

»Glücksspiel ist natürlich Alpha«

Inszenierungen von und mit Glücksspiel im deutschsprachigen Straßen- und Gangsta-Rap

Mareike Sielaff

Einleitung

Seit einigen Jahren lässt sich beobachten, dass nicht wenige Straßen- und Gangsta-Rapper in ihren Tracks sowie in Social-Media-Auftritten ihre Affinität zum Glücksspiel in Szene setzen. Die vermehrte Darstellung von Glücksspiel in diesem Genre ist nicht unbemerkt geblieben und erfährt zunehmend mediale Aufmerksamkeit. Einschlägige Online-Magazine rund um HipHop und Rap berichten immer öfter über diesen Zusammenhang, und auch Websites, die sich dem Glücksspielthema verschrieben haben, kommentieren diese Entwicklung. So titelt Raptastisch, ein Onlinemagazin, bereits 2018 »Glücksspiel und Rap – das passt zusammen« und begründet das im weiteren Verlauf mit der Aussage: »Glücksspiel ist natürlich Alpha. Wer dazu gehören will, sollte besser mitmachen, um nicht als Looser [sic!] dazustehen« (Hallenstein 2018). Darüber hinaus setzt die Glücksspielindustrie immer wieder auf Rapper aus dem Straßen- und Gangsta-Rap, um ihre Produkte medienwirksam zu inszenieren und zu bewerben. So wurde *Summer Cem* 2018 der neue Werbesprecher der Markenkampagne von Tipico. *Olexesh* war 2019 in einem von Rap-Video-Regisseur Specter produzierten Werbeclip von HPYBET zu sehen, und in den Tracks von *Azad* (sowie vielen weiteren Protagonist:innen der Szene) taucht seit Neuestem immer wieder der Name »Platincasino« auf.

In diesem Beitrag wird untersucht, inwiefern Glücksspiel und Rap zusammenpassen. Anhand sechs ausgewählter Tracks wird mittels der Qualitativen Inhaltsanalyse erstmals der Frage nachgegangen, wie das Thema Glücksspiel

im deutschsprachigen Straßen- bzw. Gangsta-Rap¹ verhandelt wird. Das ist in zweierlei Hinsicht relevant.

Zum einen wird damit das Phänomen Gangsta-Rap an sich in den Fokus gerückt. (Gangsta-)Rapper:innen als inszenierte Kunstfiguren sowie deren Produkte gehören wohl zu den komplexesten soziokulturellen Phänomenen unserer Zeit (vgl. Gruber 2017: 37). Informiert durch die Cultural Studies und Kritische Theorie fasst Seeliger Gangsta-Rap als einen »Ausdruck sozialer Konflikte« und begreift das Genre u.a. als »Ort eines Kampfes um Anerkennung in der postmigrantischen Gesellschaft« sowie »Ausdruck kompensatorischer Aufstiegsphantasien und Prekarisierungskritik« (vgl. Seeliger 2021). Darüber hinaus ist Gangsta-Rap das aktuell erfolgreichste Musikgenre. Es ist davon auszugehen, dass dieses weitreichend rezipiert wird und als kulturelle Praxis einen relevanten Beitrag zur Produktion und Verbreitung von Sinnzuschreibungen und Wissen leistet.

Zum anderen soll der Frage nachgegangen werden, welchen Bedeutungshorizont Glücksspiel in dem Genre einnimmt. Dabei kann es explizit nicht das Ziel sein abzuleiten, ob oder inwieweit die Inszenierungen der Rapschaffenden Rezipient:innen dazu animieren oder davon abhalten, sich dem Glücksspiel zuzuwenden. Stattdessen geht es darum, die Darstellungen von und rund um Glücksspiel in Raps als Mittel zur Analyse gesellschaftlicher Bedeutungsräume bezüglich des Spielens mit Geld fruchtbar zu machen. Unter Glücksspiel wird das Spiel mit Geldeinsatz verstanden, dessen Ausgang überwiegend durch Zufall bestimmt ist (Banz 2019: 11).

Nach einer kurzen Einführung zum Gegenstand Glücksspiel findet eine gesellschaftliche Einordnung des Phänomens Gangsta-Rap statt. Dabei wird auf ein von Dietrich und Seeliger unterbreitetes Analysemodell zurückgegriffen, das versucht dem komplexen Zusammenspiel der unterschiedlichsten Einflussfaktoren gerecht zu werden. Mit diesem plädieren sie »[...] für die Analyse der Sprecherposition ›Gangstarapper‹ innerhalb eines Referenzrahmens, der entlang der Koordinaten (1) Subkulturspezifische Dispositive, (2) Sozial bedeutsame Kategorien wie Geschlecht, Klasse, Ethnizität und Körperlichkeit sowie dem (3) Krisendiskurs um migrantische Männlichkeit aufzuspannen wäre« (Dietrich/Seeliger 2011). Zusätzlich wird in diesem Beitrag die Perspektive (4) ökonomischer Verflechtungen in den Blick genommen. Im

1 Die Trennung zwischen den Subgenres Straßen- und Gangsta-Rap bleibt unscharf. Für eine bessere Lesbarkeit wird im Folgenden – auch wenn jeweils beide Subgenres angesprochen werden – hauptsächlich der Begriff Gangsta-Rap verwendet.

darauffolgenden Abschnitt werden ausgewählte Songtexte mittels der Qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring analysiert. Schließlich werden die Ergebnisse einerseits in Bezug auf das Genre diskutiert und andererseits auf mögliche Perspektiven für den Bereich der Glücksspielforschung geprüft.

1. Warum eigentlich Glücksspiel?

Laut dem zweijährig erscheinenden Glücksspielsurvey der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) hat im letzten Jahr vor dem Erscheinen des Berichts etwa ein Drittel der Bevölkerung in Deutschland an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen (vgl. Banz 2019: 9). Darüber hinaus kann für 2019 in Deutschland von hochgerechnet ca. 229.000 problematisch und ca. 200.000 wahrscheinlich pathologisch Glücksspielenden ausgegangen werden (vgl. ebd.: 10). Glücksspielsucht verursacht großes Leid und ist mit vielfältigen negativen Folgen für Betroffene und ihre Angehörigen verbunden. Ebenso wie die Ursachen für die Entstehung einer Glücksspielsucht ist in diesem Zusammenhang von Interesse, wer Glücksspiel betreibt und welche Motive der Teilnahme am Glücksspiel überhaupt zugrunde liegen. Entsprechende Befunde sind insbesondere auch für die Präventionsarbeit in Bezug auf Glücksspielsucht relevant. Die Ergebnisse der Repräsentativerhebung zeigen: Männer spielen signifikant häufiger Glücksspiele als Frauen (vgl. ebd.: 9). Als Risikofaktoren für die Entwicklung einer Glücksspielsucht wurden dabei insbesondere das männliche Geschlecht, niedriges Alter, niedriges Einkommen und ein Migrationshintergrund ermittelt (vgl. ebd.: 10). Als eine der wenigen Studien, die den Zusammenhang zwischen einem sogenannten »Migrationshintergrund«² und dem erhöhten Aufkommen eines problematischen Spielverhaltens untersuchen, vermuten Kastirke et al. (2018: 257) die Begründung in der kulturellen Verankerung des Glücksspiels in den Herkunftsländern. In

-
- 2 Aufgrund des Mangels an einer passenden Alternative wird in diesem Beitrag die Formulierung »sogenannter »Migrationshintergrund« verwendet. Das geschieht in dem Bewusstsein, dass mit der Etikettierung als »Mensch mit Migrationshintergrund« die Gefahr besteht, *othering* zu betreiben, also so bezeichnete Personen als ethnisch Andere zu identifizieren und zu klassifizieren (vgl. Mecheril 2010: 17). Der hier gewählte Ausdruck verweist auf eine Kategorie, die im Rahmen von Umfragen erhoben wird und damit erst einmal keine weiteren Zuschreibungen beinhalten sollte. Das »sogenannte« stellt dabei den Versuch dar, die Kritik am Begriff trotzdem sichtbar werden zu lassen.

