazione, di cui all’articolo 5 del *Regolamento*.

L’articolazione dei descrittori tematici per classi di età è contenuta nell’Allegato A.1. alle presenti linee guida.

In base all’art. 4 del *Regolamento*, oltre ai criteri per classi di età e per descrittori tematici, la classificazione deve necessariamente tenere conto del contesto complessivo dell’opera, del tipo di opera a cui le scene afferiscono (film animati, serie tv animate, film, serie tv, ecc.), del genere di riferimento (commedia, drammatico, *horror*, storico, ecc.), del registro utilizzato, della finalità anche educativa dell’opera, della funzionalità

narrativa delle singole scene e, più in generale, degli elementi e degli eventi diegetici contestuali.

2. Esposizione dei pittogrammi

In attuazione delle disposizioni dell'articolo 9 del *Regolamento*, come modificato con delibera n. 358/19/CONS del 18 luglio 2019, la visione delle opere audiovisive destinate al web è preceduta da un *disclaimer* fisso della durata complessiva di 12 secondi, di cui i primi 3 secondi a schermo intero; nei successivi 9 secondi il *disclaimer* è inserito come testo scorrevole in una porzione limitata del video, comunque ben visibile e leggibile.

3. Misure tecniche per inibire l'accesso alle opere audiovisive destinate al web

Le misure di seguito individuate ai sensi dell'art. 10 del *Regolamento* sono adottate dai fornitori di servizi di *hosting* e dai fornitori di servizi media audiovisivi su altri mezzi entro il termine di sei mesi dall'entrata in vigore delle presenti linee guida, e sono soggette ad un periodo di applicazione sperimentale della durata di ulteriori sei mesi durante i quali possono essere modificate alla luce dell'evoluzione degli scenari, anche tecnologici, al fine di garantire la più ampia tutela dei minori nella fruizione dei contenuti per ciascuna fascia d'età.

3.A. Misure da parte dei fornitori di servizi di *hosting*

Le presenti linee guida tengono in considerazione le peculiarità dei diversi servizi disponibili alla clientela finale aventi ad oggetto la diffusione delle opere web e le relative modalità di fruizione presenti sul mercato al momento della loro adozione.

Per favorire l'esperienza d'uso del cliente, le misure tecniche possono essere applicate o sul singolo contenuto o sull'intero servizio, sito Web, Mobile o App, sulla base della categoria di classificazione dei contenuti.

Si prevede la possibilità, da parte del fornitore del servizio, di gestire tramite *cookie* tecnici il meccanismo di controllo solo al primo accesso del cliente ad un'opera web, considerando per ciascun cliente il livello di tutela più elevato in funzione della relativa classificazione. Pertanto, se un cliente supera il filtro predisposto per l'accesso ad opere adatte solo a clienti di una certa classe di età, il fornitore del servizio potrà consentire allo stesso cliente di accedere direttamente in un momento successivo a tutte le opere adatte alle classi di età uguali o inferiori. In caso di accesso alle opere non adatte ai minori di anni 18 e alle opere non adatte ai minori di anni 18 a visione ristretta, si prevede l'applicazione di un meccanismo di controllo ad ogni accesso a tali opere.

3.B. Misure tecniche per servizi a pagamento per la clientela finale

3.B.1. Servizi *Premium*

Con riferimento alle opere audiovisive destinate al web commercializzate sotto la denominazione di “*Servizi Premium*” (con contenuti a pagamento in abbonamento o acquistati *one-shot*), si riportano le misure tecniche individuate ai sensi dell’art. 10, comma 2, del *Regolamento* da parte dei soggetti che gestiscono le c.d. “*landing page*” per l’adesione ai servizi. L’adesione ai servizi in argomento comporta necessariamente l’adozione di una procedura, di registrazione e riconoscimento della linea d’utente su cui saranno erogati i Contenuti *Premium*, conforme alla relativa disciplina a tutela del consumatore di cui alla delibera AGCOM n. 108/19/CONS recante *Approvazione del Codice di Condotta per l’offerta dei Servizi Premium*. Si evidenzia, infatti, che l’adesione ai suddetti servizi è riservata unicamente agli utenti maggiorenni, previa sottoscrizione di un contratto con l’operatore per l’assegnazione di una o più SIM (linee telefoniche) che viene stipulato previa idonea verifica della identità del sottoscrittore (in proposito, disposizioni antiterrorismo del D.L. 27 luglio 2005 n. 144 – c.d. decreto Pisanu -, convertito dalla legge n. 155 del 31 luglio 2005). L’utente maggiorenne che intenda affidare la SIM (linea telefonica) ad un minore ha la facoltà di richiedere all’operatore l’attivazione delle necessarie cautele a tutela del minore, come di seguito dettagliatamente indicato. I genitori, i tutori e le persone che sono responsabili di minori possono sempre richiedere l’inibizione in modalità permanente e gratuita alla fruizione dei Servizi *Premium*, tramite predisposizione di apposite “*black list*” (c.d. *Barring* o Blocco dei Servizi *Premium*). La richiesta può essere effettuata chiamando il numero di assistenza clienti dell’operatore di rete mobile, oppure tramite altri canali resi disponibili dallo stesso (ad esempio, le APP di *self care* dell’operatore mobile).

