



USK

# USK-Kennzeichen auf Datenträgern und deren Verpackungsformen

ANLEITUNG ZUR KORREKTEN KENNZEICHNUNG

# Inhalt

## **Vorwort**

## **1. Allgemeine Informationen**

## **2. Die USK-Kennzeichen**

2.1. Gestaltung und technische Spezifikationen

2.2. Anbieterkennzeichnung als Info- oder Lehrprogramm

2.3. Ausnahmen für die USK-Kennzeichnung

## **3. Datenträger: Discs**

## **4. Kunststoff-Einsteckhüllen**

4.1. mit Papiercover

4.2. mit Papierwendecover

4.3. im Schmuckschuber

## **5. Kartonstecktaschen**

## **6. Hardcover / Digipacks im Schuber**

## **7. Sonderverpackung (z. B. Steelbook, Holz, Stoff)**

7.1. Regelfall

7.2. Sonderverpackung im Schuber

7.3. Boxset mit angebrachter Banderole

7.4. Pappbox mit Fluppe

## **8. Hardware und Spiel (Bundle-Box)**

## **9. Film und Spiel in einer Verpackung**

## **10. Nachkennzeichnung**

10.1. Gebrauchtware

10.2. Importspiele

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

## **11. Werbung für Spiele**

## **12. Einstufung ausstehend - Rating Pending**

## **13. Gutscheinkarten**

## **14. Impressum**

## Vorwort

Dieser Leitfaden informiert über die gesetzeskonforme Kennzeichnung von Datenträgern mit Spielprogrammen und deren Verpackung gemäß Jugendschutzgesetz (JuSchG). Da sich in der Praxis häufig Fragen in Bezug auf die korrekte Auslegung der geltenden Vorgaben ergeben, werden hier die häufigsten Formen der Nutzung der Kennzeichen für Retail-Veröffentlichungen beschrieben. Die hier abgebildeten Beispiele (Seite 8 bis 18) wurden daher mit dem Ministerium für Kinder, Familie, Flüchtlinge und Integration des Landes NRW als federführende Stelle der obersten Landesbehörden für den Jugendschutz bei Computerspielen und den Trägern der USK, BIU e.V. und GAME e.V., abgestimmt. 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.

Wir danken den Firmen Koch Media GmbH, Microsoft GmbH, Nintendo of Europe GmbH und Take Two Interactive GmbH für die freundliche Bereitstellung der grafischen Abbildungen, die als Musterdarstellungen zu verstehen sind.

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

Berlin, September 2017

Marie-Blanche Stössinger  
Geschäftsführerin der USK

# 1. Allgemeine Informationen

Diese Anleitung soll anhand von grafischen Beispielen die gesetzeskonforme Kennzeichnung von Datenträgern mit Spielprogrammen und deren Verpackung veranschaulichen. Dabei wurde versucht, ein Großteil der auf dem Markt befindlichen Datenträger und deren unterschiedliche Verpackungsformen abzudecken.

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.“

Das vollständige Jugendschutzgesetz zum Download finden Sie hier

[http://www.usk.de/fileadmin/documents/Publisher\\_Bereich/2011-01-26\\_JuSchG.pdf](http://www.usk.de/fileadmin/documents/Publisher_Bereich/2011-01-26_JuSchG.pdf)

Bitte beachten Sie, dass die Angaben in dieser Anleitung nicht für Alterskennzeichen für Online-Spiele und Apps nach dem IARC-Verfahren gelten. Informationen hierzu finden Sie [hier](#).

## 2. Die USK-Kennzeichen

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

### Die Kennzeichen:

Kennzeichen 250 mm<sup>2</sup> für Datenträger

Kennzeichen 1.200 mm<sup>2</sup> für äußere Verpackung



## 2. Die USK-Kennzeichen

### 2.1. 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 mm<sup>2</sup> (1,50 cm x 1,50 cm)

Position: Integration in den bedruckten Bereich

**Verpackung:**

Größe des Kennzeichens: mind. 1.200 mm<sup>2</sup> (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 mm<sup>2</sup> kann das Kennzeichen auf eine Größe von ca. 144 mm<sup>2</sup> reduziert werden, sofern der Anbieter nachweist, dass aus technischen Gründen eine andere Kennzeichnung nicht möglich ist und bei der federführenden Obersten Landesjugendbehörde eine Ausnahme-genehmigung beantragt wird. Für Datenträger unter 1.500 mm<sup>2</sup> sowie für die farbliche Ausgestaltung kann die federführende Oberste Landesjugend-behörde weitere Ausnahmen zulassen (siehe Punkt 2.3. Ausnahmen).