Bezug auf Glücksspielprobleme bei türkeistämmigen Migranten heben Milin et al., neben einer verbreiteten Unwissenheit über das Suchtpotenzial von Glücksspielen (2017: 35), soziale Motive hervor (ebd.: 36). So fungiere die Spielstätte oder das Wettbüro als sozialer Treffpunkt und führe dadurch – so die Vermutung – zu einer vermehrten Spielteilnahme, die wiederum das erhöhte Gefährdungspotenzial türkeistämmiger Migranten erkläre.

Auch mögliche Motive für die Teilnahme an Glücksspielen sind Gegenstand der Glücksspielforschung. Wissenschaftliche Untersuchungen beschränken sich im vornehmlich medizinisch-psychologisch dominierten Diskurs (vgl. Drews/Wuketich 2019: 28) auf Erhebungen zumeist per Fragebogen und kommen zu dem Schluss, die Hauptmotive zur Teilnahme am Glücksspiel seien »der Wunsch nach Geldgewinn« und »Spaß haben wollen« (Banz 2019: 9). Mit Fokus auf suchtheoretische Konzepte (vgl. Meyer/Hayer 2005) oder eine allgemeine Irrationalität der Glücksspielteilnahme (vgl. Beckert/Lutter 2007) verbleiben wissenschaftliche Perspektiven oftmals eindimensional und insbesondere die sozialen Hintergründe des Spielens mit Geld bleiben verborgen.

Wenn davon ausgegangen wird, dass jede gesellschaftliche Handlung in spezifische Bedeutungshorizonte eingebettet ist, in denen diese erst bedeutsam (gemacht) wird bzw. Sinnzuschreibungen erfährt, muss auch gefragt werden, wie diese Bedeutungsräume ausgestaltet sind oder verhandelt werden. Der vielfältige Bezug auf Glücksspiel im Gangsta-Rap deutet darauf hin, dass auch dort ein Aushandlungsprozess sichtbar wird und Bedeutungsräume zum Spielen mit Geld hergestellt werden. So können die Texte der Gangsta-Rapper:innen (durch den Filter genrespezifischer Begebenheiten) als Informationsquelle für geteilte Vorstellungsbilder in Bezug auf Glücksspiel begriffen werden. Ausgehend von den analysierten Rap-Texten liegt der Fokus in diesem Beitrag auf den Glücksspielarten Sportwette und Automatenspiel.

2. Die Verortung Gangsta-Rap im gesellschaftlichen (Macht-)Gefüge

Um Äußerungen in Bezug auf Glücksspiel in den Tracks der Rapschaffenden entsprechend einordnen zu können, geht es zunächst darum, die gesellschaftliche Sprecherposition der Gangsta-Rapper:innen zu erfassen. Wie einleitend bereits erwähnt, werden dazu vier Perspektiven analysiert. Diese sind

nicht unabhängig voneinander zu verstehen, sondern vermögen erst in ihrer Verschränkung ein umfassendes Bild auf das Phänomen zu werfen.

2.1 Die subkulturspezifischen Dispositive des (Gangsta-)Rap

In Bezug auf die subkulturspezifischen Dispositive des Gangsta-Rap verweisen Dietrich und Seeliger auf zwei Aspekte: Einerseits nennen sie die Anforderung an die Protagonist:innen nach »Realness im Sinne von Streetcredibility«. Andererseits wird ein persönlicher »Trademark-Style« erwartet (ebd.: 2011). Im Vergleich einfacher einzuordnen ist an dieser Stelle sicherlich der sogenannte *Trademark-Style*. Die beiden Autoren bezeichnen damit die Notwendigkeit einer Kunstfertigkeit, die in der Rezeption als einzigartig identifiziert wird und den Wiedererkennungswert der Rapschaffenden sichert³.

Schwieriger ist es hingegen »Realness« zu bestimmen. Klein und Friedrich sehen *Realness* als »zentrales Qualitätskriterium der HipHop-Kultur« (2003: 7), die sich als Authentizität verstehen lässt. In Anlehnung an den Diskurs um die ästhetische Praxis von Jugendkulturen im Rahmen der *Cultural Studies* verbinden sie stilistische Authentizität mit lebensweltlichen Erfahrungen der Protagonist:innen. Im HipHop sei diese auf die Entstehungsgeschichte der Szene zurückzuführen, deren Ursprung in der Erfahrung ethnischer Differenz und einer sogenannten »Ghetto-Kultur« liege: Die Entstehung von Rap in den USA fällt in die Zeit der Krise in den 1970er Jahren, von der vorrangig ethnische Minderheiten betroffen sind. In einem der ärmsten Ghettos der USA in dieser Zeit, der South Bronx von New York City, findet Rap-Musik ihren Ausgangspunkt. Mitte der 1990er Jahre erfährt Rap schließlich auch in kulturkritischen Debatten gebührende Aufmerksamkeit (vgl. ebd.: 17). Mit der fortan einsetzenden Aufbereitung des Phänomens aus journalistischer wie wissenschaftlicher Perspektive etablieren sich Deutungsweisen, die neben innerszenischen Debatten um den »wahren HipHop« ebenfalls am Ursprungsmythos der Szene mitwirken. Gemein ist ihnen die Verknüpfung von Rap mit vorherrschenden sozialen Ungleichheitsverhältnissen dieser Zeit. Schließlich

3 Als Beispiel hierfür kann vermutet werden, dass der Erfolg von CAPITAL BRA zumindest teilweise auf seinen einzigartigen Style zurückzuführen ist. So werden seine Wiedererkennungsmerkmale auch unter Rapschaffenden selbst immer wieder zum Anlass von Diskussionen. BUSHIDOS Vorhersage, CAPITAL BRA würde untergehen, wenn er sein Label ERSGUTERJUNGE verlässt, da ein »la-la-la« und »le-le-le« nicht lange für Erfolg sorgen würden, hat sich offensichtlich nicht bewahrheitet.

seien es die lebensweltlichen Erfahrungen im Ghetto, die konstatierend für das Lebensgefühl sind, welches dem authentischen HipHop zugrunde liegen müsse. Damit wird das »Ghetto« zum zentralen Gegenstand in der Inszenierung von Authentizität. Auch Wolbring verweist, neben der expliziten und unaufgeforderten Beteuerung von *Realness* in Rap-Texten, auf die indirekte Bedienung von Authentizität durch plausible Erzählungen von Erfahrungen, »die die Authentizität des Sprechers eher zu begründen als zu behaupten scheinen« (2015: 365). Insbesondere der Ghetto-Bezug sei dabei ein allgemein gebräuchliches und etabliertes Motiv (vgl. ebd.). Daraus folgt auch, dass der tatsächliche Wahrheitsgehalt getätigter Aussagen im Rap in den Hintergrund tritt. Wie Lütten und Seeliger feststellen, »geht es hier also nicht (wie vielfach missverständlich behauptet) um Authentizität, sondern um Plausibilität« (2017: 97).

