

Information for applicants

1. What changes does the new Youth Protection Act bring for applicants?

The amended Youth Protection Act (JuSchG) came into force in May 2021. The amendments bring significant changes for the review of digital games. In accordance with the agreements between the USK and the supreme state youth authorities, the applicants and rating committees of the USK will be faced with changes in the course of the joint procedure for the labeling of computer and video games.

In the future, games will be **labeled with additional indications (so-called descriptors)**, which provide information about the **main reasons for the age rating as well as any usage functionalities with potential risk**. In addition, the independent USK committees will also take into account so-called usage risks (risks to personal integrity), which can arise from purchase or communication functions. The condition is that these elements are a **permanent component of the game**.

The risks of use are usually taken into account by displaying the usage functionalities through additional indications (descriptors). In individual cases, a higher age rating may be assigned if an additional descriptor is not sufficient due to a significantly increased risk. In future, precautionary measures taken by the provider are also to be included in the weighing process. These include, for example, technical setting options that can be used to reduce potential risks that may arise, for example, in chats or in connection with unrestricted purchasing functions.

2. Application Materials: What information must be submitted to the USK when submitting a game?

If applicants plan to integrate additional functions beyond the media content that are a permanent part of the game, they must notify the USK of these in the future when submitting the application in the Standard Procedure¹ and provide more **detailed information on the planned integration**. The new **application form** [LINK] asks for all functionalities of the game such as communication functions (e.g. chats), location sharing or in-game purchases will be requested.

¹ <https://usk.de/en/home/age-classification-for-games-and-apps/standard-procedure/>

Das Produkt enthält / the product contains:	
<input type="checkbox"/> Kommunikations- und Kontaktfunktionen / <i>Communication and contact functions (e.g. chat)</i>	
<input type="checkbox"/> In-Game-Käufe / <i>in-game purchases</i>	<input type="checkbox"/> In-Game-Käufe + zufällige Objekte / <i>in-game purchases + randomized items</i>
<input type="checkbox"/> Standortweitergabe / <i>location sharing</i>	<input type="checkbox"/> Sonstiges / <i>Other (e.g. sanctions for not playing, Push Messages, Comeback-Gifts...)</i>
Wenn sie eines dieser Felder markiert haben, schicken sie uns bitte weitere Details zu diesen Features und den vorhandenen Vorsorgemaßnahmen. <i>If you ticked one of these boxes, please send us additional information about these features and your precautionary measures.</i>	

In the course of this process, it will be necessary for applicants to submit more **detailed information** (e.g. more detailed descriptions or concepts) on these functionalities in addition to the game material. Information about **precautionary measures** are particularly relevant.

This includes, for example, the following information:

- **In-game purchases, loot boxes**
 - What content can be purchased (cosmetic items, in-game currency, in-game advantages, random objects etc.)?
 - How are purchase functionalities integrated into the game (e.g. type of digital content, currency system, placement of purchase functions, offer cycles)?
 - Can purchases be restricted in addition to the usual platform/hardware settings?
- **Communication and contact functions (e.g. chats)**
 - What types of communications are integrated into the game (text chat, voice chat, video chat, emojis...) and how are they designed?
 - Is it possible to create user-generated content and make it available in the game, and if so, in what form (in-game content/skins, photos etc.)?
 - Are reporting and remediation procedures in place and what is their basic mode of operation (AI check, reporting, moderation, language filter)?
 - Is it possible to block other users?
 - Are there further measures to control communication in the game (moderation, AI, word filters, etc.)?
 - Is it possible to restrict or extend the use of the service to a specific group of users and, if so, how?
- **Other**
 - Are there negative consequences of not playing (e.g. loss of experience points)?
 - Is location sharing possible and/or part of the game concept?
 - Are there references to provider-independent advice, help and reporting options and how are these designed?
 - Are there default settings that limit the risks of use for children and young people?

If the functionalities and usage risks are fully covered by precautionary measures of the respective gaming platform (operating system of the console, storefront, game client, etc.), these do not have to be listed separately.

3. How must additional information (descriptors) be displayed in the future?

After the game has been tested, applicants will be informed not only about the age rating but also about the related additional information (descriptors). Together with the USK certificate applicants receive a **graphic file** generated by the USK **for download** as well as instructions on how to use and attach it to their product and offer.

- **Game packaging**






In addition to the **front labeling**, a **descriptor field must be integrated on the back** of the packaging to indicate the age rating and the related additional information (descriptors). This field should preferably be placed in the area of the lower two-thirds of the packaging. Cover discs, trailers and "USK All Ages"-games do not receive content descriptors. In the case of the latter, however, additional information regarding the usage may have to be displayed on the back (e.g. in-game purchases).

