



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

DELIBERA N. 74/19/CONS

**REGOLAMENTO IN MATERIA DI CLASSIFICAZIONE DELLE
OPERE AUDIOVISIVE DESTINATE AL WEB E DEI VIDEOGIOCHI DI CUI
ALL'ART. 10 DEL D. LGS. 7 DICEMBRE 2017, N. 203**

L'AUTORITÀ

NELLA riunione del Consiglio del 6 marzo 2019;

VISTA la legge 31 luglio 1997, n. 249, recante *“Istituzione dell’Autorità per le garanzie nelle comunicazioni e norme sui sistemi delle telecomunicazioni e radiotelevisivi”*;

VISTO il decreto legislativo 31 luglio 2005, n. 177, recante *“Testo unico dei servizi di media audiovisivi e radiofonici”*, di seguito *Testo unico*;

VISTA la legge 14 novembre 2016, n. 220, recante *“Disciplina del cinema e dell’audiovisivo”*;

VISTO il 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”*, di seguito *Decreto*;

VISTO in particolare l’art. 10 del *Decreto*, recante *“Classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi”*, il quale conferisce all’Autorità per le garanzie nelle comunicazioni il compito di adottare un regolamento in materia di classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi entro centoventi giorni dalla data di pubblicazione del *Decreto* medesimo;

VISTE le *“Disposizioni applicative in materia di contributi selettivi di cui all’art. 26 della legge 14 novembre 2016, n. 220”*;

VISTA la delibera n. 52/13/CSP, del 3 maggio 2013, recante *“Regolamento in materia di criteri di classificazione delle trasmissioni televisive che possono nuocere gravemente allo sviluppo fisico, mentale o morale dei minori di cui all’art. 34, commi 1, 5 e 11 del decreto legislativo 31 luglio 2005, n. 177, come modificato e integrato in particolare dal decreto legislativo 15 marzo 2010, n. 44 e dal decreto legislativo 28 giugno 2012, n. 120”*;



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

VISTA la delibera n. 220/08/CONS, del 7 maggio 2008, e successive modifiche e integrazioni, recante *“Procedure per lo svolgimento delle funzioni ispettive e di vigilanza dell’Autorità”*;

CONSIDERATO, in particolare, che al comma 2 del menzionato art. 10 del decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 20 la finalità della classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi è individuata nell’ *«assicurare il giusto e equilibrato bilanciamento tra la tutela dei minori e la libertà di manifestazione del pensiero e dell’espressione artistica»*;

CONSIDERATO altresì che la medesima disposizione stabilisce che il regolamento sia adottato *«nel rispetto*:

- a) dei principi di cui all’art. 2, comma 1, del presente decreto;*
- b) 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 sanzioni ivi previste;*
- c) 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»;*

RILEVATO che l’Autorità ha inteso sottoporre a consultazione pubblica lo schema di regolamento sull’esercizio delle competenze di cui al decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 203;

VISTA la delibera n. 186/18/CONS, dell’11 aprile 2018, recante *“Consultazione pubblica sullo schema di Regolamento in materia di classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi”*, con la quale l’Autorità ha avviato una consultazione pubblica allo scopo di acquisire ogni informazione e posizione delle parti interessate sul documento *«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’articolo 33 della legge 14 novembre 2016, n. 220”»* di cui all’Allegato A della delibera n. 186/18/CONS;

VISTI i contributi pervenuti nell’ambito della consultazione pubblica da parte dei soggetti: AESVI-Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi, Autorità Garante per l’Infanzia e l’Adolescenza, Comitato Media e Minori, CO.RE.COM. dell’Emilia-Romagna, Confindustria Digitale, Confindustria Radio Televisioni, Discovery Italia S.r.l., Mediaset S.p.A., PEGI SA-Pan European Game Information, Rai-Radiotelevisione Italiana S.p.A., Sky Italia S.r.l., TIM S.p.A., UNIVIDEO-Unione Italiana Editoria Audiovisiva Media Digitali e Online;



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

SENTITE le osservazioni formulate nel corso delle audizioni dei seguenti soggetti: AESVI-Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi, Confindustria Digitale, Confindustria Radio Televisioni, Consiglio Nazionale degli Utenti, Discovery Italia S.r.l., PEGI SA-Pan European Game Information, Sky Italia S.r.l., TIM S.p.A., UNIVIDEO-Unione Italiana Editoria Audiovisiva Media Digitali e Online;

CONSIDERATO che tramite la Direzione generale cinema del Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo la Presidenza del Consiglio dei Ministri-Dipartimento Informazione per la Sicurezza (DIS), in un'apposita riunione in data 4 giugno 2018, ha rivolto all'Autorità la richiesta di inserire nel Regolamento sulla classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* e dei videogiochi il marchio "*Be Aware. Be digital-Consapevolezza digitale*", quale strumento di sensibilizzazione dei minori all'uso consapevole di *internet* nell'ambito della campagna nazionale di formazione digitale della Presidenza del Consiglio dei Ministri "*Be Aware. Be digital*";

RITENUTO di non poter accogliere la richiesta in questione, posto che la normativa primaria che conferisce all'Autorità la potestà regolamentare, e segnatamente l'art. 10 del decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 203, si riferisce esclusivamente alla classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* e dei videogiochi e non contiene alcuna previsione circa l'apposizione di specifici loghi o marchi, cosicché la disposizione regolamentare che ponesse a carico dei soggetti che mettano a disposizione del pubblico opere audiovisive o videogiochi l'obbligo di inserimento di un marchio non strettamente afferente alla classificazione risulterebbe ingiustificato e privo di riferimento alla norma che conferisce la potestà regolamentare;

VISTO il parere del Ministero dei beni e delle attività culturali, trasmesso all'Autorità in data 22 febbraio 2019 (prot. AGCOM n. 76317 del 22 febbraio 2019);

RILEVATO quanto segue con riguardo ai contributi pervenuti in sede di consultazione e alle osservazioni formulate nel corso delle audizioni dai soggetti intervenuti, con riferimento sia al documento posto in consultazione nel suo complesso, sia ai singoli punti ivi dettagliati;

CAPO I - DISPOSIZIONI GENERALI

A. Contenuto del testo dell'Autorità posto a consultazione

Al CAPO I dello schema di regolamento in consultazione, l'Autorità ha esplicitato le nozioni che definiscono i contenuti e i soggetti coinvolti in o interessati dalla classificazione in base al decreto legislativo n. 203/2017, riportandone le definizioni. Ha altresì indicato il campo di applicazione del Regolamento ed i principi generali della classificazione da condurre per età, avuto riguardo al perimetro tracciato dal legislatore e dei principi indicati dal medesimo decreto legislativo.



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

In particolare, con riferimento alle definizioni contenute nel testo posto a consultazione, occorre in via preliminare precisare che l'Autorità ha fatto proprie, ove esistenti, le nozioni recate dalle leggi di riferimento. Pertanto, le definizioni di “opera audiovisiva”, “fornitore di servizi di media audiovisivi su altri mezzi” e “fornitori di servizi di *hosting*”, sono state mutate dalla legge 14 novembre 2016, n. 220, art. 2, comma 1, *lett. a), s), t)*. Nella normativa di settore non sono state invece rinvenute definizioni puntuali di “opera audiovisiva destinata al *web*” e di “videogioco”.

Dovendosi ritenere che il conferimento di potestà regolamentare di cui al decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 203 abbia inteso implicare il connesso intervento definitorio delle due fattispecie da classificare, entrambe le nozioni sono state formulate dall'Autorità, avuto riguardo ai riferimenti e delle indicazioni rinvenute in o mutuabili da definizioni normative affini.

Quanto alla “opera audiovisiva destinata al *web*”, l'Autorità ha valutato di prendere a riferimento la distinzione dell'opera audiovisiva riportata all'art. 2, comma 2, *lett. d)*, del Decreto 31 luglio 2017, n. 343, recante “*Disposizioni applicative in materia di contributi selettivi di cui all'art. 26 della legge 14 novembre 2016, n. 220*”. L'opera audiovisiva viene ivi distinta, in considerazione della piattaforma distributiva, in “film ovvero opera cinematografica”, “opera televisiva”, e “opera *web*”, e quest'ultima definita come l'opera “destinata alla diffusione mediante fornitori di servizi media audiovisivi su altri mezzi ovvero attraverso fornitori di servizi di *hosting*, come definiti al comma 3, *lett. i) e j)* del presente articolo”. All'esito delle osservazioni condotte, l'Autorità ha adottato la definizione di “opera *web*” di cui allo schema di Regolamento sottoposto a consultazione.

