

REPORT

Lootboxen

Analyse der viel diskutierten Beutekisten unter
Jugendschutzgesichtspunkten

Juni 2024

Die „Lootbox“ ist in der öffentlichen Debatte zu einem negativ konnotierten Schlagwort geworden. Assoziiert wird der Gaming-Begriff häufig mit Glücksspiel, Computerspielsucht und Kostenfallen. Diesen „faulen Beigeschmack“ erhalten die Beutekisten hauptsächlich aufgrund ihrer Rolle in der Monetarisierungsstrategie vieler Spiele-Apps und Free-to-Play-Games. Bezahlt wird dort meist nicht für das Spiel selbst, sondern für Vorteile und das Vorankommen. „Pay-to-Win“ ist hier das Stichwort. Knapp die Hälfte¹ aller Gamer:innen, darunter auch Kinder und Jugendliche, hat bereits Geld in digitalen Spielen ausgegeben. jugendschutz.net beschreibt das Phänomen der Lootboxen, zeigt deren Vielfalt in digitalen Spielen auf und arbeitet heraus, welche Probleme unter Jugendschutzgesichtspunkten entstehen, wenn Publisher sie im Rahmen ihrer Monetarisierungsstrategie einsetzen.

Was sind „Lootboxen“?

Bereits lange vor den ersten Mobile- bzw. Online-Games gab es Lootboxen in Spielen: Originär bezeichnet der Begriff lediglich einen virtuellen Behälter mit zufälligen Spielgegenständen. „Looten“ ist ein Gaming-Begriff und bedeutet so viel wie „einsammeln“, „ernsten“ oder „erbeuten“. Das „Loot“ ist folglich die Beute oder der Ertrag einer Spielaktion. In Lootboxen enthalten sein können spielwerte Gegenstände wie Spielressourcen, Waffen, Ausrüstung, Skins oder Spielgeld. Besonders in Shootern oder Action Adventures kommen diese Behälter, z. B. in Form von Schatzkisten, zum Einsatz. Spiel- oder Echtgeld ist für das Öffnen der Kiste nicht zwangsläufig erforderlich.

Erst mit wachsender Beliebtheit des Online-Gamings und der Etablierung von In-Game-Käufen zur Finanzierung von Spielen wurde aus der Lootbox das, was landläufig damit assoziiert wird: ein Sammelsurium aus zufälligen, spielwerten Gegenständen, meist eng verknüpft mit dem Belohnungs- bzw. Monetarisierungssystem des jeweiligen Spiels.²

Recherchesetting und Erkenntnisziel

jugendschutz.net hat eine Vielzahl an Lootboxen aus rund 20 Spielen auf ihre spezifischen Merkmale hin untersucht. Ausgewählt wurden beliebte Spiele verschiedener Genres, die anbieterseitig Lootboxen einsetzen, wobei USK18-Spiele ausgeklammert wurden. Dabei handelte es sich einerseits um große nutzerstarke Spartenitel wie EA FC 24, League of Legends oder Counter Strike 2, andererseits um mobile Spiele mit hoher Reichweite wie Brawl Stars, Clash Royale oder Monopoly Go. Ältere Spiele von in Deutschland ansässigen Publishern wie gameforge und Innogames komplettierten das Setting.

Diese Recherche soll konkrete mit Lootboxen verbundene Risiken identifizieren und einen Beitrag zur aktuellen Regulierungsdebatte leisten.

Alle Angaben beziehen sich auf den Zeitraum der Recherche (Februar/März 2024) und können sich zum heutigen Zeitpunkt geändert haben.

¹ <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Ausgaben-Video-Computerspiele-steigen>

² Als erste Lootbox dieser Art gilt das „Gachapon Ticket“ aus dem Spiel Maple Story (2004), bei dem sich Publisher Nexon bei der Gestaltung an den in Japan beliebten Gachapon-Automaten orientierte. Da die Preise niedrig waren und die Inhalte für Spieler:innen einen gewissen Sammlerwert besaßen, wurden die Tickets gut nachgefragt.