The **graphic file** of the descriptor field must be integrated during printing with a certain minimum size on the packaging. Depending on the number of the additional information (descriptors), the sizes may vary. In any case, the range between the following sizes must be planned accordingly:

Smallest version: 39.96mm (width) x 8.83mm (height)

Largest version: 42.25mm (width) x 15.61mm (height)

Examples: List with additional information

					
Gewalt & Krieg		Angedeutete Gewalt Comic-Gewalt	Fantasy-Gewalt Kriegsthematik	Gewalt	Drastische Gewalt
Sex			Sexuelle Andeutungen	Sexuelle Inhalte	
Drogen & Sucht			Drogen, Alkohol, Tabakkonsum		
Bedrohung & Angst		Schreckmomente	Belastende Themen	Horror	
Sprache		Schimpfwörter		Derbe Sprache	
Weitere		Handlungsdruck	Glückspielthematik		
Nutzungs- funktionalitäten		Chats In-Game-Käufe, In-Game-Käufe (+zu fällige Objekte) Standortweitergabe			

Design of the game package:



USK 0
www.usk.de
Enthält: Chats

USK 6
Handlungsdruck

USK 12
Fantasy-Gewalt
Schreckmomente
Enthält: In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)
Chats

USK 16
Gewalt
Derbe Sprache
Kriegsthematik

USK 18
Drastische Gewalt
Horror
Enthält: In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)

• **IARC Storefronts**

If the games are distributed via **IARC storefronts**, the issued additional information and descriptors must be communicated to the storefronts. All **IARC storefronts** are already capable of displaying the descriptors and additional information in a permissible manner. The provider only needs to upload the appropriate certificate. Accordingly, it is not mandatory to use the graphic file in these stores.

• **Websites/Additional Storefronts**

If the games are distributed on other storefronts/websites, the descriptors and additional information assigned by the USK must also be displayed. The use of the graphic file - in the form provided within the USK certificate - is possible, but not mandatory. Alternatively, the additional information (descriptors) can be displayed in connection with the specific content in a clearly perceptible manner and in recognizable spatial proximity to the age rating at the "point of sale".

4. What applies to games that have already been labeled?

Games that were tested under the Youth Protection Act (JuSchG) and received an age rating before the new regulations came into force are not required to display additional information or descriptors. **These ratings remain valid.**

However, an obligation to display in the manner described above (point 3.) exists if the game is tested again and corresponding additional descriptors are issued. This may be necessary, for example, if the game is expanded or modified with regard to its youth-protection relevant aspects and thus deviates from the version already rated.

5. Do separate regulations apply to marketing?

No. Age ratings as well as descriptors and additional information do not have to be displayed on marketing materials or trailers. However, for reasons of transparency and orientation, it is recommended that trailers display the age rating of the main game as well as additional information in a suitable place. Specific information on the exact design can be found in the USK labeling guide ([link](#)).

6. When will the new regulations come into force?

The USK will inform applicants **three months in advance of the specific start date** of the new regulations. Currently, the USK assumes that the new regulations will come into force **from the beginning of 2023**, depending on the decision of the federal states. As of this date, applicants must provide the USK with the above-mentioned information and commit themselves with the application to display the additional information (descriptors) in the form described above (see 3. above) in addition to the age rating. Applicants who plan to submit their game from January 2023 onwards are advised to already consider the specifications (see 3.) as part of the artwork.

We request to use **the new application form from now on** and to submit the information listed under 2.) in a "soft launch phase" in order to allow us an optimal preparation with regard to the subsequent review process and to obtain an overview of the variety of precautionary measures within the games and ecosystems.

Current list of descriptors

Note: There is a possibility that additional descriptors will be added in the future.

Content Descriptors	Angedeutete Gewalt
	Comic-Gewalt
	Fantasy-Gewalt
	Gewalt
	Drastische Gewalt
	Sexualisierte Gewalt
	Handlungsdruck
	Schimpfwörter
	Derbe Sprache
	Schreckmomente
	Horror
	Sexuelle Andeutungen
	Sexuelle Inhalte
	Kriegsthematik
	Glücksspielthematik
	Belastende Themen
	Drogen
	Alkohol
	Tabakkonsum
Usage Risks	Chats
	Standortweitergabe
	In-Game-Käufe
	In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)

Informationen für Antragsteller

1. Was ändert sich für Antragsteller durch das neue Jugendschutzgesetz?

Im Mai 2021 ist das **novellierte Jugendschutzgesetz (JuSchG)** in Kraft getreten. Die Neuerungen bringen wesentliche Änderungen für die Prüfung von digitalen Spielen mit sich. Gemäß der Abstimmungen zwischen der USK und den Obersten Landesjugendbehörden kommen im Zuge des gemeinsamen Verfahrens zur Kennzeichnung von Computer- und Videospiele Änderungen auf die Antragsteller und Prüfungsgremien der USK zu.