Per quanto attiene alla nozione di “videogioco” proposta nello schema di Regolamento, l'Autorità ha ritenuto di considerare “videogioco”, dato il riferimento al contenuto anche “videoludico” dell'opera audiovisiva, come definita dalla legge 14 novembre 2016, n. 220, art. 2, comma 1, *lett. a)*, “l'opera audiovisiva interattiva a carattere videoludico (...)”.

Nella prospettiva della tutela dei minori, l'Autorità ha altresì inteso arricchire la classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* e dei videogiochi con un ulteriore strumento, prevedendo che tali contenuti mediali possano essere raccomandati per classi d'età anche in relazione al particolare valore educativo e formativo.

B. Osservazioni dei partecipanti

Con riferimento alle osservazioni generali riferite al CAPO I, si segnala il giudizio, da parte dei soggetti partecipanti, di non sufficiente puntualità, e in taluni casi di non sufficiente esaustività, delle disposizioni del testo di Regolamento.

Considerazioni critiche ricorrenti sono state espresse sull'apparato definitorio; più soggetti intervenuti hanno ritenuto di non condividere alcune nozioni proposte - segnatamente quelle di “opera *web*”, “videogioco”, “fornitore di servizi di media audiovisivi



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

su altri mezzi”, “fornitore di servizi di *hosting*” - adducendo la non sufficiente precisione delle stesse.

Richieste di puntualizzazione hanno riguardato anche il “Campo di applicazione”. In proposito, il CO.RE.COM. dell’Emilia-Romagna, Confindustria Digitale, Confindustria Radio Televisioni, Mediaset, RAI e TIM hanno invitato ad esplicitare i soggetti cui è destinata la normativa regolamentare, ancorché il decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 203, non contenga disposizioni in merito, né affidi il compito a questa Autorità.

È stata altresì rilevata la presenza di differenze interpretative, da parte dei soggetti intervenuti alla consultazione, sull’accezione di uniformità della classificazione per età da adottare per le opere cinematografiche, le opere audiovisive destinate al *web* e i videogiochi, di cui all’art. 10 del d.lgs. n. 203/2017.

Confindustria Digitale e Mediaset hanno tra l’altro sostenuto l’opportunità di sospendere l’intervento regolatorio in attesa dell’emanazione della nuova Direttiva AVMS.

Con riguardo alle definizioni esposte nel testo del Regolamento, i soggetti partecipanti hanno proposto i seguenti interventi emendativi.

Confindustria Digitale ha richiesto un adeguamento delle definizioni al testo della televisione della Direttiva AVMS, che non contiene alcun riferimento all’opera audiovisiva, tantomeno a quella destinata al *web*, non distinguendo i contenuti sulla base delle piattaforme di diffusione o distribuzione. Ha altresì mosso critiche alle definizioni di “fornitore di servizi di media audiovisivi su altri mezzi” e di “fornitori di servizi di *hosting*” richiamando la natura e il regime di responsabilità dei fornitori dei servizi della società dell’informazione di cui alla Direttiva europea sul commercio elettronico (Dir. 2000/31/CE).

Confindustria Radio Televisioni ha suggerito un’integrazione delle definizioni specificativa del contenuto narrativo dell’opera diffusa via *web* e una specificazione della definizione di “opera *web*” che distingua chiaramente questa tipologia d’opera rispetto a quelle opere audiovisive che, trasmesse attraverso i canali tradizionali, restano assoggettate all’art. 34 TUSMAR.

MEDIASET oltre a richiedere un’integrazione della definizione di “opera audiovisiva” al fine di precisare cosa debba intendersi per “contenuto narrativo”, ha suggerito una esplicita distinzione dell’ambito soggettivo che escluda i servizi di media audiovisivi. Ha altresì rilevato un disallineamento tra la definizione di “fornitore di servizi di media audiovisivi su altri mezzi” dello schema di Regolamento e quella recata dal regolamento allegato A alla delibera n. 606/10/CONS.

L’esigenza di chiarimenti manifestata da Discovery ha tra l’altro riguardato la definizione di “opera *web*” quando la diffusione via *web* concorra con una trasmissione televisiva - primaria o secondaria - ‘tradizionale’.



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

Analogamente, RAI-Radiotelevisione Italiana ha sollecitato una più puntuale definizione di “opera audiovisiva destinata al *web*” e delle relative piattaforme distributive, in particolare degli “altri mezzi”.

SKY ha auspicato una puntualizzazione delle definizioni soggettive (i fornitori) e oggettive (opera *web*), ed ha invitato ad introdurre le ulteriori tre definizioni: “editore di videogiochi”, “sviluppatore di videogiochi”, “reti di comunicazioni elettroniche”.

Quanto alla definizione di videogioco, AESVI e PEGI hanno insistito sulla valutazione che il videogioco non possa essere considerato un’opera audiovisiva.

Le posizioni espresse sul campo di applicazione del Regolamento sono risultate articolate.

L’Autorità Garante per l’Infanzia e l’Adolescenza -AGIA ha ravvisato l’esigenza di disciplinare anche la classificazione delle opere a carattere commerciale, pubblicitario o promozionale.

Confindustria Digitale ha evidenziato l’applicazione, nei confronti di alcuni dei soggetti richiamati dal regolamento, del decreto sui servizi della società dell’informazione (d. lgs. n. 70/2003).

MEDIASET ha rappresentato l’esigenza di specificare che il regolamento si applica esclusivamente alla diffusione di opere audiovisive mediante il *web*, nell’ambito di servizi diversi dai servizi di media audiovisivi.

TIM ha proposto una riformulazione della norma recante l’ambito di applicazione tale da operare una netta distinzione tra le opere audiovisive destinate al *web* e i videogiochi.

RAI-Radiotelevisione Italiana ha condiviso e ritenuto esaustivo quanto previsto sul campo di applicazione dal Regolamento.

Il CO.RE.COM. dell’Emilia-Romagna, Confindustria Digitale, Confindustria Radio Televisioni, Mediaset, RAI e TIM hanno posto il problema della individuazione del soggetto sul quale incombe l’onere della classificazione, anche con riferimento alle specifiche professionalità da richiedere (TIM) e all’apposizione dei pittogrammi (Confindustria Radio Televisioni).

Anche nel merito dei Principi generali le valutazioni risultano articolate.

L’Autorità Garante per l’Infanzia e l’Adolescenza-AGIA ha sostenuto che per le opere audiovisive destinate al *web* il principio di uniformità comporti l’applicazione delle fasce d’età previste per le opere cinematografiche, mentre per i videogiochi viene espressamente indicato il PEGI.

Confindustria Radio Televisioni ha proposto di applicare alle opere destinate al *web* la classificazione di cui all’art. 34 TUSMAR. Discovery ha altresì auspicato che i criteri di classificazione siano applicabili anche agli *store online*, al fine di evitare l’emergere di



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

criticità tipiche dei regimi ‘asimmetrici’. MEDIASET ha giudicato preferibile l’applicazione dei criteri previsti dall’art. 34 TUSMAR, o quelli di classificazione delle opere cinematografiche. PEGI ha evidenziato che opere audiovisive destinate al *web* e videogiochi non possano essere classificati utilizzando la stessa procedura. RAI-Radiotelevisione Italiana ha auspicato un’uniformità di classificazione tra opere *web*, tv e opere cinematografiche con l’adozione di classi d’età omogenee a quelle delle opere cinematografiche. TIM, infine, ha rappresentato l’esigenza di adottare il sistema PEGI per omogeneità, anche attraverso specifici interventi di coordinamento con il PEGI.

Quanto all’opportunità di raccomandare le opere audiovisive destinate al *web* e i videogiochi per classi d’età anche in relazione al particolare valore educativo e formativo, le osservazioni ricevute indicano che l’iniziativa è stata considerata da diversi partecipanti di non facile realizzazione. Sul tema, PEGI ha rappresentato che già nel 2012 il Consiglio PEGI ha valutato l’introduzione di classificazioni positive per i videogiochi, tuttavia l’ipotesi non è parsa perseguibile.