„DIE Lootbox“ gibt es nicht

Die Vielfalt an „Offline-Lootboxen“ wie Kaugummi-Automaten, Wundertüten, Überraschungseiern oder Sammelstickern ist genauso groß wie die ihres digitalen Pendanten. Lootboxen unterscheiden sich je nach Spiel hinsichtlich des Inhalts, der Einbindung ins Game-Design, der Häufigkeit und Relevanz, den Erwerbsmethoden und den Voraussetzungen für das Öffnen. Je mehr Spiele man sich anschaut, desto deutlicher wird: Auch wenn es vergleichbare Mechanismen gibt, gleicht kein Lootbox-System dem anderen.

So ist die Behauptung, Lootboxen seien grundsätzlich problematisch, aus Sicht von jugendschutz.net unzutreffend. Erst bestimmte Aspekte, bedingt durch das Belohnungs- und Monetarisierungskonzept der Spiele, machen sie zu einem riskanten Element.

Wann wird die Lootbox zum Risiko?

Wie problematisch eine Lootbox unter Jugendschutzgesichtspunkten ist, hängt maßgeblich davon ab, wie sehr sie in der Lage ist, Spielende emotional zu packen. Je stärker das emotionale Engagement beim Öffnen ist, desto eher sind Spielende versucht, Geld dafür auszugeben oder das Spiel exzessiv zu nutzen.

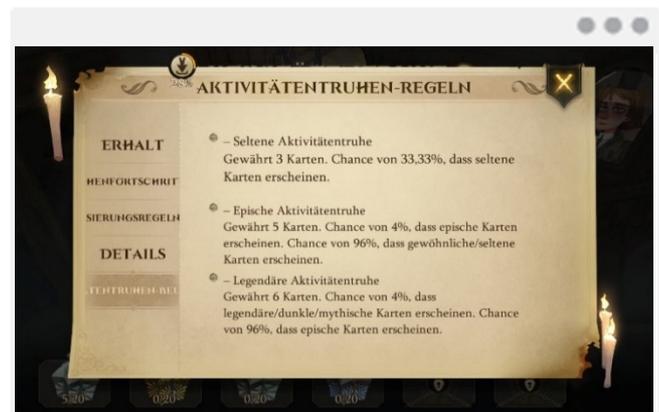
Spieler-Anbieter wenden unterschiedliche Methoden an, um das emotionale Engagement zu steigern. Kommen mehrere solcher Mechanismen zusammen, wird die Lootbox zum Risiko.

Inhalte: Seltene und deshalb begehrte Sammlerstücke

Problematisch wird es hinsichtlich der Inhalte, wenn der Anbieter auf ein Puzzle- oder Sammel(karten)-System setzt: Die Lootboxen enthalten in diesem Fall einzelne Items wie Waffen oder Skins, die aufgrund ihrer Seltenheit einen Sammlerwert und/oder aufgrund ihrer Einsatzmöglichkeiten einen hohen Spielwert haben.

Spielende definieren sich häufig über besondere Charaktere oder Outfits. Wer nur die Standard-Ausrüstung besitzt, erfährt eine Abwertung.³ Die Sammelleienschaft wird also vor allem dann angesprochen, wenn die Items in der Lootbox Spielende von anderen abheben und sie als spielerfahren ausweisen. Besonders in Multiplayer-Spielen kann hohes Ansehen den eigenen Spielerfolg positiv beeinflussen.

Wie hoch die Chance auf den Erhalt eines bestimmten Items oder Charakters ist, bleibt oft intransparent. Wahrscheinlichkeitsangaben durch den Anbieter sind so gut wie immer unbrauchbar, weil sie selten spezifische Einzelinhalte betreffen und schwer erfassbar sind.



Undurchsichtige Regeln: Durch verschiedene Superlative und mutmaßlich willkürliche Prozentangaben bleiben vermeintliche Gewinnchancen intransparent. (Quelle: Harry Potter: Die Magie erwacht)

³ Vgl. Report „Wie sicher ist Fortnite?": <https://www.jugendschutz.net/themen/games/artikel/wie-sicher-ist-fortnite>

Bei *Brawl Stars* z. B. wissen Spielende zwar, dass bei einem „Starr-Drop“ die Chance auf einen „legendären“ Loot bei 2 % liegt. Wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, einen bestimmten legendären Brawler zu erhalten, ist bedeutend geringer und bleibt ungewiss.

