

# REPORT

## Demokratiefeindliche Anbahnungsrisiken auf Discord

Extremist:innen können direkten Kontakt mit Kindern  
und Jugendlichen suchen

April 2024

**Discord ist bei jungen User:innen beliebt, vor allem im Gaming-Kontext. Sie nutzen den Dienst u.a. zum Voice-Chat beim gemeinsamen Online-Spielen, zum Austausch in themenspezifischen Gruppen oder mittels Direktnachrichten. Auch Extremist:innen haben Discord für ihre Zwecke entdeckt. Neben dem Streuen von menschen- und demokratiefeindlichem Gedankengut ist die direkte Ansprache einzelner junger Nutzer:innen eine Gefahr. Die Ausgestaltung von Chaträumen („Servern“), unzureichende Moderation sowie verbesserungsfähige Schutzmaßnahmen des Dienstes haben Einfluss auf das Risiko. Insofern extremistische Anbahnung jedoch überwiegend in einem geschlossenen oder individualkommunikativen Umfeld stattfindet, müssen Kinder und Jugendliche befähigt werden, entsprechende Inhalte und vor allem Annäherungsversuche erkennen und melden zu können.**

## **Extremistische Vernetzung und Ansprache auf Discord**

Discord ist ein Online-Dienst mit einem umfänglichen Angebot an Kommunikationsfunktionen – vom Instant Messaging bis zu Sprach-Chats und Videokonferenzen. Bei Kindern und Jugendlichen in Deutschland ist er beliebt: Laut JIM-Studie 2023 nutzen ihn 19 % der befragten 12- bis 19-Jährigen täglich oder mehrmals pro Woche.<sup>1</sup>

Auch Extremist:innen haben Discord für sich entdeckt. Bereits 2017 wurde öffentlich bekannt, dass sich das rechtsextreme Netzwerk „Reconquista Germanica“ zentral über den Dienst organisierte. Während der Corona-Pandemie und besonders des Lockdowns beobachtete jugendschutz.net, wie Rechtsextreme Discord nutzten, um mit Freizeitangeboten wie gemeinsamen Gaming-Abenden Interessierte aus den Gaming-Communitys zu adressieren.

In Deutschland wurden zudem zwei Nutzer:innen im Alter von unter 14 Jahren polizeibekannt, weil sie sich in ihrer Schule rechtsextrem und antisemitisch äußerten und entsprechende Medieninhalte herumzeigten.<sup>2</sup> Discord spielte bei der Radikalisierung eine wichtige Rolle:

Hier waren beide Minderjährigen, nachdem sie (mit überwiegend ebenfalls noch jugendlichen) Rechts-extremen zunächst auf einer anderen Spieleplattform in Kontakt kamen, tiefer in die Szene eingeführt und indoktriniert worden. Entsprechende Foren oder Gruppen (bei Discord „Server“ genannt) dienten dabei zur Gemeinschaftsbildung und zum Austausch neonazistischer und menschenverachtender (u.a. antisemitischer und schwulenfeindlicher) Parolen und Materialien.

Angesichts solcher Vorfälle sowie aufgrund von Erkenntnissen im Zuge eigener Monitoring-Arbeit führte jugendschutz.net im Herbst 2023 eine Recherche auf Discord durch. Nach einer Vorsichtung von rund 50 themenspezifischen Servern wurden 14 für die nähere Betrachtung ausgewählt. Untersucht wurde, wie Kinder und Jugendliche dort potenziell mit extremistischem Gedankengut in Kontakt kommen können und welche strukturellen Möglichkeiten Discord für extremistische Kontaktanbahnung eröffnet.

<sup>1</sup> Vgl. JIM-Studie 2023, S. 33 (Online unter: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM\\_2023\\_web\\_final\\_kor.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf))

<sup>2</sup> Zum Thema Rechtsextremismus und Gaming s. den gleichnamigen jugendschutz.net-Report aus dem Jahr 2021.

