

USK.online Leitfaden / Guidelines

USK-Kennzeichen auf Datenträgern und deren Verpackungsformen, on- line und in der Werbung

1. VORWORT	3
2. ALLGEMEINE INFORMATIONEN.....	4
3. KENNZEICHNUNG PHYSISCHER PRODUKTE	5
3.1. Kennzeichnung Datenträger: Verpackungsvorderseite.....	5
3.1.1. Gestaltung und technische Spezifikationen	5
3.2. Kennzeichnung Datenträger: Verpackungsrückseite	6
3.2.1. Gestaltung und technische Spezifikationen	7
3.2.2. Ausnahme: USK 0	8
3.3. Anbieterkennzeichnung als Info- oder Lehrprogramm	8
3.4. Nachkennzeichnungen	8
3.4.1. Gebrauchware.....	8
3.4.2. Importspiele	9
3.4.3. „Retro“-Spiele (vor 1994/vor USK)	9
3.5. Ausnahmen für die USK-Kennzeichnung	10
3.6. Beispielgrafik.....	11

3.6.1. Verpackung.....	11
4. KENNZEICHNUNG IM ONLINE-BEREICH	12
4.1. Spieleplattformen & Storefronts	12
4.2. Versandhandel.....	13
4.3. IARC-Storefronts	14
5. KENNZEICHNUNG IN DER WERBUNG.....	15
5.1. Print- und Online Werbung	15
5.2. Trailer	16
5.3. Sonderfall: Einstufung ausstehend - Rating Pending	16
6. SONDERFÄLLE	17
6.1. Gutscheinkarten	17
6.2. Hardware und Spiel oder mehrere Spiele (Bundle-Box) ..	17
6.3. Film und Spiel in einer Verpackung	18
7. HILFE	19

1. Vorwort

Dieser Leitfaden informiert über die gesetzeskonforme Kennzeichnung von Datenträgern mit Spielprogrammen und deren Verpackung gemäß Jugendschutzgesetz (JuSchG), sowie über die korrekte Nutzung der Kennzeichen im Online-Bereich. In dieser Anleitung finden Sie ebenfalls Empfehlungen der USK zu Kennzeichnungsfragen u.a. in Bezug auf Werbung, ausstehende Einstufungen (Rating Pending) und Gutscheinkarten.

Wir hoffen, dass Ihnen dieser Leitfaden eine praktische Hilfe bietet und danken Ihnen für Ihr Engagement im Sinne des Jugendschutzes.

Diese Anleitung gilt nicht für Alterskennzeichen für Online-Spiele und Apps nach dem IARC-Verfahren. Informationen hierzu finden Sie [hier](#).

Berlin, April 2024

Lorenzo von Petersdorff
Stellvertretender Geschäftsführer & Legal Counsel

2. Allgemeine Informationen

Bei den von der USK in einem gemeinsamen Verfahren mit den obersten Landesbehörden erteilten Altersfreigaben handelt es sich um gesetzliche Kennzeichen. Sie unterliegen zudem dem Urheberschutz und Markenschutz. Rechtliche Schritte gegen Missbrauch werden ausdrücklich vorbehalten.

Nach § 14 Abs. 2 JuSchG gibt es folgende Kennzeichen:

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung
- Freigegeben ab sechs Jahren
- Freigegeben ab zwölf Jahren
- Freigegeben ab sechzehn Jahren
- Keine Jugendfreigabe

Über die gesetzlich vorgeschriebene Kennzeichnung zur Altersfreigabe (§ 12 JuSchG) hinaus werden Spielprogramme mit Zusatzinformationen (im Folgenden als „Deskriptoren“ bezeichnet) im Sinne des § 14 Abs. 2a JuSchG versehen, mit denen die wesentlichen Gründe für die Altersfreigabe aufgezeigt und Hinweise auf potenzielle Risiken für die persönliche Integrität durch Nutzungsfunktionalitäten gegeben werden.

