

- Anderson, C. A. (2004). Violent Video Games: Specific Effects of Violent Content on Aggressive Thoughts and Behavior - IX Updated Meta-Analysis. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, 237-239.
- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353.
- Anderson, C. A. & Dill, K. E. (2000). Personality processes and individual differences - Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A. & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents*. New York: Oxford University Press.
- Anderson, D. R., Huston, A. C., Schmitt, K. L., Linebarger, D. L. & Wright, J. C. (2001). Early childhood television viewing and adolescent behavior. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 66(1), 1-143.
- Angrist, J. & Lavy, V. (2002). New evidence on classroom computers and pupil learning. *The Economic Journal*, 112, 735-765.
- Baier, D., Pfeiffer, C., Windzio, M. & Rabold, S. (2006). *Schülerbefragung 2005: Gewalterfahrungen. Schulabsentismus und Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen. Abschlussbericht über eine repräsentative Befragung von Schülerinnen und Schülern der 4. und 9. Jahrgangsstufe*. Hannover: KFN.
- Baldaro, B., Tuoizzi, G., Codispoti, M., Montebanocci, O., Barbagli, F., Trombini, E. et al. (2004). Aggressive and non-violent videogames: Short-term psychological and cardiovascular effects on habitual players. *Stress & Health: Journal of the International Society for the Investigation of Stress*, 20(4), 203-208.
- Bartholow, B. D., Bushman, B. J. & Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioural and event-related brain potential data. *Journal of Experimental Psychology*, 42, 532-539.
- Bates, J. E., Pettit, G. S. & Dodge, K. A. (1995). Family and child factors in stability and change in children's aggressiveness in elementary school. In J. McCord (Hrsg.), *Coercion and punishment in long-term perspectives*. New York: Cambridge University Press.
- Beentjes, J. W. J. & Van der Voort, T. H. A. (1988). Television's impact on children's reading skills: A review of research. *Reading Research Quarterly*, 23, 389-413.
- Beentjes, J. W. J. & Van der Voort, T. H. A. (1989). Television and young people's reading behavior: A review of research. *European Journal of Communication*, 4, 51-77.

- Bergmann, W. & Hüther, G. (2006). *Computersüchtig. Kinder im Sog der modernen Medien*. Düsseldorf: Patmos Verlag & Walter Verlag.
- Borzekowski, D. L. G. & Robinson, T. N. (2005). The Remote, the mouse, and the no. 2 pencil: The household media environment and academic achievement among third grade students. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 159(7), 607-613.
- Bundesministerium des Inneren & Bundesministerium der Justiz (2001). Gewaltdarstellungen in den Medien und Nachahmungstaten. In *Erster Periodischer Sicherheitsbericht* (S. 338-341). Berlin.
- Bushman, B. J. (1998). Effects of Television Violence on Memory for Commercial Messages. *Journal of Experimental Psychology*, 4(4), 291-307.
- Bushman, B. J. & Anderson, C. A. (2002). Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of the General Aggression Model. *Personality & Social Psychology Bulletin*, 28(12), 1679-1686.
- Bushman, B. J. & Bonacci, A. M. (2002). Violence and sex impair memory for television ads. *Journal of Applied Psychology*, 87(3), 557-564.
- Cahill, L. & McGaugh, J. L. (1996). Modulation of memory storage. *Current Opinion in Neurobiology*, 2, 237-242.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2006). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of experimental social psychology*, In press.
- Castel, A. D., Pratt, J. & Drummond, E. (2005). The effects of action video game experience on the time course of inhibition of return and the efficiency of visual search. *Acta Psychologica*, 119, 217-230.
- Christakis, D. A., Zimmerman, F. J., DiGiuseppe, D. L. & McCarty, C. A. (2004). Early television exposure and subsequent attentional problems in children. *Pediatrics*, 113(4), 708-713.
- Comer, R. J. & Sartory, G. (2001). *Klinische Psychologie* (2. dt. Aufl.). Heidelberg, Berlin: Spektrum.
- Cordes, C. & Miller, E. (2001). *Fool's gold: A critical look at computers in childhood: Alliance for Childhood*.