Weitere Details zu den Fällen finden sich u.a. in Koehler, D. et al. (2022): „From Gaming to Hating: Extreme-Right Ideological Indoctrination and Mobilization for Violence of Children on Online Gaming Platforms“, *Political Psychology*, 44. Jg., Nr. 2, S. 419-434.

## Plattform für den direkten Austausch

Discord startete 2015 als Kommunikationslösung für den Gaming-Bereich. Auch heute noch dient die Plattform meist dazu, sich über oder zu einzelnen Games, aber auch während des gemeinsamen Spielens (v.a. per Voice-Chat) auszutauschen. Entsprechend viele öffentliche Server zu populären Games wie Fortnite oder Minecraft gibt es. Darüber hinaus existieren unzählige private bzw. geschlossene Server, die Nutzer:innen nur im kleinen Kreis, etwa für sich und ihre Freund:innen eingerichtet haben, z.B. als eigene Spieler:innengruppen. Rund 90 % dieser privaten Server haben weniger als 15 Mitglieder.<sup>3</sup> Zudem findet sich neben Servern zu jugendkulturellen Themen auch eine große Zahl geschlossener Gruppen zu historischen Themen oder Religion (z.B. zum Islam). Insgesamt hat Discord rund 19 Mio. mindestens wöchentlich aktive Server.<sup>4</sup>

Server werden jeweils von registrierten Nutzer:innen selbst eingerichtet und verwaltet. Sie können allen oder nur ausgewählten, vom Administrator zugelassenen User:innen zugänglich sein. Doch auch Zwischenstufen der „Öffentlichkeit“ finden sich: Zugang und Teilnahme wird zum Teil erst nach schriftlicher Interessensbekundung oder sogar einer Art Audio- oder Video-Vorstellungsgespräch gewährt.

Kinder und Jugendliche können auf verschiedene Weise mit Extremismus auf Discord in Berührung kommen: über eigens eingerichtete Server, die speziell auf die Verbreitung von Hass und Propaganda ausgelegt sind oder auf thematisch harmlosen Servern, auf denen Extremist:innen versuchen, ihr Gedankengut zu streuen. Dabei bieten sich extremistischen Akteuren auch Möglichkeiten, junge Nutzer:innen direkt anzusprechen und in einen individuellen Austausch zu verwickeln.

## „Extremistisches Cybergrooming“: Verführung zum Hass

„Cybergrooming“ allgemein meint das Anbahnen sexueller Kontakte zu Kindern und Jugendlichen im Vorfeld oder im Zuge von sexueller Belästigung oder sexuellem Missbrauch auf digitalem Weg. Im Kontext von Online-Extremismus ist der Begriff noch nicht gebräuchlich. Er ist jedoch gut übertragbar hinsichtlich der Risiken in der Individualkommunikation zwischen Extremist:innen und jungen Nutzer:innen. Wenn es um die Werbung für eine radikale Gruppierung, anti-demokratische Weltansicht und vermeintlich „politische Aktionen“ geht, erfassen gängige Begriffe wie „Rekrutierung“, „Mobilisierung“ oder „Indoktrination“ wichtige Aspekte der Radikalisierung nur bedingt. Das sind u.a. solche des Umschmeichelns oder Verführens, die Ausnutzung der Unerfahrenheit, das Erzeugen von emotionaler Abhängigkeit oder die Vermittlung von Schuld- und Schamgefühlen (etwa gegenüber Gleichgesinnten bzw. der extremistischen Bezugsgruppe).

Das Phänomen ist ein wichtiges Thema für den Jugendmedienschutz. Zwar findet das meiste der entsprechenden Kommunikation im Privaten statt. Doch sind Strukturen und Faktoren in den Blick zu nehmen, die Täter:innen die Ansprache ermöglichen und erleichtern oder Minderjährige für solche Anbahnungen anfällig machen.