Nei casi esistenti, ancorché residuali, di attivazione di SIM (linea telefonica) a minorenni, è prevista una serie di misure atte a garantire la massima protezione del minore.

Tra queste, si ricordano:

- accoppiamento di anagrafica del tutore maggiorenne all’anagrafica del minore intestatario di SIM;
- inserimento, di *default*, della SIM assegnata al minore, in apposita *black list* che blocca l’accesso ai Servizi *Premium*;
- configurazione di codici di accesso (ad es. *Family Filter*) da parte del tutore maggiorenne;
- apposite “Opzioni” che prevedono l’attivazione di una *SIM Master* e di una *SIM Slave*, dove la prima SIM controlla l’accesso della seconda a Internet, App Store, contenuti, servizi, funzionalità, e può impostare livelli di protezione predefiniti o personalizzati.

Ai fini delle presenti linee guida, si riportano di seguito le misure individuate in conformità del citato *Codice di Condotta per l'offerta dei Servizi Premium*, nel caso di Servizi *Premium* le cui *landing page* o pagine di attivazione o acquisto siano ospitate su piattaforme degli operatori mobili nazionali, distinte a seconda della tipologia di contenuti disponibili.

a. Opere non adatte ai minori di anni 6 - Opere non adatte ai minori di anni 12 – Opere non adatte ai minori di anni 15

Adozione di un sistema di “filtro” preventivo all’accesso al contenuto, corrispondente ad un’informativa la cui visione è necessaria al completamento della procedura di abbonamento/acquisto, consistente in un’area dedicata della “*landing page*” contenente apposito testo con cui il cliente dichiara implicitamente di essere maggiorenne ai fini dell’adesione a “Termini e Condizioni di utilizzo del servizio” e “Informativa *Privacy*”. Il sistema di “filtro” suddetto rappresenta *conditio sine qua non* all’accesso dell’utente al servizio/contenuto classificato ai sensi del *Regolamento*, in conformità alle disposizioni di cui alla delibera AGCOM n. 108/19/CONS, nonché consente di gestire l’accesso ai diversi contenuti in funzione della classe d’età.

b. Opere non adatte ai minori di anni 18

Adozione di un sistema di “filtro” preventivo a completamento della procedura di abbonamento/acquisto, consistente in un’area dedicata della “*landing page*” contenente apposita informativa (“*disclaimer*”) nella quale il cliente dichiara di essere maggiorenne ai fini dell’adesione a “Termini e Condizioni di utilizzo del servizio” e “Informativa *Privacy*”, sistema che non può essere eluso dal cliente e deve avere le caratteristiche di cui alla Delibera AGCOM n. 108/19/CONS.

c. Opere non adatte ai minori di anni 18 a visione ristretta

Oltre all’informativa la cui visione è necessaria al completamento della procedura di abbonamento/acquisto, consistente in un’area dedicata della “*landing page*” contenente apposito testo con cui il cliente dichiara implicitamente di essere maggiorenne ai fini dell’adesione a “Termini e Condizioni di utilizzo del servizio” e “Informativa *Privacy*”, si prevede l’adozione di un sistema di controllo dell’accesso, attraverso la digitazione di un PIN da parte del cliente fruitore del servizio, ad aree con contenuti classificati non adatti ai minori di anni 18 a visione ristretta. Nel caso di fruizione del servizio tramite rete mobile, il PIN può essere generato dalla piattaforma, previa verifica anagrafica da parte dell’operatore, ed inviato via SMS al solo cliente maggiorenne e non inserito in apposita *black list* VM 18 anni, ovvero auto-generato dal cliente, che, previa verifica anagrafica da parte dell’operatore mobile, sia risultato maggiorenne e non inserito in

apposita *black list* VM 18 anni, e confermato via SMS. Nel caso di fruizione del servizio tramite rete fissa, le comunicazioni con il cliente avvengono via e-mail. Il PIN assegnato al cliente o dal cliente auto-generato resta in uso fino ad eventuale modifica, sempre possibile.