Außerdem stellt sich die Frage, ob das Glück beim Öffnen einer Lootbox tatsächlich vom reinen Zufall bedingt wird. Viele Anbieter betreiben User-Tracking, um die Performance ihrer Spiele zu verbessern. Dadurch können sie z. B. sehen, an welchem Punkt viele Spieler aus dem Spiel aussteigen, und entsprechend den Schwierigkeitsgrad anpassen. Sie können mittels Algorithmen auch die Wahrscheinlichkeiten bei Lootboxen manipulieren. Manche Spiele besitzen bekannterweise ein sogenanntes „Gnadensystem“. Dieses greift bei häufigem Misserfolg und erhöht dann die Chance auf seltene Items. Ist bei *Genshin Impact* beispielsweise auch nach 10 hintereinander ausgeführten Gebeten, so die spielinterne Bezeichnung der Lootboxen, kein hochwertiger Gewinn dabei, garantiert das Spiel einen beim nächsten Gebet.

Rein theoretisch könnten Anbieter auch individuelles „Echtzeit-Tracking“ betreiben. Dies würde ihnen ermöglichen, genau im passenden Moment Kaufangebote auszuspielen oder die Inhalte einer Lootbox nach eigenem Interesse zu manipulieren.⁴

Beispiele problematischer Lootboxen (1)

EA FC 24: Erspielte Packs und Kaufpacks unterscheiden sich nicht, können nur gebündelt im Store geöffnet werden und von emotionalem und/oder Spielwert sein. Bezahlung erfolgt ausschließlich in Spielwährung, die wiederum für Echtgeld erworben wird.

Genshin Impact: Lootboxen werden in so genannten „Gebeten“ geöffnet, Bezahlung erfolgt in Premiumwährung. Limitierte Fünf-Sterne-Charaktere sind von hohem Sammler- und Spielwert und oft nur innerhalb bestimmter Aktionszeiträume erhältlich.

June's Journey: „Memorien-Päckchen“ enthalten Puzzleteile, um Bilder innerhalb eines bestimmten Zeitraums zu vervollständigen. Päckchen und Puzzleteile sind von verschiedener Seltenheit. Höherwertige Päckchen werden in Premiumwährung bezahlt.

Harry Potter - Die Magie erwacht: Erspielte Lootboxen in Form von Karten-Packs können nur mit goldenen Schlüsseln geöffnet werden, die mit Premiumwährung gekauft werden müssen. Die einzelnen Karten können von hohem emotionalen und/oder Spielwert sein.

⁴ Vgl. hierzu z. B. Auslegungssache 108: Datenschutz in der Games-Branche | heise online: Prof. Christian-Henner Hentsch, Leiter Recht & Regulierung des Branchenverbands game: <https://www.heise.de/hintergrund/Auslegungssache-108-Datenschutz-in-der-Games-Branche-9706336.html>

Erhalt: Belohnung oder Zukauf

In der Regel sind solche Lootboxen unproblematisch, die Spielende im Spielverlauf zufällig finden und direkt öffnen können. Je häufiger man auf diese Weise über solche Lootboxen „stolpert“, desto geringer ist das emotionale Engagement beim Öffnen. Im Gegenteil: Unter Umständen nervt die Menge an Lootboxen sogar.



Kein Platz für all den Loot: Nach dem Öffnen einer Truhe verteilen sich massenhaft Ressourcen auf dem Spielfeld. Der Spielende hat keine Übersicht, was und in welcher Stückzahl „gewonnen“ wurde und wird emotional nicht involviert.

(Quelle: Big Fish Games – EverMerge)

Häufiger jedoch sind Lootboxen fester Bestandteil des spielimmanenten Belohnungssystems. Dieses wiederum ist essenziell für die jeweilige Monetarisierungsstrategie. Spielende erhalten z. B. Lootboxen dafür, dass sie täglich ins Spiel kommen oder Aufgaben erledigen. So kann die Aussicht auf eine Lootbox Druck erzeugen: Spielende fangen an, das Spiel möglichst oft und lange zu nutzen oder zu „grinden“, d. h. sinnlose Spielaktionen wegen der Belohnung immer wieder auszuführen. All dies kann folglich ein exzessives Nutzungsverhalten fördern.