2.2 Rap in Deutschland und der Krisendiskurs um migrantische Männlichkeit

Auch im deutschsprachigen Straßen- und Gangsta-Rap zieht sich die Beteuerung von *Realness* als zentrales Merkmal durch die Texte der Rapschaffenden. Neben der Thematisierung von allerlei kriminellen Aktivitäten ist die Referenz auf eine marginalisierte soziale Herkunft, die mehrheitlich durch Begriffe wie »Ghetto« oder »Straße« markiert wird, einziges Kriterium für das Subgenre (vgl. Szillus 2012: 42). Mit der engen Verknüpfung zu Repräsentationen von spezifischen sozialen Situationen, die sich durch Randständigkeit und Benachteiligung auszeichnen, sind »die Bildwelten des Gangstarap als gesellschaftlich höchst voraussetzungsreich anzusehen« (Seeliger 2013: 7). Vergleichbar zu den Debatten in den USA findet sich demnach auch in Deutschland eine ganze Bandbreite an (Krisen-)Diskursen, die die Deutungshoheit über das Phänomen (Gangsta-)Rap und die beteiligten Protagonist:innen anstreben. Als eine der ersten sozialwissenschaftlichen Perspektiven auf das Genre machen die scene-affinen Autoren Loh und Güngör bereits im Jahr 2002 auf die wechselseitigen Verflechtungen des Entwicklungsprozesses von deutschsprachigem Rap auf der einen und eines medialen Diskurses rund um eine »Deutsche Identität« auf der anderen Seite aufmerksam und betonen in einem späteren Beitrag sogar: »Die Erfahrung von Migration und Marginalisierung in der postfordistischen Gesellschaft ist konstituierend für Gangstarap« (Güngör/Loh 2017: 219). Verlan und Loh bspw. sehen im starken Aufkommen von Gangsta-Rap um das Jahr 2000 eine kalkulierte

Reaktion der Protagonist:innen auf vorherige Ausgrenzungserfahrungen aus der Rap-Landschaft. Denn während vorher fast ausschließlich der sogenannte »Deutschrapp« – maßgeblich geprägt durch den Erfolg der Rap-Formation *Die Fantastischen Vier* – im Feuilleton Aufmerksamkeit erfuhr, ließen sich die Drogen und Gewalt verherrlichenden Texte sowie die zugehörigen Videos in Ghettoästhetik kaum noch ignorieren. In der Folge entbrannte ein anhaltender Krisendiskurs, der seinerseits ausschlaggebend zum großen kommerziellen Erfolg von Rapschaffenden beitrug (vgl. Verlan/Loh 2015: 93). Seit 2008 erkennen Verlan und Loh eine »ethnische Segmentierung in Teilen der Rap-Musik [...], die die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Nation in den Vordergrund rückt« (ebd.: 98). Rapschaffende formulieren ihre Identität in der entsprechenden Überhöhung des eigenen Herkunftslandes, desjenigen der Eltern oder der Großeltern (vgl. ebd.: 99). Es lässt sich vermuten, dass die Hervorhebungen von nationalen Identitäten mit dem allgemeinen Erstarken eines populistischen und identitären Nationalismus weltweit in Verbindung steht. Auffallend ist hingegen, dass antisemitische, homophobe und sexistische Äußerungen in den Feuilletons zumeist ausschließlich im Gangsta-Rap verortet werden und hier insbesondere der »muslimische Migrant als Sündenbock ausgemacht« (ebd.) wird. Entsprechend bewegen sich Protagonist:innen des Subgenres in einem permanenten Spannungsfeld von Selbst- und Fremdzuschreibung, was sich nicht zuletzt in der Gestaltung ihrer Texte niederschlägt wird, und damit bei einer Analyse derselben nicht ignoriert werden kann.

2.3 Gangsta-Rap im Spiegel sozial bedeutsamer Kategorien

Auch andere sozial bedeutsame Kategorien werden medial stark diskutiert. So führt etwa die zum Teil drastische Darstellung von Misogynie in einigen Raps immer wieder zu weitreichenden Debatten über die Darstellungen von Gender im Rap. Während es sich in der Medienlandschaft zumeist um Schlagwörter wie »sexuelle Verwahrlosung«, »Verrohung« und »Unmoral« dreht, bemühen sich wissenschaftliche Betrachtungen nicht selten um eine Erklärung für das diskriminierende Sprechverhalten von Rapschaffenden. Süß bspw. sieht die Inszenierung hypersexualisierter Geschlechtermodelle »als empowernde Reaktion gegenüber einer weißen Dominanzkultur« (2018). Darüber hinaus sei auch die überhöhte Darstellung von Geld und materiellen Gütern sowie eine vermeintlich kompromisslose neoliberale Agenda als Reaktion auf die soziale Benachteiligung und Stigmatisierung migran-

tischer Männlichkeiten in Deutschland zurückzuführen und gleichermaßen Bestandteil des *doing rap masculinity* (vgl. Süß 2019: 32).

Im Unterschied dazu fragt Seeliger nach dem herrschaftskritischen Potenzial von Gangsta-Rap (vgl. Seeliger 2013) und rückt damit auch die Kategorie der Klasse in den Vordergrund. Er verortet das Genre schließlich im Spannungsfeld von Affirmation und Empowerment: So liege das affirmative Moment des Gangsta-Rap darin, dass er als Projektionsfläche einer Reihe hegemonialer Vorstellungen dient, die der Mehrheitsgesellschaft die Verantwortung für ihre Probleme zuschreibe. Indirekt trügen sie damit zur Verhärtung sozialer Stigmatisierung bei. Gleichzeitig setze sich der Gangsta-Rapper durch die szenetypische »From rags to riches«-Erzählung erfolgreich gegen diese Stigmatisierung zur Wehr und erlange gleichsam hegemoniale Männlichkeit (vgl. ebd.).

Güler Saied widmet sich hingegen der Darstellung ethnischer Identität und kommt konträr zu den Beobachtungen von Verlan und Loh zu dem Schluss, dass »[i]m Kontext des Rap [...] eine Subversion gegen das homogene und statische Kulturverständnis statt[findet]« (2020: 254). Rapschaffende erzeugten durch maßlose Übertreibungen und Überspitzungen der ihnen zugeschriebenen Merkmale eine Irritation festgeschriebener Stereotypisierungen (vgl. ebd.).

2.4 Der Gangsta-Rapper als Vermarktungsstrategie? Wirtschaftliche Verflechtungen im Gangsta-Rap

Trotz vielfältiger wissenschaftlicher Beiträge zum Thema stellen ökonomische Verflechtungen des Gangsta-Raps noch ein Forschungsdesiderat in der deutschsprachigen Literatur dar. Mit der vorherrschenden Betrachtung des Genres im Kontext sozialer Ungleichheitsverhältnisse wird der Einfluss der (Musik-)Industrie zumeist vernachlässigt. Dabei demonstrieren insbesondere Vertreter:innen des Gangsta-Rap augenscheinlich neoliberale Ansichten und Werte (vgl. z.B. Ernsing 2015; Bendel/Röper 2017). Rapschaffende zeigten von Beginn an Bestrebungen, mit ihrer Musik nicht nur sich selbst zu verwirklichen, sondern auch Geld zu verdienen und ökonomische Unabhängigkeit zu erlangen. Individuelle Leistung und unternehmerisches Engagement spielten eine wichtige Rolle in der HipHop-Kultur, die ebenfalls geprägt ist »von den US-amerikanischen Leitvorstellungen von wirtschaftlichem Liberalismus, individueller Freiheit und den Möglichkeiten ökonomischen Aufstiegs« (Ruile 2012: 193).