C. Valutazioni dell’Autorità

Sulle osservazioni ricevute, va in primo luogo evidenziato che, in considerazione della rilevanza della materia - la tutela dei minori - e della complessità dell’azione regolatoria affidata all’Autorità dal decreto legislativo n. 203/2017, la consultazione pubblica di cui alla delibera n. 186/18/CONS ha inteso perseguire e garantire un fattivo contraddittorio con i soggetti a vario titolo coinvolti.

Nel merito delle interlocuzioni condotte, avuto riguardo ai contributi pervenuti e alle riflessioni esplicitate nel corso delle audizioni, si ritiene di condividere le osservazioni formulate in ordine alla necessità di una ulteriore puntualizzazione delle definizioni di cui all’art. 1. Si ritiene altresì da condividere la richiesta di specificare più chiaramente gli aspetti, giudicati dirimenti dagli operatori, non contemplati ovvero non puntualizzati dal decreto legislativo n. 203/2017. In particolare, sulla base delle valutazioni condotte è sembrato opportuno sia indicare nel Regolamento i soggetti tenuti a curare che le opere messe a disposizione del pubblico siano classificate secondo le disposizioni del Regolamento (art. 2), sia precisare l’accezione del principio di uniformità della classificazione medesima (art. 3).

Le modifiche introdotte sono state effettuate nella prospettiva di consentire la corretta individuazione dei contenuti medialti sottoposti al regime regolamentare.

Quanto alla “opera *web*”, in aderenza con la dizione della norma che ha conferito potestà regolamentare ad AGCOM, è stata utilizzata nella stessa locuzione identificativa la formula “opera audiovisiva destinata al *web*”, adottando nella definizione una formulazione in positivo che la identifica per la sua prioritaria destinazione alla diffusione su reti o servizi di comunicazione elettronica, facendo cadere la distinzione rispetto alle opere cinematografiche e televisive che avrebbe richiesto l’inserzione della relativa definizione, apparsa ultronea in un regolamento che interessa esclusivamente le opere destinate al *web*. Nella definizione di “videogioco”, in base alle elaborazioni della dottrina



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

tratte dalla giurisprudenza di merito in materia, l'aggettivazione "audiovisivo" è stata sostituita con "multimediale"; nella definizione di "fornitore di servizi di media audiovisivi su altri mezzi" si è richiamata la delibera AGCOM n. 606/10/CONS, che ne regola il rilascio del titolo abilitativo, trattandosi di definizione stabilita dalla stessa Autorità.

Valutando di condividere le richieste di puntualizzazione espresse nell'ambito della consultazione pubblica in merito alla individuazione del soggetto cui incombono gli oneri afferenti la classificazione, si ritiene di precisare i soggetti gravati da tale compito. Al riguardo si considera opportuno precisare che i fornitori di servizi definiti dall'art. 1, comma 1, lett. g) e h), «assicurano la conformità alla classificazione e alle disposizioni di cui al presente Regolamento» delle opere audiovisive destinate al *web* e dei videogiochi messi a disposizione del pubblico.

Le differenti posizioni registrate sul principio della classificazione per età, come formulato all'art. 10 del decreto legislativo 203/2017, hanno suggerito di chiarire l'accezione del principio di uniformità della classificazione per età da adottare. Le modifiche apportate rispondono all'esigenza di superare le differenze interpretative palesate sul dettato normativo, in particolare sull'accezione di uniformità nel senso di letterale riproduzione delle categorie previste per la classificazione delle opere cinematografiche. È parso necessario, quindi, precisare l'accezione del principio di uniformità nel senso di una classificazione per classi d'età - per evitare l'equivoco che uniformità valga meccanica trasposizione dei criteri di classificazione delle opere cinematografiche - che poi viene declinata e graduata con specifico riferimento alle diversità di fruizione dei contenuti.

CAPO II - OPERE AUDIOVISIVE DESTINATE AL WEB

A. Contenuto del testo posto a consultazione

Il CAPO II ha regolato la classificazione delle opere audiovisive destinate al *web*.

Il sistema posto a consultazione ha previsto la ripartizione dei contenuti in 5 classi d'età, ciascuna individuabile da un apposito pittogramma da apporre per l'intera durata dell'opera. Il primo divieto di fruizione è stato fissato a 6 anni, in concomitanza con l'età scolare. Avuto riguardo agli *standard* e delle migliori pratiche internazionali del settore, gli ulteriori divieti sono stati posti a 12, 15 e 18 anni, distinguendo tra opere vietate ai minori di 18 anni e opere vietate ai minori di 18 anni a diffusione ristretta. In considerazione dei sistemi di classificazione diffusi in Europa, è stata individuata una procedura di classificazione basata su specifici descrittori tematici dettagliati in un'apposita disposizione. Quanto alla specificazione dei criteri di classificazione, nel testo del Regolamento posto a consultazione sono state prodotte sintetiche indicazioni di merito sulla ripartizione delle opere per classi d'età, essendo stata prevista l'adozione, previa consultazione pubblica, di apposite linee guida sulla classificazione. Conformemente a quanto richiesto dal d.lgs. n. 203/2017, sono state altresì indicate le



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

misure tecniche da assumere per limitare o inibire la fruizione delle opere secondo la relativa classificazione.

B. Osservazioni dei partecipanti

Sulla ripartizione delle classi d'età prevista nel testo del Regolamento posto in consultazione sono state espresse le seguenti considerazioni.

L'Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza-AGIA ha sostenuto l'opportunità di una classificazione unitaria per opere cinematografiche, audiovisive e per quelle destinate al *web*. In alternativa ha proposto una ripartizione per classi di età basata sulle fasi di scolarizzazione. Il Comitato Media e Minori ha suggerito di unificare le prime due classi d'età (opere per tutti e opere vietate ai minori di 6 anni). Il CO.RE.COM. dell'Emilia-Romagna e RAI-Radiotelevisione Italiana hanno espresso l'avviso di riprodurre la classificazione prevista per le opere cinematografiche ex d.lgs. n. 203/2017. Confindustria Radio Televisioni e MEDIASET hanno consigliato di specificare il significato dell'espressione "opere vietate ai minori di 18 anni a diffusione ristretta"; MEDIASET ha altresì considerato preferibile che la classificazione delle opere destinate al *web* segua i criteri dettati dall'art. 34 del TUSMAR. Discovery, oltre ad insistere sull'uniformità di regime tra *broadcaster* tradizionali e operatori *web*, ha suggerito una ripartizione in classi d'età prendendo a riferimento il percorso scolastico (opere per tutti, 6, 10, 14, 18). SKY ha auspicato una classificazione delle opere destinate al *web* coerente con quella delle opere cinematografiche e audiovisive. Anche UNIVIDEO ha invitato ad uniformare il più possibile la classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* a quella delle opere cinematografiche e televisive; ha inoltre suggerito di unire in un'unica classe di età, ovvero in "opere non adatte ai minori di anni 14", quelle indicate ai punti 3 e 4 dell'articolo in consultazione (opere non adatte ai minori di anni 12 e non adatte ai minori di anni 15).

TIM ha insistito sull'opportunità di affidare la classificazione a un ente certificato.

Quanto alle previsioni proposte dall'Autorità sull'utilizzo e sull'esposizione dei pittogrammi, sono stati forniti suggerimenti circa le modalità di presentazione dei pittogrammi medesimi, ed espressi punti di vista, in taluni casi critici, sull'obbligatorietà degli stessi. TIM ha ritenuto che il pittogramma debba apparire accanto al titolo del contenuto audiovisivo; UNIVIDEO ha suggerito di uniformare i pittogrammi il più possibile a quelli adottati per le opere televisive. Discovery e RAI-Radiotelevisione Italiana hanno proposto di eliminare il pittogramma identificativo delle opere adatte a tutti i pubblici; SKY ha suggerito di eliminare l'esposizione del pittogramma o, in alternativa, di adottare misure flessibili, lasciando all'operatore la scelta delle modalità per informare il pubblico.

Con riferimento ai criteri di classificazione, le considerazioni dei partecipanti, ancorché espresse anche nel merito dei singoli descrittori, hanno riguardato prioritariamente l'individuazione del soggetto incaricato di effettuare la procedura. MEDIASET ha altresì sollevato obiezioni sui contenuti dei descrittori proposti.