3. Kennzeichnung physischer Produkte

3.1. Kennzeichnung Datenträger: Verpackungsvorderseite

Die Vorschriften für die Größe und Positionierung der Kennzeichen auf Datenträgern und deren Hüllen sind geregelt nach dem ersten Gesetz zur Änderung des Jugendschutzgesetzes (JuSchG), in Kraft seit 1. Juli 2008, in § 12 Abs. 2 JuSchG:

„Auf die Kennzeichnungen nach Absatz 1 ist auf dem Bildträger und der Hülle mit einem deutlich sichtbaren Zeichen hinzuweisen. Das Zeichen ist auf der Frontseite der Hülle links unten auf einer Fläche von mindestens 1.200 Quadratmillimetern und dem Bildträger auf einer Fläche von mindestens 250 Quadratmillimetern anzubringen.“

Die oberste Landesbehörde kann:

- 1. Näheres über Inhalt, Größe, Form, Farbe und Anbringung der Zeichen anordnen und*
- 2. Ausnahmen für die Anbringung auf dem Bildträger oder der Hülle genehmigen.“*

3.1.1. Gestaltung und technische Spezifikationen

Die USK-Kennzeichen müssen bei allen Veröffentlichungen von Datenträgern mit Spielprogrammen, die Kindern und Jugendlichen in der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden sollen, so wie gesetzlich vorgeschrieben, verwendet werden. Folgende Punkte sind bei der Abbildung der Kennzeichen auf der Verpackung und Datenträgern nach § 12 Abs. 2 Satz 2 JuSchG zu berücksichtigen:

Datenträger:

- Größe des Kennzeichens: mind. 250 mm² (ca. 1,58 cm x 1,58 cm)

- Position: Integration in den bedruckten Bereich

Verpackungsvorderseite:

- Größe des Kennzeichens: mind. 1.200 mm² (ca. 3,46 cm x 3,46 cm)
- Position: Frontseite, links unten

Das Kennzeichen kann in die Druckvorlage integriert werden (Einarbeitung in das Artwork ist nicht erforderlich) oder alternativ (bei jeder Verpackungsform) an entsprechender Position auf der Hülle oder dem Cover mit einem Permanentsticker aufgebracht werden, so dass es von außen sichtbar ist. Sofern durch die farbliche Gestaltung des Hintergrunds das Quadrat als solches nicht mehr erkennbar ist, ist das Quadrat optisch vom Hintergrund abzugrenzen z. B. durch einen Rahmen.

Für Datenträger unter einer Größe von 2.000 mm² kann das Kennzeichen auf eine Größe von ca. 144 mm² reduziert werden, sofern der Anbieter nachweist, dass aus technischen Gründen eine andere Kennzeichnung nicht möglich ist und bei der federführenden Obersten Landesjugendbehörde eine Ausnahmegenehmigung beantragt wird. Für Datenträger unter 1.500 mm² sowie für die farbliche Ausgestaltung kann die federführende Oberste Landesjugendbehörde weitere Ausnahmen zulassen (siehe Punkt 3.5 Ausnahmen für die USK-Kennzeichnung).

Die entsprechenden Kennzeichengrafiken werden dem Antragsteller nach Beendigung des Prüfprozesses zur Verfügung gestellt.

3.2. Kennzeichnung Datenträger: Verpackungsrückseite

Zusätzlich zur Frontkennzeichnung muss auf der Rückseite der Verpackung die von der USK generierte Grafik mit der Altersstufe sowie den zugehörigen Deskriptoren integriert werden.

In folgenden Fällen ergehen keine Zusatzhinweise:

- Altersfreigabe „USK ab 0 Jahren“ ohne Nutzungsfunktionalitäten,
- Messe-Demos,
- Prototypen,
- Cover Discs,
- Trailer.

Die entsprechenden Kennzeichengrafiken werden dem Antragsteller nach Beendigung des Prüfprozesses zur Verfügung gestellt.