- Cragg, A., Taylor, C. & Toombs, B. (2007). *Video Games. Research to improve understanding of what players enjoy about video games, and to explain their preferences for particular games*. Verfügbar unter: <http://www.bbfc.co.uk/downloads/pub/Policy%20and%20Research/BBFC%20Video%20Games%20Report.pdf> [08.06.2007].
- Crönlein, T., Stangassinger, D., Geisler, P., Popp, R., Zulley, J. & Lukesch, H. (2007). Fernsehkonsum und Schlafstörungen bei Kindern. *Psychiatrische Praxis*, 34(Supplement 1), S59-S61.
- De Lisi, R. (2002). Improving children's mental rotation accuracy with computer game playing. *Journal of Genetic Psychology*, 163(3), 272-282.

- Döbler, T., Stark, B. & Schenk, M. (1999). *Mediale und reale Gewalt. Eine Untersuchung sozialer Netzwerke von Jugendlichen*. München: Reinhard Fischer.
- Emes, C. C. E. (1997). Is Mr Pac Man eating our children? A review of the effect of video games on children. *Canadian Psychiatric Association Journal*, 42(4), 409-414.
- Ennemoser, M. (2003). Effekte des Fernsehens im Vor- und Grundschulalter. Ursachen, Wirkmechanismen und differenzielle Effekte. *Nervenheilkunde*, 22, 443-453.
- Ennemoser, M., Schiffer, K., Reinsch, C. & Schneider, W. (2003). Fernsehkonsum und die Entwicklung von Sprach- und Lesekompetenzen im frühen Grundschulalter. Eine empirische Überprüfung der SÖS-Mainstreaming-Hypothese. *Zeitschrift für Entwicklungspsychologie und Pädagogische Psychologie*, 35(1), 12-26.
- Feierabend, S. & Klingler, W. (2001). Kinder und Medien 2000: PC / Internet gewinnen an Bedeutung. Ergebnisse der Studie KIM 2000 zur Mediennutzung von Kindern. *Media Perspektiven* 7(1), 345-357.
- Feierabend, S. & Klingler, W. (2003a). JIM-Studie: Medienverhalten Jugendlicher in Deutschland. Fünf Jahre JIM-Studie Jugend, Information, (Multi-)Media. *Media Perspektiven*, 10, 450 - 462.
- Feierabend, S. & Klingler, W. (2003b). *KIM-Studie 2003*. Baden-Baden: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest.
- Feierabend, S. & Mohr, I. (2004). Mediennutzung von Klein- und Vorschulkindern. Ergebnisse des ARD/ZDF-Studie "Kinder und Medien 2003". *Media Perspektiven*, 9, 453-461.
- Feierabend, S. & Rathgeb, T. (2006a). *JIM-Studie 2005. Jugend, Information, (Multi-) Media*. Baden-Baden: Medienpädagogischer Forschungsverband Südwest.
- Feierabend, S. & Rathgeb, T. (2006b). *KIM-Studie 2005. Kinder + Medien, Computer + Internet*. Baden-Baden: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- Fenn, K. M., Nusbaum, H. C. & Margoliash, D. (2003). Consolidation during sleep of perceptual learning of spoken language. *Nature*, 425(6958), 614-616.
- Fuchs, M., Lamnek, S. & Luedtke, J. (2001). *Tatort Schule: Gewalt an Schulen 1994 -1999*. Opladen: Leske + Budrich.
- Fuchs, M., Lamnek, S., Luedtke, J. & Baur, N. (2005). *Gewalt an Schulen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Fuchs, T. & Wößmann, L. (2004). Computers and student learning: Bivariate and multivariate evidence on the availability and use of computers at home and at school. *CESifo Working Paper*, 1321(November 2004).
- Funk, J. B. (1993). Reevaluating the Impact of Video Games. *Clinical Pediatrics*, 32(2), 86-90.
- Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T. & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? *Journal of Adolescence*, 27(1), 23-40.

- Gais, S. & Born, J. (2004). Low acetylcholine during slow-wave sleep is critical for declarative memory consolidation. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America (PNAS)*, 101(7), 2140-2144.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R. & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22.