Als Teil der Monetarisierungsstrategie können Lootboxen auch gekauft werden. Das passiert in vielen Spielen statt über Echtgeld mittels (rarer) Spielwährung.

Was zunächst wie eine faire Option erscheint, weil man schließlich kein echtes Geld ausgeben muss, ist faktisch eine Kostenfalle: Dem Spielenden wird erschwert, den tatsächlichen Wert der in der Box enthaltenen Items zu erfassen. Um diesen zu errechnen, müsste neben den Wahrscheinlichkeiten der ohnehin meist intransparenten Umrechnungskurs von Echt- in Spielgeld mit einbezogen werden. Dieser wird durch Bundles, Sonderangebote und Mengenrabatte weiter verkompliziert.

Der Umweg über die Spielwährung kann also dazu führen, dass der tatsächliche Wert eines Lootbox-Items überschätzt wird und die Hemmschwelle zum Kaufen sinkt. Das Prinzip ähnelt dem einer Tombola auf dem Jahrmarkt, bei der man Punkte sammelt, um diese am Ende gegen einen Gegenstand einzutauschen, der in der Regel weit weniger wert ist als der Geldbetrag, der zuvor für Lose ausgegeben wurde.

Ort: Gebündeltes Öffnen erhöht die Spannung

Bei rund der Hälfte der gesichteten Spiele werden Lootboxen nicht während des eigentlichen Spielverlaufs geöffnet, sondern zunächst gesammelt. Geöffnet werden sie dann an einem bestimmten Ort innerhalb oder außerhalb des eigentlichen Spiels. In der Regel handelt es sich hierbei um den Store.

Diese Bündelung ist ein weiterer Risikofaktor: Dadurch, dass das Öffnen der Lootboxen vom eigentlichen Spielverlauf getrennt wird, fokussieren sich Spielende automatisch stärker auf den Prozess des Öffnens und auf die Inhalte der Box. Das Spannungsmoment steht für sich und wird nicht durch andere Spielaktionen gestört. Hinzu kommt, dass hier häufig mehrere Lootboxen in Folge geöffnet werden. Daraus ergibt sich ein psychologischer Effekt: Wenn auf jede „Gewinnchance“ bereits die nächste folgt, werden Spielende an die immer gleiche Handlung gewöhnt. Dabei werden Spannung und Erwartung mit jedem vermeintlichen Erfolg oder Misserfolg gesteigert.

Das Sammeln und Öffnen der Lootboxen im Store hat einen weiteren Vorteil für den Anbieter: Sind alle erzielten Lootboxen geöffnet, kann er dort unmittelbar weitere, kostenpflichtige präsentieren. Die Hoffnung, die nächste Box könne eventuell den gewünschten Gegenstand enthalten, gepaart mit der direkten Verfügbarkeit eines Kaufs, kann, sozusagen aus der Emotion heraus, zu unüberlegten Ausgaben führen.

Beispiele problematischer Lootboxen (2)

Metin2: Lootboxen sind ausschließlich im externen Shop erhältlich und kosten die Premiumwährung „Tigermünzen“. Der Inhalt der Lootboxen kann spielwerte Vorteile bringen.

PUBG: Zum Öffnen der Lootboxen werden Schlüssel benötigt, die mittels „Battle Points“ erworben werden können. Diese erhalten Spielende z. B. für häufiges bzw. langes Spielen. In den Boxen finden sich Waffen und Skins.

CS2: Im Rahmen einer wöchentlichen Belohnung können Lootboxen erspielt werden. Um diese jedoch zu öffnen, wird ein Schlüssel benötigt, der ausschließlich über den Shop gegen Echtgeld erworben werden kann.

Öffnungsweise: Viel Tamtam für Endorphine

Das emotionale Engagement beim Öffnen einer Lootbox kann durch das audiovisuelle Erlebnis gesteigert werden: Animationen und Musik tragen zum Anstieg der Spannungskurve bei und sorgen für Dopamin-Ausschüttung. Außerdem erscheinen Gewinne, die von virtuellem Konfettiregen und Fanfaren begleitet werden, den Spielenden gleich viel wertiger. Das Öffnen wird so zu einem emotionalen Erlebnis gesteigert, das dem beim Glücksspiel ähnlich ist.

