



GUIDA PEGI (Pan European Game Information)

***Guida semplice alla lettura del sistema
di classificazione dei giochi elettronici
e all'utilizzo del Parental control***



**Sostenere la Partecipazione
all'Innovazione Digitale**



**Sostenere la Partecipazione
all'Innovazione Digitale**

INTRODUZIONE

Italiani popolo di videogiocatori, come confermano gli ultimi dati il consumo di videogiochi registra un giro d'affari di 2 miliardi e 243 milioni di euro nel 2021 con 15,5 milioni di persone, ovvero il 35% della popolazione italiana compresa tra i 6 e 64 anni, di cui il 56% uomini e il 44% donne.

Le fasce d'età in cui si videgioca di più sono quelle **tra i 15-24 anni e tra i 45-64 anni** che registrano rispettivamente 3,7 milioni di videogiocatori al loro interno.

Sono 8,7 le ore di gioco a settimana svolte in media su console home, console portatili, PC, smartphone e tablet.

Non tutti sanno che esiste un preciso sistema di classificazione dei videogiochi, in base all'età ed ai contenuti.

Nel 2003 è stato sviluppato il [PEGI \(Pan European Game Information\)](#), un metodo di classificazione di videogiochi per console, computer e mobile.

PEGI aiuta i genitori e tutti i consumatori ad adottare decisioni informate nell'acquisto dei videogiochi, fornendo una classificazione dei videogiochi in base all'età in 35 paesi europei .

In Italia l'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni con la [Delibera 359/19/CONS](#) ha emanato le linee guida relative alla classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi, stabilendo la equipollenza del sistema PEGI relativamente alle classi di età e ai descrittori dei contenuti.

Obiettivo di questa semplice Guida, realizzata nell'ambito del progetto SPID (Sostenere la Partecipazione all'Innovazione Digitale) del Movimento Difesa del Cittadino, è quello di aumentare la consapevolezza dei cittadini consumatori nell'acquisto e nell'utilizzo anche gratuito dei giochi elettronici.

LE ETICHETTE PEGI IN BASE ALL'ETÀ



PEGI 3

Il contenuto dei giochi a cui è assegnata la classificazione PEGI 3 è ritenuto adatto a tutti i gruppi di età. Il gioco non deve contenere rumori o immagini che possano spaventare i bambini piccoli e può contenere forme di violenza molto lieve se inserite in un contesto comico o accettabile agli occhi di un bambino. Non devono essere presenti espressioni volgari.



PEGI 7

I giochi che contengono scene o rumori che potrebbero spaventare rientrano in questa categoria. In un gioco classificato PEGI 7 sono accettabili forme di violenza molto lievi (implicita, non dettagliata o non realistica).



PEGI 12

In questo gruppo di età rientrano i videogiochi che mostrano una violenza leggermente più esplicita rivolta a personaggi di fantasia e/o una violenza non realistica rivolta a personaggi dall'aspetto umano. Possono essere presenti allusioni o atteggiamenti sessuali e le espressioni volgari non devono essere forti.



PEGI 16

Questa classificazione si applica quando la violenza (o l'attività sessuale) descritta raggiunge un livello simile a quello della vita reale. Nei videogiochi con classificazione PEGI 16 l'uso di un linguaggio scurrile può essere molto frequente, così come può essere presente l'uso di tabacco, alcol o droghe illegali.



PEGI 18

La classificazione per soli adulti si applica quando la violenza raggiunge un livello tale da diventare rappresentazione di violenza grave, di omicidi senza apparente movente o di violenza nei confronti di personaggi indifesi. Anche l'esaltazione dell'uso di droghe illegali e l'attività sessuale esplicita dovrebbero rientrare in questa categoria.

I DESCRITTORI DI CONTENUTO PEGI

VIOLENZA



Il gioco contiene atti di violenza. Nei giochi classificati PEGI 7, può trattarsi soltanto di violenza non realistica o non dettagliata. I giochi classificati PEGI 12 possono includere la violenza in un contesto di fantasia oppure violenza non realistica su personaggi dall'aspetto umano; invece, i giochi classificati PEGI 16 o PEGI 18 presentano una violenza più realistica.

LINGUAGGIO SCURRILE



Il gioco contiene un linguaggio scurrile. Questo descrittore può essere trovato nei giochi classificati PEGI 12, PEGI 16 o PEGI 18.

