

Online-Spiel-Räume - Fernsehunterhaltung – Lokale Kartenrunden

Zur Korrelation von medientechnischen Innovationen und globalem Poker-Fieber

(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
Gregor Betz M.A.

Projektlaufzeit:

Oktober 2010 bis September 2012

Kurzbeschreibung des Projekts:

Die immer häufiger auftretende wechselseitige Durchdringung und Ergänzung von Fernsehen und Internet, deren Ausgreifen auf Mobilfunk-Angebote und die zunehmende Amalgamierung dieses Medien-Gesamt-„Pakets“ mit Alltagsaktivitäten – kurz: eine Konvergenz von Medien, traf und trifft gegenwärtig auf einen Wandel gesellschaftlicher Lebensbedingungen, der mit einer zunehmenden Risikobereitschaft von immer mehr Menschen einher geht. In diesem allgemeinen Rahmen ist ein aktuell nachgerade omnipräsentes, gleichwohl außerhalb einer spezifischen kulturellen Erlebniswelt noch kaum diskutiertes Phänomen zu verorten: Der seit etlichen Jahren mehr oder weniger ‚weltweit‘ anhaltende Poker-Boom. Registriert werden soll in dem Projektvorhaben dieser vielfach konstatierte Poker-Boom in all seinen Dimensionierungen. Erhebungstechnisch gesehen ist dieser von medientechnischen Innovationen beförderte und auf einen mit modernisierungsgetriebenen gesellschaftlichen ‚Umständen‘ korrelierenden Mentalitätswandel aufsitzende, global massenhaft aufscheinende Verhaltenskomplex – vor dem Hintergrund der Kulturgeschichte(n) des Glücks- und insbesondere des Kartenspiels – in der Verweisung und Verzahnung von Spiel-Fokussierungen in Fernsehen, Internet und (sonstigen) Alltagsvollzügen zu rekonstruieren und theoretisch zu durchdringen. Gefragt werden soll insbesondere danach, in welchen Formen sich dieses Spielgeschehen konkretisiert, in welcher Weise der mediale Wandel in diesem Feld verläuft, welche neuen und gewandelten Wahrnehmungs-, Handlungs- und Interaktionsformen dabei zu beobachten sind, wie sich das Verhältnis von medialer und nicht-medialer Spielpraxis gestaltet und wie die „Subjekteigenschaften“ der Akteure in dieser zusehends mediatisierten Spielwelt empirisch und theoretisch erfasst werden können.

Publikationen:

Möll, Gerd (2014): Von Fischen und Haien. Zur Mediatisierung des Glücksspiels am Beispiel Online-Poker. In: Grenz, Tilo/Möll, Gerd (Hrsg.): Unter Mediatisierungsdruck. Änderungen und Neuerungen in heterogenen Handlungsfeldern. Springer VS (S. 145-168).

Grenz, Tilo/Möll, Gerd (2014): Zur Einleitung – Mediatisierung von Handlungsfeldern. In: Grenz, Tilo/Möll, Gerd (Hrsg.): Unter Mediatisierungsdruck. Änderungen und Neuerungen in heterogenen Handlungsfeldern. Springer VS (S. 1-16).

Grenz, Tilo/Möll, Gerd (2014): Unter Mediatisierungsdruck. Änderungen und Neuerungen in heterogenen

Handlungsfeldern. Springer VS.

Möll, Gerd (2013): Reflexive Mediatisierung und nicht beabsichtigte Nebenfolgen – Das Beispiel Online-Poker. In: DGS (Hrsg.) Vielfalt und Zusammenhalt. Verhandlungen des 36.Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie an der Ruhr-Universität Bochum und der TU Dortmund 2012 (im Erscheinen).

Möll, Gerd/Hitzler Ronald (2013): "Beim Tennis können die wenigsten Weltmeister werden, aber beim Poker kann es jeder." Mythen über Zufall, Können und Betrug im Zocker-Universum. In: Kuckuck. Notizen zur Alltagskultur. Themenheft Zufall (S. 40-43).

Möll, Gerd (2012): Zocken im Internet. Zur soziotechnischen Entwicklung der mediatisierten Glückspielindustrie. In: Dolata, Ulrich/Schrape, Jan-Felix (Hrsg.): Internet, Mobile Devices und die Transformation der Medien: Radikaler Wandel als schrittweise Rekonfiguration. Berlin: Edition Sigma. Verlag, S. 251-277.

Hitzler, Ronald/Möll, Gerd (2012): Eingespielte Transzendenzen. Zur Mediatisierung des Welterlebens am Beispiel des Pokerns. In: Hepp, Andreas/Krotz, Friedrich (Hrsg.): Mediatisierte Welten: Beschreibungsansätze und Forschungsfelder. Wiesbaden: VS Verlag, S. 257-280.

Hitzler, Ronald (2012): Eine multidimensionale Innovation. Zum Zusammenspiel von Technologien und Techniken am Beispiel des globalen Pokerbooms. In: Bormann, Inka/John, René/Aderhold, Jens (Hrsg.): Indikatoren des Neuen. Innovation als Sozialtechnologie oder Sozialmethodologie. Wiesbaden: VS Verlag, S. 141-153.

Hitzler, Ronald (2010): Im Zockerparadies? Der Pokerspieler als Zeitgeist-Metapher des Konsumenten. In: Brünner, Christian u.a. (Hrsg.): Mensch – Gruppe – Gesellschaft (Festschrift für Manfred Prisching in zwei Bänden). Wien: Neuer Wissenschaftlicher Verlag (NWV), S. 401-416.