Die **Druckvorlagen** der USK-Kennzeichen mit näheren Informationen sind [hier](#) als Download verfügbar.

## 2. Die USK-Kennzeichen

### 2.2. 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.

Nähere Informationen sind [hier](#) verfügbar.

### 2.3. 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 gerichtet werden an:

**Ministerium für Kinder, Familie ,  
Flüchtlinge und Integration  
des Landes NRW**  
Haroldstraße 4  
40213 Düsseldorf  
E-Mail: [poststelle@mkffi.nrw.de](mailto:poststelle@mkffi.nrw.de)

### 3. Datenträger: Discs



Größe des Kennzeichens: mindestens 250 mm<sup>2</sup>  
(1,50 cm x 1,50 cm)

Position: Integration in den bedruckten Bereich



## 4. Kunststoff-Einsteckhüllen

### 4.1. mit Papiercover



Das USK-Kennzeichen ist zusammen mit dem Cover-Artwork auf dem Papier gedruckt und von außen sichtbar.

Alternativ ist das USK-Kennzeichen als Permanent-Sticker auf dem Papier oder der Kunststoff-Hülle angebracht.

Bei mehreren Datenträgern in einer Kunststoff-Einsteckhülle ist jeder Datenträger mit dem jeweiligen USK-Kennzeichen versehen und die Verpackung mit dem höchsten USK-Kennzeichen aller Datenträger.

## 4. Kunststoff-Einsteckhüllen

### 4.2. mit Papierwendecover



Das USK-Kennzeichen ist zusammen mit dem Cover-Artwork auf dem Papier gedruckt und von außen sichtbar. Die Rückseite des Covers kann das Cover-Artwork ohne USK-Kennzeichen enthalten.

Alternativ ist das USK-Kennzeichen als Permanent-Sticker auf dem Papier oder der Kunststoff-Hülle angebracht.

Bei mehreren Datenträgern in einer Kunststoff-Einsteckhülle ist jeder Datenträger mit dem jeweiligen USK-Kennzeichen versehen und die Verpackung mit dem höchsten USK-Kennzeichen aller Datenträger.

## 4. Kunststoff-Einsteckhüllen

### 4.3. im Schmuckschuber



Wenn die Kunststoff-Einsteckhülle gemäß Ziffern 4.1 oder 4.2 gekennzeichnet ist, dann benötigt der Schmuckschuber kein gedrucktes oder mit Permanentsticker angebrachtes USK-Kennzeichen. Es genügt ein ablösbarer Sticker auf dem Schmuckschuber oder auf einer Folierung um die Verpackung.

**Alternativ** ist das USK-Kennzeichen als Permanent-Sticker auf dem Schmuckschuber angebracht.

Bei mehreren Kunststoff-Einsteckhüllen in einem Schmuckschuber ist jede Kunststoff-Einsteckhülle mit dem jeweiligen USK-Kennzeichen versehen und der Schmuckschuber mit dem höchsten USK-Kennzeichen aller Kunststoff-Einsteckhüllen.

## 5. Kartonstecktaschen



Das USK-Kennzeichen ist zusammen mit dem Cover-Artwork auf der Kartonstecktasche gedruckt und von außen sichtbar.

Alternativ ist das USK-Kennzeichen als Permanent-Sticker auf der Kartonstecktasche angebracht.



## 6. Hardcover / Digipacks im Schubert



Das **USK-Kennzeichen** ist zusammen mit dem **Cover-Artwork** auf dem **Schuber** gedruckt und von außen sichtbar. Das Digipack benötigt kein gedrucktes oder mit Permanentsticker angebrachtes USK-Kennzeichen, solange das Digipack in dem Schuber durch Folierung oder ein Siegel so gesichert ist, dass der Schuber vor Kauf nicht entfernt werden kann.

**Alternativ** ist das USK-Kennzeichen als Permanent-Sticker auf dem Schuber angebracht.

Bei **mehreren Datenträgern** in einem Digipack ist jeder Datenträger mit dem jeweiligen USK-Kennzeichen versehen und der Schuber mit dem höchsten USK-Kennzeichen aller Datenträger.