- Gillespie, R. M. (2002). The physical impact of computers and electronic game use on children and adolescents, a review of current literature. *IOS Press*, 18, 249-259.
- Graves, L., Pack, A. & Abel, T. (2001). Sleep and memory: A molecular perspective. *Trends in Neurosciences*, 4(1), 237-243.
- Griffiths, M. D. & Dancaster, I. (1995). The effect of type A personality on physiological arousal while playing computer games. *Addictive Behaviors*, 20(4), 543-548.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O. & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87-96.
- Griffiths, M. D. & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82(2), 475-480.
- Grüsser, S. M. & Rosemeier, H. P. (2004). Exzessive, belohnende Verhaltensweisen oder stoffungebundene Sucht. *Psychomed*, 16(3), 132-135.
- Grüsser, S. M. & Thalemann, C. N. (2006). *Verhaltenssucht: Diagnostik, Therapie, Forschung* (1. Aufl.). Bern: Huber.
- Grüsser, S. M. & Thalemann, R. (2006). *Computerspielsüchtig?: Rat und Hilfe* (1. Aufl.). Bern: Huber.
- Grüsser, S. M., Thalemann, R., Albrecht, U. & Thalemann, C. N. (2005). Exzessive Computernutzung im Kindesalter - Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung. *Wiener Klinische Wochenschrift*, 117(5-6), 188-195.
- Hahn, A. & Jerusalem, M. (2001). Internetsucht: Validierung eines Instruments und explorative Hinweise auf personale Bedingungen. In A. Theobald, M. Dreyer & T. Starsetzki (Hrsg.), *Handbuch zur Online-Marktforschung. Beiträge aus Wissenschaft und Praxis* (S. 213 - 233). Wiesbaden: Gabler.
- Hancox, R. J., Milne, B. J. & Poulton, R. (2005). Association of television viewing during childhood with poor educational achievement. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 159, 614-618.
- Hargrave, A. M. (2003). *How children interpret screen violence*. Verfügbar unter: <http://www.bbc.co.uk/guidelines/editorialguidelines/assets/research/howchildreninterpretcreenviolence.pdf> [08.06.2007].
- Harris, M. B. & Williams, R. (1985). Video games and school performance. *Education*, 105(3), 306-309.
- Harrison, L. F. & Williams, T. M. (1986). Television and cognitive development. In T. M. Williams (Hrsg.), *The impact of television. A natural experiment in three communities* (S. 87-142). Orlando: Academic Press.

- Heins, E., Seiz, C., Schütz, J., Toschke, A. M., Harth, K., Letzel, S. et al. (2007). Schlafenszeiten, Fernseh- und Computergewohnheiten von Grundschulkindern in Deutschland. *Gesundheitswesen*, 69, 151-157.
- Holden, C. (2001). Behavioral addictions: Do they exist? *Science*, 294(5544), 980-983.
- Hoppe-Graff, S. & Kim, H.-O. (2002). Die Bedeutung der Medien für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. In R. Oerter & L. Montada (Hrsg.), *Entwicklungspsychologie* (Bd. 5, S. 907-922). Weinheim: Beltz.
- Horn, E. (2006). *Saubere Spiele, kalter Krieg. Zum Wechselverhältnis von Krieg und Kriegsspielen*. Verfügbar unter: <http://www.bpb.de/themen/1URSKA> [25.04.2006].
- Höyneck, T., Mößle, T., Kleimann, M., Pfeiffer, C. & Rehbein, F. (2007). *Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen. Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen*. Hannover: KFN.
- Huesmann, L. R. (1986). Psychological processes promoting the relation between exposure to media violence and aggressive behavior by the viewer. *Journal of Social Issues*, 42(3), 125-140.
- Huesmann, L. R. & Eron, L. D. (1986). *Television and the aggressive child: A crossnational comparison*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.
- Huesmann, L. R., Eron, L. D., Lefkowitz, M. M. & Walder, L. O. (1984). The stability of aggression over time and generations. *Developmental Psychology*, 20(1120-1134).
- Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C. L. & Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992. *Developmental Psychology*, 39(2), 201.