In »Nuthin' but a ›G‹ Thang« analysiert Quinn darüber hinaus die engen Verflechtungen von Gangsta-Rap und Werbung und veranschaulicht diese an der Vermarktungsgeschichte des Starkbiers »St. Die's« in den USA. Die Brauerei des Bieres wandte sich an die HipHop-Underground-Szene, noch bevor das Subgenre »Gangsta« überhaupt Fuß gefasst hatte, und bewarb das Getränk vornehmlich mit Hilfe des Rappers *Ice Cube*⁴ (später Mitglied von N.W.A.). Quinn argumentiert, dass die gleichzeitige Betrachtung von Werbung und Rap-Musik insofern aufschlussreich sei, da gerade der Gangsta-Rap (mehr als andere Rap-Subgenres) sich bemühe, seinen eigenen kommerziellen Impetus und seinen kommodifizierten Status offenzulegen und kritisch zu betrachten. Im Gangsta-Rap würden die Notwendigkeit und der Wunsch nach Profit und die unternehmerische Basis der Popmusikproduktion offen dargelegt werden (vgl. ebd.: 21). Die Inszenierung als erfolgreicher Unternehmer im Gangsta-Rap ist anknüpfend daran ein ebenso legitimes wie beliebtes Bild in der Selbstdarstellung. Als Paradebeispiel hierfür nennen Seeliger und Dietrich etwa den US-amerikanischen Rapper *50 Cent* (vgl. 2012: 22). Auch Rapschaffende im deutschsprachigen Raum beschränken sich längst nicht mehr auf die Musik als einzige Einkommensquelle.

Mit Verweis auf die wirtschaftlichen Bezüge des Genres wurde nun auch die vierte »Koordinate« des hier angelegten Referenzrahmens aufgezeigt. Inwieweit sich die Verhandlung von Glücksspiel im Gangsta-Rap in den aufgespannten Referenzrahmen fügt, wird die empirische Analyse im nachfolgenden Abschnitt zeigen.

3. Inszenierungen von und mit Glücksspiel im Gangsta-Rap: Eine Analyse

Dem explorativen Charakter folgend wurden sechs möglichst unterschiedliche Titel hinsichtlich der aufgemachten Perspektiven auf das Glücksspiel für die Analyse ausgewählt.⁵ Über einen Abgleich der Aufrufe (*Views*) der Titel auf

4 Die wohl bekannteste *line* von ICE CUBE in diesem Zusammenhang lautet: »*Get your girl in the mood quicker; Get your jimmy thicker, with St. Ide's Malt Liquor*« (KING T feat. ICE CUBE: »King Tee's Beer Stand« Album: *Tha Triflin' Album*. 1993.).

5 Dabei wurden Titel, die explizit Glücksspielsucht zum Thema haben, nicht in die Auswahl mit aufgenommen. Das geschieht aus der Annahme heraus, dass entsprechende Texte eine spezifische Perspektive auf das Spielen mit Geld aufweisen und damit andere Bedeutungen verhandeln als allgemeinere Darstellungen rund um das Thema.

der Videoplattform Youtube kann gezeigt werden, dass die ausgewählten Beispiele mit Klickzahlen von über 20.000 bis hin zu mehreren Millionen breit rezipiert werden und damit von Relevanz sind. Die nachfolgende Tabelle zeigt einen Überblick über die ausgewählten Tracks:

Tabelle 1: Übersicht über die ausgewählten Songtitel

Künstler	Titel	Erscheinungsjahr	Views (Youtube) ^a
BUSHIDO	Ching Ching	2008	3,1 Mio.
MERT	Boxerschnitt	2017	8,9 Mio.
JASKO FEAT. SUMMER CEM	All In	2018	24 k
SUMMER CEM	Erster Alles	2018	1,9 Mio.
SAMRA & CAPITAL BRA	Zombie	2019	28 Mio.
KALAZH44 & CAPITAL BRA	White Nights	2020	637 k

^a Zuletzt geprüft am 20.01.2021

Für die Analyse der Songtexte wurde die Methode der Qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring herangezogen und eine induktive Kategorienbildung vorgenommen (vgl. hierzu u.a. Mayring 2019; Mayring/Fenzl 2019). Folgende Unterfragen dienten dabei der Unterstützung:

1. Welche Erwartungen, Interessen, Einstellungen (Wissenshintergrund/Bedeutungshorizont) werden im Zusammenhang mit Glücksspiel dargestellt?
2. Werden Emotionen in Bezug zu Glücksspiel vermittelt? Wenn ja, inwiefern?
3. Was für Handlungsoptionen oder Handlungsbeschränkungen (Intentionen/Ressourcen) werden mit der Glücksspielthematik verbunden?

Mit der Idee, die Analyseergebnisse auf generelle Motive für die Teilnahme an Glücksspiel hin zu diskutieren, wurde auf die Perspektive aus einer möglichen Sucht heraus verzichtet, welche damit für weiterführende Forschungsarbeiten offen bleibt.

3.1 Es geht um mehr als nur um Geld

In der folgenden Präsentation der Ergebnisse kennzeichnen fettgedruckte Passagen die aus dem Material abgeleiteten Unterkategorien. Sie wurden zu den folgenden vier Oberkategorien zusammengefasst:

3.1.1 Thematisierung von Glücksspiel als Verweis auf konkrete Orte

In dem Track »All In« von *Jasko* und *Summer Cem* konnten die Kategorien des **Wettbüros als üblicher Aufenthaltsort** und **(heimlicher) Ort des Geschehens** herausgearbeitet werden. In dem eklektisch daherkommenden Text rappt *Jasko* einerseits darüber, dass die »Cops« ihn aus einem »Tipico« holen wollen (*»Doch die Cops woll'n mich hol'n aus dem Tipico«*). Ohne die Gründe hierfür zu erläutern, erscheint das Wettbüro damit als sein gewohnter *place to be*, also der Ort, an dem er typischerweise aufzufinden ist. Andererseits legt er offen, dass er das Hinterzimmer eines Wettbüros dafür nutzt, sein Kokain strecken zu lassen: *»Im Hinterzimmer von dem Wettbüro/siehst du ne Zuckerschnute mein Coke strecken«*. Da auch sonst keine weiteren Aufenthaltsräume im Track genannt werden, rückt das Wettbüro damit als zentraler Ort für (illegale) Aktivitäten in den Vordergrund.