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

Sui criteri che dettagliano i descrittori tematici per la ripartizione per classi d'età delle opere audiovisive destinate al *web* sono emerse le seguenti posizioni.

Il Comitato Media e Minori ha suggerito di rimodulare la descrizione dei contenuti riguardanti la violenza nelle diverse classi di età. Confindustria Radio Televisioni ha espresso proposte sul dettaglio della formulazione testuale. MEDIASET ha mosso una serie di eccezioni di merito sui contenuti dei descrittori, sulla difformità delle classi d'età rispetto alle previsioni dell'art. 34 TUSMAR, sulla disomogeneità fra classi (alcune vietate, altre non adatte). RAI-Radiotelevisione Italiana ha richiesto una formulazione più generale e meno dettagliata dei descrittori. SKY ha consigliato di eliminare l'articolo in commento, data l'intenzione dell'Autorità di sottoporre agli *stakeholder* le linee guida sulla classificazione (art. 9 del Regolamento).

Con riguardo alle linee guida sulla classificazione, i partecipanti hanno osservato, tra l'altro, quanto di seguito riportato.

L'Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza-AGIA ha suggerito di affrontare separatamente il tema della classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* e quello della classificazione dei videogiochi, anche con riferimento all'individuazione delle linee guida e delle raccomandazioni. Confindustria Digitale ha chiesto l'istituzione di un apposito tavolo tecnico di co-regolamentazione per l'adozione delle linee guida. Analogamente, TIM ha manifestato favore per una procedura di co-regolamentazione. MEDIASET ha ritenuto preferibile un approccio basato su un obbligo di risultato, verificando *ex post* l'effettiva idoneità delle misure predisposte da ciascun prestatore di servizi. RAI-Radiotelevisione Italiana ha auspicato che la disciplina della classificazione sia contenuta in un unico provvedimento, senza operare un rinvio ad un ulteriore atto applicativo che possa anche prevedere un periodo transitorio per consentire agli editori di conformarsi alle nuove disposizioni. Ha invece considerato condivisibile l'adozione di apposite linee guida per l'indicazione delle misure tecniche da adottare al fine di limitare la fruizione dei contenuti classificati.

Le considerazioni svolte dai soggetti partecipanti in merito alle misure tecniche per inibire l'accesso ai programmi insistono sulle problematiche connesse all'applicazione delle misure in commento, ricondotte anche a presunte disarmonie normative.

Confindustria Radio Televisioni, ritenendo necessarie maggiori precisazioni, ha invitato a specificare se siano sufficienti i normali *disclaimers* con conferma di età, ovvero se occorranza altri accorgimenti, e quali debbano essere.

Discovery ha fornito precisazioni sulle diverse tipologie di misure contenute nella proposta del Regolamento e ha indicato il diverso grado di idoneità allo scopo attribuito a ciascuna misura, a cominciare dall'inapplicabilità delle fasce orarie al *web*. Anche RAI-Radiotelevisione Italiana ha segnalato l'inapplicabilità delle fasce orarie al *web*, illustrandone le ragioni.



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

MEDIASET ha posto il problema a monte del soggetto tenuto a implementare le misure tecniche, suggerendo di attendere gli esiti della revisione della Direttiva SMAV.

TIM ha evidenziato asserite incongruenze della normativa valutando che non identifica i soggetti destinatari dell'onere e non si coordina con i sistemi tecnici previsti dagli artt. 34 e 35 TUSMAR.

C. Valutazioni dell'Autorità

Sulla base dei contributi pervenuti nell'ambito della consultazione e delle osservazioni formulate dai partecipanti nel corso delle audizioni, anche con riferimento all'invito ad attenersi quanto più possibile alla lettera delle disposizioni del d.lgs. n. 203/2017, si è ritenuto opportuno modificare l'impostazione e l'ordine di tutti gli articoli del CAPO II. I cambiamenti apportati rispondono all'esigenza di garantire l'organicità delle disposizioni regolamentari, come richiesto dai partecipanti.

L'intervento di maggior rilievo ha riguardato la cancellazione dell'articolo contenente sintetiche indicazioni di merito sulla ripartizione delle opere audiovisive destinate al *web* per classi d'età. A tale proposito, tenuto conto della rapidità di evoluzione del comparto mediale e del principio di responsabilizzazione degli operatori nella classificazione, e considerato che le fonti normative di rango europeo incentivano nell'attuazione dei principi generali di disciplina della comunicazione mediale il ricorso all'auto e alla co-regolamentazione, peraltro costituente prassi consolidata in altri ordinamenti europei, aderendo alle esigenze emerse in sede di consultazione, si è ritenuto di fornire nel Regolamento la cornice e i criteri di base della classificazione, considerando più opportuno ed utile dettagliare tali criteri nelle linee-guida da adottare ad esito dei lavori di un apposito tavolo tecnico.

Quanto alla definizione delle classi d'età, in primo luogo l'Autorità ha ritenuto di poter esercitare la discrezionalità nel definire una articolazione per classi di età non completamente coincidente con quella prevista per le opere cinematografiche. Il legislatore, nel porre l'uniformità come principio generale della classificazione nell'esercizio della potestà regolamentare conferita all'Autorità, ha poi indicato, tra i criteri direttivi cui informare tale potestà, il principio di equo bilanciamento tra la protezione dei minori e la libertà di espressione, ma non ha richiamato esplicitamente la previsione (art. 2, comma 2, d.lgs. n. 203/2017) recante la ripartizione in classi di età per le opere cinematografiche. Viceversa, un richiamo esplicito è stato fatto agli artt. 34 e 35 TUSMAR, con particolare riferimento ai dispositivi tecnici di prevenzione della visione da parte dei minori (riproduttivo del disposto dei commi 3 e 5 del citato art. 34, relativo ai contenuti per soli adulti), nonché agli «*standard* e le migliori pratiche internazionali» fra cui è menzionato esplicitamente il PEGI. Rispetto alla classificazione delle opere cinematografiche che prevede delle deroghe per minori accompagnati, inapplicabili al caso delle opere *web* in considerazione della più agevole disponibilità di contenuti *web* in ambiente domestico, nel caso dei contenuti audiovisivi una maggiore articolazione delle classi d'età può consentire una classificazione più puntuale dell'offerta, in specie



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

con riguardo alla maggiore varietà delle opere audiovisive destinate al *web*, e in considerazione del fatto che nell'ambiente domestico le occasioni di visione autonoma del pubblico minorile risultano più numerose e frequenti. Per tali considerazioni, si è ritenuto che, in conformità con gli *standard* e le migliori pratiche internazionali in materia, la più compatibile con il quadro normativo italiano della classificazione cinematografica sia una ripartizione per fasce d'età ispirata a quella vigente nel Regno Unito, che è parsa rispondere all'esigenza di cogliere, in modo quanto più puntuale possibile, ciò che si ritiene accettabile per i minori di ciascuna fascia d'età.

Inoltre, i rilievi sull'utilizzo contestuale delle espressioni “non adatte” e “vietate” hanno suggerito di intervenire sull'articolo. Nel merito, trattandosi di una procedura rimessa dalla norma di legge all'autoregolamentazione, è parso opportuno adottare l'espressione “non adatte” in luogo dell'espressione “vietate”, tenuto conto che nel caso delle opere diffuse via *web* il controllo sul rispetto della corrispondenza fra la classificazione e l'età dei minori in visione non può che essere rimesso all'autodisciplina e la eventuale trasgressione del divieto di visione resterebbe priva di conseguenze pratiche.

Relativamente al soggetto gravato dell'onere di apporre i pittogrammi, si è fatto riferimento al principio di responsabilizzazione dei fornitori di servizi che mettono a disposizione del pubblico opere audiovisive destinate al *web*, sancito nei “Principi generali” di cui al CAPO I del Regolamento.

L'indicazione degli accorgimenti tecnici, infine, è una elencazione a titolo esemplificativo - come esplicitamente statuito nella formulazione della norma - e non esaustivo, riservando evidentemente alla successiva implementazione nell'ambito delle linee-guida sia il dettaglio tecnico delle stesse, sia la concreta applicazione, tenuto conto delle peculiarità dei diversi contenuti cui le stesse afferiscono, nonché il coordinamento con misure già esistenti per altro tipo di diffusione dei contenuti.