3.C. Servizi su piattaforme Web, Mobile o APP

Nel caso di contenuti disponibili al pubblico, previa autenticazione del cliente da parte dell'operatore mobile tramite riconoscimento del numero mobile o fisso, o previa registrazione e log-in, su piattaforme Web/Mobile/App raggiungibili da reti fisse e/o mobili tramite digitazione del relativo nome di dominio o indirizzo IP, indipendentemente dal fatto che siano a pagamento o gratuiti, i fornitori adottano le misure di filtro e di controllo dell'accesso indicate nei precedenti punti di cui al paragrafo 3.B.1 in quanto assimilabili e, laddove applicabili secondo la normativa vigente, opportunamente adattate in funzione della diversa piattaforma di fruizione utilizzata.

3.D. Misure tecniche per servizi gratuiti per la clientela finale

Nel caso di opere audiovisive destinate al web messe a disposizione del pubblico senza necessità di preventiva registrazione/*log-in*, né dietro alcun corrispettivo economico da parte del cliente finale, il fornitore del servizio adotta le seguenti misure tecniche basate su accorgimenti quali *cookie* tecnici opportunamente approvati dal cliente finale, in funzione della specifica classe di età di cui all'art. 5 del *Regolamento*:

- a) opere non adatte ai minori di anni 6: dovrà essere previsto un sistema di filtro dell'accesso consistente in una schermata con “*disclaimer*” informativo e “*captcha*” visivo adatto alla classe d'età, qualora la modalità di distribuzione lo renda possibile;
- b) opere non adatte ai minori di anni 12: dovrà essere previsto un sistema di filtro dell'accesso consistente in una schermata con “*disclaimer*” informativo e in un meccanismo di controllo (*captcha*) testuale/logico adatto alla classe di età, qualora la modalità di distribuzione lo renda possibile;
- c) opere non adatte ai minori di anni 15: dovrà essere previsto un sistema di filtro dell'accesso consistente in una schermata con “*disclaimer*” informativo e in un meccanismo di controllo (*captcha*) logico adatto alla classe di età, qualora la modalità di distribuzione lo renda possibile;
- d) opere non adatte ai minori di anni 18 e opere non adatte ai minori di anni 18 a visione ristretta: adozione del sistema di filtro dell'accesso consistente in una schermata con informativa e in un meccanismo di controllo ad aree con contenuti classificati non adatti ai minori di anni 18 e non adatti ai minori di anni 18 a visione ristretta tramite digitazione di un apposito PIN ad ogni accesso al Servizio, sito Web, Mobile o App, come previsto per gli analoghi servizi di cui al precedente par. 3.B.1, lett. c).

3.E. Misure da parte dei fornitori di servizi media audiovisivi su altri mezzi

- Classi d'età "Opere per tutti", "Opere non adatte ai minori di anni 6", "Opere non adatte ai minori di anni 12": oltre a specifici sistemi di informazione e protezione volontariamente adottati, ciascun fornitore di servizi media al momento dell'erogazione di opere prioritariamente destinate al web deve fornire adeguata informazione circa le misure tecniche di protezione, inibizione selettiva della navigazione e limitazione temporale di utilizzo già previste nei *device*, quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo, i sistemi relativi:
 - all'utilizzo giornaliero per determinate categorie di app;
 - alla fruizione di contenuti espliciti, acquisti e *download*;
 - al tempo e agli orari di utilizzo dei *device* da parte di bambini, prevedendo anche l'inserimento di un apposito codice per l'inibizione dell'accesso oltre il tempo limite prefissato.
- Classe d'età "Opere non adatte ai minori di anni 15": i fornitori di servizi media audiovisivi su altri mezzi devono richiedere la registrazione al primo accesso dell'utente alla piattaforma e conseguentemente consentire la fruizione di tale categoria di opere solo agli utenti registrati.
- Classi d'età "Opere non adatte ai minori di anni 18" e "Opere non adatte ai minori di anni 18 a diffusione ristretta": i fornitori di servizi media devono prevedere un "PIN *adult*", codice da fornire agli utenti all'atto della registrazione, che viene richiesto dal sistema ogniqualvolta si tenta di accedere ad un video appartenente a tale categoria bloccato. Tale soluzione non si applicherà alle sole opere non adatte ai minori di 18 anni messe a disposizione da quei fornitori che per politica di registrazione prevedano adeguata verifica della maggiore età dell'utente.