3.1.2 Thematisierung von Glücksspiel als Darstellung lebensweltlicher Erfahrungen

Daran anknüpfend dient Glücksspiel in drei der sechs Tracks für eine Schilderung der Lebenswirklichkeit im Herkunftsmilieu. **Glücksspiel ist gängiger Teil des Alltags und geläufiger Zeitvertreib**. *Mert* begründet dies in seinem Track »Boxerschnitt« damit, dass die **Spielothek ein legitimer Aufenthaltsort** für ihn sei, während er von anderen Ausgeh- und Beschäftigungsmöglichkeiten aufgrund von Diskriminierung ausgeschlossen werde: *»Diskothek, wieder hör'n: ›Tut mir leid, du kommst nicht rein.‹/Spielothek, Automat, Freispiele, kommt nicht rein«*. Entsprechend wirken seine Aussagen zum AutomatenSpiel auch eher **frustriert**. Darüber hinaus wird die Teilnahme am Glücksspiel wegen wiederholter **Verschuldung** von **schlechter Laune** begleitet. Auch *Bushido* äußert sich in »Ching Ching« negativ zum Glücksspiel. Er betont krasser als *Mert* die Chancenlosigkeit für Menschen aus dem Ghetto, benennt das AutomatenSpiel aufgrund weitreichender Arbeitslosigkeit als **erzwungene bzw. alternativlose Tätigkeit** und vermittelt dadurch ein Gefühl von **Machtlosigkeit**.

keit in Bezug auf das Thema: »Keine Arbeit, also Spielothek, du wirst gezwungen zu spiel'n«.

Die Zeilen von KALAZH44 sind hingegen nicht so eindeutig. In seinem Track »White Nights« mit CAPITAL BRA erzählt er von seinem geradezu hedonistischen Lifestyle und stellt sein ausschweifendes Leben mit dem von James Dean und Elvis Presley in eine Reihe. Darin wirkt die *line*, in der er schildert, wie er »wieder vorm Novoline« sitzt und »rein schmeißt«, doch eher fehlplatziert. Diese wurde unter Einbezug des gesamten Tracks schließlich dahingehend interpretiert, dass **Glücksspiel hier ein immanenter Teil des gelebten Lifestyles** ist. So scheint die Bewertung desselben auch nicht unbedingt negativ auszufallen. Aufgrund umfänglicher Hingabe zu dem propagandierten Lebensstil wird das Automatenpiel gewissermaßen **fatalistisch** als Teil desselben akzeptiert.

Des Weiteren dient die Thematisierung von Glücksspiel der **Markierung von Zugehörigkeit bzw. Differenz**. Während Mert mit der Aufzählung glücksspielspezifischer »Fachbegriffe« **Insiderwissen** zur Schau stellt (»Vollbild, Pharaon, zwei Euro – Book of Ra«) und sich damit als ein regelmäßiger Teilnehmer an Glücksspielen präsentiert, macht Summer Cem mit einer Aufzählung von türkischen Würfel- und Kartenspielen im Track »All In« seine Präferenz für diese deutlich (»Barbut, Batak, Pişti/steht ganz oben auf der Liste«). Nur diejenigen, die sich selbst mit den genannten Glücksspielen beschäftigen, können die Anspielungen auf diese verstehen und einordnen. Entsprechend wird durch den Rückgriff auf das gruppenspezifische Wissen auch auf spezifische lebensweltliche Erfahrungen verwiesen.

3.1.3 Thematisierung von Glücksspiel in Bezug auf Selbstbestimmung und Reichtum

Es wäre weder »Straße« noch »Gangsta«, wenn sich in den Tracks keine Inszenierungen der eigenen Überlegenheit finden würden. Auch die Thematisierung von Glücksspiel dient verschiedentlich der **Zurschaustellung von Reichtum und Erfolg**. Insbesondere Summer Cem stellt in seinem Track »Erster Alles« unter großer **Prahlerei** sein Vermögen zur Schau. So fragt er lässig, welchen Betrag er verwetten soll, und suggeriert damit, dass dieser keine Obergrenze habe. Das »[V]erscherbeln« von Geld (unter anderem von Wettbüros) wird hier zum **Statussymbol**. Des Weiteren positioniert er sich als cleverer Geschäftsmann. Die **Glücksspielindustrie erscheint als ertragreiches Geschäftsfeld für Rapper**, wenn er damit angibt, dass Tipico jetzt für ihn be-

zähle. Dass der Track im Rahmen einer Werbekampagne für Tipico entstanden ist, ist demnach keine Kompromittierung seines Images, sondern wird im Gegenteil noch hervorgehoben und somit Teil seiner Selbstpräsentation. Daneben behauptet *Jasko* in »All In«, durch die Teilnahme an Sportwetten viel Geld gewonnen und sich daraufhin »*Hummer und Goldketten*« gekauft zu haben. Er hebt damit seine Fähigkeiten in Bezug auf Sportwetten hervor und präsentiert mit den extravaganten Ausgaben ebenfalls Reichtum und Erfolg.

Während *Jasko* und *Summer Cem* ihre Überlegenheit durch die Zurschaustellung ihres Vermögens inszenieren, bringt *Capital Bra* in dem Track »Zombie« vor allem seine **Selbstbestimmtheit** zum Ausdruck. Er wehrt sich gegen »die Anderen«, die ihn »fallen sehen« wollen, indem er Überfälle begehe und das erbeutete Geld anschließend bei einer Sportwette einsetze. Dadurch demonstriert er Unabhängigkeit einerseits insofern, als dass er erkennen lässt, dass er sich seine eigenen Möglichkeiten schafft, um an Geld zu kommen. Andererseits verwendet er das Geld grade nicht für essenzielle Güter, sondern betreibt Glücksspiel damit. Mit dem anschließenden Wetteinsatz wird eine mögliche Auslegung der Überfälle als eine Notwendigkeit haltlos. So lässt sich insbesondere das Glücksspiel hier als ein Handeln entgegen normativen Erwartungen verstehen und wird damit als **widerständig** interpretierbar. Das selbstbestimmte Vorgehen kann *Capital Bra* letztendlich **Anerkennung** verschaffen.

3.1.4 Thematisierung von Glücksspiel im Rahmen von Wettbewerb und Unterhaltung

Ansonsten unterstreicht *Summer Cem* im gleichen Track wiederholt den Wettbewerbscharakter von Glücksspiel. So ist Glücksspiel eine **soziale Aktivität**, **Wettkampf** sowie **Unterhaltungsmöglichkeit** und macht dazu einfach **Spaß**. Entsprechend **enthusiastisch** fordert *Summer Cem* die Rezipienten zum Mitmachen auf (»Fußballwetten, komm, versuch es/zeig mir was dein Konto zulässt«). Er selbst ist immer »all-in« und kann damit seine **Risikobereitschaft zur Schau stellen**. Indem Glücksspiel hier als Wettbewerb ausgetragen wird, bietet es die **Möglichkeit sich mit anderen zu messen und sich zu profilieren**. *Jasko* hebt insbesondere den Risikocharakter hervor, wenn er »alles auf Primera División« setzt und überträgt sogleich das Gefühl von **Nervenkitzel**.

3.2 Einordnung der Befunde: Gangsta-Rap mit Überraschungswert?

Die vorliegenden Befunde werden nachfolgend in zweifacher Hinsicht eingeordnet. Zunächst werden sie bezüglich des im ersten Abschnitt erarbeiteten Referenzrahmens diskutiert. Anschließend werden anhand der Ergebnisse mögliche Perspektiven für die Glücksspielforschung eröffnet.