Künftig sollen **Spiele mit Zusatzhinweisen** (so genannten Deskriptoren) versehen werden, die Auskunft über die **wesentlichen Gründe für die Altersfreigabe** sowie ggf. enthaltene **Nutzungsfunktionalitäten mit Risikopotenzial** geben. Darüber hinaus werden die unabhängigen USK-Gremien bei der Beurteilung der Entwicklungsbeeinträchtigung auch sogenannte Nutzungsrisiken (Risiken für die persönliche Integrität) berücksichtigen, die sich beispielsweise aus Kauf- oder Kommunikationsfunktionen ergeben können. Voraussetzung ist, dass diese **auf Dauer angelegter Bestandteil des Spiels** sind.

Die Berücksichtigung der Nutzungsrisiken erfolgt in der Regel über das Ausweisen der Nutzungsfunktionalitäten mittels Zusatzhinweisen. In Einzelfällen kann es dabei auch zu einer höheren Alterseinstufung kommen, wenn ein zusätzlicher Hinweis aufgrund eines signifikant erhöhten Risikos nicht ausreichend ist. Bei der Abwägung sollen künftig auch Vorsorgemaßnahmen des Anbieters einbezogen werden. Darunter fallen beispielsweise technische Einstellungsmöglichkeiten, mit denen sich potenzielle Risiken, die beispielsweise bei Chats oder uneingeschränkten Kauffunktionen entstehen können, verringern lassen.

2. Antragsmaterialien: Welche Informationen sind der USK im Rahmen der Einreichung eines Spiels zu übermitteln?

Planen Antragsteller*innen über den Medieninhalt hinaus zusätzliche Funktionen zu integrieren, die auf Dauer angelegter Bestandteil des Spiels sind, so müssen sie diese künftig der USK bei Antragstellung für eine Prüfung im Standardverfahren² mitteilen und **nähere Informationen zur geplanten Integration** übermitteln. Im neuen **Antragsformular** werden entsprechende Nutzungsfunktionalitäten des Spieles wie Kommunikationsfunktionen (z.B. Chats), Standortweitergabe oder In-Game-Käufe abgefragt.

² <https://usk.de/fuer-unternehmen/spiele-und-apps-pruefen-lassen/standard-verfahren/>

Das Produkt enthält / the product contains:	
<input type="checkbox"/> Kommunikations- und Kontaktfunktionen / <i>Communication and contact functions (e.g. chat)</i>	
<input type="checkbox"/> In-Game-Käufe / <i>in-game purchases</i>	<input type="checkbox"/> In-Game-Käufe + zufällige Objekte / <i>in-game purchases + randomized items</i>
<input type="checkbox"/> Standortweitergabe / <i>location sharing</i>	<input type="checkbox"/> Sonstiges / <i>Other (e.g. sanctions for not playing, Push Messages, Comeback-Gifts...)</i>
Wenn sie eines dieser Felder markiert haben, schicken sie uns bitte weitere Details zu diesen Features und den vorhandenen Vorsorgemaßnahmen. <i>If you ticked one of these boxes, please send us additional information about these features and your precautionary measures.</i>	

Im Zuge dessen wird es für Antragsteller*innen erforderlich sein, der USK **nähere Informationen** (z.B. nähere Beschreibungen) **zu diesen Funktionalitäten** mitzuteilen bzw. zusätzlich zum Spielmaterial einzureichen. Besonders relevant sind dabei Informationen, die Auskunft über die Ausgestaltung und Absicherung (**Vorsorgemaßnahmen**) der jeweiligen Funktionen geben.