AUTORITÀ PER LE
GARANZIE NELLE
COMUNICAZIONI

II

LINEE GUIDA SULLA CLASSIFICAZIONE DEI VIDEOGICHI

1. Articolazione dei descrittori tematici per classi d'età

Ai sensi dell'articolo 13 del *Regolamento* di cui alla delibera n. 74/19/CONS, la classificazione dei videogiochi è basata su descrittori tematici.

I descrittori tematici identificano gli ambiti contenutistici suscettibili di esercitare un'influenza sulla sensibilità dei minori e che pertanto richiedono cautela nell'utilizzo del gioco.

Ai sensi dell'articolo 13 del *Regolamento* di cui alla delibera n. 74/19/CONS, la classificazione dei videogiochi è basata sulla valutazione di otto descrittori tematici, analogamente a quanto previsto dal sistema PEGI - *Linguaggio scurrile, Discriminazione e incitamento all'odio, Droghe, Paura, Gioco d'azzardo, Sesso, Violenza, Acquisti nel videogioco* - in correlazione alle sei classi di età che contraddistinguono il pubblico di destinazione, ai sensi dell'articolo 12 del *Regolamento* di cui alla delibera n.74/19/CONS, come illustrato nella tabella dell'Allegato A.2. alle presenti linee guida.

La tabella contiene il dettaglio di ogni descrittore per singola classe di età, specificando per ciascuna classe il livello massimo di rappresentazione del singolo contenuto.

2. Equipollenza sistema PEGI

Ai sensi dell'articolo 11 comma 2 del *Regolamento* di cui alla delibera n. 74/19/CONS, l'Autorità riconosce l'equipollenza tra i sistemi di classificazione AGCOM e PEGI, relativamente alle classi di età e ai descrittori dei contenuti, come illustrato nella tabella dell'Allegato A.2..

Ai sensi dell'articolo 11 comma 2 del *Regolamento* di cui alla delibera n. 74/19/CONS, i videogiochi che risultino sottoposti alla procedura di classificazione PEGI, siano essi già distribuiti sul mercato alla data di entrata in vigore del *Regolamento* o lo siano in una qualunque data successiva, si considerano conformi alle disposizioni del *Regolamento*, senza ulteriori oneri per i soggetti individuati alle lettere g) e h) dell'articolo 1 del *Regolamento* medesimo.

Nel caso di videogiochi e/o di loro contenuti aggiuntivi distribuiti separatamente (c.d. "DLC") destinati a entrare sul mercato italiano successivamente alla data di pubblicazione delle presenti linee guida, è fatta raccomandazione ai fornitori di cui all'articolo 3 comma 3 del *Regolamento* di assicurarsi che i prodotti risultino già sottoposti alla procedura di classificazione PEGI, ovvero applichino il sistema di classificazione AGCOM al momento del rilascio sul mercato italiano.

Per i videogiochi che, alla data di entrata in vigore del *Regolamento*, non risultino sottoposti alla procedura di classificazione PEGI, i soggetti individuati alle lettere g) e h) dell'articolo 1 del *Regolamento* dovranno provvedere a che i prodotti siano classificati sulla base della tabella di cui all'Allegato A.2. e dovranno conservare apposita documentazione che potrà essere inviata su richiesta ad AGCOM, che eserciterà su di essi il ruolo di supervisione e potrà comminare eventuali sanzioni, come previsto dall'articolo 18 del *Regolamento*. I fornitori di cui all'articolo 3 comma 3 del *Regolamento* dovranno provvedere ad adempiere entro 90 giorni dalla pubblicazione delle presenti linee guida. È rimessa alla libertà contrattuale la determinazione dell'onere di classificazione tra i suddetti soggetti e gli operatori dell'industria che erogano le licenze d'uso di tali videogiochi, laddove si tratti di soggetti diversi.