3.2.1 Glücksspiel im Gangsta-Rap: Widersprüchlich wie das Genre selbst

Mit Blick auf die subkulturspezifischen Dispositive des Gangsta-Rap wird deutlich, dass sich die Thematisierung von Glücksspiel treffend in diese einordnen lässt. Grundsätzlich kann eine vermehrte Darstellung von Glücksspiel in den Tracks schlichtweg Teil eines Trademark-Styles sein. Insbesondere SUMMER CEM greift in seinen Tracks vermehrt auf den Gegenstand zurück. Darüber hinaus dient die Thematisierung von Glücksspiel mit dem Verweis auf konkrete (Aufenthalts-)Orte vor allem als Mittel dazu, den Sprecher erstens großstädtisch und zweitens in eher schlechteren Gegenden zu verorten. Mit diesem Verweis auf das »Ghetto« wird das Glücksspiel zu einem Teil der Inszenierung von Authentizität bzw. Realness (vgl. Abschnitt 2.1). Das Wettbüro wird zu einer standardisierten Beschreibung, um den Bezug zur »Straße« herzustellen und stellt eine Möglichkeit für die Rapper dar, ihre Sprecherposition als »Gangsta« zu legitimieren. Mit der Schilderung der Teilnahme können sie plausibel darlegen, dass ihre Lebenswelt tatsächlich einem sozialen Brennpunkt gleicht. Die Erfahrungsberichte schwanken dabei zwischen dem Erleben einer ausweglosen Situation einerseits, in der Glücksspiel etwa die einzige Ablenkung bietet, und einer Glorifizierung andererseits, in der Glücksspiel als Ausdruck eines hedonistischen Lifestyles gedeutet werden kann.

Einhergehend mit dem Authentizitätsbeweis werden die sozial bedeutsamen Kategorien Ethnizität oder Klasse zwar angeführt, aber nur bedingt mit Glücksspiel in Verbindung gebracht. Auch wenn Summer Cem verlauten lässt, dass er türkische Karten- und Würfelspiele bevorzugt, werden Glücksspiele im Allgemeinen nicht ethnisch konnotiert. Etwas anders gestaltet es sich in dem Track von Mert, der die Teilnahme am Automatenpiel als Resultat von Diskriminierung umschreibt. Auch hier wird Glücksspiel nicht als Ausdruck einer ethnischen Identität verhandelt; die Teilnahme jedoch auf gesellschaftliche Ausgrenzung und damit mangelnde Alternativen in der Frei-

zeitgestaltung zurückgeführt. Darüber hinaus benutzt *Bushido* den Verweis auf Glücksspiel, um eine desolate Lage im »Ghetto« zu beschreiben. Aufgrund des fehlenden Kapitals in der beherrschten Klasse seien die Menschen dazu gezwungen auf Glücksspiele zurückzugreifen. Mit dem Wissen, dass Glücksspiel langfristig nicht zu einem Zugewinn von Geld führt, wird hierdurch eine verzweifelte Lage zum Ausdruck gebracht. Entsprechend lassen sich die Beiträge als ein Gegenentwurf zum Krisendiskurs (migrantisch gele-sener) Gangsta-Rapper verstehen.

Darüber hinaus dient der Verweis auf Glücksspiel den Rapschaffenden als Mittel zur Demonstration von (hegemonialer) Männlichkeit. Insbesondere Reichtum wird dadurch suggeriert, dass hohe Wetteinsätze getätigt werden und das Verlieren von Geld für die Protagonisten demnach kein Problem darstellt. Statt in dieser (permanenten) Zurschaustellung von Reichtum eine Reaktion auf die soziale Benachteiligung und Stigmatisierung migran-tischer Männlichkeiten zu sehen (vgl. Kap. 2.3.), deuten Sahr und Seeliger dieselbe unter Rückgriff auf die soziologische Geldtheorie und die neue Wirt-schaftssoziologie als Verweis auf geldwirtschaftliche Vorgänge einer »Ghetto-wirtschaft«, die »immer wieder als sinn- und zwecklose Wiederholungen zir-kulärer Muster von Einnahmen und Ausgaben beschrieben« wird (vgl. Sahr/Seeliger in diesem Band). Trotz der zumindest temporären Verfügbarkeit von Geld könne dieses nicht seine vermeintliche Eigenschaft als »absolutes Mit-tel« (Simmel 1989 zit.n. Sahr/Seeliger in diesem Band) entfalten. Insofern ver-weise die vordergründige Erzählung von dem eigenen Erfolg implizit auf die strukturelle Lähmung und Exklusion von der kapitalistischen Dynamik des eigenen Milieus (vgl. ebd.).

Entgegen den Beobachtungen von Sahr und Seeliger, dass Glücksspiele in den Texten »klar [...] negativ konnotiert werden« (vgl. ebd.), konnte hier Glücksspiel auch im Kontext von Wettbewerb und Unterhaltung herausgear-beitet werden –was jedoch eher untypisch für den Straßen- bzw. Gangsta-Rap erscheint. Zwar sei der *battle*, der sich in der Regel in den Raps in Form von Beleidigungen gegenüber Kontrahent:innen ausdrückt, ein immanentes Element von Rap (vgl. u.a. Wolbring 2015: 362), statt der ansonsten gängigen Selbstinszenierung der Rapschaffenden als »Einzelkämpfer«, wird der Wett-bewerb im Glücksspiel jedoch als gemeinschaftliche Aktivität inszeniert. Da-bei gilt sowohl die Menge des verfügbaren Geldes als auch die Risikobereit-schaft der Teilnehmenden als Bewertungsmaßstab für das Ranking innerhalb der sozialen Gruppe.

Ferner kann mit SUMMER CEMS Ausführungen als Werbesprecher von Tipico am Beispiel von Glücksspiel die genretypische Selbstinszenierung als erfolgreicher Unternehmer bestätigt werden. Hier erscheint Glücksspiel nicht als Tätigkeit, sondern – mit Blick auf mögliche Werbeverträge für die Rapschaffenden – als weiteres Geschäftsfeld. So dient der hier analysierte Track sowohl als *Jingle* und damit als weitere Einnahmequelle, als auch der gleichzeitigen Ausformung des Rap-Images von SUMMER CEM.

Bemerkenswert in der Darstellung rund um das Spielen mit Geld ist der Rückgriff auf Insiderwissen. Durch die Verwendung von geteilten Meinungen und Wissensbestände der Eingeweihten bezüglich verschiedener Glücksspiele gelingt es den Rappern, Zugehörigkeit zu belegen und den Authentizitätsbeweis zu erbringen. Wolbring betont die übliche Verwendung von bestehenden Wissensbeständen im Aufbau der Texte der Rapschaffenden und attestiert den meisten von ihnen eine entsprechende Orientierung am vorhandenen Bestand sogenannter Topoi (vgl. Wolbring 2015: 359). Topisch organisierte bzw. orientierte Texte vermitteln keine direkten Sachinformationen mit Neuigkeitswert. Der Wirkungs- bzw. Geltungsbereich der Texte bleibt damit häufig auf die Gruppe der Eingeweihten beschränkt, während die Inhalte in anderen Kontexten zu Irritationen führen können (vgl. ebd.: 360f.). Das bestärkt die Annahme, dass Raps Bedeutungshorizonte bereitstellen, die auch von eingeweihten Rezipient:innen geteilt werden.

3.2.2 Perspektiven für die Glücksspielforschung

Aus den Ergebnissen der Analyse lassen sich folgende Perspektiven für die Forschung rund um den Gegenstand Glücksspiel ableiten.