PAURA



Questo descrittore può essere indicato dal termine "Paura" nei videogiochi classificati PEGI 7 se contengono immagini o suoni in grado di spaventare o impaurire i bambini piccoli, oppure dal termine "Horror" nei videogiochi con una classificazione più alta che contengono sequenze horror moderate (PEGI 12), intense e prolungate (PEGI 16) o immagini inquietanti (non necessariamente legate a contenuti violenti).

GIOCO D'AZZARDO



Il gioco contiene elementi che incoraggiano o insegnano a giocare d'azzardo. Queste simulazioni si riferiscono ai giochi d'azzardo che si praticano normalmente nei casinò o nelle sale da gioco. I giochi con questa tipologia di contenuti sono PEGI 12, PEGI 16 e PEGI 18.

SESSO



Questo descrittore di contenuto può accompagnare una classificazione PEGI 12 se il gioco include allusioni o atteggiamenti a sfondo sessuale, una classificazione PEGI 16 se il gioco presenta nudità di carattere erotico o rapporti sessuali che non rendono visibili i genitali o una classificazione PEGI 18 se il gioco prevede un'attività sessuale esplicita. Il nudo in un contenuto di natura non sessuale non richiede una classificazione per età specifica e, in tal caso, il descrittore risulterebbe superfluo.

DROGHE



Il gioco si riferisce a/o mostra l'uso di sostanze stupefacenti illegali, di alcol o di tabacco. I giochi con questa tipologia di descrittore di contenuto sono sempre PEGI 16 o PEGI 18.

DISCRIMINAZIONE



Il gioco contiene raffigurazioni di stereotipi di carattere etnico, religioso, nazionalistico o di altra natura che potrebbero fomentare l'odio. Questa tipologia di contenuto è sempre ristretta a una classificazione PEGI 18 (suscettibile di violare il diritto penale nazionale).

ACQUISTI IN-GAME



Il videogioco offre ai giocatori la possibilità di acquistare beni o servizi digitali utilizzando una valuta reale. Tali acquisti includono contenuti extra (livelli bonus, outfit, oggetti a sorpresa, musica), ma anche aggiornamenti (ad esempio per disabilitare la pubblicità), abbonamenti, monete virtuali e altre forme di valuta in-game ossia valida all'interno del videogioco.

Questo descrittore del contenuto è talvolta accompagnato da un'ulteriore notifica nel caso in cui gli acquisti in-game includano oggetti casuali (come bottini o carte da gioco).

Gli oggetti casuali a pagamento consistono in offerte all'interno del videogioco in cui i giocatori non sanno esattamente che cosa otterranno prima dell'acquisto. Possono essere acquistati direttamente con denaro reale e/o scambiati con la valuta virtuale in-game.

A seconda del videogioco, questi oggetti possono essere puramente estetici o avere un valore funzionale. La notifica viene sempre visualizzata sotto o accanto all'indicazione dell'età e ai descrittori del contenuto.



COME VENGONO CLASSIFICATI I GIOCHI?

In base ai criteri previsti dal [Codice di Condotta PEGI](#) il videogioco viene classificato in base all'età.

La verifica però può essere preliminare al lancio o successivamente secondo quanto chiarito come segue:

USO DEL METODO TRADIZIONALE DI VERIFICA PRELIMINARE AL LANCIO:

Molti giochi per console e PC vengono ancora commercializzati come prodotto fisico e venduti tramite rivenditori. Per garantire che sulla confezione dei giochi sia sempre riportata la classificazione corretta in base all'età, è fondamentale dotarsi di una procedura affidabile:

1. *Prima del lancio, gli editori compilano un modulo di valutazione del contenuto per ogni versione del prodotto. Il questionario esamina il contenuto del prodotto tenendo conto dell'eventuale presenza di violenza, sesso, linguaggio scurrile e altri contenuti audiovisivi passibili di essere ritenuti non idonei a tutte le età.*

2. *Sulla base delle risposte fornite dall'editore, il sistema di classificazione online di PEGI determina automaticamente una classificazione in base all'età provvisoria mediante i descrittori di contenuto.*

3. *Gli amministratori PEGI ricevono il gioco dall'editore e esaminano attentamente la classificazione provvisoria in base all'età. [NICAM](#) esamina i giochi classificati 3 e 7, mentre [VSC Rating Board](#) si occupa delle classificazioni 12, 16 e 18.*

4. *In base all'esito della verifica, gli amministratori approvano o modificano la classificazione provvisoria e PEGI rilascia una licenza all'editore per l'uso dell'icona di classificazione in base all'età e dei relativi descrittori di contenuto.*

5. *L'editore è quindi autorizzato a riprodurre, sulla confezione o presso il punto*

vendita digitale, il logo di classificazione in base all'età appropriato e il contenuto dei descrittori, in conformità con le Linee guida per l'etichettatura PEGI e con il Codice di condotta PEGI.

