

Literaturliste (Auszug)

- Alexander, Gerianne M. & Hines, Melissa. (2002). Sex differences in response to children's toys in nonhuman primates (*Cercopithecus aethiops sabaeus*). *Evolution and Human Behavior*, 23, 467-479.
- Alkemeyer, Thomas. (2001). *Körper, Bewegung und Gesellschaft - Aufführung und ästhetische Erfahrung der sozialen Praxis im Spiel*. Paper presented at the Symposium 2001 Ästhetische Erfahrung und kulturelle Praxis, Dortmund, Universität.
- Döring, Nicola. (2004). Sozio-emotionale Dimensionen des Internet. In Roland Mangold; Peter Vorderer & Gary Bente (Hrsg.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (pp. 769-791). Göttingen: Hogrefe.
- Forster, Winnie. (2005). *Spielkonsolen und Heimcomputer - 1972 bis 2005*. Utting: gameplan.
- Fritz, Jürgen. (2004). *Das Spiel verstehen - Eine Einführung in Theorie und Bedeutung*. Weinheim: Juventa.
- Fromme, Johannes; Meder, Norbert & Vollmer, Nikolaus. (2000). *Computerspiele in der Kinderkultur*. Wiesbaden: Leske + Budrich.
- Gebel, Christa; Gurt, Michael & Wagner, Ulrike. (2004). Kompetenzbezogene Computerspielanalyse. *merz*, 48(3), 18-23.
- Hänsel, Rudolf & Hänsel, Renate. (2005). *Da spiel ich nicht mit!* Donauwörth: Auer.
- Hartmann, Frank & Klimmt, Christoph. (2006). The Influence of Personality Factors on Computer Game Choice. In Peter Vorderer & Jennings Bryant (Hrsg.), *Playing Video Games - Motives, Responses, and Consequences* (pp. 115-131). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Hartmann, Tilo. (2004). Computervermittelte Kommunikation. In Roland Mangold; Peter Vorderer & Gary Bente (Hrsg.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (pp. 673-693). Göttingen: Hogrefe.
- Jansz, Jeroen & Martens, Lonke. (2005). Gaming at a LAN event - the social context of playing video games. *new media & society*, 7(3), 333-355.
- Klimmt, Christoph. (2004). Computer- und Videospiele. In Roland Mangold; Peter Vorderer & Gary Bente (Hrsg.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (pp. 695-716). Göttingen: Hogrefe.
- Klimmt, Christoph. (2004). Der Nutzen von Computerspielen - ein optimistischer Blick auf interaktive Unterhaltung. *merz*, 48(3), 7-11.
- McNamara, Mary. (2004). A PhD in Mortal Kombat - A pioneering USC group tries to get into the heads of players to learn if the pastime harms or can help. *Los Angeles Times*, 1-5.
- Spitzer, Manfred. (2005). *Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft*. Stuttgart: Klett.
- te Wildt, Bert Theodor. (2004). Psychische Wirkungen der neuen digitalen Medien. *Forschritte Neurologie Psychiatrie*, 72, 574-585.
- Weber, René; Ritterfeld, Ute & Mathiak, Klaus. (2006). Does Playing Violent Video Games Induce Aggression? Empirical Evidence of a Functional Magnetic Resonance Imaging Study. *Media Psychology*, 8, 39-60.
- Wiemken, Jens. (2004). Barbie Mode Designer oder WarCraft?: Geschlechtsspezifische Präferenzen bei Computerspielen. *merz*, 48(3), 24-29.