Dazu gehören beispielsweise folgende Informationen:

- **Kauffunktionen (z.B. In-Game-Käufe, Lootboxen)**
 - Welche Inhalte können käuflich erworben werden (kosmetische Items, Spielwährung, Spielvorteile, zufällige Objekte etc.)?
 - Wie werden Kauffunktionalitäten in das Spiel eingebunden? (Platzierung der Kauf-funktionen, Werbung Käufe zu tätigen, Angebotszyklen, Rabattaktionen etc.)?
 - Lassen sich Käufe neben den üblichen Plattform-/Hardwareeinstellungen zusätzlich einschränken/limitieren?
- **Kommunikations- und Kontaktfunktionen (z.B. Chats)**
 - Welche Arten an Kommunikationsmöglichkeiten sind im Spiel integriert (Text-Chat, Voice-Chat, Video-Chat, Emojis etc.) und wie sind diese ausgestaltet?
 - Besteht die Möglichkeit nutzergenerierte Inhalte zu erstellen und im Spiel verfügbar zu machen und wenn ja in welcher Form (In-Game-Content/Skins, Fotos etc.)?
 - Sind Melde- und Abhilfeverfahren vorhanden und wie ist deren grundlegende Funktionsweise?
 - Besteht die Möglichkeit, andere Nutzer*innen zu blockieren?
 - Gibt es darüber hinaus weitere Maßnahmen, um die Kommunikation im Spiel zu kontrollieren (Moderation, KI, Wortfilter etc.)?
 - Besteht die Möglichkeit, die Angebotsnutzung individuell auf einen bestimmten Nutzer*innenkreis zu beschränken oder zu erweitern und wenn ja, wie?
- **Sonstiges**
 - Ergeben sich negative Konsequenzen durch Nicht-Spielen (z.B. Verlust von Erfahrungspunkten)?
 - Ist die Weitergabe des Standorts möglich und/oder Teil des Spielkonzepts?
 - Sind eigene oder anbieterunabhängige Hinweise auf Beratungsangebote, Hilfe- und Meldemöglichkeiten vorhanden und wie sind diese ausgestaltet?
 - Sind weitere Voreinstellungen vorhanden, welche die Nutzungsrisiken für Kinder und Jugendliche begrenzen?

Werden die Funktionalitäten und Nutzungsrisiken vollständig über Vorsorgemaßnahmen der jeweiligen Spieleplattform (Betriebssystem der Konsole, Storefront, Spieleclient etc.) abgedeckt, müssen diese nicht separat aufgeführt werden.

3. Wie müssen Zusatzhinweise (Deskriptoren) künftig angezeigt werden?

Nach erfolgter Prüfung des Spiels werden dem Anbieter neben der Altersfreigabe künftig auch die zugehörigen Zusatzhinweise (Deskriptoren) mitgeteilt. Zusammen mit dem USK-Zertifikat erhalten Anbieter eine von der USK generierte **Grafikdatei zum Download** sowie eine Anleitung zur Anbringung im Rahmen ihres Angebots.

- **Spieleverpackung**






Zusätzlich zur **Frontkennzeichnung** muss **auf der Rückseite der Verpackung** ein entsprechendes Feld mit der Altersstufe sowie den zugehörigen Zusatzhinweisen (Deskriptoren) integriert werden. Dieses Feld ist vorzugsweise im Bereich der unteren zwei Drittel der Verpackung anzubringen. Coverdiscs, Trailer und „USK ab 0 Jahren“-Spiele erhalten keine Zusatzhinweise zu den Inhalten. Bei Letzteren sind ggf. jedoch Zusatzhinweise zur Nutzung auf der Rückseite anzuzeigen (z.B. In-Game-Käufe).

Die **Grafikdatei** mit den auf der Rückseite der Verpackung anzubringenden Informationen muss beim Druck so integriert werden, dass sie eine bestimmte Mindestgröße auf der Verpackung aufweist. Je nach Anzahl der Zusatzhinweise (Deskriptoren) können die Größen variieren. In jedem Fall ist folgende **Spannbreite an Variationen** einzuplanen:

Kleinste Variante: 39,96mm (Breite) x 8,83mm (Höhe)

Größte Variante: 42,25mm (Breite) x 15,61mm (Höhe)

Beispiele: Liste mit Zusatzhinweisen

					
Gewalt & Krieg		Angedeutete Gewalt Comic-Gewalt	Fantasy-Gewalt Kriegsthematik	Gewalt	Drastische Gewalt
Sex			Sexuelle Andeutungen	Sexuelle Inhalte	
Drogen & Sucht			Drogen, Alkohol, Tabakkonsum		
Bedrohung & Angst		Schreckmomente	Belastende Themen	Horror	
Sprache		Schimpfwörter		Derbe Sprache	
Weitere		Handlungsdruck	Glückspielthematik		
Nutzungs- funktionalitäten		Chats In-Game-Käufe, In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte) Standortweitergabe			