Beispiel sind die animierten „Walkouts“ der Fußballstars bei *FC 24*, bei denen Spielende zunächst schrittweise Informationen präsentiert bekommen, die ahnen und hoffen lassen, gleich einen besonders brillanten Star zu erhalten, bevor dieser unter Beifall auf dem Bildschirm erscheint.



Wie bei einer waagerechten Slotmaschine rauschen die möglichen Gewinne am Auge des Spielenden vorbei. Erst ist die Slideshow schnell und wird dann immer langsamer, bis sie beim eigentlichen Gewinn stoppt. Wurde ein hochwertiger Gewinn nur knapp versäumt, hat man dies direkt vor Augen.

(Quelle: Valve - Counter-Strike 2)

Ein Glücksrad wie z. B. bei CS2 ist ein beliebtes Element, um Belohnungen auszuschütten. Den Spielenden wird vorgegaukelt, sie hätten es selbst in der Hand, sich einen wertigen Gewinn zu erspielen. Es entsteht der Impuls, ein weiteres Mal zu drehen.

Wie stark das emotionale Engagement beim Öffnen solcher Lootboxen sein kann, zeigen Videos und Streams von Influencern wie Trymacs oder Montana-Black. Beiträge, in denen sie Lootboxen im Wert von mehreren tausend Euro öffnen, werden mitunter millionenfach geklickt. Motivation der Zuschauer:innen ist neben der Neugier auf mögliche Gewinne vor allem das Beobachten der emotionalen Reaktion der Influencer:innen: Es wird „mitgefiebert“.⁵



Vier Creatoren starten einen Wettbewerb darum, wer die besten Gewinne im Spiel Brawl Stars erhält. Dabei lassen sie ihren Emotionen freien Lauf und lassen die Zuschauer:innen „mitfühlen“.

(Quelle: YouTube - Lukas BS „[...]MEGA BOX OPENING BATTLE! [...]“ <https://www.youtube.com/watch?v=XPUhcO441Js>)

Lootboxen als Teil einer umfassenden Monetarisierungsstrategie

Erfolgreiche Spiele, die sich hauptseitig über In-Game-Käufe finanzieren, wollen Spielende durch positive Erlebnisse und Spielerfolge an ihr Spiel binden, um sie in letzter Konsequenz zu Käufen zu bewegen.

Der Schlüssel zu einer erfolgreichen Monetarisierungsstrategie liegt in einem ausgeklügelten Belohnungssystem, in das häufig – direkt oder indirekt – auch Lootboxen eingebunden sind. Hierbei ist es nicht zwangsläufig die Lootbox an sich, die das Risiko ausmacht. Vielmehr dient sie als Vehikel in einem wesentlich weiter reichenden System aus Manipulationsmechanismen. So konnten zwar rund zwei Drittel der Lootbox-Systeme, die während der Recherche untersucht wurden, als wenig riskant eingestuft werden. Gleiches gilt jedoch nicht für die gesichteten Spiele, von denen ein Großteil sogenannte „Gaming Dark Patterns“ zum Einsatz bringt, die Kauf- und/oder Vielspieldruck aufbauen.

⁵ Vgl. Studie Insert Coin, S. 59:

<https://www.konsumentenfragen.at/konsumentenfragen/Digitalisierung/Digitalisierung/Insert-Coin-to-continue-Studie-zu-In-Game-Kaufen-.html>

Handlungsansätze für eine gezielte Regulierung von Lootboxen

Lootboxen fallen bereits unter das Regelungsregime sowohl des Jugendschutzgesetzes als auch des Jugendmedienschutzstaatsvertrags. Das JuSchG schreibt die Einbeziehung von Nutzungsrisiken wie z. B. Kostenfallen und die Förderung exzessiver Nutzung in die Alterskennzeichnung von Spielen vor. Diese Regelung findet hinsichtlich Lootboxen Niederschlag in den erweiterten Leitkriterien der USK und z. B. dem Deskriptor „In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)“.⁶ Gemäß JMStV wiederum können im Einzelfall Verstöße hinsichtlich einer anzunehmenden Entwicklungsbeeinträchtigung oder der werblichen Ansprache in Bezug auf Lootboxen geahndet werden.