- Huston, A. C. & Wright, J. C. (1998). Mass media and children's development. In I. E. Sigel & K. A. Renninger (Hrsg.), *Handbook of Child Psychology. Vol. 4: Child psychology in practice* (S. 999-1058). New York: Wiley.
- Izquierdo, I. & Medina, J. H. (1997). Memory formation: The sequence of biochemical events in the hippocampus and its connection to activity in other brain structures. *Neurobiology of Learning and Memory*, 68(3), 285-316.
- Johansson, A. & Götestam, K. G. (2004). Problems with computer games without monetary reward: similarity to pathological gambling. *Psychological Reports*, 95(2), 641-650.
- Johnson, J. G., Cohen, P., Smailes, E. M., Kasen, S. & Brook, J. S. (2002). Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood. *Science*, 295(5564), 2468 - 2471.
- Kestenbaum, G. I. & Weinstein, L. (1985). Personality, psychopathology, and developmental issues in male adolescent video game use. *Journal of the American Academy of Child Psychiatry*, 24(3), 329-333.

- Klimmt, C. (2004). Die Nutzung von Computer- und Videospielen - Aktives Spielen am Bildschirm. In P. Rössler, H. Scherer & D. Schlütz (Hrsg.), *Nutzung von Medienspielen - Spiele der Mediennutzer* (S. 135-165). München: R. Fischer.
- Koepp, M. J., Gunn, R. N., Lawrence, A. D., Cunningham, V. J., Dagher, A., Jones, T. et al. (1998). Evidence for striatal dopamine release during a video game. *Nature*, 393, 266-268.
- Kokko, K. & Pulkkinen, L. (2000). Aggression in childhood and long-term unemployment in adulthood: A cycle of maladaptation and some protective factors. *Developmental Psychology*, 36(4), 463-472.
- Koshal, R. K., Koshal, M. A. & Gupta, A. K. (1996). Academic achievement and television viewing by eighth graders: A quantitative analysis. *Applied Economics*, 28(8), 919-928.
- Kraam-Aulenbach, N. (2000). *Problemlöseprozesse im Computerspiel*. Köln: Forschungsschwerpunkt "Virtuelle Welten" FH Köln, Fachbereich Sozialpädagogik.
- Kubesch, S. (2002). Sportunterricht: Training für Körper und Geist. *Nervenheilkunde*, 21(9), 487-490.
- Kunczik, M. & Zipfel, A. (2004). *Medien und Gewalt*. Osnabrück: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.
- Lang, A., Newhagen, J. & Reeves, B. (1996). Negative Video as Structure: Emotion, Attention, Capacity, and Memory. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 40(4), 460-477.
- Lin, S. & Lepper, M. R. (1987). Correlates of children's useage of video games and computers. *Journal of Applied Social Psychology*, 17, 72-93.
- Lösel, F. & Bliesener, T. (2003). *Aggression und Delinquenz unter Jugendlichen. Untersuchungen von kognitiven und sozialen Bedingungen*. Neuwied: Luchterhand.
- MacBeth, T. M. (1996). Indirect effects of television: Creativity, persistence, school achievement, and participation in other activities. In T. M. MacBeth (Hrsg.), *Tuning in to young viewers: Social science perspectives on television*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Marshall, S. J., Biddle, S. J. H., Gorely, T., Cameron, N. & Murdey, I. (2004). Relationships between media use, body fatness and physical activity in children and youth: a meta-analysis. *International Journal of Obesity*, 28, 1238-1246.
- Mazur, A., Susman, E. J. & Edelbrock, S. (1997). Sex difference in testosterone response to a video game contest. *Evolution and Human Behavior*, 18, 317-326.
- McGaugh, J. L. (2000). Memory - A century of consolidation. *Science*, 287(5451), 248-252.
- Möller, I. (2006). *Mediengewalt und Aggression. Eine längsschnittliche Betrachtung des Zusammenhangs am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele*. Universität Potsdam: Potsdam.

- Möble, T., Kleimann, M., Rehbein, F. & Pfeiffer, C. (2006). Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen. *Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe*, 03, 295-309.
