

## Publikationsverzeichnis Leonard Reinecke

Stand: März 2011

### Bücher und Herausgeberbände:

Reinecke, L., & Trepte, S. (Hrsg.).(in Vorbereitung). *Unterhaltung in neuen Medien*. Köln: Herbert von Halem Verlag.

Trepte, S., & Reinecke, L. (Hrsg.).(in Vorbereitung). *Privacy online: Theoretical approaches and research perspectives on the role of privacy in the Social Web*. Heidelberg: Springer

Trepte, S., & Reinecke, L. (in Vorbereitung). *Medienpsychologie*. Stuttgart: Kohlhammer.

### Zeitschriftenbeiträge (peer reviewed):

Reinecke, L., Klatt, J., Krämer, N.C. (in press). Entertaining media use and the satisfaction of recovery needs: Recovery outcomes associated with the use of interactive and non-interactive entertaining media. *Media Psychology*.

Tamborini, R., Grizzard, M., Bowman, N., Reinecke, L., Lewis, R., & Eden, A. (in press). Media enjoyment as need satisfaction: The contribution of hedonic and non-hedonic needs. *Journal of Communication*.

Trepte, S., & Reinecke, L. (in press). The pleasures of success: Game-related efficacy experiences as a mediator between player performance and game enjoyment. *CyberPsychology, Behavior and Social Networking*.

Trepte, S., & Reinecke, L. (2010). Avatar creation and video game enjoyment: Effects of life-satisfaction, game competitiveness, and identification with the avatar. *Journal of Media Psychology*, 22(4), 171-184.

Reinecke, L. (2009). Games and Recovery: The use of video and computer games to recuperate from stress and strain. *Journal of Media Psychology*, 21(3), 126-142.

Reinecke, L. (2009). Games at work: The recreational use of computer games during working hours. *CyberPsychology & Behavior*, 12(4), 461-465.

Trepte, S., Reinecke, L., & Behr, K.M. (2009). Creating virtual alter egos or superheroines? Gamers' strategies of avatar creation in terms of gender and sex. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 1(2), 52-76.

Reinecke, L., & Trepte, S. (2008). In a working mood? The effects of mood management processes on subsequent cognitive performance. *Journal of Media Psychology*, 20(1), 3-14.

Trepte, S., Reinecke, L., & Behr, K.-M. (2008). Qualitätserwartungen und ethischer Anspruch bei der Lektüre von Blogs und von Tageszeitungen. *Publizistik*, 53, 509-534.

Rohde, M., Reinecke, L., Pape, B., & Janneck, M. (2004). Community-Building with Web-Based Systems - Investigating a Hybrid Community of Students. *Computer Supported Cooperative Work*, 13, 471-499.

## **Buchbeiträge:**

- Trepte, S., & Reinecke, L. (2010). Unterhaltung online: Motive, Erleben, Effekte. In W. Schweiger & K. Beck (Hrsg.). *Handbuch Onlinekommunikation* (S. 211-233). Wiesbaden: VS Verlag.
- Trepte, S., & Reinecke, L. (2010). Gender und Games - Medienpsychologische Gender-Forschung am Beispiel Video- und Computerspiele. In G. Steins (Hrsg.) *Handbuch Psychologie und Geschlechterforschung* (S. 229-248). Wiesbaden: VS Verlag.
- Reinecke, L., & Trepte, S. (2008). Privatsphäre 2.0: Konzepte von Privatheit, Intimsphäre und Werten im Umgang mit ‚user-generated-content‘. In A. Zerfaß, M. Welker & J. Schmidt (Hrsg.), *Kommunikation, Partizipation und Wirkungen im Social Web. Band 1: Grundlagen und Methoden: Von der Gesellschaft zum Individuum* (S. 205-228). Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Trepte, S., Reinecke, L., & Bruns, C. (2008). Psychologie in den Medien. In B. Batinic & M. Appel (Hrsg.), *Medienpsychologie* (S. 555-581). Berlin: Springer.
- Trepte, S., Reinecke, L., & Behr, K.-M. (2008). Der Beitrag des dynamisch-transaktionalen Ansatzes zur psychologischen Experimentallogik und der Beitrag der Sozialpsychologie zum dynamisch-transaktionalen Ansatz. In C. Wünsch, W. Früh & V. Gehrau (Hrsg.), *Integrative Modelle in der Rezeptions- und Wirkungsforschung: Dynamische und transaktionale Perspektiven* (pp. 127-154). München: Verlag Reinhardt Fischer.
- Trepte, S., Reinecke, L., Richter-Matthies, A., Adelberger, C., & Fittkau, J.-T. (2004). Von Jägern und Sammlern. Motive des MP3-Sharings in Abgrenzung zum CD-Kauf. In U. Hasebrink, L. Mikos & E. Pommer (Hrsg.), *Mediennutzung in konvergierenden Medienumgebungen* (pp. 199-219). München: Verlag Reinhardt Fischer.
- Pape, B., Reinecke, L., Rohde, M., & Strauss, M. (2003). E-Community-Building in Wilnf-Central. In M. Pendergast, Schmidt, K., Simone, C., Tremaine, M. (Ed.), *Proceedings of the 2003 International ACM SIGGROUP Conference on Supporting Group Work* (pp. 11-20).

