GAMES
im Unterricht

Erwachsenen digitale Spiele beibringen – Kinder und Jugendliche produzieren ein eigenes Let’s Show

Fortnite erlangte insbesondere bei Kindern und Jugendlichen große Popularität durch einen kostenlosen Battle-Royale-Modus, bei dem sich eine begrenzte Anzahl an Spieler*innen online in einem vorgegebenen virtuellen Bereich wiederfindet, der im Verlauf der Spielzeit regelmäßig verkleinert wird. Um zu überleben und gegen andere zu kämpfen, finden sich auf der Karte verschiedene Items, die gesammelt und genutzt werden können. Der letzte Überlebende bzw. dessen Team gewinnt.

Sek 1 (Klasse 5-10)	Deutsch (DE)	15 Unterrichtstunde(n)

Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Übersicht

Die Schüler*innen sollen die Eltern nicht zum Spielen überzeugen, vielmehr entwickeln sie die sprachliche Fähigkeit, als Expert*innen, Nicht-Spielenden die Welt der digitalen Spiele näherzubringen. Neben der Entwicklung eines kreativen und verantwortungsvollen Umgangs mit Medien, dem Produzieren und Präsentieren, (vgl. Konzepte und Portale der Bundesländer zur Medienerziehung) steht vor allem der Kompetenzbereich Sprechen im Fokus des Unterrichtsvorhabens.

- Material 1: Kriterien- und Beobachtungsbogen
- Material 2: Ein Let’s Show erstellen
- Material 3: Drehbuchvorlage
- Material 4: Lösung Drehbuchvorlage
- Material 5: Drehbuch einer Szene
- Material 6: Rollenkarten
- Material 7: Tippkarten
- Material 8: Fortnite – Rundenübersicht für das eigene Let’s Show
- Material 9: Fall Guys – Rundenübersicht für das eigene Let’s Show

Thema: Let’s Show – Game-Erklärvideos von Lernenden

Die Videoplattform YouTube hat einen entscheidenden Vorteil gegenüber dem klassischen Fernsehen: Man kann nicht nur einfacher Konsument, sondern auch Produzent sein. Somit bietet die Plattform den Nutzer*innen eine Vielzahl an Erklärvideos zum selben Thema von unterschiedlichsten Personen mit

verschiedenen Macharten an.[1] Die kurzen Videos werden konsumiert, um eine möglichst „prägnante Aufklärung über ein Thema“ (Arnold & Zech 2019, S. 10) aufgezeigt zu bekommen, wie man etwas nutzt oder wie etwas funktioniert (vgl. Von Brand 2020, S.8). Dabei werden abstrakte Konzepte und Zusammenhänge (vgl. Dorgerloh & Wolf 2020, S.17) in wenigen Minuten einfach, meist in Eigenproduktion, gezeigt. Audiovisuelles Lernen ist für Jugendliche von großer Bedeutung und somit verwundert es nicht, wenn Webvideos, wie Tutorials und Erklärvideos auf YouTube, in der Lebenswirklichkeit der Schüler*innen angekommen sind (vgl. Dorgerloh & Wolf 2020, S.9). 87% der Jugendlichen nutzen regelmäßig YouTube für Bewegtbilder, wobei neben Musik, Prank- und Spaßvideos, Wissensformate und Tutorials für Themen aus der Schule konsumiert und genutzt werden (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, 2021, S. 48, vgl. von Brand 2020 S. 8). Auch Lehrende haben nicht erst während der Coronapandemie die Möglichkeit entdeckt, durch selbstgedrehte Videos den Schüler*innen Themen kompakt zu erklären, denn die Videos können mit der heutigen Technik einfach erstellt werden und sie lassen sich beliebig unterbrechen und wiederholen.

Die selbstgedrehten Videos in diesem Unterrichtsentwurf sollen einen authentischen Einblick in ein Game geben, welches primär für junge Spieler*innen entwickelt wurde. In wenigen Minuten müssen die grundlegenden Informationen und Techniken so dargestellt werden, dass Personen ohne Vorwissen einen grundlegenden Überblick über das Game erhalten. Dabei wird das Format mehr als ein reines Erklär- oder Informationsvideo in Form eines Spieletests bieten und sich so von bekannten Spielemagazinen und Werbung abgrenzen. Es wird daher als ***Let’s Show[2]*** bezeichnet, eine digitale Präsentation von Schüler*innen, die den Eltern die Freizeitbeschäftigung vorstellt und erläutert.