## Hinweise auf und Potenziale extremistischer Kontaktaufnahme

jugendschutz.net fand in Foren-Chats öffentlich zugänglicher Discord-Server Hinweise auf Kontaktaufnahmeversuche zu potenziell radikalierenden Zwecken. So bekamen User:innen, die sich nach einschlägigen regionalen oder thematischen Servern erkundigten, als Antwort, man könne für Tipps in die private Kommunikation übergehen. Andere boten von sich aus an, für eine weiterführende Vernetzung und

<sup>3</sup> Vgl. <https://techjury.net/blog/discord-statistics/>

<sup>4</sup> Vgl. <https://www.statista.com/statistics/1368309/discord-monthly-active-servers/>

Hilfestellungen bereit zu stehen, wenn es um Themen wie politisches Engagement ging. Ein Merkmal für die Einschätzung als potenziell extremistische Anbahnung war, dass entsprechende Kontaktangebote sich nur auf bestimmte Fragestellungen oder Interessenbekundungen bezogen (z.B. zur NS-Geschichte) und von Nutzer:innen ausgingen, die sich erst angesichts solcher Fragen oder Gesprächsgelegenheiten zu Wort meldeten.



Vom öffentlichen Dialog zum Austausch per „DM“ (Direct Message): Vernetzungsanfragen und -angebote verlagern sich oft schnell in die private Kommunikation. (Quelle: Discord; Original unverpixelt)

Wie alt die jeweiligen Nutzer:innen, die Informationen oder Hilfe anboten, wirklich waren, war allerdings ebenso wenig festzustellen wie die tatsächliche dahinterstehende Absicht. Dasselbe gilt für Erkenntnisse, inwiefern aktive Kontaktaufnahmen erfolgreich waren und wie weit diese ggf. gingen. Das Kennenlernen und Sich-Vernetzen mit bis dahin Fremden ist zudem nicht generell problematisch oder gefährlich. Kinder und Jugendliche, die sich schwertun, Bekanntschaften zu schließen, können z.B. über geteilte Interessen auf Diensten wie Discord einfacher soziale Kontakte knüpfen und Freundschaften eingehen.

Extremistische Akteure suchen jedoch gerade unter dem Deckmantel einer alltäglichen Social-Media-Vernetzung besonders junge Personen, die für ihre Weltanschauung, ihre Gruppe oder ihre Vorhaben anfällig oder leicht einzunehmen sind. Vielversprechend scheinen dabei Server, die sich Themen widmen, die für extremistisches Gedankengut anschlussfähig sind. Etwa zum Interessengebiet „Geschichte“ und damit u.a. zum Zweiten Weltkrieg und Nationalsozialismus (sowie Spiele in solch einem Setting). Oder Server zu Fragen des Islam und dessen Alltagspraxis, auf denen neben der (fehlenden) Akzeptanz von Muslimen in der westlichen Welt schnell Dschihadismus oder der Nahostkonflikt zum Diskussionsgegenstand werden.

Als eine Art Vorfeld für engere, geschlossene Discord-Nischen extremistischer Personenkreise dienen allerdings auch potenziell bewusst ‚geschmacklose‘ oder ‚asoziale‘ Server, die dank ihres ggf. nur scheinbar unpolitischen Gestus der Grenzverletzung junge Menschen anzieht.

## „Fringe Community“-Gruppen: Toxische Räume

Formen extremistischen Unterwanderns, des Provokierens oder Austestens von Grenzen des Sagbaren finden sich auch laut Expert:innen und Berichten selbst in gänzlich freizeitbezogenen Kontexten wie dem Gaming (hier v.a. zu Kriegs- oder Actionspielen).<sup>5</sup> Insofern hier viele Kinder und Jugendliche unterwegs sind, besteht für sie ein Risiko, gezielt Opfer „extremistischer Cybergroomings“ zu werden.

jugendschutz.net stieß jedoch auch auf Server ohne oder mit nur niedrighwelligen Beitrittschürden, die zentral auf den Austausch extremistischer bzw. hasserpropagandistischer Inhalte angelegt waren. Das beinhaltete u.a. Fälle von Volksverhetzung, verbotenen Kennzeichen sowie Holocaustleugnung. Es handelte sich um Server so genannter „Fringe Communities“