3.2.1. Gestaltung und technische Spezifikationen

Das Kennzeichen für die Rückseite ist auf der Rückseite der Verpackung, vorzugsweise in den unteren zwei Dritteln abzubilden. Je nach Anzahl der Zusatzhinweise (Deskriptoren) können die Größen variieren. In jedem Fall ist folgende Spannbreite an Variationen einzuplanen:

- Kleinste Variante: 39,96 mm (Breite) x 8,83 mm (Höhe)
- Größte Variante: 42,25 mm (Breite) x 15,61 mm (Höhe)

Die individuellen Maße, in welcher die Grafik gedruckt werden muss, werden dem Antragsteller nach Beendigung des Prüfprozesses im Zuge der Generierung der Grafik mitgeteilt.

Die Grafik kann in die Druckvorlage integriert werden (Einarbeitung in das Artwork ist nicht erforderlich) oder alternativ (bei jeder Verpackungsform) an entsprechender Position auf der Hülle oder dem Cover mit einem Permanentsticker aufgebracht werden, so, dass sie von außen sichtbar ist. Sofern durch die farbliche Gestaltung des Hintergrunds das Rechteck als solches nicht mehr erkennbar ist, ist das Rechteck optisch vom Hintergrund abzugrenzen z. B. durch einen Rahmen.

3.2.2. Ausnahme: USK 0

Erhält ein Titel die Altersfreigabe „USK ab 0 Jahren“ und beinhaltet keine Nutzungsfunktionalitäten, ist eine Kennzeichnung auf der Verpackungsrückseite nicht erforderlich.

3.3. Anbieterkennzeichnung als Info- oder Lehrprogramm

Spiele bzw. Spielprogramme zu Informations-, Instruktions- und Lehrzwecken dürfen vom Anbieter selbst als „Infoprogramm“ oder „Lehrprogramm“ gekennzeichnet werden, wenn sie offensichtlich nicht die Entwicklung oder Erziehung von Kindern und Jugendlichen beeinträchtigen (§ 14 Abs. 7 JuSchG). Für die vom Anbieter vergebenen Kennzeichen gelten hinsichtlich Größe und Positionierung die gleichen Vorgaben wie für USK-Kennzeichen. Eine Kennzeichnung der Verpackungsrückseite ist hierbei nicht erforderlich.

Nähere Informationen sind [hier](#) verfügbar.

3.4. Nachkennzeichnungen

3.4.1. Gebrauchtware

Generell muss Gebrauchtware, die die alten USK-Kennzeichen (vor 2008) aufweist, nicht mit den seit 2008 gültigen großen Kennzeichen nachgestickert werden. Ist kein USK-Kennzeichen integriert, darf nicht selbst ein USK-Kennzeichen angebracht werden.

Allerdings muss auch Gebrauchware altersgerecht, entsprechend des USK-Kennzeichens auf der Verpackung oder dem Datenträger, abgegeben werden. Ungekennzeichnete Gebrauchware ist nur an Erwachsene abzugeben, unabhängig davon, um welches Spiel es sich handelt.

3.4.2. Importspiele

Nach § 12 Jugendschutzgesetz dürfen Computer- und Videospiele auf Datenträgern Kindern und Jugendlichen nur dann zugänglich gemacht werden, wenn sie über ein Alterskennzeichen der USK verfügen. Liegen diese Voraussetzungen nicht vor, darf das Spiel prinzipiell nur an Erwachsene verkauft oder diesen zugänglich gemacht werden. Für den Versand von solchen Spielen ist ein Sonderversand mit Alterskontrolle notwendig.

Es stellt einen Verstoß im Sinne des § 28 Abs. 1 JuSchG dar, wenn Gewerbetreibende vorsätzlich oder fahrlässig Kindern und Jugendlichen in Deutschland nicht gekennzeichnete oder falsch gekennzeichnete Datenträger zugänglich machen. Die Verantwortung hierfür trägt in jedem Fall der Händler.