- Morgan, M. & Gross, L. (1982). Television and educational achievement and aspiration. In D. Pearl, L. Bouthilet & J. Logan (Hrsg.), *Television and behavior* (S. 78-90). Rockville: US Department of Health and Human Services.
- Müller, C. & Petzold, R. (2002). *Längsschnittstudie bewegte Grundschule. Ergebnisse einer vierjährigen Erprobung eines pädagogischen Konzeptes zur bewegten Grundschule*. St. Augustin: Academia.
- Myrtek, M. (2003). Fernsehkonsum bei Schülern: Ambulante psychophysiologische Untersuchungen im Alltag. *Nervenheilkunde*, 22, 454-458.
- Myrtek, M. & Scharff, C. (2000). *Fernsehen, Schule und Verhalten: Untersuchung zur emotionalen Beanspruchung von Schülern (1. Aufl.)*. Bern u.a.: Huber.
- OECD (Hrsg.). (2001). Knowledge and skills for life: First results from the OECD Programme for International Student Assessment (PISA) 2000. Paris: OECD.
- Paik, H. & Comstock, G. (1994). The effects of television violence on antisocial behavior: A meta-analysis. *Communication Research*, 21, 516-546.
- Payne, J. D. & Nadel, L. (2004). Sleep, dreams, and memory consolidation: The role of the stress hormone cortisol. *Learning and Memory*, 11(6), 671-678.
- Pilcher, J. J. & Huffcutt, A. I. (1996). Effects of sleep deprivation on performance: A meta-analysis. *Sleep*, 19(4), 318-326.
- Plihal, W. & Born, J. (1997). Effects of early and late nocturnal sleep on declarative and procedural memory. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 9(4), 534-547.
- Poppelreuter, S. & Gross, W. (2000). *Nicht nur Drogen machen süchtig*. Weinheim: Beltz, Psychologie Verlags Union.
- Roberts, D. F., Foehr, U. G. & Rideout, V. (2005). *Generation M: Media in the lives of 8-18 year olds*. [PDF]. Verfügbar unter: <http://www.kff.org/entmedia/entmedia030905pkg.cfm> [18.04.2005].
- Saß, H., Wittchen, H.-U., Zaudig, M. & Houben, I. (2003). *Diagnostisches und statistisches Manual psychischer Störungen - Textrevision - DSM-IV-TR*. Göttingen: Hogrefe.
- Scheich, H. (2006). Visuelle Medien und unreife Gehirne. In K. Meisel & C. Schiersmann (Hrsg.), *Zukunft Weiterbildung. Standortbestimmungen für Forschung, Praxis und Politik. Ekkehard Nuissl von Rein zum 60. Geburtstag* (S. 223-230). Bielefeld Bertelsmann.
- Schiffer, K., Ennemoser, M. & Schneider, W. (2002). Die Beziehung zwischen dem Fernsehkonsum und der Entwicklung von Sprach- und Lesekompetenzen im Grundschulalter in Abhängigkeit von der Intelligenz. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 14(1), 2-13.
- Schmidt, W., Hartmann-Tews, I. & Brettschneider, W.-D. (Hrsg.). (2003). *Erster Deutscher Kinder- und Jugendsportbericht*. Schorndorf: Hoffmann-Verlag.

- Shin, N. (2004). Exploring pathways from television viewing to academic achievement in school age children. *Journal of Genetic Psychology*, 165(4), 367-381.
- Siegel, J. M. (2001). The REM sleep-memory consolidation hypothesis. *Science*, 294, 1058-1063.
- Skosnik, P. D., Chatterton, R. T., Swisher, T. & Park, S. (2000). Modulation of attentional inhibition by norepinephrine and cortisol after psychological stress. *International Journal of Psychophysiology*, 36, 59-68.
- Spitzer, M. (2003). *Lernen: Gehirnforschung und die Schule des Lebens* (Korrigierter Nachdruck). Heidelberg u.a.: Spektrum Akad. Verl.
- Spitzer, M. (2005). *Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft* (2. Aufl). Stuttgart u.a.: Klett.
- Stettler, N., Signer, T. M. & Suter, P. M. (2004). Electronic games and environmental factors associated with childhood obesity in Switzerland. *Obesity Research*, 12(6), 896-903.