Erklärvideos sollten idealerweise innerhalb der Sicherungsphase eines Unterrichtsthemas platziert werden, um das erlernte Wissen zu vertiefen und zu verarbeiten. In dem hier dargestellten Fall bildet das Let’s Show das zentrale Unterrichtsthema.

Intentionen

Weshalb sollten Schüler*innen Erwachsenen Games erklären? Das Entdecken virtueller Welten ermöglicht den Schüler*innen in einer risikofreien Umgebung zu experimentieren, sie werden somit entdeckungsfreudiger. Die Games sind zudem heutzutage oft so gestaltet, dass sie nur mit abstraktem und strategischem Denken gelöst werden können. Geübte Gamer*innen schaffen es sich in kürzester Zeit in einem neuen Spiel zu orientieren. Dazu entdecken oder planen sie kreative Welten und trainieren ihre Reaktionen auf neue Reize. Natürlich bereiten Games auch Spaß und bieten eine abwechslungsreiche Freizeitgestaltung. Eltern stehen den Games als Kulturgut oft ablehnend gegenüber und deshalb kann die Kritik der Zeitverschwendung, Suchtgefahr und Fixierung auf den Bildschirm durch selbst produzierte Videos von den Kindern selbst abgebaut werden.

Wenn bereits Unmengen von Videos auf YouTube vorhanden sind, warum sollten die Schüler*innen eigene Videos erstellen? Das Auffinden geeigneter Videos auf YouTube, welche den qualitativen und thematischen Ansprüchen entsprechen, nimmt viel Zeit in Anspruch. Die Schüler*innen können zudem bei der Produktion von eigenen Videos selbst gesteuert agieren und ihre eigene Kreativität nutzen, um den Erwachsenen wirklich wichtige Informationen zum Game aufzuzeigen.

Dabei sollen die Erwachsenen nicht überzeugt werden, dass das Spiel von den Schüler*innen und konsumiert werden darf. Die Videos sollen den Kindern eine digitale Reflexionsmöglichkeit liefern, um sich mit dem Spiel auseinanderzusetzen und sie sollen lernen, wie Inhalte ausgewählt und reduziert werden müssen, um diese Personen ohne Vorerfahrungen zu vermitteln. Zudem entwickeln sie einen eigenen Präsentationsstil, der, neben dem Inhalt, den Stil des Videos und damit den ‚Erfolg‘ ausmacht.[3]

Sie handeln somit als Lehrende oder Expert/-innen, was die Motivation steigert. Weiterhin können und müssen sie sich selbstverantwortlich mit einem selbstgewählten Lernstoff auseinandersetzen. Ferner erfolgt eine Steigerung der Präsentations- und Medienkompetenz. Im Gegensatz zum Schülerreferat, wird das Let's Show nicht unter Zeitdruck erstellt und es entsteht ein nachhaltiges Produkt mit geringen Qualitätsunterschieden, welches nicht der mündlichen Flüchtigkeit zum Opfer fällt.

Der Deutschunterricht wird dabei nicht vergessen: Vielmehr führt das Produzieren eigener Videos zu einer vertiefenden Auseinandersetzung mit einem Thema, in diesem Fall ein den Kindern bekanntes digitales Game, der notwendigen Sprache und Kriterien guter Videos für einen späteren bewussteren Umgang mit diesem Medium. Außerdem erlernen die Schüler*innen, dass sie eine richtige Vorbereitung und Auseinandersetzung mit der Thematik essenziell ist, um diese anderen Personen erklären zu können (vgl. Arnold & Zech, 2019, S. 55). Die „gesellschaftliche Tendenz zur Komplexitätsreduktion" (Arnold & Zech 2019, S. 21) sorgt dafür, dass sich die Schüler*innen auf das Wesentliche konzentrieren müssen und die teils komplexe Thematik des digitalen Spiels einfach und kompakt aufbereiten müssen.