## **Andere Beiträge:**

- Trepte, S. & Reinecke, L. (2009). Sozialisation im Social Web: Eine Forschungsagenda zu den Wirkungen des Web 2.0. *Zeitschrift für Kommunikationsökologie und Medienethik*, 11(1), 33-37.
- Reinecke, L. (2008). Rezension „Tilo Hartmann: Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen“. *Medien- und Kommunikationswissenschaft*, 56(2), 261-263.
- Reinecke, L. (2007). Rezension „Sabine Geyer: Computerspiele, Gewalt und Terror Management: Grundlagen, Theorie, Praxis“. *Medien- und Kommunikationswissenschaft*, 55(4), 631-632.
- Reinecke, L., Trepte, S., & Behr, K.-M. (2007). *Why Girls Play. Results of a Qualitative Interview Study with Female Video Game Players*. Hamburger Forschungsbericht zur Sozialpsychologie Nr. 77. Hamburg: Universität Hamburg, Arbeitsbereich Sozialpsychologie.

Trepte, S., & Reinecke, L. (2006). Rezension "Internet und Persönlichkeit. Differentiell-psychologische und diagnostische Aspekte der Internetnutzung" von Renner, Schütz & Machilek. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 18(2), 81-82.

Trepte, S., & Reinecke, L. (2004). Rezension "Media Psychology" von Giles. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 16(2), 78-79.

Reinecke, L., & Fittkau, J.-T. (2004). Bericht zur dritten Fachgruppentagung Medienpsychologie in der Deutschen Gesellschaft für Psychologie vom 10. bis 12. September 2003 in Saarbrücken. *Zeitschrift für Medienpsychologie*, 16(1), 39-41.

### **Vorträge:**

Tamborini, R., Reinecke, L., Grizzard, M., Lewis, R., Eden, A. (2010, November). Characterizing behavioral affinity as needs satisfaction: Predicting selective exposure to video games and resultant mood repair. Vortrag auf der 96th Annual Convention of the National Communication Association, 14.11. - 27.11.2010, San Francisco, USA.

Trepte, S. & Reinecke, L. (2010, Oktober). The effects of social network use on privacy, social support, and well-being: A longitudinal study. Vortrag auf der 3rd European Communication Conference, 12.10 – 15.10.2010, Hamburg.

Reinecke, L. (2010, September). Games and Recovery: Die erholungsbezogene Nutzung von Video- und Computerspielen. Vortrag auf dem 47. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Psychologie, 26.09. – 30.09.2010, Bremen.

Trepte, S. & Reinecke, L. (2010, September). Wie wirkt das Social Web? Eine Längsschnittstudie zu Effekten der Selbstoffenbarung im Internet auf die empfundene soziale Unterstützung, das Bedürfnis nach Privatsphäre und das Wohlbefinden. Vortrag auf dem 47. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Psychologie, 26.09. – 30.09.2010, Bremen.

Tamborini, R., Grizzard, M., Bowman, N., Reinecke, L., Lewis, R., & Eden, A. (2010, Juni). Defining Media Enjoyment in Functional Terms. Vortrag auf der 60th Annual Conference of the International Communication Association (ICA), 22.06.-26.06.2010, Singapur.

Trepte, S., Reinecke, L. (2010, Juni). Avatar creation and video game enjoyment: Effects of life-satisfaction, game competitiveness, and identification with the avatar. Vortrag auf der 60th Annual Conference of the International Communication Association (ICA), 22.06.-26.06.2010, Singapur.

Klatt, J., Buksmann, E., Hoepner, J., Sollman, M., Reinecke, L., Krämer, N. (2009, September). Can spare time media help us to improve our work? Vortrag auf der 6. Tagung der Fachgruppe Medienpsychologie der Deutschen Gesellschaft für Psychologie, 08.09.-10.09.2009, Duisburg.

Trepte, S., & Reinecke, L. (2009, September). I will survive! Efficacy experiences in game play are more important for media enjoyment than scoring. Vortrag auf der 6. Tagung der Fachgruppe Medienpsychologie der Deutschen Gesellschaft für Psychologie, 08.09.-10.09.2009, Duisburg.