CAPO III - VIDEOGIOCHI

A. Contenuto del testo posto a consultazione

Il CAPO III, sulla classificazione dei videogiochi, ha ricalcato l'impostazione del CAPO II riguardante le opere audiovisive destinate al *web*.

Sui videogiochi il Regolamento in consultazione si è posto nel solco dello *standard* PEGI, come previsto dal d.lgs. n. 203/2017, pur presentando elementi di peculiarità. Avuto riguardo alla rilevanza del sistema PEGI, acquisito come sistema di riferimento consolidato in Europa di natura autoregolamentare, l'Autorità ha inteso adempiere al mandato ricevuto dal legislatore a tutela dei minori nella consapevolezza che l'esercizio di una potestà regolamentare formalmente conferita dal legislatore non consente di legificare *tout court* un testo autoregolamentare.



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

B. Osservazioni dei partecipanti

Le considerazioni sul Regolamento riguardante i videogiochi sono state svolte da un numero ristretto di soggetti interessati, in considerazione delle caratteristiche del settore di riferimento.

Dai contributi pervenuti e dalle riflessioni esplicitate nel corso delle audizioni è emersa una generale condivisione del sistema di classificazione PEGI.

Nello specifico, AESVI, Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza-AGIA e TIM hanno richiesto la diretta adozione del sistema di classificazione PEGI, mentre il CO.RE.COM. dell'Emilia-Romagna ha suggerito un rinvio allo *standard* PEGI.

In armonia con le classi d'età del sistema PEGI, AESVI ha invitato a stralciare dal Regolamento posto a consultazione la classe d'età 4-6 anni non prevista dal PEGI; PEGI ha assunto la medesima posizione.

AESVI ha tra l'altro richiesto alcune modifiche nella formulazione del dettaglio dei criteri di classificazione; analogamente, PEGI ha espresso critiche puntuali al dettaglio dei criteri di diverse classi d'età, rilevando non sussistere sostanziale differenza tra AGCOM 3 ed AGCOM 4-6. Sui contenuti di alcune specifiche classi d'età è intervenuto anche il Comitato Media e Minori manifestando perplessità. Raccomandando la classificazione PEGI, TIM ha mostrato di non condividere i criteri della classificazione proposta dall'Autorità.

L'Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza-AGIA ha suggerito all'Autorità di considerare due elementi tipici dei videogiochi, quali la possibilità di instaurare *online* relazioni con altri individui e di effettuare acquisti con modalità che sconfinano nel gioco d'azzardo.

AESVI, PEGI e TIM hanno consigliato l'adozione di un sistema mutuato dal PEGI anche per i pittogrammi.

TIM non ha condiviso i criteri dell'articolo che disciplina l'esposizione dei pittogrammi e AESVI ne ha proposto l'eliminazione. Anche PEGI ha richiesto l'adesione al sistema PEGI - e quindi lo stralcio della disposizione che prevede l'esposizione del pittogramma per l'intera durata del gioco - sulla base di considerazioni di fattibilità tecnica e di gravosità dell'onere per i produttori che abbiano già ottemperato alle previsioni PEGI. Il Comitato Media e Minori ha invece suggerito di esporre i pittogrammi per tutta la durata del videogioco nella parte inferiore dello schermo per tutte le fasce d'età.

Quanto ai descrittori tematici indicati nel Regolamento, AESVI e PEGI hanno accolto i descrittori proposti con l'eccezione del descrittore "*Online*", già abolito dal sistema di classificazione PEGI.

Il Comitato Media e Minori ha richiesto di implementare l'elenco inserendo un ulteriore descrittore atto a segnalare la possibilità di effettuare acquisti *online* tramite il



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

videogioco. Come evidenziato da PEGI, nell'ambito del sistema PEGI si prevede l'introduzione, a maggior tutela dei minori, di un descrittore volto ad informare il consumatore sulla possibilità di effettuare transazioni monetarie all'interno dell'ambiente di gioco.

Con riferimento all'apposizione dei simboli iconografici dei descrittori, AESVI ha proposto una formulazione della norma tale da ricomprendere anche il supporto fisico dei videogiochi. PEGI non ha condiviso l'apposizione dei simboli iconografici, ritenendo che i criteri proposti non possano essere implementati dall'industria dei giochi, se non a prezzo di elevati investimenti che rischierebbero di porre molti operatori fuori mercato.

C. Valutazioni dell'Autorità

In considerazione delle osservazioni ricevute, al fine di consolidare l'organicità del disposto regolamentare, anche per i videogiochi si è ritenuto opportuno modificare l'impostazione e l'ordine di tutti gli articoli del CAPO III. L'intervento di maggior rilievo - in analogia con gli emendamenti alle previsioni sulle opere audiovisive destinate al web - consiste nella cancellazione della disposizione contenente sintetiche indicazioni di merito finalizzate a dettagliare l'articolazione dei descrittori tematici per la ripartizione dei videogiochi per classi d'età. Per la definizione contenutistica dei criteri di classificazione articolata sulla base dei descrittori tematici si rimanda, pertanto, alle successive iniziative previste dal Regolamento per l'adozione delle linee-guida, motivata dalla rapidità di evoluzione del comparto mediale, dal principio di responsabilizzazione nella classificazione degli operatori e dall'evidenza del favore riservato dalle normative dell'Unione Europea e delle prassi conformi di altri ordinamenti europei ad iniziative di auto e co-regolamentazione nel settore delle comunicazioni mediali.

Sulla base di sollecitazioni intese a evitare un *bis in idem* rispetto ai videogiochi già classificati in base al sistema PEGI, l'Autorità ha ritenuto di inserire una previsione di equipollenza della classificazione PEGI ai fini del rispetto del Regolamento, rinviando per il dettaglio alle linee guida da adottarsi in base alla successiva disposizione.

Con riferimento alle classi d'età, in considerazione della peculiare forza attrattiva dei videogiochi, in termini di coinvolgimento e partecipazione diretta, l'Autorità ha stabilito, a maggior tutela dell'infanzia, di confermare la classe 4-6 anni, non prevista dal sistema PEGI. Inoltre, in analogia con la scelta operata per le opere audiovisive destinate al web, è parso opportuno non utilizzare l'espressione "vietato" che implica la portata precettiva di un divieto di visione la cui trasgressione resterebbe priva di conseguenze. Parimenti, le modifiche apportate all'articolo sulle linee guida sono state condotte in analogia con gli interventi alla corrispondente disposizione sulle opere audiovisive destinate al web.

Quanto ai descrittori tematici, in conformità con i criteri PEGI, il descrittore "Online", considerato superato, è stato sostituito dal descrittore "In-game purchases", assunto da PEGI nell'ambito dell'ultimo aggiornamento internazionale delle linee-guida utilizzate per la classificazione dei contenuti.



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

In conformità all'indirizzo espresso circa la creazione di un sistema equipollente al PEGI, si è provveduto a rimuovere la previsione che stabiliva una esposizione dei pittogrammi e dei descrittori tematici per l'intera durata del gioco, in favore di una disposizione simmetrica a quanto previsto in sede PEGI, anche al fine di non gravare ingiustificatamente gli operatori soggetti alle regole di classificazione AGCOM, che sarebbero risultati svantaggiati rispetto a quelli aderenti al PEGI.

CAPO IV - DISPOSIZIONI FINALI

Vigilanza

A. Contenuto della proposta dell'Autorità

Ai fini di vigilanza sul rispetto della normativa regolamentare, la disposizione finale sulla vigilanza richiama il disposto dell'art. 1, comma 31, della legge istitutiva dell'Autorità, n. 249, del 31 luglio 1997, che dispone in via generale la sanzionabilità degli ordini e delle diffide impartite dall'Autorità.

B. Osservazioni dei partecipanti

Nel merito delle disposizioni sulla vigilanza in capo all'Autorità, Confindustria Radio Televisioni ha evidenziato che in relazione al rinvio all'art. 1, comma 31, della legge n. 249/1997 operato dalla norma, non è possibile ritenere il Regolamento o le linee guida alla stregua di un ordine o una diffida dell'Autorità.

È stato inoltre richiesto, da Confindustria Radio Televisioni e da MEDIASET, di chiarire i termini dell'applicabilità delle sanzioni di cui all'art. 35 TUSMAR a soggetti diversi dai fornitori di servizi media audiovisivi e per condotte non disciplinate dal TUSMAR.