Eine erhebliche Bedeutung kommt dem Gebrauch von mündlicher und schriftlicher Sprache und dem Sprachgebrauch zu, denn bei der Vermittlung von Wissen, müssen die Schüler*innen ein Konzept für die digitale Präsentation entwickeln. Damit ist unter anderem gemeint, dass die Schüler*innen in dem Let's Show auf die verwendete Sprache und Fachsprache achten müssen, weil die Zuschauenden keinen Text vor sich haben und konzentriert zugehören müssen. Schachtelsätze, undeutliches Sprechen oder unnötige Fachbegriffe erschweren es den Erwachsenen, dem Video zu folgen. Eine gute und vorher ausreichend geplante Struktur vereinfacht somit das Abbilden inhaltlicher Strukturen und das Folgen aller Zuschauenden.

[1] Erklärvideos können mit verschiedensten Möglichkeiten erstellt werden, beispielweise durch eine schnelle und einfache Aufnahme vor einem Whiteboard oder Hintergrund, eine Darstellung mit Farben und flachen Figuren, ein Icon-Stil ohne Figuren und Charaktere, eine 3-D-Animationen, als Collagen oder als Realfilm.

[2] Der Begriff ist eine Abwandlung des *Let's Plays,* bei welchem ein Game ‚vermeintlich' gemeinsam mit den Zuschauenden gespielt und nebenher die Handlung der Figuren oder die Welt von den Spieler*innen beschrieben wird. Das *Let's Show* - lass es uns euch zeigen oder lass es mich dir zeigen – steht für eine kurze authentische Zusammenfassung ohne den Unterhaltungswert eines Let's Plays.

[3] Mit Erfolg ist hier nicht ein möglicher Gewinn durch Videoaufrufe gemeint. Ziel ist keine Karriere auf YouTube zu beginnen, denn dies kann nicht in diesem Unterrichtsentwurf thematisiert werden.

Anspruch für Lehrkraft in Hinblick auf Technik und Spielerfahrung

★☆☆☆ keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen und kaum technische Kenntnisse nötig,
★★☆☆ Grundlegende Computerkenntnisse, aber keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen nötig,
★★★☆ Vorerfahrung mit Games empfehlenswert,
★★★★ Konzepte für Gamer

Bildungsplanbezug

Inhaltsbezogene Kompetenzen

- DE - Sprachgebrauch und Sprachreflexion
- Lernen über Medien / Game als Unterrichtsgegenstand
- Lernen über und mit Medien
- Präsentieren

Prozessbezogene Kompetenzen

- Reflexionskompetenz
- analysieren und interpretieren
- Produktion und Präsentation
- Zusammenhänge erklären
- Medienkompetenz

Leitperspektiven

- Medienbildung (MB)

Vorbereitung

✔ In der Schule muss eine Softwareinstallation vorgenommen werden.
✔ Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

Vorraussetzungen

Räumliche Ansprüche

Für das Erstellen von Erklärvideos sollte auf die Komplexität der Thematik geachtet werden, denn eine Vorbereitung, Produzieren und Reflexion sollte in der vorgegebenen Zeit möglich sein. Ziel sollte daher kein Let’s Play-Video sein, in dem auf unterhaltsamer Weise ein Spiel vorgeführt wird, sondern die Schülerinnen und Schüler sollen einen kurzen Einblick, wenige Minuten, für Nicht-Spielende in das Spiel geben.

Zum Spielen benötigte Geräte

- PC, Computer

Personelle Unterstützung

Ja

Unterrichtsabschnitt

45 min	Schritt 1: Erklärvideos kennenlernen

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Bevor die Schüler*innen eigene Videos planen und produzieren, ist es hilfreich, wenn sie über bestehende Videos diskutieren. Dazu sichten die Schüler*innen Videos zum allgemeinen Kennenlernen und Analysieren, um später eigene Kriterien zu entwickeln.[1] Das Zusatzmaterial in Form eines Beobachtungsbogens (Material 1) und die nachfolgenden Fragen sollen eine mögliche Orientierungshilfe für die Analyse der vorhandenen Videos sein, können aber auch als Grundlage für die eigenen Videos dienen:

- Was sind Erklärvideos überhaupt?
- Was macht ein gutes Video aus?
- Wie ist die Sprache im Video?
- Worauf muss ich achten, wenn ich nicht-spielenden Erwachsen (ohne Kenntnisse und Wissen) etwas erklären möchte?
- Was wird inhaltlich erklärt?
- Gibt es eine bestimmte (sinnvolle) Reihenfolge?
- Woran muss ich/ müssen wir denken, wenn wir ein Video aufnehmen wollen?