Ist auf dem Datenträger selbst ein USK-Kennzeichen angebracht, aber auf der Verpackung nicht, kann die Umverpackung (nicht die Folierung) nur dann mit einem Permanentsticker nachgestickert werden, sofern sichergestellt ist, dass es sich um ein genau in dieser Form durch die USK geprüftes Spiel (inkl. Umverpackung, Sprachversion, Handbuch, Cover) handelt. Wenn nicht sichergestellt ist, dass das Spiel in dieser Form durch die USK geprüft wurde, so dürfen Sie das USK-Kennzeichen nicht auf der Verpackung nachstickern.

3.4.3. „Retro“-Spiele (vor 1994/vor USK)

Nach § 12 Jugendschutzgesetz dürfen Computer- und Videospiele auf Datenträgern Kindern und Jugendlichen nur dann zugänglich gemacht werden, wenn sie über ein Alterskennzeichen der USK verfügen. Dieses muss auch bei so genannten Retro-Spielen sowohl auf dem Datenträger als auch auf der Verpackung fest integriert sein. Liegen diese Voraussetzungen nicht vor, darf das Spiel prinzipiell nur an Erwachsene verkauft oder diesen zugänglich gemacht werden. Für den Versand von solchen Spielen ist ein Sonderversand mit Alterskontrolle notwendig.

Es stellt einen Verstoß im Sinne des § 28 Abs. 1 JuSchG dar, wenn Gewerbetreibende vorsätzlich oder fahrlässig Kindern und Jugendlichen in Deutschland nicht gekennzeichnete oder falsch gekennzeichnete Bildträger zugänglich machen. Die Verantwortung hierfür trägt in jedem Fall der Händler.

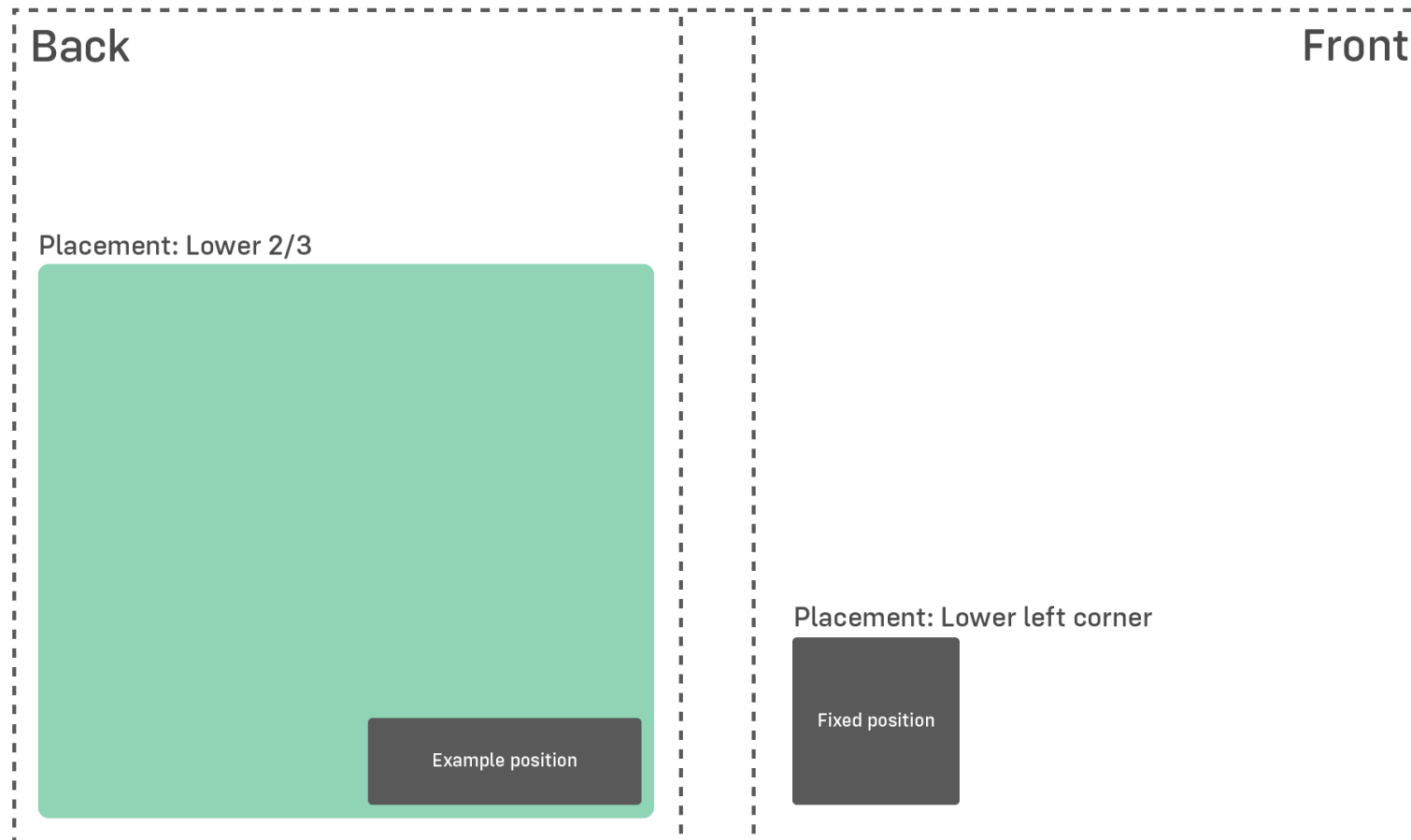
Ist auf dem Datenträger selbst ein USK-Kennzeichen angebracht, aber auf der Verpackung nicht, kann die Umverpackung (nicht die Folierung) nur dann mit einem Permanentsticker nachgestickert werden, sofern sichergestellt ist, dass es sich um ein genau in dieser Form durch die USK geprüftes Spiel (inkl. Umverpackung, Sprachversion, Handbuch, Cover, Codes) handelt. Wenn nicht sichergestellt ist, dass das Spiel in dieser Form durch die USK geprüft wurde, so dürfen Sie das USK-Kennzeichen nicht auf der Verpackung nachstickern.