Insbesondere die Thematisierung von Glücksspiel als gängiger Verweis auf das »Ghetto« lässt einen Zusammenhang zwischen der jeweiligen Wohnsituation und einer Zuwendung zum Spiel vermuten. So könnte im Rahmen zukünftiger Erhebungen die zusätzliche Abfrage der spezifischen Wohnsituation neue Erkenntnisse dahingehend liefern, wer überhaupt an Glücksspielen teilnimmt. Dadurch, dass die Rapschaffenden gerade bezüglich ihrer Authentizitätsinszenierung auf die Beschreibung plausibler Erzählungen von Erfahrungen zurückgreifen, wird hier davon ausgegangen, dass vor allem Sportwetten und Automaten Spiele in Spielotheken häufiger von Personen aus marginalisierten städtischen Gegenden betrieben werden. Es wäre zusätzlich gewinnbringend, die Kategorie des Wohnorts derjenigen des sogenannten »Migrationshintergrunds« gegenüberzustellen. Statt hinter der

erhöhten Suchtgefährdung kulturelle Eigenschaften zu vermuten und damit Gefahr zu laufen, essenzialisierend zu argumentieren, könnten milieuspezifische Faktoren in den Vordergrund treten. Wird das »Ghetto« hier nicht als ein konkreter Ort, sondern stattdessen als Sinnbild für eine spezifische Lebenswirklichkeit gelesen, so könnten die Aussagen der Rapper Hinweise auf eben diese Faktoren liefern. Indem Glücksspielorte als Orte empfunden werden, in denen Betroffene sich aufhalten können, ohne potenzielle Ausgrenzungserfahrungen zu machen, könnten diese im Rahmen der Freizeitgestaltung bevorzugt aufgesucht werden und darüber hinaus als Ort für ein soziales Beisammensein dienen. Wie eingangs erwähnt betonen auch Milin et al. (2017) die sozialen Motive des Glücksspiels. In Einklang mit den Inszenierungen der Rapper, in denen der Wunsch nach Geldgewinn nur bedingt für eine Teilnahme an Glücksspiel relevant zu sein scheint, rücken damit tatsächliche finanzielle Motive in den Hintergrund.

Beckert und Lutter vermuten zwar – in Anlehnung an soziologische Theorien des Spannungsmanagements –, dass die Teilnahme an Glücksspiel insbesondere von Menschen mit einem subjektiv erlebten Missverhältnis von erstrebter und tatsächlicher Statusposition mit einer »Hoffnung auf soziale Aufwärtskatapultierung verknüpft ist.« (2008: 318). Allerdings beziehen sich die Autoren in ihren Untersuchungen auf das Lotto-Spiel, welches – anders als Sportwetten und Automatenspiele – einerseits ein sozial niedrigschwelliges Glücksspiel dadurch darstellt, dass es an Konsumwaren des alltäglichen Bedarfs gebunden ist, und andererseits mit Gewinnen in einer ganz anderen Größenordnung wirbt. Die vergleichsweise niedrigen Gewinnmöglichkeiten beim gewerblichen Automatenspiel und im gängigen Sportwetten-Betrieb können die Verlockung eines Instant-Reichtums hingegen nicht bieten. Dass entsprechende Wünsche im Zusammenhang mit diesen Spielen auch nicht Gegenstand der hier untersuchten Texte sind, ist ein weiterer Hinweis darauf, dass ein Geldgewinn ein vielleicht naheliegendes aber kein umfängliches Motiv für die Teilnahme an diesen darstellt.

Über den Blick auf Glücksspiel – und hier den Tracks zufolge vor allem auf den Bereich der Sportwetten – als Möglichkeit, Risikobereitschaft qua Einsatz zu demonstrieren und die Tätigkeit damit als Wettbewerb auszutragen, hinaus lohnt auch der Blick auf Glücksspiel als Gelegenheit, sich in einer Peer-Group zu beweisen. Auch wenn die Tätigkeit des Glücksspielens nicht als ein explizit männlicher Zeitvertreib bestimmt wird, scheint das Spielen mit Geld in den Raps weiblicher Rapschaffenden nur marginal thematisiert zu werden und damit eher die Lebenswirklichkeit männlicher Rapschaffen-

den widerzuspiegeln. Damit lassen sich die hier inszenierte Darstellung einer wettkampforientierten Teilnahme an Glücksspiel in der Gruppe und Einsatzbereitschaft (in Bezug auf Geld und eben das Risiko, dieses zu verlieren) in Anlehnung an Meusers Konzept der homosozialen Männergemeinschaft als das Verhandeln und Attribuierung bestimmter Männlichkeitsideale verstehen (vgl. Meuser 2008).

Darüber hinaus werden Inszenierungen von Rapschaffenden immer wieder von der Glücksspielindustrie aufgegriffen und für Werbemaßnahmen genutzt. Peter Reinhardt, Geschäftsführer von HPYBET, identifiziert »[j]unge Menschen mit Migrationshintergrund« als Zielgruppe und erklärt:

»Wir haben was mit Rappern gemacht, weil deren Fans auch unsere Kund*innen sind. Das ist eine unheimlich hohe Deckungsgleichheit. Die Lebenswirklichkeit der Leute, die Rap hören, ist auch die, die am Wochenende mal ins Wettbüro gehen.« (Reinhardt zit.n. Wussmann 2019).

Ob die letzte genannte Aussage tatsächlich der Realität entspricht, muss erst noch untersucht werden. Spannend bleibt, dass inzwischen die Figur des Gangsta-Rappers bisherigen Werbesprechern wie den Fußballstars Oliver Kahn und Sebastian Schweinsteiger vorgezogen wird.

Fazit

Mit diesem Beitrag konnte einerseits gezeigt werden, wie Glücksspiel im deutschsprachigen Straßen- und Gangsta-Rap verhandelt wird. So fügen sich die Darstellungen rund um das Spielen mit Geld in den aufgespannten Referenzrahmen ein und rangieren zwischen der Funktion eines Authentizitätsbeweises, der Konstruktion sozial bedeutsamer Kategorien, dem Bezug auf den Krisendiskurs um migrantische Männlichkeit sowie der Rekursion auf den kommerziellen Impetus des Genres. Andererseits und insbesondere mit Blick auf die Beschaffenheit der Raps als topisch organisierte Texte kann vermutet werden, dass sich die verhandelten Bedeutungshorizonte rund um die Teilnahme am Glücksspiel im Gangsta-Rap im Wesentlichen auch bei denjenigen wiederfinden, die selbst am AutomatenSpiel und an Sportwetten teilnehmen und sich in einer ähnlichen Position wie die Gangsta-Rapper verorten. Inwieweit von einer tatsächlichen Deckungsgleichheit in der Bedeutungszuschreibung zu den (unterschiedlichen) Glücksspielen ausgegangen werden kann, verbleibt indes Gegenstand zukünftiger Untersuchungen.