## 7. Sonderverpackung (z. B. Steelbook, Holz, Stoff)

### 7.1. Regelfall



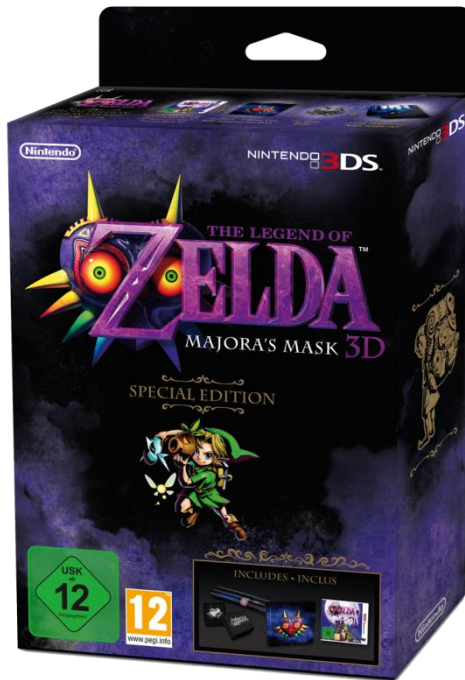
Das USK-Kennzeichen ist zusammen mit dem Cover-Artwork auf der Sonderverpackung gedruckt und von außen sichtbar.

**Alternativ** ist das USK-Kennzeichen als Permanent-Sticker auf der Sonderverpackung angebracht.

Bei **mehreren Datenträgern** in einer Sonderverpackung ist jeder Datenträger mit dem jeweiligen USK-Kennzeichen versehen und die Sonderverpackung mit dem höchsten USK-Kennzeichen aller Datenträger.

## 7. Sonderverpackung (z. B. Steelbook, Holz, Stoff)

### 7.2. Sonderverpackung im Schubert



Das **USK-Kennzeichen** ist **zusammen mit dem Cover-Artwork auf den Schubert gedruckt und von außen sichtbar**. Die Sonderverpackung benötigt kein gedrucktes oder mit Permanentsticker angebrachtes USK-Kennzeichen, solange die Sonderverpackung in dem Schubert durch Folierung oder ein Siegel so gesichert ist, dass der Schubert vor Kauf nicht befugt entfernt werden kann und der Datenträger in der Sonderverpackung gekennzeichnet ist.

**Alternativ** ist das USK-Kennzeichen als Permanent-Sticker auf dem Schubert angebracht.

Bei **mehreren Datenträgern** in einer Sonderverpackung ist jeder Datenträger mit dem jeweiligen USK-Kennzeichen versehen und der Schubert mit dem höchsten USK-Kennzeichen aller Datenträger.

## 7. Sonderverpackung (z. B. Steelbook, Holz, Stoff)

### 7.3. Boxset mit angebrachter Banderole



Wenn die Kunststoff-Einsteckhülle gemäß Ziffern 4.1 oder 4.2 in der Box gekennzeichnet ist, dann benötigt die Box kein gedrucktes oder mit Permanentsticker angebrachtes USK-Kennzeichen. Es genügt ein auf einer Banderole aufgedrucktes USK-Kennzeichen oder einem auf der Front angehefteten Onsert (Papierbogen) um bzw. auf dem Boxset oder ein ablösbares USK-Kennzeichen auf der Box oder auf einer Folierung um die Box.

**Alternativ** ist das USK-Kennzeichen als Permanent-Sticker auf der Box angebracht.

Bei mehreren Kunststoff-Einsteckhüllen in einer Box ist jede Kunststoff-Einsteckhülle mit dem jeweiligen USK-Kennzeichen versehen und die Box mit dem höchsten USK-Kennzeichen aller Kunststoff-Einsteckhüllen.



## 7. Sonderverpackung (z. B. Steelbook, Holz, Stoff)

### 7.4. Pappbox mit Fluppe



Wenn die Kunststoff-Einsteckhülle gemäß Ziffern 4.1 oder 4.2 in der Box gekennzeichnet ist, dann benötigt die Pappbox kein gedrucktes oder mit Permanentsticker angebrachtes USK-Kennzeichen. Es genügt ein ablösbares USK-Kennzeichen auf der Pappbox oder auf einer Folierung um die Box.

