

5.1 Mobiler, sociale medier og computerspil

Litteraturliste

Bøger:

Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.

Hengst, Heinz og Karl W. Bauer. (1980). *Wirklichkeit aus Zweiter Hand. Kindheit in der Erfahrungswelt von Spielwaren und Medienprodukten*. Reinbek: Rowohlt.

Jessen, Carsten. (2001). *Børn, leg og computerspil*. Odense Universitetsforlag.

Mouritsen, Flemming. (1996). *Legekultur*. Odense Universitetsforlag.

Sutton-Smith, Brian. (1986). *Toys as Culture*. Gardner Press.

Thomas, Douglas and John Seely Brown. (2011). *A New Culture of Learning: Cultivating the Imagination for a World of Constant Change*. Thomas Paperback.

Turkle, S. (1995). *Life on the Screen*. Simon and Schuster.

Artikler:

Couldry, N. (2004). *Theorising media as practice*. Social semiotics, 14(2), 115-132.

Jessen, Carsten. (2013). *Leg, digitale medier og legekulturens forandring*. I *Leg gør os til mennesker. En antologi om legens betydning*. FDF.

Mouritsen, Flemming. (1989). *Sådan set ligner det hverdagslivet helt fint*. I tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur 11.