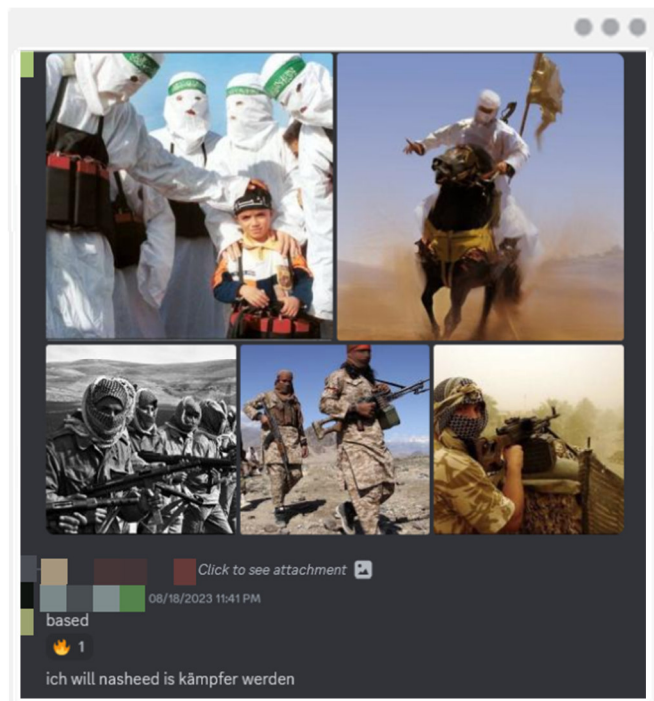
<sup>5</sup>Vgl. hierzu der jugendschutz.net-Tagungsband *Rechtsextreme [&] Gaming-Kulturen. Digitale Spiele und Communities im Fokus von Propaganda und Prävention* (2021): <https://www.jugendschutz.net/mediathek/artikel/tagungsband-rechtsextreme-gaming-kulturen>

(engl. „fringe“ – „Randbereich“). Hier bringen Nutzer:innen bewusst abseits gesellschaftlicher Normen und Schranken einen möglichst provokanten „schwarzen Humor“ zum Ausdruck. Es werden antisemitische Memes geteilt, rassistische Sprachbilder genutzt, frauenverachtende Witze veröffentlicht oder terroristische Gewalttaten propagiert und glorifiziert.

Per Links in anderen Foren, von außerhalb des Dienstes (z.B. von TikTok) oder im Zuge der direkten Interaktion mit extremistischen Akteuren in Privatnachrichten und -Chats gelangen auch Kinder und Jugendliche auf solche Server. Sie finden dort ein Klima, in dem Hass und Hetze legitim oder sogar normal erscheint – von den Profilnamen und -bildern einzelner User:innen bis hin zu geteilten Manifesten rechtsterroristischer Attentäter.

Die weitere, auch individuelle Beeinflussung fällt in einem solchen Setting leichter: Demokratie- und menschenfeindliches Auftreten erscheint für Kinder und Jugendliche subversiv und aufregend, weil riskant und provokant. Das selbst ist nicht untypisch für die Phase der politischen und gesellschaftlichen Identitätsentwicklung, in der Grenzen und auch radikale Positionen spielerisch ausprobiert oder ausgetestet werden.