Il metodo tradizionale non è praticabile per i Digital StoreFront (DSF) che ogni giorno vedono entrare sul mercato migliaia di nuovi prodotti (e sono ancora più numerosi i prodotti aggiornati o modificati). Una soluzione più rapida e modulabile, che consente di rispondere rapidamente a modifiche o errori, è data dal sistema IARC.

UTILIZZO DELLA VERIFICA POST-LANCIO PER I PRODOTTI DIGITALI:

Ogni giorno vengono lanciati sui Digital StoreFront migliaia di nuovi giochi e applicazioni per smartphone, tablet, PC o console. [IARC](#), una coalizione di autorità di classificazione provenienti da Europa, Australia, Brasile, Nord America e Corea del Sud, intende fornire una soluzione al mercato globalizzato dei giochi digitali (download, app e giochi su browser).

Anziché amministrare sistemi di valutazione propri, gli StoreFront e le piattaforme possono avvalersi di norme stabilite, nel rispetto dei requisiti di classificazione dei contenuti obbligatori per legge in alcuni paesi. Gli sviluppatori possono quindi evitare di sottostare a molteplici procedure per ottenere le classificazioni per i vari territori e per gli StoreFront. Inoltre, ai consumatori è presentato un insieme di valutazioni note e affidabili, applicate coerentemente, che riflettono le diverse sensibilità locali sui contenuti e sull'idoneità in base all'età.

In termini di metodologia, IARC nasce come procedura più flessibile e su misura in grado di rispondere al gran numero di nuove applicazioni e agli aggiornamenti delle applicazioni:

1. Un editore invia un gioco o un'applicazione a uno StoreFront per lanciarlo in versione digitale. Come parte integrante di tale procedura di invio, l'editore è tenuto a compilare il questionario IARC, che consiste in una serie unica di domande sul contenuto di un prodotto e sugli elementi interattivi. Il questionario mette insieme i criteri di classificazione dei consigli di valutazione coinvolti.

2. Una volta compilato il questionario, l'editore riceve immediatamente una licenza con le classificazioni in base all'età dei consigli di valutazione coinvolti. Il processo di classificazione è gratuito. Subito dopo il lancio del gioco o dell'applicazione, nello StoreFront è visualizzata la classificazione appropriata in base all'età.

3. Gli amministratori dei consigli di valutazione IARC lavorano congiuntamente per verificare la solidità delle classificazioni. Al fine di garantire la corretta applicazione delle classificazioni in base all'età, vengono adoperate varie tattiche, tra cui la ricerca per parole chiave, i controlli dei principali download, le richieste di editori e consumatori e altre. In caso di errore, è possibile modificare con estrema rapidità la classificazione erronea in base all'età.



Participating Rating Authorities



Australian Classification Board - Australia



Classificação Indicativa (ClassInd) - Brazil



Entertainment Software Rating Board (ESRB) - North America



Game Rating and Administration Committee (GRAC) - Republic of Korea



Pan European Game Information (PEGI) - Europe



Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) - Germany

Participating Storefronts

	 Amazon Luna	 Google Play	 Microsoft Store for Windows and Xbox	 Nintendo eShop	 Oculus Store	 Pico Store	 PlayStation Store	 Stadia
		✓	✓	✓	✓	✓	✓	
		✓	✓	✓	✓	✓	✓	
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
		✓	✓	✓	✓		✓	
		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

L'APPLICAZIONE PEGI



E' un'applicazione gratuita disponibile in 9 lingue tra cui l'italiano permette ai consumatori di reperire tutte le informazioni sui videogiochi, informando anche su tutti i controlli parentali attivabili a tutela dei più piccoli sui device fissi e mobili.

L'APP è disponibile sui principali e-store:

Google Play:

https://play.google.com/store/apps/details?id=net.modezero.pegi_ratings

Apple Store:

<https://itunes.apple.com/us/app/pegi-ratings/id1419963034?mt=8>

I CONTROLLI PARENTALI: UN AIUTO IMPORTANTE PER I GENITORI ED UNA GARANZIA PER I PICCOLI GAMERS

PC, Mac, console e tablet sono dotati di sistemi che permettono ai genitori di garantire la privacy e la sicurezza dei più piccoli in base a parametri specifici.