3.5. Ausnahmen für die USK-Kennzeichnung

Grundsätzlich muss für eine abweichende Kennzeichnung bei der federführenden Stelle eine Ausnahmegenehmigung gemäß § 12 Abs. 2 Nr. 2 JuSchG beantragt werden. Der Antrag kann formlos gestellt werden und sollte ein entsprechendes Muster der geplanten Kennzeichnung beinhalten. Dies kann auch in Dateiform geschehen, sofern das Endprodukt klar ersichtlich ist. Die Ausnahmeanträge können an die [zuständige oberste Landesbehörde beim Jugendministerium NRW](#) gerichtet werden.

Beispielgrafik

3.5.1. Verpackung



4. Kennzeichnung im Online-Bereich

Werden die Spiele über Webseiten verbreitet, so ist auf die vorhandene USK-Alterskennzeichnung im Angebot deutlich hinzuweisen (vgl. § 12 Abs. 2 S. 4 JuSchG sowie § 12 JMStV). Die durch die USK vergebenen Deskriptoren und Zusatzinformationen sind ebenfalls anzuzeigen.

Die Verwendung der Grafik-Datei – in der Form, wie sie zur Verfügung gestellt wird – wird empfohlen, ist aber nicht zwingend erforderlich. Alternativ können die Deskriptoren im Zusammenhang mit dem konkreten Inhalt deutlich wahrnehmbar und in erkennbar räumlicher Nähe zur Altersstufe am „Point of Sale“ (z.B. Produktseite) angebracht werden. Dabei sind zunächst die wesentlichen Gründe für die Altersfreigabe aufzuführen und erst anschließend die Hinweise zur Nutzung. Empfohlen wird hierbei eine visuelle und/oder textliche Trennung zwischen den wesentlichen Gründen für die Altersfreigabe und den Hinweisen zur Nutzung vorzunehmen, beispielsweise durch einen Absatz oder einen horizontalen Strich. Alternativ wird eine textliche Abgrenzung empfohlen, wie zum Beispiel durch die Überschrift „Enthält:“ oder „Hinweise zur Nutzung“.