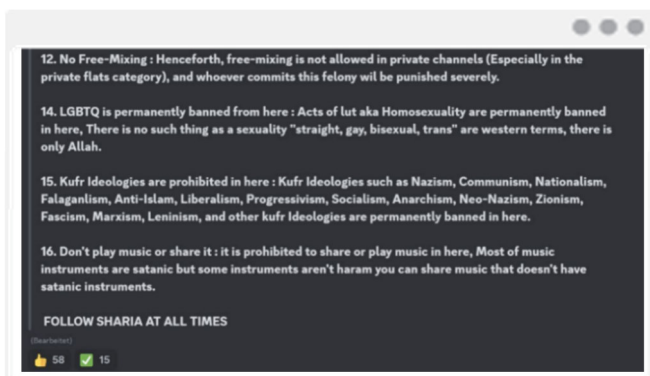
Ziel von Extremist:innen ist es, junge Nutzer:innen in eine solche digitale Community einzuführen, in der sie sich eigenständig (weiter) radikalieren können. Dank der technischen Möglichkeiten der zwanglosen Interaktion werden sie empfänglicher für extremes Gedankengut. Der leichte Übergang von öffentlicher zu geschlossener, privater Kommunikation (z.B. mittels Voice-Chat) auf Discord erhöht das Risiko der unmittelbaren, individuellen Ansprache und Beeinflussung.



Neben rechtsextremen Bezugnahmen fanden sich auch dschihadistische Inhalte.  
(Quelle: Discord; Original unverpixelt)

## Server-Einrichtung: Anreize für Hass und Hetze

Ob abgeschottete Server als Treffpunkte bekannter Extremist:innen oder öffentliche anonymen Sammelbecken, in denen demokratie- und menschengruppenfeindliche Inhalte geteilt werden: Eine Regulierung bleibt weitestgehend den Server-Betreiber:innen überlassen – wengleich Discord in seinen Nutzungsbedingungen menschenfeindliche und extremistische Inhalte verbietet. Fast alle offen zugänglichen Server, die jugendschutz.net im Zuge der Recherche näher in den Blick nahm, hatten zumindest vordergründig Verhaltensregeln, die das Posten von Hass-Inhalten untersagen. Zudem konnten tatsächlich „Banns“ bzw. Rauswürfe beobachtet werden. Eine konsequente Regeldurchsetzung ließ sich jedoch nicht erkennen. Bisweilen waren sogar die Server-Regeln selbst diskriminierend, z.B. indem sie LGBTQI\*-Personen ausschlossen und die Solidarisierung mit ihnen untersagten.



Servereigene Regeln können auch dazu missbraucht werden, um Abwertungen und Ausschlüsse zu bestärken. (Quelle: Discord)

Die Ausgestaltung der Zugangsvoraussetzungen (z.B. offene Fragen, warum man beitreten möchte) kann selbst schon genutzt werden, „passende“ antisemitische oder anderweitig demokratie- und menschenfeindliche Antworten zu provozieren. Potenziell problematisch sind zudem server-spezifische Nutzer:innen-Rollen und -Hierarchien, d.h. wenn der Server so angelegt ist, dass man sich in einer ideologischen oder aktivistischen Rangfolge hocharbeiten kann. Der Aufstieg kann verbunden sein mit Leistungen im Bereich der Propaganda (z.B. dem eigenen Kreieren von antisemitischen Memes, der Forum-Moderation) oder server-administrativen Aufgaben, aber auch mit der Organisation von Offline-Events, z.B. Protestaktionen oder Gruppentreffen. Wie ehemalige Extremist:innen berichten, bietet die Möglichkeit, sich (mehr) zu engagieren, Verantwortung und damit eine herausragende Position in einer Gemeinschaft zu übernehmen und Anerkennung zu erfahren, Gelegenheit zum tieferen Einstieg in die Gruppe oder Szene und damit in die Radikalisierung.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Vgl. u.a. Irfan Peci, Oliver Schröm, Johannes Gust (2015): *Der Dschihadist: Terror made in Germany – Bericht aus einer dunklen Welt*. München. Heyne Verlag.

## Strukturelle Vorsorge gegen extremistische Anbahnung nötig

Nicht nur die Einrichtung von Servern und deren Moderation, die user-seitig bei den Server-Betreiber:innen liegt, sind Faktoren, die das Risiko extremistischer Ansprache erhöht oder verringert. Auch die Schutzmaßnahmen sowie die Reaktion auf Hass-Inhalte oder Fehlverhalten spielen eine große Rolle.