Non tutti conoscono questi strumenti che rendono possibile:

- Controllare, impedire e/o monitorare gli acquisti on line in game;
- Selezionare i giochi cui i figli possono giocare in base alle classificazioni PEGI per età;
- Limitare gli accessi e gli spazi di navigazione in rete nei giochi on line;
- Prestabilire un tempo massimo di gioco;
- Verificare le chat ovvero i dialoghi di testo scambiati sempre nel caso di giochi on line.

La procedura da utilizzare per il parental control è diversa a seconda dei device utilizzati.

Di seguito i link delle pagine web dedicate con le diverse istruzioni dei singoli produttori

SMARTPHONE E TABLET

- [Google Play devices](#) (Android)
- [iPhone and iPad](#) (iOS)

CONSOLLE

- [Xbox Series X/S](#)
- [Nintendo Switch](#)
- [Sony Playstation 5](#)
- [Xbox One X/S](#)
- [Xbox 360](#)
- [Nintendo Wii U](#)
- [Sony Playstation 4](#)
- [Sony PlayStation 3](#)

I CONSIGLI UTILI DI PEGI

- Cercare sempre la classificazione **PEGI in base all'età** sulla confezione del videogioco o nel sito del negozio digitale.
- Leggere una sintesi o una **recensione** del videogioco. L'ideale sarebbe provare di persona il videogioco...
- ...oppure giocare **insieme ai propri figli**: è il modo migliore per capire che cosa piace loro dei videogiochi. Sorvegliare i propri figli mentre giocano e incoraggiarli a parlare dei loro videogiochi. Spiegare perché certi videogiochi potrebbero non essere (ancora) adatti a loro.
- Accordarsi su **quanto tempo** possono dedicare ai videogiochi al giorno e alla settimana.
- Impostare dei limiti (età, tempo, spesa, accesso online) utilizzando gli strumenti di controllo parentale.

- Incoraggiare i propri figli a fare delle **pause regolari**.
- Sapere che i videogiochi possono consentire **l'acquisto** di contenuti aggiuntivi scaricabili.
- I videogiochi online si svolgono in comunità virtuali che permettono ai giocatori di interagire con compagni che non conoscono. Avvertire i propri figli di non fornire dati personali.
- Ricordare ai propri figli di **segnalare comportamenti inappropriati** come bullismo, uso di linguaggio minaccioso o scurrile, visualizzazione di contenuti indesiderati o inviti a incontrarsi fuori dal gioco.
- Segnalare i comportamenti inappropriati utilizzando i **meccanismi di reclamo** previsti dai videogiochi o dalle piattaforme o siti web di videogiochi.
- Dire ai propri figli che non devono mai incontrare altri giocatori da soli.



APPENDICE

Sistema di classificazione dei videogiochi AGCOM Delibera n. 359/19/CONS











PITTOGRAMMI E DESCRITTORI DEL SISTEMA AGCOM DI CLASSIFICAZIONE DEI VIDEOGIOCHI

1. Pittogrammi delle classi di età



2. Pittogrammi dei descrittori tematici

Pittogramma minimo	Pittogramma ottimale	Sintesi descrittiva	Simbolo iconografico
		Gioco che contiene espressioni volgari.	Rappresentazione di un fumetto con chiocciola, asterisco e punto esclamativo all'intero.
		Gioco che contiene scene di discriminazione o incitamento all'odio o materiale che possa incentivarli.	Rappresentazione di 3 figure umane di cui quella al centro in condizione di subordine per dimensione, collocazione e colore (nero a fronte del bianco).
		Gioco che fa riferimento o rappresenta l'uso di droghe.	Rappresentazione di una siringa da iniezioni, pronta all'uso, in posizione obliqua.

		Gioco che può allarmare o spaventare i bambini.	Rappresentazione della silhouette di un ragno.
		Gioco che incoraggia o insegna a giocare d'azzardo.	Rappresentazione di una coppia di dati da gioco.
		Gioco che contiene scene di nudo e/o comportamenti sessuali o riferimenti sessuali.	Rappresentazione dell'unione dei simboli con dei cromosomi maschile e femminile.
		Gioco che contiene scene di violenza.	Rappresentazione di una mano che sferra un pugno sullo sfondo di una linea spezzata.
		Acquisti nel videogioco.	Rappresentazione di una mano nell'atto di effettuare un pagamento con carta di credito.



Sostenere la **P**artecipazione
all'**I**nnovazione **D**igitale



*Il Progetto **SPID** (Sostenere la Partecipazione all'Innovazione Digitale)
è promosso dal **Movimento Difesa del Cittadino** e finanziato dal **MISE**
con Legge 388/2000 - ANNO 2021*



Sostenere la **P**artecipazione
all'**I**nnovazione **D**igitale