C. Valutazioni dell'Autorità

Alla luce delle osservazioni espresse da alcuni dei partecipanti alla consultazione pubblica - i quali hanno evidenziato che il contenuto del regolamento non può essere ricondotto alla nozione di 'ordini o diffide' dell'Autorità, per la cui violazione sono previste le sanzioni di cui all'art. 1, comma 31, della legge 31 luglio 1997, n. 249 - è apparso preferibile prevedere che la violazione delle disposizioni recate dal regolamento comporta l'applicazione delle sanzioni amministrative pecuniarie di cui all'art. 35, comma 2, del *Testo unico* dei servizi di media audiovisivi e radiofonici.

Tale soluzione risulta, peraltro, maggiormente in linea con quanto disposto dall'art. 10 del d.lgs. n. 203/2017 che, nell'assegnare all'Autorità la potestà regolamentare per la classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi, fa espresso riferimento agli artt. 34 e 35 del *Testo unico* citato e alle sanzioni ivi previste (ai sensi della citata disposizione l'Autorità adotta il Regolamento "*nel rispetto: [...] b) 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*



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

accorgimenti tecnici idonei ad escludere che i minori vedano normalmente opere vietate, e delle relative sanzioni ivi previste [...]”, art. 10, comma 2, lett. b);

RILEVATO che nel parere pervenuto in data 22 febbraio 2019 (prot. n. 76317) il Ministero per i beni e le attività culturali:

- ha espresso una valutazione sostanzialmente favorevole sul Regolamento, *«per l'impianto complessivo del provvedimento, in quanto rispondente ai principi e alle linee guida contenute nel decreto legislativo e coerente con il perimetro tracciato dal legislatore»*, e relativamente alla *«scelta di sottoporre a consultazione pubblica lo schema di regolamento sull'esercizio delle competenze al fine di acquisire contributi e posizioni dalle parti interessate»*;
- con riguardo alla sezione del Regolamento relativa alle opere audiovisive destinate al web, ha preso atto della scelta di AGCOM di una più ampia articolazione delle classi di età per la classificazione e del ricorso a specifici descrittori tematici;
- con riferimento alle previsioni di classificazione dei videogiochi, nel merito delle considerazioni specifiche, ha richiamato le osservazioni che AESVI, Associazione rappresentativa degli operatori di videogiochi, ha svolto in un documento trasmesso al MIBAC, allegato al parere pervenuto all'Autorità, e ha sollevato direttamente un punto specifico relativamente alla richiesta del Dipartimento delle Informazioni per la Sicurezza-DIS della Presidenza del Consiglio dei Ministri di inserire nel Regolamento apposita previsione relativa alla iniziativa dello stesso Dipartimento *“Be aware. Be digital”*. In particolare, AESVI, sul presupposto del diretto richiamo al sistema PEGI contenuto nell'art. 10, comma 2, lett. c), del decreto legislativo n. 203/17, ha evidenziato asserite distonie nel Regolamento AGCOM quanto al rinvio del dettaglio dei criteri di equivalenza tra classificazione PEGI e classificazione AGCOM, all'introduzione della classe di età 4-6 anni, alla visualizzazione dei pittogrammi. Il rilievo espresso direttamente dal Ministero si riferisce all'asserito rigetto della richiesta di inserimento del marchio *“Be Aware. Be digital-Consapevolezza digitale”*, rivolta dal DIS e caldeggiato dal Ministero per i beni e le attività culturali;

RITENUTO con riguardo al parere espresso dal Ministero per i beni e le attività culturali, di prendere atto della valutazione generale sostanzialmente favorevole espressa, e di esprimere le seguenti valutazioni in ordine ai rilievi sollevati sulle previsioni di classificazione dei videogiochi:

1. Sulle osservazioni dell'Associazione che rappresenta gli operatori di videogiochi (AESVI), di cui il parere rappresenta la posizione:
 - quanto al rinvio a un tavolo tecnico, inteso come iniziativa di co-regolamentazione, il dettaglio dei criteri di equivalenza fra sistema PEGI e sistema AGCOM, asseritamente contrastante con il dettato della norma primaria, il Ministero prende atto della scelta dell'Autorità come coerente e conforme con le



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

prassi di altri ordinamenti europei orientati in questo ambito ad iniziative di auto e co-regolamentazione;

- con riguardo al rilievo concernente la insussistenza della classe di età “4-6” nel sistema PEGI, il parere si limita a riferire la posizione dell’Associazione, senza esprimere un avviso del Ministero in proposito;
- relativamente alla eccezione concernente la visualizzazione dei pittogrammi, che l’Associazione richiedeva di trasferire dall’avvio del *software* alla schermata iniziale dei *trailer* promozionali, il parere del Ministero non si esprime in proposito, ma viceversa reca un generale apprezzamento della scelta già operata dall’Autorità «*di rimuovere dal testo originario la previsione che stabiliva una esposizione dei pittogrammi e dei descrittori tematici per l’intera durata del gioco, in favore di una disposizione simmetrica a quanto previsto in sede PEGI*»;
- in relazione alla “raccomandazione in positivo” delle opere audiovisive destinate al *web* e dei videogiochi, di cui all’art. 3, comma 4 del Regolamento, benché il parere non esprima una valutazione in proposito, si evidenzia l’opportunità di apportare ad esito del parere una modifica alla disposizione citata nel senso che tale raccomandazione viene esplicitamente rimessa alla co-regolamentazione del Tavolo tecnico nell’ambito della adozione delle linee guida;

2. Sui rilievi del Ministero per i beni e le attività culturali:

- quanto all’inserimento del marchio “*Be Aware. Be digital-Consapevolezza digitale*”, promosso dal DIS e caldeggiato dal Ministero per i beni e le attività culturali, considerata la rilevata estraneità dell’iniziativa all’ambito della potestà regolamentare conferita all’Autorità dall’art. 10 del decreto legislativo n. 203 del 2017, afferente alla classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* e dei videogiochi, e ad esito di apposita successiva riunione con il DIS, nel corso della quale si è convenuta l’adozione di iniziative di sensibilizzazione nell’ambito dell’attività di co-regolamentazione relativa all’adozione delle linee guida previste dal Regolamento, si evidenzia l’opportunità di modificare in tal senso la previsione dell’art. 3, comma 4, includendo esplicitamente le iniziative e le campagne di informazione, sensibilizzazione ed educazione alla fruizione consapevole di opere audiovisive destinate al *web* e di videogiochi;

RITENUTA, stante la complessità della materia in oggetto, alla luce delle richieste formulate nel corso della consultazione pubblica e in considerazione delle esigenze di tempestività, l’opportunità di istituire un apposito Tavolo tecnico di co-regolamentazione finalizzato alla elaborazione di proposte per l’adozione delle tre diverse linee-guida previste dal Regolamento, relative alla classificazione delle opere audiovisive destinate al *web*, alla classificazione dei videogiochi e alla raccomandazione di opere audiovisive destinate al *web* e di videogiochi;



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

RITENUTO, per l'effetto, che a seguito dei rilievi e delle osservazioni formulate nell'ambito della consultazione pubblica da parte dei soggetti interessati, debbano essere introdotte, nei limiti evidenziati, le conseguenti modifiche e integrazioni allo schema di regolamento posto in consultazione;

UDITA la relazione del Commissario Mario Morcellini, relatore ai sensi dell'art. 31 del *Regolamento concernente l'organizzazione ed il funzionamento dell'Autorità*;

DELIBERA

Art. 1

1. È approvato il *Regolamento in materia di classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi* (decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 203, art. 10) di cui all'Allegato A alla presente delibera, di cui forma parte integrante e sostanziale.
2. È istituito presso la Direzione contenuti audiovisivi dell'Autorità un Tavolo tecnico finalizzato alla elaborazione di proposte per l'adozione delle tre diverse linee-guida previste dal Regolamento, relative alla classificazione delle opere audiovisive destinate al web, alla classificazione dei videogiochi e alla raccomandazione di opere audiovisive destinate al web e di videogiochi. Le modalità di funzionamento e gli scopi del tavolo tecnico sono riportati nell'Allegato B alla presente delibera.
3. Il Regolamento entra in vigore il giorno successivo a quello della pubblicazione della presente delibera sul sito web dell'Autorità.