Wenn Kinder und Jugendliche mit älteren oder erwachsenen User:innen in Kontakt kommen, besteht mit Blick auf extremistische Anbahnungen das Risiko, dass z.B. Unerfahrenheit ausgenutzt werden. Laut den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGBs) von Discord liegt das Mindestalter für die Nutzung aus Deutschland bei 16 Jahren mit Einwilligung einer erziehungsverantwortlichen Person; ansonsten ab 18 Jahren. Eine verlässliche Altersüberprüfung durch den Dienst findet jedoch nicht statt. Hier also besteht ein strukturelles Einfallstor für „extremistischem Cybergrooming“.

Vor allem mit Blick auf die vielen Funktionen von Discord und damit einhergehenden Inhalte- und Interaktionsrisiken sind einfache, verständliche und unmittelbare Meldemöglichkeiten für Nutzer:innen unabdingbar. Das betrifft vor allem die Möglichkeit, individuelle Kontaktaufnahmen bzw. die entsprechenden Personen nicht nur bei den Serverbetreibenden, sondern auch dem Dienst Discord selbst melden zu können. Dies ist der Fall. Zwar müssen um über einzelne Server, Livestreams oder Sprach- und Videochats zu informieren, komplizierte und versteckte Formulare ausgefüllt werden. Zugängliche, direkte Hinweisoptionen als Teil der Anbietervorsorge stehen jedoch für Chatbeiträge und „Events“ von User:innen zu Verfügung – sowie für die Meldung einzelner Profile, was bei Versuchen extremistischer Kontaktanbahnung wichtig ist.

Geeignete Voreinstellungen und nachträgliche Einstellungsmöglichkeiten können zudem beitragen, Risiken durch Kontaktabbrüche zu reduzieren. Discord setzt hier vor allem auf die Option, Nutzer:innen zu blockieren und so deren Direktnachrichten und Beiträge auf Servern zu verbergen sowie auf Filtereinstellungen. Ausgefiltert bzw. automatisch blockiert werden können z. B. vom Dienst als anstößig eingestufte Bilder. Bei nicht befreundeten Personen ist dies sogar voreingestellt. Schließlich lassen sich Freundschaftsanfragen im Nachhinein auf Freund:innen von Freund:innen oder Servermitgliedern beschränkt. Erläuterungen zu den Richtlinien, Hilfestellungen zur Accountsicherheit sowie einen Elternbereich mit Tipps zum sicheren Umgang mit dem Dienst bietet Discord in seinem „Sicherheitscenter“.

jugendschutz.net testete, wie Discord auf Meldungen von Verstößen gegen den Jugendmedienschutz reagierte. So wurden während der Recherche in 40 Fälle mit absolut unzulässigen Inhalten registriert, darunter 24 Fälle von Volksverhetzung, 13 Fälle von Verbreitung verbotener Kennzeichen sowie 3 Fälle von Holocaustleugnung. In keinem Fall konnte ein deutscher Verantwortlicher ausgemacht werden. Im direkten Kontakt mit dem Anbieter, ging der Plattformbetreiber gegen alle Verstößinhalte vor. Dabei löschte Discord nicht nur die einzelnen Verstöße, sondern sperrte entsprechende Server vollumfänglich.

## **Aufklärung und Sensibilisierung junger Nutzer:innen gefragt**

Ein spezielles Verbot für „extremistisches Cybergrooming“ zum Zweck der Indoktrinierung oder Rekrutierung Minderjähriger gibt es nicht, auch wenn z.B. das Werben für eine verbotene Organisation strafbar ist. Allerdings finden extremistische Kontaktaufnahmen weitgehend im Verborgenen statt: in direkter Interaktion zwischen den Nutzer:innen und in geschlossenen Kommunikationsräumen.