- Reinecke, L. (2009, Mai). Games at work: The recreational use of computer games during working hours. Vortrag auf der 59th Annual Conference of the International Communication Association (ICA), 21.05.-25.05.2009, Chicago, USA.
- Reinecke, L. & Trepte, S. (2009, Mai). Games and recovery: The use of video and computer games to recuperate from stress and strain. Vortrag auf der 59th Annual Conference of the International Communication Association (ICA), 21.05.-25.05.2009, Chicago, USA.
- Trepte, S., Reinecke, L. (2009, Februar). Privatsphäre im Social Web: Theoretische Exploration der Wirkung des Web 2.0 auf den Stellenwert von Privatsphäre und die Bereitschaft zur Preisgabe intimer Informationen. Vortrag auf der Jahrestagung der Fachgruppe Kommunikations- und Medienethik in der Deutschen Gesellschaft für Publizistik und Kommunikationswissenschaft (DGPK) vom 12.02.-13.02.2009, München.
- Trepte, S., Reinecke, L., & Behr, K.-M. (2008, Oktober). Competition or coping? The effects of satisfaction with life on the choice of avatar features. Vortrag auf dem 11th Annual International Workshop on Presence, 16.10.-18.10.2008, Padua.
- Reinecke, L. (2008, Oktober). A hard day's night: The recovery potential of video and computer games. Vortrag auf der Meaningful Play Conference 2008, 09.10.-11.10.2008, Michigan State University, East Lansing, USA.
- Reinecke, L., Trepte, S., & Behr, K.-M. (2008, Juli). Web 2.0 users' values and concerns of privacy. Vortrag auf dem XXIX International Congress of Psychology, 20.07.-25.07.2008, Berlin.
- Trepte, S., Reinecke, L., Behr, K.-M. (2008, Juli). Competition or coping? The effects of task structure and satisfaction with life on the choice of avatar features. Vortrag auf dem XXIX International Congress of Psychology, 20.07.-25.07.2008, Berlin.
- Reinecke, L. & Trepte, S. (2008, Januar). User-generated ethics: Der Stellenwert von Qualität und medienethischen Standards in der Blogosphäre. Vortrag auf der 16. Tagung der Fachgruppe „Rezeptions- und Wirkungsforschung“ in der Deutschen Gesellschaft für Publizistik und Kommunikationswissenschaft (DGPK) vom 24.01.-26.01.2008, Hamburg.
- Reinecke, L. & Trepte, S. (2007, September). Privatsphäre 2.0: Konzepte von Privatheit, Intimsphäre und Werten im Umgang mit user-generated-content. Vortrag auf dem Workshop „Das neue Netz? Bestandsaufnahme und Perspektiven“ der Forschungsstelle „Neue Kommunikationsmedien“, 20.09.-22.09.2007, Bamberg.
- Reinecke, L., Trepte, S., & Behr, K.-M. (2007, September). Virtuelle Stellvertreter? Psychologische Einflussfaktoren bei der Wahl von Avataren in Video- und Computerspielen. Vortrag auf der 5. Tagung der Fachgruppe Medienpsychologie der Deutschen Gesellschaft für Psychologie, 05.09.-07.09.2007, Dresden.
- Behr, K.-M., Trepte, S., & Reinecke, L. (2007, September) Herausforderung oder Wettbewerb? Determinanten des Unterhaltungserlebens beim Computerspielen von Frauen und Männern. Vortrag auf der 5. Tagung der Fachgruppe Medienpsychologie der Deutschen Gesellschaft für Psychologie, 05.09.-07.09.2007, Dresden.
- Reinecke, L. & Trepte, S. (2007, Mai). All work, no play? The effects of mood management processes on subsequent cognitive performance. Vortrag auf der 57th Annual Conference of the International Communication Association (ICA), 24.05.-28.05.2007, San Francisco, USA.

Reinecke, L. & Trepte, S. (2007, Mai). Creating virtual alter egos? Psychological processes underlying the choice of avatar features in computer games. Vortrag auf der 57th Annual Conference of the International Communication Association (ICA), 24.05.-28.05.2007, San Francisco, USA.

Trepte, S., Reinecke, L., & Behr, K.-M. (2007, Januar). Intratransaktionen im dynamisch-transaktionalen Modell: Kumulierte Medienerfahrungen und der Zusammenhang von medieninduziertem Arousal und kognitiven Prozessen. Vortrag auf der 15. Tagung der Fachgruppe »Rezeptionsforschung« in der Deutschen Gesellschaft für Publizistik und Kommunikationswissenschaft (DGPK) vom 25. bis 27. Januar 2007, Leipzig.

Reinecke, L., & Trepte, S. (2006, September). Erst die Arbeit, dann das Vergnügen? Zur Wirkung von Computerspielen auf die kognitive Leistungsfähigkeit. Vortrag auf dem 45. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Psychologie (DGPs), 17.09. - 21.09.2006, Nürnberg.

Brösamle, M., Reinecke, L., & Hölscher, C. (2005, September). Cognition in design: Using environmental analysis for the design of signage systems. Vortrag auf der 6th Biennial Conference on Environmental Psychology, 19.09.-21.09.2005, Bochum.