Il presente atto può essere impugnato davanti al Tribunale Amministrativo Regionale del Lazio entro 60 giorni dalla notifica dello stesso.

Napoli, 6 marzo 2019

IL PRESIDENTE
Angelo Marcello Cardani

IL COMMISSARIO RELATORE
Mario Morcellini

Per attestazione di conformità a quanto deliberato
IL SEGRETARIO GENERALE
Riccardo Capecchi



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

Allegato A
alla delibera n. 74/19/CONS del 6 marzo 2019

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"

CAPO I

DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 1

Definizioni

1. Ai fini del presente Regolamento 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;
- e) **"opera audiovisiva destinata al web"**, l'opera audiovisiva, prioritariamente destinata alla diffusione su reti o servizi di comunicazione elettronica;
- f) **"videogioco"**, l'opera multimediale 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, come definiti dal Regolamento dell'Autorità approvato con delibera n. 606/10/CONS;



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

h) “**fornitore di servizi di hosting**”, ai sensi dell’art. 2, *lett. t*), della Legge di disciplina del cinema e dell’audiovisivo, 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.

Art. 2

Campo di applicazione

1. Il presente Regolamento 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 come definiti all’art. 1.
2. La classificazione di cui al presente Regolamento 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 *Testo unico* dei servizi di media audiovisivi e radiofonici, 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;
 - 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.

Art. 3

Principi generali

1. Ai sensi dell’art. 33 della Legge di disciplina del cinema e dell’audiovisivo, e in conformità agli *standard* e alle migliori pratiche internazionali, il principio di uniformità di classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* e dei videogiochi trova attuazione nella classificazione per classi di età.
2. Le opere audiovisive destinate al *web* e i videogiochi non possono essere messi a disposizione su reti o servizi di comunicazione elettronica in assenza della classificazione di cui al presente Regolamento.
3. I fornitori di servizi che mettono a disposizione del pubblico opere audiovisive destinate al *web* e videogiochi ne assicurano la conformità alla classificazione e alle disposizioni di cui all’art. 1, comma 1, *lett. g*) e *h*) del presente Regolamento.
4. Le opere audiovisive destinate al *web* e i videogiochi possono recare la previsione di raccomandazioni per età o classi d’età anche in relazione al particolare valore educativo e formativo, nonché di iniziative e campagne di informazione, sensibilizzazione ed educazione alla fruizione consapevole di tali contenuti.



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

CAPO II

OPERE AUDIOVISIVE DESTINATE AL WEB

Art. 4

Criteri di classificazione delle opere audiovisive destinate al web

1. In attuazione di quanto previsto all'art. 2, le opere audiovisive destinate al *web* sono classificate per classi d'età di cui all'art. 5 e sulla base di descrittori tematici di cui all'art. 6.
2. Ai fini della classificazione la procedura d'analisi considera anche il contesto e il probabile impatto del contenuto sul pubblico potenziale.

Art. 5

Definizione delle classi d'età per le opere audiovisive destinate al web

1. Le opere audiovisive destinate al *web* sono classificate in base al pubblico di destinazione nel modo seguente:
 - a) opere per tutti
 - b) opere non adatte ai minori di 6 anni
 - c) opere non adatte ai minori di anni 12
 - d) opere non adatte ai minori di anni 15
 - e) opere non adatte ai minori di anni 18 e opere non adatte ai minori di anni 18 a diffusione ristretta, di cui all'art. 34, comma 3, del *Testo unico* dei servizi di media audiovisivi e radiofonici e di cui alle delibere dell'Autorità n. 51/13/CSP e n. 52/13/CSP.

Art. 6

Descrittori tematici per le opere audiovisive destinate al web

1. I descrittori tematici da valutare per effettuare la classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* sono i seguenti: discriminazione e incitamento all'odio, droghe, comportamento pericoloso e facilmente imitabile, linguaggio, nudità, sesso, minacce, violenza.

Art. 7

Linee guida sulla classificazione delle opere audiovisive destinate al web

1. L'Autorità, previa istituzione di apposito Tavolo tecnico di co-regolamentazione, adotta entro 90 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 specificano in dettaglio l'articolazione dei descrittori tematici di cui all'art. 6 per ciascuna classe di età.



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

3. Le linee guida contengono altresì l'indicazione in dettaglio delle misure tecniche di cui all'art. 10.
4. Le linee guida sono aggiornate con cadenza triennale, previa verifica dei criteri di classificazione e delle misure tecniche da esse recati.
5. Con riferimento a quanto previsto dall'art. 3, comma 4, con riguardo alle opere audiovisive destinate al *web*, l'Autorità, previo confronto con tutti i soggetti interessati nell'ambito del Tavolo tecnico di cui al comma 1, adotta con separato provvedimento apposite linee guida.

Art. 8

Utilizzo di pittogrammi nelle opere audiovisive destinate al web

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

Classe d'età	Pittogramma
Opere per tutti	Pittogramma circolare di colore verde
Opere non adatte 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
Opere non adatte ai minori di anni 15	Pittogramma circolare di colore arancio con iscrizione "15" in bianco
Opere non adatte ai minori di anni 18 e opere non adatte 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 a diffusione ristretta.



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

Art. 9

Esposizione dei pittogrammi nelle opere audiovisive destinate al web

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

Classe d'età	Pittogramma	Esposizione del pittogramma
Opere per tutti	Pittogramma circolare di colore verde	Il pittogramma appare per l'intera durata dell'opera.
Opere non adatte 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 "Non adatto ai minori di anni 6", 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 anni 12", in bianco, deve apparire a 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 anni 15", in bianco, deve apparire a schermo intero prima della diffusione dell'opera per almeno dodici secondi.
Opere non adatte ai minori di anni 18 e opere non adatte 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 a diffusione ristretta.	Il pittogramma appare per l'intera durata dell'opera. Le scritte "Non adatto ai minori di anni 18" o "Non adatto 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.



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

Art. 10

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

1. I fornitori di servizi di cui all'art. 1, comma 1, *lett. g) e h)*, 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. 7, 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.

CAPO III

VIDEOGIOCHI

Art. 11

Criteri di classificazione dei videogiochi

1. In conformità a quanto disposto dall'art. 10, comma 2, *lett. c)*, del decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 203 e in attuazione di quanto previsto all'art. 2, la classificazione dei videogiochi è effettuata per classi d'età di cui all'art. 12 e sulla base di descrittori tematici di cui all'art. 13.
2. Ai fini del presente Regolamento, tenuto conto di quanto disposto dall'art. 10, comma 2, *lett. c)*, del decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 203, i videogiochi che risultino già sottoposti alla procedura di classificazione PEGI-*Pan European Game Information*-Informazioni paneuropee sui giochi, si considerano conformi alle disposizioni del presente Regolamento secondo i criteri di equipollenza riferiti alle classi d'età e ai descrittori tematici contenuti nelle linee guida di cui all'art. 14.

Art. 12

Definizione delle classi di età per i videogiochi

1. I videogiochi sono classificati, in base alle classi di età del pubblico di destinazione, nel modo seguente:



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

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 per adulti	Adatto dai 18 anni in su

Art. 13

Descrittori tematici per i videogiochi

1. Per effettuare la classificazione dei videogiochi devono essere valutati i seguenti descrittori tematici analogamente a quanto previsto dal PEGI: linguaggio scurrile; discriminazione e incitamento all'odio; droghe; paura; gioco d'azzardo; sesso; violenza; acquisti nel videogioco.
2. I descrittori dei videogiochi sono identificati dalla sintesi descrittiva e dal simbolo iconografico di seguito riportati:

Descrittori	Sintesi descrittiva	Simbolo iconografico
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.
Acquisti nel videogioco	Gioco con opzioni di acquisto.	Rappresentazione di una mano nell'atto di effettuare un pagamento con carta di credito.

Art. 14

Linee guida sulla classificazione dei videogiochi

1. L'Autorità, previa istituzione di apposito Tavolo tecnico di co-regolamentazione, adotta entro 90 giorni dalla pubblicazione del presente Regolamento le linee guida per la classificazione dei videogiochi recanti la specificazione dei criteri.
2. Le linee guida specificano in dettaglio l'articolazione dei descrittori tematici di cui all'art. 13 per ciascuna classe di età.
3. Le linee guida sono aggiornate con cadenza triennale, previa verifica dei criteri di classificazione.
4. Con riferimento a quanto previsto dall'art. 3, comma 4 con riguardo ai videogiochi, l'Autorità, previo confronto con tutti i soggetti interessati nell'ambito del Tavolo tecnico di cui al comma 1, adotta con separato provvedimento apposite linee guida.