I soggetti individuati alle lettere g) e h) dell'articolo 1 del *Regolamento*, che ricorreranno alla classificazione AGCOM, dovranno avere cura di conservare apposita documentazione che potrà essere inviata su richiesta ad AGCOM, che eserciterà su di essi il ruolo di supervisione e potrà comminare eventuali sanzioni come previsto dall'articolo 18 del *Regolamento*. Tale documentazione dovrà contenere: a) titolo, versione *software* rilasciata sul mercato, e le informazioni che ne consentano l'identificazione univoca (sviluppatore, editore, piattaforma, data di uscita), b) elenco dei contenuti critici alla base della applicazione delle classi di età e dei descrittori di cui alla tabella dell'Allegato A.2., c) materiale grafico (immagine e/o video) idoneo a supportare la classificazione adottata.

3. Dimensioni ed esposizione dei pittogrammi e dei descrittori

Ai sensi dell'articolo 10 comma 2 del “Codice di Condotta” PEGI (Allegato A.3.), le etichette delle classi di età PEGI e i descrittori PEGI devono comparire sui prodotti o essere associati ai prodotti in una dimensione che consenta al messaggio di essere leggibile e chiaramente visibile al consumatore nel punto vendita o nella pagina prodotto di uno *store online*, in linea con i modelli grafici contenuti nella versione più aggiornata delle Linee Guida PEGI “Etichettatura e Pubblicità” (Allegato A.4.). I videogiochi che risultino in linea con quanto previsto dalla versione più aggiornata delle Linee guida PEGI “Etichettatura e Pubblicità”, si considerano conformi alle disposizioni previste dagli articoli 13 e 17 del *Regolamento*.

Nei casi disciplinati all'articolo 14, comma 4, del *Regolamento*, l'esposizione dei pittogrammi delle classi di età e dei descrittori del sistema AGCOM (Allegato A.5.) dovrà seguire le seguenti specifiche:

- a. Classi di età e descrittori dovranno essere posizionati insieme, risultare leggibili e visibili, e mostrati sulle pagine del prodotto dei negozi *online* o di qualunque altra pagina web o piattaforma di distribuzione che consenta l'acquisto, l'esecuzione, il

- download* o l'accesso del prodotto. Si raccomanda l'inserimento dei pittogrammi nelle vicinanze delle principali informazioni di acquisto, *download* o accesso.
- b. Classi di età e descrittori dovranno essere posizionati insieme, risultare leggibili e visibili altresì sul *packaging* del prodotto fisico.
 - c. L'aspetto grafico dei pittogrammi relativi alle classi di età e ai descrittori tematici del sistema AGCOM dovrà essere conforme a quanto previsto dagli articoli 12, 13 e 16 del *Regolamento*.
 - d. Le dimensioni dei pittogrammi possono variare in funzione del *layout* del sito web ospitante. La dimensione consigliata dei pittogrammi di classificazione per età AGCOM è di 50 pixel per 50 pixel, e comunque non inferiore ai 25 pixel per 25 pixel. La dimensione consigliata dei descrittori tematici è di 50 pixel per 50 pixel, e comunque non inferiore ai 25 pixel per 25 pixel. È possibile utilizzare la versione priva di testo dei pittogrammi nel caso di dimensioni inferiori ai 50 pixel per 50 pixel. La dimensione dei pittogrammi consigliata per il prodotto fisico è di 17,5 mm per 17,5 mm sul fronte del *packaging*, e di 11,5 mm per 11,5 mm per il retro del *packaging*.

Analogamente a quanto già previsto dal sistema di classificazione PEGI, nel caso di prodotti classificati con classe di età "AGCom 3", la visualizzazione di eventuali descrittori tematici non è obbligatoria.

Con riferimento agli articoli 14 e 17 del *Regolamento*, per le attività di promozione dei videogiochi classificati con il sistema AGCOM si potrà fare riferimento alle condizioni e alle modalità previste dalla versione più aggiornata delle "Linee Guida" PEGI "Etichettatura e Pubblicità" (Allegato A.4.), tenuto conto delle differenze di natura grafica del sistema di classificazione adottato.

I contenuti di cui agli Allegati A.3. e A.4. e le sorgenti grafiche dei descrittori di cui all'Allegato A.5. sono resi disponibili tramite il sito www.AGCOM.it.