Es wird zudem empfohlen, auf die speziell zur Erläuterung der USK-Kennzeichen eingerichtete Webseite zu verlinken (<https://usk.de/die-usk-alterskennzeichen/>). Alternativ ist auch die generelle Verlinkung der USK-Webseite (<https://usk.de>) möglich. Bitte sehen Sie davon ab, andere Unterseiten der USK zu verlinken, da nicht für die Verfügbarkeit anderer Seiten garantiert werden kann.

4.1. Spieleplattformen & Storefronts

Storefronts, die als Spieleplattform im Sinne des § 14a Abs. 1 S. 2 JuSchG zu qualifizieren sind, sind gemäß § 14a Abs. 1 S. 2 und 3 JuSchG dazu verpflichtet in eigener Verantwortung darauf zu achten, Alterskennzeichen sowie dazugehörige Deskriptoren deutlich

wahrnehmbar anzuzeigen. Bei den vorliegend durch die USK vergebenen USK-Alterskennzeichen sowie den dazugehörigen Deskriptoren handelt es sich um rechtskonforme Alterskennzeichen im Sinne des § 14a Abs. 1 S. 2 Nr. 1 JuSchG.

Die Verwendung der Grafik-Datei – in der Form, wie sie zur Verfügung gestellt wird – wird empfohlen, ist aber nicht zwingend erforderlich. Alternativ können die Zusatzhinweise (Deskriptoren) im Zusammenhang mit dem konkreten Inhalt deutlich wahrnehmbar und in erkennbar räumlicher Nähe zur Altersstufe am „Point of Sale“ (z.B. Produktseite) angebracht werden. Dabei sind zunächst die wesentlichen Gründe für die Altersfreigabe aufzuführen und erst anschließend die Hinweise zur Nutzung. Empfohlen wird hierbei eine visuelle und/oder textliche Trennung zwischen den wesentlichen Gründen für die Altersfreigabe und den Hinweisen zur Nutzung vorzunehmen, beispielsweise durch einen Absatz oder einen horizontalen Strich. Alternativ wird eine textliche Abgrenzung empfohlen, wie zum Beispiel durch die Überschrift „Enthält:“ oder „Hinweise zur Nutzung“.

Es wird zudem empfohlen, auf die speziell zur Erläuterung der USK-Kennzeichen eingerichtete Webseite zu verlinken (<https://usk.de/die-usk-alterskennzeichen/>). Alternativ ist auch die generelle Verlinkung der USK-Webseite (<https://usk.de>) möglich. Bitte sehen Sie davon ab, andere Unterseiten der USK zu verlinken, da nicht für die Verfügbarkeit anderer Seiten garantiert werden kann.

4.2. Versandhandel

Werden Spiele im Internet als Bildträger (also in physischer Form) im Shop angeboten und vertrieben so liegt für den Shop zwar keine Kennzeichnungspflicht i.S.d. § 14a JuSchG, jedoch gemäß § 12 Abs. 2 S. vor. Die durch die USK vergebenen Deskriptoren sind ebenfalls anzuzeigen.

Die Verwendung der Grafik-Datei – in der Form, wie sie zur Verfügung gestellt wird – wird empfohlen, ist aber nicht zwingend erforderlich. Alternativ können die Zusatzhinweise (Deskriptoren) im Zusammenhang mit dem konkreten Inhalt deutlich wahrnehmbar und in

erkennbar räumlicher Nähe zur Altersstufe am „Point of Sale“ (z.B. Produktseite) angebracht werden. Dabei sind zunächst die wesentlichen Gründe für die Altersfreigabe aufzuführen und erst anschließend die Hinweise zur Nutzung. Empfohlen wird hierbei eine visuelle und/oder textliche Trennung zwischen den wesentlichen Gründen für die Altersfreigabe und den Hinweisen zur Nutzung vorzunehmen, beispielsweise durch einen Absatz oder einen horizontalen Strich. Alternativ wird eine textliche Abgrenzung empfohlen, wie zum Beispiel durch die Überschrift „Enthält:“ oder „Hinweise zur Nutzung“.