Art. 15

Apposizione dei simboli iconografici dei descrittori tematici per i videogiochi

1. I simboli iconografici di cui all'art. 13 devono essere apposti accanto ai pittogrammi di cui all'art. 16.

Art. 16

Utilizzo di pittogrammi nei videogiochi

1. Alle diverse classi d'età sono associati appositi pittogrammi come di seguito specificato:



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

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

Art. 17

Esposizione dei pittogrammi e dei descrittori tematici dei videogiochi

1. I pittogrammi associati a ciascuna classe d'età e i descrittori tematici sono esposti, nelle forme e con le modalità dettagliate nelle linee guida di cui all'art. 14, sul prodotto fisico, sul prodotto digitale e nella promozione e nella vendita *on line*.

CAPO IV

DISPOSIZIONI FINALI

Art. 18

Vigilanza

1. L'Autorità vigila sul rispetto delle disposizioni del presente Regolamento e applica le sanzioni previste dall'art. 35, comma 2, del *Testo unico* dei servizi di media audiovisivi e radiofonici.



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

**Allegato B
alla delibera n. 74/19/CONS del 6 marzo 2019**

Documento recante le modalità di funzionamento e gli scopi del tavolo tecnico di coregolamentazione finalizzato all'adozione delle linee guida sulla classificazione delle opere audiovisive destinate al web, sulla classificazione dei videogiochi, nonché delle linee guida per la classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi raccomandati per età o per classi di età e l'adozione di iniziative e campagne di informazione, sensibilizzazione ed educazione alla fruizione consapevole (decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 203)

Il Decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 203 (di seguito “Decreto”), 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*”, nel modificare il quadro normativo in materia di classificazione delle opere cinematografiche, all’art. 10 ha attribuito all’Autorità competenza in materia di classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi, stabilendo che tale classificazione sia disciplinata con regolamento dell’Autorità, sentito il Ministro dei beni e delle attività culturali e del turismo.

Nel corso della consultazione pubblica indetta con la delibera n. 186/18/CONS sullo schema di regolamento predisposto dall’Autorità in adempimento della potestà regolamentare conferita dal *Decreto*, sono emerse e sono state rappresentate da parte dei soggetti intervenuti problematiche interpretative e applicative del contenuto delle disposizioni regolamentari, insuscettibili di riconduzione entro una previsione normativa ma rilevanti ai fini dell’effettivo rispetto del Regolamento in questione.

A tale proposito, lo schema sottoposto a consultazione già prevedeva l’adozione da parte dell’Autorità di apposite linee-guida recanti la specificazione dei criteri di classificazione relativi alle opere audiovisive destinate al web, ai videogiochi, e alle modalità di classificazione delle opere e dei videogiochi raccomandati per età o per classi di età e alle iniziative e campagne di informazione, sensibilizzazione ed educazione alla fruizione consapevole.

L’Autorità, fatte salve le istanze emerse nel corso della consultazione, stante il carattere di novità della materia in oggetto, ha condiviso l’opportunità - evidenziata da alcuni tra i partecipanti alla consultazione - di istituire un apposito tavolo tecnico funzionale all’adozione di soluzioni condivise tra i vari soggetti riguardati dalla normativa regolamentare al fine della predisposizione di una proposta di linee-guida aderente alla realtà dei settori di riferimento nella considerazione delle istanze di tutti i possibili interessati.

Scopo del tavolo tecnico è quello di elaborare proposte recante orientamenti condivisi ai fini della successiva adozione, da parte dell’Autorità, delle linee-guida:



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

- 1) sulla classificazione delle opere audiovisive destinate al *web*, con particolare e specifico - anche se non esclusivo - riferimento alla precisazione dei criteri connessi all'articolazione dei descrittori tematici in base alle diverse classi di età;
- 2) sulla classificazione dei videogiochi con particolare e specifico - anche se non esclusivo - riferimento alla precisazione dei criteri connessi all'articolazione dei descrittori tematici in base alle diverse classi di età, nonché sulle modalità di attuazione pratica e sui connessi criteri finalizzati al riconoscimento di equipollenza tra la classificazione dei videogiochi AGCOM e la classificazione PEGI;
- 3) sui 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 di età, nonché sulle iniziative e campagne di informazione, sensibilizzazione ed educazione alla fruizione consapevole.

Al tavolo tecnico sono invitati a partecipare gli operatori del settore (a titolo esemplificativo e non esaustivo: i fornitori di servizi di media audiovisivi lineari e non lineari su altri mezzi; fornitori di servizi di *hosting*), i produttori, sia di contenuti che di videogiochi, anche in forma associativa, i soggetti istituzionali, nonché realtà associative rilevanti in materia di tutela dei minori. L'Autorità potrà avvalersi altresì della collaborazione di istituzioni universitarie o accademiche, specializzate nell'ambito di attività del Tavolo tecnico, che manifestino la propria disponibilità. In considerazione dell'esplicito richiamo recato dall'art. 10, comma 2, *lett. c)*, del *Decreto*, l'Autorità invita il PEGI-Pan *European Game Information* a designare ufficialmente un proprio rappresentante al tavolo tecnico al fine di fornire il proprio contributo esperienziale.

Il coordinamento dei lavori del Tavolo tecnico è affidato all'avv. Giulio Votano, Vicedirettore della Direzione contenuti audiovisivi dell'Autorità.

I soggetti interessati a prendere parte ai lavori del Tavolo tecnico sono invitati a far pervenire, entro quindici giorni dalla data di pubblicazione del presente documento nel sito *web* dell'Autorità, la propria manifestazione di interesse alla partecipazione, unitamente ad eventuali documenti e memorie. Le comunicazioni, recanti la dicitura "*Delibera n. 74/19/CONS: costituzione di un tavolo tecnico di co-regolamentazione per l'adozione di linee-guida in materia di classificazione delle opere audiovisive destinate al web e dei videogiochi*", nonché l'indicazione della denominazione del soggetto mittente, dovranno essere inviate, all'attenzione dell'avv. Giulio Votano, Vicedirettore Direzione contenuti audiovisivi, Ufficio pluralismo interno, servizio pubblico radiofonico, televisivo e multimediale, e tutele, al seguente indirizzo di posta elettronica certificata: agcom@cert.agcom.it, riportando in oggetto la denominazione del soggetto rispondente seguita dalla dicitura sopra riportata, ovvero, a discrezione dei soggetti interessati, tramite raccomandata con avviso di ricevimento, corriere o raccomandata a mano, al seguente indirizzo: Autorità per le garanzie nelle comunicazioni, Direzione contenuti audiovisivi, Ufficio pluralismo interno, servizio pubblico radiofonico, televisivo e multimediale, e tutele, all'attenzione del Vicedirettore avv. Giulio Votano,



Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni

Via Isonzo, n. 21/b, 00198 Roma. Si precisa che la trasmissione in formato elettronico al suindicato indirizzo di posta elettronica certificata è sostitutivo dell'invio del documento cartaceo con le modalità suesposte. Qualunque sia la modalità di trasmissione scelta, le comunicazioni dovranno altresì necessariamente essere inviate in copia, entro il medesimo termine, in formato elettronico, all'indirizzo dca@agcom.it. Le comunicazioni fornite dai soggetti che aderiscono al Tavolo tecnico non precostituiscono alcun titolo, condizione o vincolo rispetto ad eventuali successive decisioni dell'Autorità stessa.

Nell'ambito del Tavolo tecnico potranno essere chiesti agli operatori dati e informazioni necessari all'assolvimento del compito affidato, potranno essere acquisiti documenti e memorie dei soggetti interessati, nonché eventualmente previste iniziative funzionali all'espletamento delle funzioni allo stesso assegnatogli. Ove ritenuto necessario, potrà esser prevista l'articolazione dei lavori del Tavolo in specifici sottogruppi.

Le comunicazioni sui lavori del Tavolo tecnico saranno pubblicate sul sito *web* dell'Autorità, all'indirizzo www.agcom.it.