- Subrahmanyam, K. & Greenfield, P. M. (1994). Effect of video game practice on spatial skills in girls and boys. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15, 13-32.
- Tazawa, Y. & Okada, K. (2001). Physical signs associated with excessive television-game playing and sleep deprivation. *Pediatrics International*, 43, 647-650.
- te Wildt, B. T. (2004). Psychische Wirkungen der neuen digitalen Medien. *Fortschritte der Neurologie, Psychiatrie*, 72(10), 574-585.
- Thalemann, R. & Grüsser, S. M. (2005). *Psychophysiological characterization of excessive PC game playing*. Paper presented at the 35th Annual Meeting of the Society for Neurosciences, Washington.
- Thomas, M., Sing, H., Belenky, G., Holcomb, H., Mayberg, H., Dannals, R. et al. (2000). Neural basis of alertness and cognitive performance impairments during sleepiness. 1. Effects of 24 h of sleep deprivation on waking human regional brain activity. *Journal of Sleep Research*, 9(4), 335-352.
- Valkenburg, P. M. & Van der Voort, T. H. A. (1994). Influence of TV on daydreaming and creative imagination: A review of research. *Psychological Bulletin*, 116, 316-339.
- Van den Bulk, J. (2004). Television viewing, computer game playing, and internet use and self-reported time to bed and time out of bed in secondary-school children. *Sleep*, 27(1), 101-104.
- Van Dongen, H. P., Maislin, G., Mullington, J. M. & Dinges, D. F. (2003). The cumulative cost of additional wakefulness: Dose-response effects on neurobehavioral functions and sleep physiology from chronic sleep restriction and total sleep deprivation. *Sleep*, 26(2), 117-126.
- van Schie, E. G. M. & Wiegman, O. (1997). Children and Videogames: Leisure Activities, Aggression, Social Integration, and School Performance. *Journal of Applied Social Psychology*, 27(13), 1175-1194.

- Vertes, R. P. & Eastman, K. E. (2000). The case against memory consolidation in REM sleep. *Behavioral and Brain Sciences*, 23(6), 867-876.
- Wake, M., Hesketh, K. & Waters, E. (2003). Television, computer use and body mass index in Australian primary school children. *Journal of Paediatrics and Child Health*, 39, 130-134.
- Walsh, D. (2000). Interactive Media Violence and Children - Testimony submitted to the Committee on Commerce, Science and Transportation. *Minnesota Medicine*, 83(9), 42-46.
- Wartella, E., Lee, J. H. & Caplovitz, A. G. (2002). *Children and interactive media: Research compendium update*. New York: Markle Foundation.
- Weiler, S. (1999). *Die neue Mediengeneration. Medienbiographien als medienpädagogische Prognoseinstrumente. Eine empirische Studie über die Entwicklung von Medienpräferenzen*. München: Reinhard Fischer.
- Whang, L. S.-M. (2003). Internet over-users' psychological profiles: a behavior sampling analysis on internet addiction. *CyberPsychology and Behavior*, 6(2), 143-150.
- Williams, M. T. (Hrsg.). (1986). *The impact of television: A natural experiment in three communities*. Orlando: Academic Press.
- Williamson, A. M. & Feyer, A.-M. (2000). Moderate sleep deprivation produces impairments in cognitive and motor performance equivalent to legally prescribed levels of alcohol intoxication. *Occupational and Environmental Medicine*, 57(10), 649-655.
- Wilmers, N., Enzmann, D., Schaefer, D., Herbers, K., Greve, W. & Wetzels, P. (2002). *Jugendliche in Deutschland zur Jahrtausendwende: Gefährlich oder gefährdet?* Baden-Baden: Nomos.
- Yang, C. K. (2001). Original articles - Sociopsychiatric characteristics of adolescents who use computers to excess. *Acta Psychiatrica Scandinavica*, 104(3), 217-222.
- Young, K. S. (1998). Internet Addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior*, 1, 237-244.
- Zimmerman, F. J. & Christakis, D. A. (2005). Children's television viewing and cognitive outcomes: A longitudinal analysis of national data. *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 159(7), 619-625.