[1] Ein mögliches YouTube-Video ist mit dem Titel *„Was ist Fortnite? Für Eltern erklärt!“* vom jungen YouTuber *Skalliiii* unter *www.youtube.com/watch?v=Xu78sBejBsc* abrufbar.

Unterrichtsform

Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Unterrichtsabschnitt

180 min	Schritt 2: Gruppeneinteilung und Technik

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Klasse wird für die Erstellung der eigenen Videos in Kleingruppen bis maximal fünf Schüler*innen eingeteilt. Die Dauer der arbeitsteiligen Gruppenarbeit sollte von der Lehrkraft vorgegeben werden und wird einen Umfang von mindestens vier Unterrichtsstunden ausmachen.

Zudem sollten sie sich mit der Technik, Gerät und Apps, vertraut machen. Mittlerweile bieten alle Plattformen eine systemintegrierte Bildschirmaufnahme. Um die eigene Sprache aufnehmen zu können, wird wenigstens bei den Konsolen ein zusätzliches Mikrofon benötigt.

- Unter Windows erfolgt die Aufnahme mit der systeminternen Bildschirmaufnahme (Windows-Taste +G).
- MacOS bietet mit dem mitgelieferten Programm QuickTime eine Aufnahmemöglichkeit (Ablage/Neue Bildschirmaufnahme).

- Auf dem iPhone und iPad lässt sich die Aufnahme über das Kontrollzentrum im Startbildschirm beginnen (Aktivierung über Einstellungen/Kontrollzentrum, anschließend nach dem Herunterwischen im Kontrollzentrum über das Icon aktivieren, längeres Drücken lässt das Mikrofon einschalten).
- Mit einem Android-Handy oder Tablet muss im Startbildschirm nach rechts gewischt werden (Das Aktivieren erfolgt über das Herunterwischen, durch einen Klick auf den Stift links kann das Menü bearbeitet werden und die Bildschirmaufnahme hinzugefügt werden).
- Die Playstation 4/5 hat einen Creator-Modus, der über eine Taste am Controller aufrufbar ist (Einstellungen/ Aufnahmen und Übertragen/ Aufnahmen).
- Auf der Xbox kann über die Bildschirmtaste in die Aufzeichnungsoptionen gewechselt werden (Einstellungen/ Voreinstellungen/ Übertragung & Aufzeichnung, die Funktion ist nur mit einer externen Speichermöglichkeit möglich, z.B. USB 3.0-Festplatte oder USB 3.0-Stick).
- Mit der Nintendo Switch ist keine direkte Aufnahme möglich. Für die Aufnahme muss ein Zusatzgerät gekauft werden, welches an einem Computer angeschlossen ist.

Unterrichtsform

Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Unterrichtsabschnitt

180 min	Schritt 3: Informationen zum Spiel zusammentragen und Drehbuch erstellen

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Auch Profis filmen nicht sofort los! Sie überlegen sich im Vorfeld, was wann und wo im Video passieren soll. Die Schüler*innen erstellen daher zunächst ein Drehbuch für das Let’s Show, indem sie schriftlich die Zeit, Handlung und den jeweiligen Text dokumentieren (Material 3). Eine Übersicht über einen Rundenablauf der ähnlich ablaufenden Games *Fortnite* und *Fall Guys* sind in Material 8 hinterlegt.

Die Lernenden sollen sich bei der Planung über den zu vermittelnden Inhalt und zentralen Begriffe, Techniken und Informationen einig werden, damit das Game vollständig erklärt werden kann. Zusätzlich ermöglicht die schriftliche Übersicht eine Auseinandersetzung mit der Rollenfindung: Wer spielt und wer erzählt in der gezeigten Szene. Dazu sind mögliche Rollenkarten im Materialanhang zu finden (Material 6), die nicht alle genutzt werden müssen, beispielsweise die Rollenkarte für Kamerafrauen und Kameramänner, die nur im Einsatz sind, wenn das Video nicht auf dem Gerät direkt aufgenommen wird.