AUTORITÀ PER LE
GARANZIE NELLE
COMUNICAZIONI

III

LINEE GUIDA SULLA FRUIZIONE CONSAPEVOLE DELLE OPERE AUDIOVISIVE DESTINATE AL WEB E DEI VIDEOGIOCHI

A fronte della crescita esponenziale delle opportunità offerte dallo sviluppo informatico e digitale, affermatesi anche grazie alla facilità di accesso a sistemi di comunicazione, navigazione e connessione che alimentano la diffusione di idee, ordini, bisogni, giochi, opinioni, sentimenti, immagini e video, si intende incoraggiare, in parallelo, anche una maggiore consapevolezza digitale, sia individuale che collettiva.

Lo scopo delle iniziative di cui alla presente sezione delle linee guida è quello di sensibilizzare gli utenti alla fruizione consapevole delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi, attraverso la corretta informazione sui sistemi di classificazione, sui sistemi di controllo parentale e sui contenuti distribuiti sul web e tramite i punti di vendita fisici (questi ultimi in particolare per i videogiochi).

In questa materia anche la formazione resta un pilastro centrale, auspicando che gli obiettivi della campagna “*Be Aware Be Digital – Consapevolezza digitale*” (www.beawarebedigital.gov.it), promossa dal Dipartimento delle informazioni per la sicurezza (DIS) della Presidenza del Consiglio dei Ministri possano diventare motivo di attenzione ed impegno da parte di tutti coloro che hanno nelle loro responsabilità la protezione del sommo bene della libertà digitale dei cittadini, in particolar modo dei minori, conformemente a quanto previsto, tra l’altro, dal DPCM 17 febbraio 2017 (Direttiva recante indirizzi per la protezione cibernetica e la sicurezza informatica nazionale), e dal “*Piano nazionale per la protezione cibernetica e la sicurezza informatica*”.

L’ambito di applicazione delle iniziative è quello della formazione digitale, dell’informazione sui rischi e sulle opportunità connesse ad Internet e alle nuove tecnologie digitali (ICT), e della sensibilizzazione ad un uso consapevole del web e dei videogiochi.

Le presenti linee guida sono, quindi, volte a fornire un orientamento agli operatori dell’industria dei contenuti per il web e dei videogiochi in Italia in materia di raccomandazione positiva, ai sensi dell’art. 3 comma 4 del *Regolamento* sulla classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi di cui all’art. 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’art. 33 della legge 14 novembre 2016, n. 220*, allegato alla delibera n. 74/19/CONS.

In particolare, alla luce delle evidenze tecniche illustrate dai rappresentanti istituzionali e dagli specialisti di settore aderenti al Tavolo tecnico, e tenuto conto delle migliori pratiche in materia, promosse sul territorio europeo, si favorisce la definizione di una specifica strategia di informazione e formazione in tema di consapevolezza digitale, da avviare sotto l’egida dell’Autorità ed in sinergia con il MIBAC, il Dipartimento delle informazioni per la sicurezza della Presidenza del Consiglio dei

Ministri (DIS), gli operatori dell'industria dei videogiochi rappresentati dall'Associazione di categoria AESVI – Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani, e tutti quei soggetti pubblici e privati che condividano lo spirito ed i valori dell'iniziativa.

Perno principale di questa strategia è lo sviluppo di iniziative volte a promuovere una maggiore informazione riguardante i principi, i criteri e le modalità applicative del sistema di classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi, raccomandati per età o classi d'età, e le iniziative e campagne di informazione, sensibilizzazione ed educazione alla fruizione consapevole.

Destinatari delle iniziative di seguito dettagliate sono pertanto i minori, i genitori e tutori, gli educatori, ed i consumatori e pubblico in generale.

Iniziative

Tra le iniziative concordate dal Tavolo tecnico sono da ricomprendersi:

A. Attività e campagne di sensibilizzazione

Si intende incoraggiare attività e campagne di sensibilizzazione per accrescere la consapevolezza dell'opinione pubblica rispetto alla classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi, e la loro fruizione responsabile.

Dette iniziative potranno concretizzarsi attraverso informazioni e articoli a mezzo stampa (carta stampata, canali radiofonici, televisivi e piattaforme web), portali multimediali, *trailer* promozionali, *social media*, manifestazioni, eventi e fiere del settore videoludico, *spot* e campagne di comunicazione istituzionale, *e-sport*, ed ogni altra iniziativa tesa a valorizzare gli aspetti di responsabilità e consapevolezza.