Es wird zudem empfohlen, auf die speziell zur Erläuterung der USK-Kennzeichen eingerichtete Webseite zu verlinken (<https://usk.de/die-usk-alterskennzeichen/>). Alternativ ist auch die generelle Verlinkung der USK-Webseite (<https://usk.de>) möglich. Bitte sehen Sie davon ab, andere Unterseiten der USK zu verlinken, da nicht für die Verfügbarkeit anderer Seiten garantiert werden kann.

4.3. IARC-Storefronts

Im Rahmen von Storefronts, die Teil des IARC-Systems sind, werden die Kennzeichen und Deskriptoren über das IARC-System automatisch ausgespielt.

5. Kennzeichnung in der Werbung

Generell existiert keine gesetzliche Pflicht, die USK-Kennzeichen oder Deskriptoren innerhalb von Werbematerialien anzuzeigen. Die USK empfiehlt jedoch, bei Print-, Online- und anderen Werbematerialien auf das USK-Kennzeichen sowie die zugehörigen Zusatzhinweise prominent hinzuweisen.

5.1. Print- und Online Werbung

Die USK empfiehlt, bei Print- und Online-Werbematerialien auf das USK-Kennzeichen sowie die zugehörigen Zusatzhinweise prominent hinzuweisen.

Die Verwendung der Grafik-Datei – in der Form, wie sie durch die USK zur Verfügung gestellt wird – wird empfohlen, ist aber nicht zwingend erforderlich. Alternativ können die Zusatzhinweise (Deskriptoren) im Zusammenhang mit dem beworbenen Inhalt deutlich wahrnehmbar angebracht werden. Dabei sind zunächst die wesentlichen Gründe für die Altersfreigabe aufzuführen und erst anschließend die Hinweise zur Nutzung. Empfohlen wird hierbei eine visuelle und/oder textliche Trennung zwischen den wesentlichen Gründen für die Altersfreigabe und den Hinweisen zur Nutzung vorzunehmen, beispielsweise durch einen Absatz oder einen horizontalen Strich. Alternativ wird eine textliche Abgrenzung empfohlen, wie zum Beispiel durch die Überschrift „Enthält:“ oder „Hinweise zur Nutzung“.

Sowohl das USK-Kennzeichen als auch die Zusatzhinweise sollten gut lesbar und deutlich wahrnehmbar ausgestaltet bzw. integriert sein.

Grundsätzlich darf die durch die USK zur Verfügung gestellte Grafik-Datei nicht verändert oder manipuliert werden. In Einzelfällen sind nach vorheriger Absprache und Abnahme durch die USK Ausnahmen möglich (bspw. die Reduzierung der Breite der Grafik).

5.2. Trailer

Es gibt keine gesetzlichen Vorgaben für das Einbinden von USK-Kennzeichen in Trailermaterial, weder in Bild noch in Ton.

Bei Trailern in der Kino-, Fernseh- oder Internetwerbung sollte auf das USK-Kennzeichen sowie die zugehörigen Zusatzhinweise prominent hingewiesen werden. Wir empfehlen hier, dass am Ende des Trailers beispielsweise die Verpackung mit dem entsprechenden Kennzeichen eingeblendet wird.

5.3. Sonderfall: Einstufung ausstehend - Rating Pending

Wenn Sie Inhalte bewerben, die noch nicht von der USK freigegeben wurden, da das Prüfverfahren noch nicht abgeschlossen ist bzw. noch aussteht - z.B. im Rahmen von Vorbestellungen mit Packshot - bieten wir Ihnen einen einheitlichen grafischen Hinweis „USK Einstufung ausstehend“ an. Dieser kann auf der USK-Webseite heruntergeladen werden. Sobald eine USK-Freigabe für einen Inhalt erteilt wurde, muss gemäß den gesetzlichen Vorschriften auf eine Kennzeichnung nach dem JuSchG deutlich hingewiesen werden (Vgl. § 12 JuSchG).