Um Schlüsselszenen des digitalen Spiels auswählen zu können, muss das Spiel den Schüler*innen nicht nur bekannt sein, sie sollten es selbst spielen oder schonmal gespielt haben. Ein Einfinden in das Game ab Projektbeginn ist zeitaufwändig. Ein authentisches und qualitativ gutes Erklären wird nur durch das Selberspielen ermöglicht. Daher ist die Verwendung eines fremden Videos, beispielsweise ein bereits vorhandenes YouTube-Video, nicht sinnvoll.

Mögliche Arbeitsschritte und Fragen sollten arbeitsteilig erarbeitet werden:

- Welches Game soll ausgewählt werden und warum?
- Wie kann das Spiel mit allen Vor- und Nachteilen vorgestellt werden?
- Wie wird das Let’s Show gegliedert? (siehe Tippkarte, Material 7).
- Eine Mindmap hilft, um Ideen und Inhalte zu strukturieren.
- Ein Drehbuch für die einzelnen Szenen ist übersichtlicher für die Sprechtexte (Material 4).

- Wie muss gesprochen werden, Nichtspieler*innen die Erklärung verstehen?

Unterrichtsform

Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Unterrichtsabschnitt

45 min	Schritt 4: Übungen zur Vorbereitung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen werden durch die Analyse der verschiedenen Videos gelernt haben, dass eine lebendigere Sprache zum Erfolg des Videos beisteuert. Aus diesem Grund können theaterpädagogische Übungen oder kleine Einheiten für Stimm- und Sprechtraining genutzt werden, um für eine klare Aussprache und eine nötige Ungezwungenheit bei den Aufnahmen zu sorgen.

Nachfolgend werden Aufwärmübungen für die Stimme skizziert, die eigentlich für Lehrkräfte gedacht sind, (vgl. Eberhart & Hinderer, 2016) aber auch Schüler*innen behilflich sein können:

- Gähnen: Zur Weitung des Artikulationsraumes
- Bienen-Summen: Ein stimmhaftes ‚s‘ bilden und dabei eine Biene imitieren
- Lachen: Tief einatmen und die Luft kurz und kräftig ausstoßen auf ‚ha ha ha‘ oder ‚ho ho ho‘

Ein Räuspern sollte vermieden werden, weil es eine Verschleimung der Stimmbänder verschlimmert. Besser ist immer ‚brummen‘ oder ‚summen‘, welches den Schleim schonender abbaut.

Spielübungen für Theatergruppen (vgl. Maute 2019)

- Vokale auf unterschiedliche Art und Weise aussprechen:
    - Stimmung: lustig, traurig, überrascht
    - Einem Freund eine Begrüßung zurufen
    - Sich über etwas ärgern
    - Wenn man erstaunt über etwas ist
    - Wenn man Angst hat
    - Jemanden vor etwas warnen
    - Sich vor etwas ekeln
    - Verwundert sein…

- Sätze gestalten, z.B.:
    - „Herzlich Willkommen bei einem Let’s Show zum Spiel Fortnite.“
    - „Dieses Spiel ist das erfolgreichste Spiel seines Genres: Battle-Royale!“
    - „Gamerinnen und Gamer können es kostenlos downloaden.“
    - Tempo: Wähle den Satz und sage ihn: Hastig, normal, träge, gedehnt…
        - Stimmung: Beleidigt, ärgerlich, erfreut, zornig, ängstlich, frech, beleidigt, beruhigend, erfreut…

Unterrichtsform

Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Unterrichtsabschnitt

180 min	Schritt 5: Videodreh

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Qualitätsunterschiede werden bei der Erstellung von Videos geringer als bei Schülerreferaten sein, denn eine Videoaufnahme kann beliebig wiederholt werden (vgl. Arnold & Zech 2019, S. 56) und die Schüler*innen werden sich für das bestmögliche Ergebnis entscheiden.