**Alternativ** ist das USK-Kennzeichen als Permanent-Sticker auf der Pappbox angebracht.

Bei mehreren Kunststoff-Einsteckhüllen in einer Pappbox ist jede Kunststoff-Einsteckhülle mit dem jeweiligen USK-Kennzeichen versehen und die Pappbox mit dem höchsten USK-Kennzeichen aller Kunststoff-Einsteckhüllen.

## 8. Hardware und Spiel (Bundle-Box)

**Das USK-Kennzeichen ist zusammen mit dem Cover-Artwork auf die Bundle-Box (Hardware und Spiel in einer gemeinsamen Verpackung) gedruckt und von außen sichtbar.**

**Alternativ** ist das USK-Kennzeichen als Permanent-Sticker auf der Bundle-Box angebracht.



Befindet sich in der Bundle-Box eine **Spieleverpackung**, die **nach Maßgabe der Ziffern 4-8 gekennzeichnet** ist, so genügt ein ablösbarer Sticker auf der Bundle-Box oder auf einer Folierung um die Bundle-Box.

**Alternativ** ist das USK-Kennzeichen als Permanent-Sticker auf der Verpackung angebracht.

Bei **mehreren Spielen** in einer Bundle-Box ist jeder Datenträger mit dem jeweiligen USK-Kennzeichen versehen und die Bundle-Box selbst mit dem höchsten USK-Kennzeichen aller Datenträger.

Für die Verpackungen innerhalb der Bundle-Box gelten die zuvor beschriebenen Kennzeichnungsformen entsprechend. Gleiches gilt für die Bundle-Box selbst.

## 9. Film und Spiel in einer Verpackung

**Auf den Bildträgern 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 aufzubringen.

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

## 10. Nachkennzeichnung

### 10.1. Gebrauchware

Generell muss Gebrauchware, 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 dem alten USK-Kennzeichen auf der Verpackung, abgegeben werden. Ungekennzeichnete Gebrauchware ist nur an Erwachsene abzugeben, unabhängig davon, um welches Spiel es sich handelt.

## 10. Nachkennzeichnung

### 10.2. 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. Dieses muss auch bei Importspielen 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 Sondersendversand 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 nachgestickt 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.

## 10. Nachkennzeichnung

### 10.3. „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.

## 11. Werbung für Spiele

Die USK empfiehlt, bei Print- und anderen Werbematerialien auf das USK-Kennzeichen prominent hinzuweisen.

Bei Trailern in der Kino-, Fernseh- oder Internetwerbung sollte das USK-Kennzeichen gut sichtbar eingeblendet werden. Dies kann entweder vor Beginn des Trailers erfolgen (Größe: min. 50% des Screens; Länge: min. 2 Sekunden) oder aber während des Trailers am linken unteren Bildschirmrand (Größe: min. 15% des Screens; Länge: min. 4 Sekunden). Ein begleitendes Voiceover sollte den Zuschauer auf die USK-Freigabe aufmerksam machen (Text: “USK ab \_\_ Jahren”).

## 12. Einstufung ausstehend - Rating Pending

### **Grafischer Hinweis für noch ungeprüfte Spiele**

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 an. Der Hinweis „USK Einstufung ausstehend“ kann kostenlos heruntergeladen und genutzt werden. Sobald eine USK-Freigabe für einen Inhalt erteilt wurde, muss gemäß den gesetzlichen Vorschriften das entsprechende USK-Kennzeichen verwendet werden (Vgl. § 12 JuSchG). Dies gilt auch für Ihre Werbung und Angebote im Internet gemäß §12 JMStV.

#### [Grafischer Hinweis „USK Einstufung ausstehend“](#)

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!



## 13. Gutscheinkarten

Gutscheinkarten, die zum Kauf angeboten werden, um über ein Online-Angebot Spiele zu beziehen, sollten das entsprechende USK-Kennzeichen 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.

## 14. Impressum

**USK bei der Freiwilligen Selbstkontrolle  
Unterhaltungssoftware GmbH**

Torstraße 6

10119 Berlin

Telefon: +49(30)2408866-0

[kontakt@usk.de](mailto:kontakt@usk.de)

[www.usk.de](http://www.usk.de)

**Fotos und Abbildungen**

Koch Media GmbH

Microsoft GmbH

Nintendo of Europe GmbH

Take Two Interactive GmbH