Bitte beachten Sie, dass es sich bei dem Hinweis „USK Einstufung ausstehend“ um kein gesetzliches Kennzeichen handelt und der Hinweis nicht auf Bildträgern und deren physischer Verpackung verwendet werden darf!¹

¹ Die Grafikvorlagen für „USK Einstufung ausstehend“ können hier gefunden werden: <https://usk.de/fuer-unternehmen/spiele-und-apps-pruefen-lassen/grafikvorlagen/>

6. Sonderfälle

6.1. Gutscheinkarten

Gutscheinkarten, die zum Kauf angeboten werden, um über ein Online-Angebot Spiele zu beziehen, sollten das entsprechende USK-Kennzeichen sowie die zugehörigen Zusatzhinweise dann abbilden, wenn mit dem Einsatz der Gutscheinkarte ein oder mehrere Spiele bezogen werden können, für die genau dieses abgebildete Alterskennzeichen von der USK vergeben wurde. Sind Spiele mit unterschiedlichen oder keinen Kennzeichen für die Gutscheinkarte erhältlich, darf kein USK-Kennzeichen auf der Gutscheinkarte abgebildet werden.

Bitte beachten Sie, dass das Kennzeichen auf einer Gutscheinkarte lediglich einen Hinweis darstellt und nicht die Abgabe an Kinder und Jugendliche nach dem Jugendschutz-Gesetz beim Verkauf im Handel beschränkt. Es bleibt weiterhin die Verpflichtung des Anbieters des Spiels nach den Vorgaben des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV) sicherzustellen, dass die Inhalte online gesetzeskonform verbreitet werden (z.B. durch technische Mittel), so dass Kinder oder Jugendliche der betroffenen Altersstufen entsprechende Inhalte üblicherweise nicht wahrnehmen.

6.2. Hardware und Spiel oder mehrere Spiele (Bundle-Box)

Das USK-Kennzeichen sowie die zugehörigen Deskriptoren sind zusammen mit dem Cover-Artwork auf die Bundle-Box (Hardware und Spiel in einer gemeinsamen Verpackung) gedruckt und von außen sichtbar. Die Deskriptoren müssen dabei, genau wie bei Spieleverpackungen, auf die Rückseite gedruckt werden.

Alternativ sind das USK-Kennzeichen und die Deskriptoren jeweils als Permanent-Sticker auf der Bundle-Box angebracht.

Bei mehreren Spielen in einer Bundle-Box gelten besondere Regeln. Sogar wenn alle enthaltenen Spiele bereits eigene USK-Kennzeichen tragen, so muss dennoch das gesamte Bundle als neues Produkt zur Prüfung bei der USK erneut eingereicht werden. Es werden neue Alterskennzeichen und ggf. Deskriptoren für den neuen Prüfgegenstand ausgestellt. Diese müssen anschließend, entsprechend der zuvor genannten Kennzeichnungsformen an die Bundle-Box, die Verpackungen und die Datenträger angebracht werden. So muss jeder Datenträger mit dem jeweiligen USK-Kennzeichen und die Bundle-Box selbst mit dem höchsten USK-Kennzeichen aller Datenträger versehen werden.

6.3. Film und Spiel in einer Verpackung

Auf den Datenträgern selbst ist jeweils das von der Selbstkontrolle (USK oder FSK) erteilte Kennzeichen in der nach § 12 Abs. 2 JuSchG vorgegebenen Größe anzubringen.

Auf der gemeinsamen Hülle ist - bei unterschiedlichen Altersfreigaben - das erteilte höhere Kennzeichen nach Maßgabe von § 12 Abs. 2 JuSchG anzubringen.

Sofern die Kennzeichen von USK und FSK für die gleiche Altersstufe gelten, ist das Kennzeichen anzubringen, das für die Herstellerfirma bei der Vermarktung des Gesamtprodukts im Vordergrund steht.

7. Hilfe

Sollten Sie Probleme mit den Grafiken oder sonstige Fragen haben, bitte kontaktieren Sie unser über kontakt@usk.de.