Ausgestaltung Spieleverpackung:




0
keine Beschränkung

www.usk.de

Enthält: Chats




6
Handlungsdruck



12
Fantasy-Gewalt
Schreckmomente

Enthält: In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)
Chats



16
Ingeboten

Gewalt
Derbe Sprache
Kriegsthematik



18
Ingeboten

Drastische Gewalt
Horror

Enthält: In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)

• **IARC-Storefronts**

Werden die Spiele über **IARC-Storefronts** vertrieben, so sind die ergangene Zusatzhinweise und Deskriptoren den Storefronts mitzuteilen. Sämtliche **IARC-Storefronts** sind bereits in der Lage die Deskriptoren und Zusatzinformationen in zulässiger Art und Weise anzuzeigen. Der Anbieter muss lediglich das entsprechende Zertifikat hochladen. Entsprechend ist eine Verwendung der Grafikdatei in diesen Stores nicht zwingend erforderlich.

• **Weitere Storefronts/Webseiten**

Werden die Spiele auf sonstigen Storefronts/Webseiten verbreitet, so sind die durch die USK vergebenen Deskriptoren und Zusatzinformationen ebenfalls anzuzeigen. Die Verwendung der Grafik-Datei - in der Form, wie sie innerhalb des USK-Zertifikats zur Verfügung gestellt wird - ist möglich, 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“ angebracht werden.

4. Was gilt für bereits gekennzeichnete Spiele?

Spiele, die vor dem Inkrafttreten der neuen Regelungen nach dem JuSchG geprüft wurden und eine Altersfreigabe erhalten haben, müssen keine Zusatzhinweise oder Deskriptoren anzeigen. **Diese Kennzeichen behalten ihre Gültigkeit.**

Eine Verpflichtung zur Anzeige in oben beschriebener Art und Weise (vgl. Punkt 3) besteht jedoch dann, wenn das Spiel erneut geprüft wird und entsprechende Zusatzhinweise und Deskriptoren erteilt werden. Dies kann beispielsweise dann erforderlich sein, wenn das Spiel hinsichtlich seiner jugendschutzrelevanten Aspekte erweitert oder verändert wird und damit von der bereits gekennzeichneten Version abweicht.

5. Gelten separate Regelungen für Marketing?

Nein. Es besteht keine Verpflichtung, Altersfreigaben ebenso wie Deskriptoren und Zusatzinformationen auf Marketingmaterialien oder Trailern anzuzeigen. Allerdings wird bei Trailern aus Transparenz- und Orientierungsgründen empfohlen, die Altersfreigabe des Hauptspiels sowie vorhandene Zusatzhinweise an geeigneter Stelle einzublenden. Konkrete Informationen sowie Empfehlungen zur genauen Ausgestaltung befinden sich im USK-Kennzeichnungsleitfaden ([Link](#)).

6. Wann treten die neuen Regelungen in Kraft?

Die USK wird die Antragsteller **drei Monate im Voraus über das konkrete Startdatum** der neuen Regelungen informieren. Aktuell geht die USK davon aus, dass die neuen Regelungen abhängig von der Entscheidung der Länder ab **Anfang 2023** in Kraft treten werden. Mit Inkrafttreten der neuen Regelungen müssen die Antragsteller der USK die genannten Informationen übermitteln und verpflichten sich mit der Antragstellung, neben der Altersfreigabe die Zusatzhinweise (Deskriptoren) in beschriebener Form (s.o. Punkt 3) anzuzeigen. Anbietern, die die **Einreichung ihres Spiels ab Januar 2023** planen, empfehlen wir, bereits jetzt die Vorgaben (s.o. Punkt 3) **im Rahmen des Artworks zu berücksichtigen.**

Aktuelle Deskriptoren-Liste

Hinweis: Es besteht die Möglichkeit, dass in Zukunft weitere Deskriptoren hinzukommen.

Inhaltsrisiken	Angedeutete Gewalt
	Comic-Gewalt
	Fantasy-Gewalt
	Gewalt
	Drastische Gewalt
	Sexualisierte Gewalt
	Handlungsdruck
	Schimpfwörter
	Derbe Sprache
	Schreckmomente
	Horror
	Sexuelle Andeutungen
	Sexuelle Inhalte
	Kriegsthematik
	Glücksspielthematik
	Belastende Themen
	Drogen
	Alkohol
	Tabakkonsum
Nutzungsrisiken	Chats
	Standortweitergabe
	In-Game-Käufe
	In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)