Literatur

- Banz, Markus (2019): Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2019 und Trends. BZgA-Forschungsbericht. Köln: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung.
- Beckert, Jens; Lutter, Mark (2007): Wer spielt, hat schon verloren? Zur Erklärung des Nachfrageverhaltens auf dem Lottomarkt. In: Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie, 59(2). S. 240-270.
- Beckert, Jens; Lutter, Mark (2008): Die Verteilungswirkung des Lottos in Deutschland. In: Zeitschrift für Wett- und Glücksspielrecht, 3(5). S. 315-323.
- Bendel, Alexander; Röper, Nils (2017): Das neoliberale Paradoxon des deutschen Gangsta-Raps. Von gesellschaftlicher Entfremdung und der Suche nach Anerkennung. In: Seeliger, Martin; Dietrich, Marc (Hg.): Deutscher Gangsta-Rap II. Popkultur als Kampf um Anerkennung und Integration. Bielefeld: transcript. S. 105-132.
- Dietrich, Marc; Seeliger, Martin (2011). Gangsta-Rap – mal wissenschaftlich. In: Norient. URL: <https://norient.com/academic/gangsta-rap> Stand: 16.09.20, Abruf: 02.03.21.
- Drews, Nikolai; Wuketich, Marius (2019): Ambivalenzen des Glücksspiels aus soziologischer Perspektive. In: Wöhr, Andrea; Wuketich, Marius (Hg.): Multidisziplinäre Betrachtung des vielschichtigen Phänomens Glücksspiel. Wiesbaden: Springer VS. S. 25-43.
- Ernsing, Tobias (23. September 2015). »Echte Männer hängen nicht am Jobcenter ab« – Gangsta-Rap und Neoliberalismus. In: Blickpunkt WiSo. URL: www.annotazioni.de/post/1658 Stand: 23.09.15, Abruf: 18.04.21.
- Gruber, Johannes (2017): Performative Lyrik und lyrische Performance. Profilbildung im deutschen Rap. Bielefeld: transcript.
- Güler Saied, Ayla (2020): Diaspora Rap: Dynamisch kulturelle Identitätsinszenierungen. In: Bizeul, Yves; Rudolf, Dennis Bastian (Hg.): Gibt es eine kulturelle Identität? Baden-Baden: Nomos. S. 231-257.
- Güngör, Murat; Loh, Hannes (2017): Vom Gastarbeiter zum Gangsta-Rapper. HipHop, Migration und Empowerment. In: Seeliger, Martin; Dietrich, Marc (Hg.): Deutscher Gangsta-Rap II. Popkultur als Kampf um Anerkennung und Integration. Bielefeld: transcript. S. 193-220.
- Hallenstein, Octavius (2018): Glücksspiel und Rap – das passt zusammen. In: Raptastisch. URL: <https://raptastisch.net/2018/12/23/gluecksspiel-und-rap-das-passt-zusammen/> Stand: 23.12.18, Abruf: 04.05.21.

- Kastirke, Nadin et al. (2018): Migrationshintergrund und pathologisches Glücksspielen: Befunde einer deutschlandweiten epidemiologischen Untersuchung zur Bedeutung der Herkunftsregion. In: Gesundheitswesen, 80. S. 250-258.
- Klein, Gabriele; Friedrich, Malte (2003): *Is this real? Die Kultur des HipHop*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Lütten, John; Seeliger, Martin (2017): »Rede nicht von Liebe, gib' mir Knete für die Miete!« Prekäre Gesellschaftsbilder im deutschen Straßen- und Gangsta-Rap. In: Seeliger, Martin; Dietrich, Marc (Hg.): *Deutscher Gangsta-Rap II. Popkultur als Kampf um Anerkennung und Integration*. Bielefeld: transcript. S. 89-104.
- Mayring, Philipp (2019): Qualitative Inhaltsanalyse – Abgrenzung, Spielarten, Weiterentwicklungen. In: *Forum: Qualitative Sozialforschung*, 20(3). Art. 16.
- Mayring, Philipp; Fenzl, Thomas (2019): Qualitative Inhaltsanalyse. In: Bauer, Nina; Blasius, Jörg (Hg.): *Handbuch Methoden der empirischen Sozialforschung*. Wiesbaden: Springer VS. S. 633-648.
- Mecheril, Paul (2010): Migrationspädagogik. Hinführung zu einer Perspektive. In: Mecheril, Paul et al. (Hg.): *Migrationspädagogik*. Weinheim/Basel: Beltz. S. 7-22.
- Meuser, Michael (2008): Ernste Spiele: zur Konstruktion von Männlichkeit im Wettbewerb der Männer. In Rehberg, Karl-Siegbert (Hg.): *Die Natur der Gesellschaft: Verhandlungen des 33. Kongresses der Deutschen Gesellschaft für Soziologie in Kassel 2006*. Frankfurt a.M.: Campus. S. 171-176.
- Meyer, Gerhard; Hayer, Tobias (2005). *Das Gefährdungspotenzial von Lotterien und Sportwetten – Eine Untersuchung von Spielern aus Versorgungseinrichtungen*. Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales des Landes Nordrhein-Westfalen und Westdeutsche Lotterie GmbH & Co. KG.
- Milin, Sascha et al. (2017): Glücksspielprobleme bei türkeistämmigen Migranten – Ursachen, Barrieren der Inanspruchnahme von Hilfen und Unterstützungsbedarfe. Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD). Hamburg: o. V.
- Quinn, Eithne (2005): *Nuthin' but a »G« Thang. The Culture And Commerce Of Gangsta Rap*. New York: Columbia University Press.
- Ruile, Anna Magdalena (2012): *Kulturunternehmen HipHop. Von der Szene zum Beruf*. Marburg: Tectum.
- Seeliger, Martin (2013): *Deutscher Gangstarap. Zwischen Affirmation und Empowerment*. Berlin: Posth.

- Seeliger, Martin (2021): Soziologie des Gangstarap. Popkultur als Ausdruck sozialer Konflikte. Weinheim/Basel: Beltz Juventa.
- Seeliger, Martin; Dietrich, Marc (2012): G-Rap auf Deutsch. Eine Einleitung. In: Dies. (Hg.): Deutscher Gangsta-Rap. Sozial- und kulturwissenschaftliche Beiträge zu einem Pop-Phänomen. Bielefeld: transcript. S. 21-40.
- Süß, Heidi (2018): Sex(ismus) ohne Grund? Zum Zusammenhang von Rap und Geschlecht. In: Aus Politik und Zeitgeschichte. URL: <https://www.bpb.de/shop/zeitschriften/apuz/265104/sex-ismus-ohne-grund/?p=all> Stand: 23.02.18, Abruf: 07.04.21.
- Süß, Heidi (2019): »Modus Mio« und lila Scheine – Konstruktionsmodi von Rap-Männlichkeit in Zeiten rapider Kommerzialisierung. In: Journal Netzwerk Frauen- und Geschlechterforschung, 45. S. 29-34.
- Szillus, Stephan (2012): UNSER LEBEN – Gangsta-Rap in Deutschland. Ein popkulturell historischer Abriss. In: Dietrich, Marc; Seeliger, Martin (Hg.): Deutscher Gangsta-Rap. Sozial- und kulturwissenschaftliche Beiträge zu einem Pop-Phänomen. Bielefeld: transcript. S. 41-63.
- Verlan, Sascha; Loh, Hannes (2015): 35 Jahre HipHop in Deutschland. Höfen: Hannibal.
- Wolbring, Fabian (2015): Die Poetik des deutschsprachigen Rap. Göttingen: V&R Unipress GmbH.
- Wussmann, Julius (2019): Mit HipHop für Sportwetten werben – Ein Gespräch mit Hpybet über Marketing. In: Business Punk. URL: <https://www.business-punk.com/2019/12/mit-hiphop-fuer-sportwetten-werben-ein-gespraech-mit-hpybet-ueber-marketing/> Stand 09.12.19, Abruf: 01.12.20.