Con specifico riferimento alle opere prioritariamente destinate al web, i fornitori di servizi di media audiovisivi e i fornitori di servizi di *hosting* potranno in essere adeguate attività informative, anche personalizzate e individuali, atte a incentivare la consapevolezza nella fruizione di tali opere anche sulla base della classificazione ai sensi del *Regolamento*, e si impegnano a fornire sui propri canali di informazione (siti web, servizi di media) adeguata ed esauriente informazione sulla classificazione delle opere e la descrizione delle misure tecniche di protezione e limitazione della fruizione.

Con riferimento ai videogiochi, lo scopo delle specifiche iniziative è quello di completare l'informazione sui videogiochi data dalle classificazioni PEGI/AGCom, sensibilizzando ad un acquisto consapevole e ad un utilizzo di videogiochi che possa rappresentare una esperienza di consumo culturale appagante ed arricchente, sia individuale che familiare. Attraverso tali iniziative si intende altresì favorire la crescita della *media literacy* e della *digital literacy*, nel solco della strategia tracciata dall'Unione Europea e dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri con la campagna "*Be Aware Be Digital*", con particolare riguardo per il videogioco, inteso come opera multimediale

interattiva di fatto in grado di raggiungere una quota crescente di popolazione, di ogni età.

B. Portale nazionale di informazione

L'iniziativa consiste nella realizzazione di un portale nazionale di informazione, dedicato alla promozione della consapevolezza d'uso presso i consumatori. Il portale si propone di diventare un unico punto d'accesso di contenuti ed informazioni inerenti le iniziative e le campagne di informazione, sensibilizzazione e formazione promosse dai soggetti nazionali operanti nel settore delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi.

Il portale si presenterà suddiviso in tre macro-aree:

Area “Opere audiovisive destinate al web”

Obiettivo:

Sviluppare contenuti da pubblicarsi sul portale web informativo, dedicati alle opere audiovisive per il web, che potranno essere veicolati anche attraverso autonomi portali web degli operatori del settore, che promuovano l'uso consapevole di tali opere.

Potranno, ad esempio, a titolo esemplificativo e non esaustivo, essere forniti i contenuti di seguito elencati: informazioni relative ai sistemi di classificazione e di protezione dei minori, utilizzo degli strumenti di controllo parentale integrati nei sistemi operativi, articoli di approfondimento sui principali fenomeni del mondo audiovisivo, guide all'acquisto consapevole e all'utilizzo dei contenuti.

Area “Videogiochi”

Obiettivo:

Sviluppare contenuti dedicati ai videogiochi, che potranno essere veicolati anche attraverso un autonomo portale web degli operatori del settore, che promuovano l'uso consapevole dei videogiochi, in analogia a modelli già sperimentati nei Paesi dell'Unione europea (es. *AskAboutGames.co.uk* e *Pedagojeux.fr*).

Potranno essere forniti i contenuti di seguito elencati a titolo esemplificativo e non esaustivo: le informazioni relative ai sistemi di classificazione e di protezione dei minori, l'utilizzo degli strumenti di controllo parentale integrati nei sistemi operativi e nelle piattaforme di gioco, modalità di gioco con particolare attenzione all'interazione *online* con altri giocatori, le uscite di videogiochi appartenenti a classi di età PEGI/AGCom con relativa raccomandazione di età o classi di età, articoli di approfondimento sui principali fenomeni del mondo videoludico, ivi compresi glossari sul linguaggio adottato nei videogiochi, guide all'acquisto e all'utilizzo consapevoli dei videogiochi come strumento di supporto didattico o educativo.

Area “Iniziative istituzionali”

Obiettivi:

- Rimandare al sito www.beawarebedigital.gov.it, promosso dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri – Dipartimento delle informazioni per la sicurezza (DIS), in quanto capofila delle iniziative nazionali in materia di formazione e consapevolezza digitale.
- Favorire la circolazione rapida ed efficace di tutte le iniziative e le campagne di sensibilizzazione promosse da istituzioni, associazioni, enti ed organizzazioni di categoria, media, al fine di consentire ai singoli cittadini di utilizzare la rete e gli strumenti digitali con responsabilità e consapevolezza.

