

Die Mediatisierung der Erlebniswelten des Glücksspiels

Das Beispiel Sportwetten

(Gefördert durch die DFG im Rahmen des Schwerpunktprogramms "[Mediatisierte Welten. Kommunikation im medialen und gesellschaftlichen Wandel.](#)")

Projektleitung:

Prof. Dr. Ronald Hitzler

Projektbearbeitung:

Dr. Gerd Möll

Projektlaufzeit:

Oktober 2012 bis September 2014

Kurzbeschreibung des Projekts:

Medientechnische Innovationen, die auf einen mit modernisierungsgetriebenen gesellschaftlichen ‚Umständen‘ korrelierenden Mentalitätswandel treffen, haben die Entwicklung des On-line-Glücksspiels zu einer der weltweit am schnellsten wachsenden Konsum- und Freizeitaktivitäten maßgeblich befördert. Unter den populären Glücksspielvarianten weisen Sportwetten die höchsten Wachstumsraten auf. Im beantragten Projekt soll die wechselseitige Verweisung und Verzahnung von Glücksspiel, Internet, Telekommunikation und Sport(-übertragungen) rekonstruiert und die mediatisierten Erlebniswelten der Sportwetten untersucht werden. Gefragt werden soll insbesondere danach, in welcher Weise der mediale Wandel in diesen Welten verläuft, wodurch die mediatisierten Erlebniswelten der Sportwetten charakterisiert sind, welche Regulierungsformen sich etablieren, wie sich das Verhältnis zwischen mediatisierten und nicht-mediatisierten Orten des Sportwettens gestaltet und welche Handlungs-, Interaktions- und Wahrnehmungsformen dort zu beobachten sind.

Publikationen:

Möll, Gerd / Hitzler, Ronald (2014): Falsches Spiel mit dem Sport. Zur Mediatisierung von Sportwetten und ihren nicht intendierten Nebenfolgen. In: Grenz, Tilo/Möll, Gerd (Hrsg.): Unter Mediatisierungsdruck. Änderungen und Neuerungen in heterogenen Handlungsfeldern. Springer VS (S. 169-186).