

Literatur Selbstkontrolle

Johnson, S. (2006). Neue Intelligenz. Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden. Köln: Kiepenheuer & Witsch.

Daraus empfohlene Kapitel:

Einleitung – Die Schläferkurve, S. 15-30.

Games – Computerspiele, S. 31-73.

Internet, S. 124-132.

Müller, K. (2013): Spielwiese Internet. Sucht ohne Suchtmittel. Berlin & Heidelberg: Springer.

Soh, P. CH.-H. (2014). The influence of parental and peer-attachment on Internet usage motives and addiction. In: First Monday, Vol. 19, No. 7, 7 July 2014, auf

<http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/5099>, zuletzt abgerufen 02.10.2014.

Spitzer, M. (2012). Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München: Droemer.

Daraus empfohlene Kapitel:

Einführung: Macht Google uns dumm?, S. 11-26

8. Digitale Spiele: Schlechte Noten, S. 185-203

10. Multitasking: gestörte Aufmerksamkeit, S. 222-235

11. Selbstkontrolle versus Stress, S. 236-257

12. Schlaflosigkeit, Depression, sucht & körperliche Folgen, S. 258-273

Turkle, S. (2011). Alone together. Why we expect more from technology and less from each other. New York: basic books.

Daraus empfohlene Kapitel:

Introduction: alone Together, s. 1-22

10. No need to call, S. 187-210.

13. Anxiety, S. 241-264