Die Lernenden müssen unbedingt auf die Sprache achten, weil den Zuschauenden keinen Text vorliegt und sie konzentriert zuhören müssen. Das ist schwieriger als gedacht, denn das Hören ist flüchtig und die Inhalte sind schnell wieder vergessen, wenn zu viele Erklärungen auf einmal genannt werden. Auch Schachtelsätze und zu schnelles und undeutliches Sprechen erschwert das Folgen des Themas. Es sollten daher kurze Sätze mit höchstens einem Nebensatz verwendet werden, die mit ausreichenden Pausen voneinander getrennt sind. Komplizierte Fachbegriffe aus dem Game oder jugendsprachliche Begriffe sollten vermieden werden. Eine gute Struktur mit Einleitung, Hauptteil und Schluss sorgt für einen logischen Aufbau.

Die Stimme ist von großer Bedeutung im Let’s Show: Neben den Bewegtbildern aus dem Spiel ist sie das Einzige, was die Lernenden nutzen können. Eine ruhige und gelassene Stimme ohne Hektik entspannt die Zuschauenden, schont die eigenen Stimmbänder und wirkt seriöser und kompetenter. Mit der Betonung und Lautstärke darf aber gespielt werden, ein Rufen oder gar Schreien sollte selbstverständlich unterlassen werden.

Unterrichtsform

Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Unterrichtsabschnitt

45 min	Schritt 6: Ergebnissicherung

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Gruppenergebnisse können abschließend dem gesamten Plenum innerhalb der Lerngruppe vorgestellt werden, um ein Einholen von Rückmeldungen zu nutzen. Die kriteriengeleitete Reflexion kann anhand des Kriterien- und Beobachtungsbogens (Material 1) erfolgen. Die Schüler*innen verfolgen dadurch die Präsentation konzentrierter und geben gezieltere Rückmeldungen. Eine spätere Präsentation bei einem Elternabend oder einem ‚Tag der offenen Tür‘ kann werden, wenn die Erziehungsberechtigten zugestimmt haben: Auch wenn nur wenige Stimmen der Schüler*innen zu hören sind, muss bei der Erstellung von Let’s Shows bedacht werden, dass sensible personenbezogene Daten erhoben werden. Die Erziehungsberechtigen müssen einwilligen und eine Speicherung darf nur für den Zeitraum des Projektes erfolgen. Dritten darf die Aufnahmen nicht zugänglich gemacht werden.

Unterrichtsform

Einzelarbeit, Partnerarbeit, Gruppenarbeit, Plenum

Unterrichtsabschnitt

Quellenverzeichnis

Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Arnold, S., & Zech, J. (2019). *Kleine Didaktik des Erklärvideos. Erklärvideos für und mit Lerngruppen erstellen und nutzen.* Braunschweig: Westermann.

DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation. (17. 02 2022). *Deutscher Bildungsserver*. Von Konzepte und Portale der Bundesländer zur Medienerziehung: https://www.bildungsserver.de/konzepte-und-portale-der-bundeslaender-2884-de.html am 25.07.2022 abgerufen.

Dorgerloh, S., & Wolf (Hrsg.), K. (2020). *Lehren und Lernen mit Tutorials und Erklärvideos.* Basel: Beltz.

Eberhart, S., & Hinderer, M. (2016). *Stimm- und Sprechtraining für den Unterricht.* Paderborn: Schöningh.

Krelle, M., & Neumann, D. (2016). Sprechen und Zuhören. In U. Behrens, A. Bremerich-Vos, M. Krelle, K. Böhme, & S. Hunger, *Bildungsstandards Deutsch konkret* (S. 14-45). Berlin: Cornelsen.

Maute, G. (2019). *Spielübungen für Theatergruppen.* Neresheim: theater-in-der-schule.de.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. (2021). *JIM-Studie 2021. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger.* Stuttgart: Landesanstalt für Kommunikation (LFK).

Projektbüro SCHAU HIN! (2022). *Fortnite-Hype: Was spielt mein Kind da?* Von Schau Hin: https://www.schau-hin.info/grundlagen/fortnite-hype-was-spielt-mein-kind-da am 25.07.2022 abgerufen.

von Brand, T. (2020). Youtube. *Praxis Deutsch 283*, S. 4-13.

Eric JeanWesterhoff, CC-BY-SA 4.0