1. I contenuti promossi sul portale dovranno fare riferimento ad articoli, brevi video, *trailer*, *Frequently Asked Questions*, campagne di comunicazione istituzionale, campagne con testimonial, e ogni altra iniziativa formativa ed informativa rivolta ai minori, genitori ed educatori che abbia l’obiettivo di incentivare l’utilizzo consapevole di Internet, dei contenuti per il web ed i videogiochi ed ottenere, allo stesso tempo, il massimo godimento dalla fruizione dei contenuti e dell’esperienza videoludica.

2. La produzione dei contenuti da inserire all’interno del portale, e/o la realizzazione dei portali autonomi richiamati, è demandata agli operatori del settore che, per il loro aggiornamento, potranno avvalersi dell’opera di esperti del settore provenienti dal mondo dell’industria, del giornalismo e dei centri studi, delle *community*.

3. Nell’ottica dell’iniziativa intesa a favorire la fruizione consapevole delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi, la linea editoriale del portale web informativo dovrà tenere conto:

- degli aspetti di maggiore interesse per la comunità degli utenti, mantenendo un osservatorio, a titolo esemplificativo e non esaustivo, sui temi dibattuti o saliti all’attenzione della cronaca, sulle novità introdotte dall’evoluzione tecnologica;
- in relazione ai videogiochi, delle potenzialità universalmente riconosciute allo strumento del videogioco nello sviluppo di alcuni temi di assoluto valore strategico, con particolare riguardo a: superamento del *gender gap*, sviluppo delle *skill STEAM* (*Science, Tech, Engineering, Arts & Math*), sviluppo delle *soft skill*, sperimentazione e innovazione tecnologica, promozione e valorizzazione del patrimonio culturale, supporto didattico e alla ricerca medico-scientifica.

4. Ai fini dell’elaborazione del progetto per la realizzazione del portale web informativo, con i relativi aspetti tecnici, comunicativi e di *design*, e del coordinamento editoriale del portale stesso, è istituita con delibera dell’Autorità un’apposita Commissione composta da rappresentanti dell’Autorità, del Ministero per i beni e le

attività culturali - MIBAC, della Presidenza del Consiglio dei Ministri – Dipartimento delle informazioni per la sicurezza (DIS) e degli eventuali altri soggetti pubblici e privati coinvolti. In nessun caso il portale web informativo potrà trattare i temi in modo da ledere l'immagine ed il valore del singolo prodotto videoludico e/o dei contenuti prodotti per il web.

C. Glossario Digitale

L'iniziativa consiste nell'elaborazione e nella diffusione di un "Glossario", anche nella forma di una rubrica del portale degli operatori, per consentire ai minori e agli adulti di riferimento di comprendere il linguaggio connesso alla tecnologia digitale, ai videogiochi e alle piattaforme per cui sono sviluppati, nonché il linguaggio riferito ai generi e ai contenuti dei videogiochi e delle opere web. Particolare attenzione sarà resa alla forma di comunicazione del Glossario, puntando a soluzioni accattivanti ed il più possibile comprensibili per la platea di giovani internauti e giocatori, e degli adulti/genitori. Un utile punto di partenza per la stesura del Glossario Digitale potrà essere rappresentata dall'edizione già promossa dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri – DIS, in attuazione delle politiche di cultura della sicurezza. Al coordinamento editoriale del Glossario provvede la Commissione di cui al precedente punto B.4.

D. Istituzione di riconoscimenti

Con apposita delibera dell'Autorità potranno essere istituiti ed assegnati, con le modalità dalla stessa delibera previste, riconoscimenti a videogiochi e opere web, classificati in base al Regolamento, ritenuti più idonei a promuovere al meglio le finalità strategiche della presente sezione delle linee guida. La stessa delibera potrà altresì preveda la concessione del patrocinio AGCOM ad iniziative ritenute meritevoli.

Modalità di promozione delle iniziative

Le diverse iniziative di cui alle sezioni I e II delle linee guida sulla fruizione consapevole di opere audiovisive destinate al web e di videogiochi verranno comunicate, diffuse e promosse utilizzando tutti i canali di comunicazione più appropriati per raggiungere i diversi destinatari *target* delle stesse, in ottica di massimizzazione dei contatti possibili. Potranno essere validamente comunicate anche in contesti quali, ad esempio, eventi, mostre, convegni. Auspicio dell'Autorità è che vengano utilizzati sia i canali di comunicazione digitali nelle diverse accezioni, sia i media tradizionali (televisione, radio, stampa). La comunicazione potrà essere sviluppata in sinergia tra gli operatori, i *partner* e le istituzioni patrocinanti.