Neben strukturellen Vorsorgemaßnahmen sowie dem konsequenten Vorgehen gegen jugendmedienschutz- und strafrechtliche Verstöße gilt es daher, Kinder und Jugendliche gegen Versuche demokratie- und menschenfeindlicher Beeinflussung zu wappnen. Das bedeutet generell Aufklärung und Sensibilisierung für extremistische Narrative sowie besonders subtile oder scheinbar harmlose Formen der allgemeinen Ansprache. Besonders sind jedoch auch solche Risiken zu berücksichtigen, die mit Features für die persönliche Kommunikation einhergehen, wie sie Discord, aber auch andere Plattformen bereitstellen.

Wie zum Schutz vor sexuellem Missbrauch bzw. Cybergrooming können Eltern und Pädagog:innen auf Anzeichen und Mechanismen extremistischer Manipulation hinweisen. So sollte darüber aufgeklärt werden, dass sich erwachsene Extremist:innen online als Minderjährige bzw. Gleichaltrige ausgeben oder ihr wahres Alter verschleiern können, um soziale alterstypische Nähe zu suggerieren. Daneben bietet der Austausch über oder das Verfolgen von (scheinbar) geteilten, harmlosen Interessen wie Online-Spiele besondere Gelegenheiten des Kontakt- und Beziehungsaufbaus. Dies u.a., indem Extremist:innen über Gaming-Expertise altersunabhängig die Rolle einer Autorität einnehmen oder umgekehrt als Rat- und Hilfesuchende sich an Minderjährige wenden und so deren Kompetenzerleben und Hilfsbereitschaft ausnutzen.

Besonders aufmerksam sollten junge Nutzer:innen werden, wenn versucht wird, Beziehungen über mehrere Social-Media-Dienste hinweg zu vertiefen. Oder wenn sie zu bestimmten Aktivitäten auffordert werden, etwa dem Konsum und dem Weiterverbreiten von Bildern, Videos oder Texten. Schließlich sollten Kinder und Jugendliche motiviert werden, über fragwürdige Kontaktabbrüche mit Erziehenden oder Lehrer:innen zu sprechen oder die entsprechenden Personen beim Dienstbetreiber melden.

## Weiterführende Informationen



[www.jugendschutz.net](http://www.jugendschutz.net)

## Meldemöglichkeiten



[www.jugendschutz.net/verstoss-melden](http://www.jugendschutz.net/verstoss-melden)

## Über jugendschutz.net

jugendschutz.net fungiert als das gemeinsame Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet. Die Stelle recherchiert Gefahren und Risiken in jugendaffinen Diensten. Sie wirkt darauf hin, dass Verstöße gegen Jugendschutzbestimmungen beseitigt und Angebote so gestaltet werden, dass Kinder und Jugendliche sie unbeschwert nutzen können.

Die Jugendministerien der Länder haben jugendschutz.net 1997 gegründet. Die Aufgaben wurden 2003 im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) festgelegt. Die Stelle ist seither an die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) angehängt. 2021 hat der Bund jugendschutz.net als gemeinsamem Kompetenzzentrum im Jugendschutzgesetz (JuSchG) ebenfalls eine gesetzliche Aufgabe zugewiesen.

jugendschutz.net wird finanziert von den Obersten Landesjugendbehörden, den Landesmedienanstalten und gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

Verstöße im Netz können gemeldet werden unter: <https://www.jugendschutz.net/verstoss-melden>



Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

Im Rahmen von:

**GaMM**  
Gutes Aufwachsen  
mit Medien



Kofinanziert von der  
Europäischen Union

Die Veröffentlichungen stellen keine Meinungsäußerung des BMFSFJ oder des BAFZA dar. Für inhaltliche Aussagen tragen die Autorinnen und Autoren die Verantwortung.

### Kontakt

jugendschutz.net  
Bahnhofstraße 8a, 55116 Mainz

### Inhaltlich verantwortlich

Stefan Glaser  
Bahnhofstraße 8a, 55116 Mainz

**JUGEND**  
SCHUTZ.NET