Dennoch werden in der aktuellen öffentlichen Debatte Forderungen nach einer weiterreichenden Regulierung von Lootboxen laut, hauptseitig aufgrund ihrer systemischen Nähe zum Glücksspiel. Angesichts der Vielfalt von Lootboxen in unterschiedlichsten Spielen, die nicht alle in gleichem Maß riskant sind, erscheint ein generelles Verbot oder allgemeines Unzugänglich-Machen von Lootboxen für Minderjährige überzogen und im Sinne des Teilhabegedankens nicht sinnvoll.

Auf der Suche nach alternativen Handlungsansätzen könnte der gezielte Blick auf die Risiko-Faktoren eines Lootbox-Systems helfen: Um einem übermäßigen emotionalen Engagement beim Öffnen entgegenzuwirken, wäre beispielsweise die Bündelung vieler Lootboxen zu unterbinden. Ansatzpunkt sind hier die von vielen Anbietern zur Verfügung

gestellten unübersichtlichen Bundles und Mengenrabatte, ebenso wie das Sammeln und Öffnen von Lootboxen direkt im Store.

Würde man z.B. den Kauf von Lootboxen über Spielwährung verbieten, würde dies zu mehr Transparenz über den Wert der enthaltenen Items und damit zu überlegteren Kaufentscheidungen führen. Wären Lootboxen ausschließlich mit realem Geld zu erwerben, könnten beispielsweise auch elterliche Kontrollfunktionen wie Ausgabenbegrenzungen besser greifen.

Auch spezielle Werbebeschränkungen für Lootboxen, die sich nicht nur an Spieleanbieter und ihre Marketingkonzepte richten, sondern insbesondere an Influencer:innen, die in ihren Beiträgen exzessiv Lootboxen öffnen und damit vor allem bei Kindern und Jugendlichen Begehrlichkeiten wecken, könnten eine sinnvolle ergänzende Maßnahme darstellen.

Für die Wirksamkeit solcher Maßnahmen ist es jedoch unabdingbar, das gesamte Monetarisierungssystem eines Spiels und den hierdurch erzeugten Kauf- und Spieldruck in den Blick zu nehmen. Setzt ein Anbieter generell in hohem Maß manipulative Mechanismen ein,⁷ um zum Viel-Spielen und Kaufen zu animieren, greift eine Regulierung, die ausschließlich auf Lootboxen fokussiert, zu kurz. Sie sollte vielmehr am gesamten Monetarisierungsmodell⁸ ansetzen und z.B. Anbieter dazu verpflichten, ihre Währungssysteme transparenter zu gestalten und Spielenden eine detaillierte Aufstellung sowohl der getätigten Käufe als auch der im Spiel verbrachten Zeit zur Verfügung zu stellen.

⁶ Weitere Deskriptoren im Zusammenhang mit Lootboxen können „Druck zum Vielspielen“ und „Erhöhte Kaufanreize“ sein: <https://usk.de/die-usk-alterskennzeichen/>. 2023 erhielten rund 30 % der von der USK geprüften Spiele mit Online-Funktionen aufgrund von Nutzungsrisiken eine höhere Alterskennzeichnung: <https://usk.de/usk-pressemitteilung-jahresruckblick-2023/>. Bei der Vergabe werden auch die vom Anbieter zum Einsatz gebrachten Vorsorgemaßnahmen berücksichtigt.

⁷ Vgl. Report „Dark Patterns. Zur Jugendschutzproblematik manipulativer Spieldesigns in Free2Play-Apps“: <https://www.jugendschutz.net/mediathek/artikel/report-dark-patterns>

⁸ Aufgrund vieler Parallelen zu den Kauffunktionen in Social-Media-Diensten lohnt auch ein Blick auf Vorsorgemaßnahmen, die Anbieter unter Jugendschutzgesichtspunkten dort ggf. zum Einsatz bringen – vgl. Report „Kauffunktionen in Social Media“: <https://www.jugendschutz.net/mediathek/artikel/report-kauffunktionen-in-social-media>

Weiterführende Informationen



www.jugendschutz.net

Meldemöglichkeiten



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) angebunden. 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:



Im Rahmen von:



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
Kaiserstraße 22, 55116 Mainz

Inhaltlich verantwortlich
Stefan Glaser
Kaiserstraße 22, 55116 Mainz

JUGEND
SCHUTZ.NET