

Medien / Kultur

Christoph Bareither, Kaspar Maase, Mirjam Nast (Hg.): **Unterhaltung und Vergnügung. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung**

Würzburg: Königshausen und Neumann 2013, 212 S., ISBN 978-3-82605-183-8, € 29,80

Unterhaltung und Vergnügung haben die HerausgeberInnen als Titel für ihren, sich mit populärer Massenkultur befassenden Sammelband ganz bewusst gewählt, um „von vorn herein zu verhindern, dass die Inhalte und Formen der Massenkultur in die dumpfe Ecke der Unkultur verbannt werden“ (S.9). Dies verfolgen die Schreibenden nicht nur durch einen stets respektvollen Umgang mit RezipientInnen von bspw. *Deutschland sucht den Superstar* oder *Let's Dance* (Markus Tauschek), sondern darüber hinaus durch die betont offene Kombination methodischer Zugänge und Themen. Neben den vermuteten TV- oder Onlinespiel-Analysen (Markus Tauschek, Christoph Bareither und ferner Moritz Ege) werden so unterschiedliche alltagskulturelle Phänomene wie öffentliche Gedenkfeiern in ihrer Funktion als populäres Gedächtnis (Marketa Spiritova), *Perry Rhodan* Fanwelten (Mirjam Nast) oder Tanzsäle in Unterfranken (Birgit Speckle) untersucht.

Thematisch am wenigsten vorhersehbar ist dabei vermutlich der Beitrag *Zwischen Vergnügung und Disziplinierung* von Darijana Hahn, in dem sie den

Spielplatz und sein Doppelgesicht vorstellt. Mittels einer historischen Einordnung stellt sie heraus, dass es sich bei der Einrichtung von Spielplätzen nicht zuletzt um Disziplinierungseinrichtungen handelte. Zur Jahrhundertwende folgten sie dem Vorsatz „Pro patria est dum ludere videmur – es ist fürs Vaterland, wenn wir zu spielen scheinen“ (S.84) und auch heute noch – obgleich unter anderen Prämissen – „ist der angelegte Spielplatz Ergebnis von erzieherischen Hintergedanken [...] für das erwünschte Vergnügen“ (S.93). Überdies, so beschreibt Hahn, unter Bezug auf Jeanette Jespersson, sei es (derzeit) womöglich „eher eine Sehnsucht der Erwachsenen nach der nicht mehr vorhandenen, unberührten Natur“ (S.91), die sich in der Architektur der gegenwärtig z.B. in Deutschland beliebten krummen Holzspielgeräte niederschläge.

Der breite thematische Ansatz des Buches führt vor Augen, wie dicht massenmediales und gewissermaßen analoges Vergnügen beieinander liegen können und dass die bewährte Trennung nicht immer notwendig ist. Dass die ihrem jeweiligen Gegenstand nach

sehr unterschiedlichen Beiträge dennoch nicht als im negativen Sinne unordentliches Sammelsurium auseinanderklaffen, dafür sorgt die theoretische Rahmung durch vier einleitende sowie einen abschließenden Aufsatz. Die Eingangsaufsätze, die, abgesehen von der Einleitung, unter dem Überkapitel *Konzepte und Kontexte* zusammengefasst sind, beleuchten die Entwicklung der Populärkulturforschung in der europäisch-ethnologischen Forschung. Kaspar Maase stellt Überlegungen zur Systematik des Forschungsfeldes an, Hermann Bausinger geht im historischen Rückblick sowohl auf die Geschichte der volkskundlichen Populärkulturforschung ein als auch darauf, wie sich um 1800 eine Dichotomie zwischen Unterhaltung und Gespräch herauskristallisierte. Dieser Faden wird von Jens Wietschorke erneut aufgenommen, um anhand dieser Entwicklung aufzuzeigen, wie bildungsbürgerliche Deutungshoheit bis heute das Bild von scheinbar oberflächlicher Vergnügungskultur und anspruchsvollem Kunstgenuss prägt. Das Ende des Bandes gestaltet Christoph Bareither mit der Frage wie Vergnügen als subjektive Erfahrungsqualität überhaupt ethnographiert werden kann und gewährt autoethnographische Einblicke in seine eigene Erforschung der Online-Spiele *Counter Strike* (seit 2000, EA Games) und *DayZ* (2012, Bohemia Interactive).

Das zu Beginn gesetzte Ziel des Sammelbandes zu zeigen, dass es bei der populärkulturellen Vergnügung nicht um stumpfsinnigen Zeitvertreib geht, gelingt den Schreibenden in jedem ein-

zelnen Beitrag prächtig – sei es durch die Herausstellung der mitlaufenden, hintergründigen Disziplinierungspraktiken wie bei Hahn oder das überwältigend umfassende Erleben rund um das Fußballspiel (Jochen Bonz). Die ethnographierten Situationen stellen sich den Lesenden stets in einer sehr dichten und komplexen Weise dar, als ernsthafte, mit viel Hingabe und auch Anstrengung betriebene und nichtsdestoweniger vergnügende, unterhaltende Praktiken. Hier muss schlichtweg gar kein Widerspruch bestehen, so eine der Hauptaussagen des Buches. Einer stets um Distinktion bemühten AnhängerInnenschaft solcher Freizeitaktivitäten, die als sogenannte Hochkultur eingestuft werden, eröffnen sich dadurch sicherlich (grausige) neue Horizonte. Mit gegenwärtiger Massenkultur- und Alltagskulturfor schung vertrauten Personen allerdings bietet der Band weniger neue Erkenntnisse in puncto *U* versus *E Kultur* als (gleichwohl sehr pittoreske) Einblicke in dichte Beschreibungen von Ego-Shooter und Co. Es sei daher abschließend die Frage erlaubt, ob die europäisch-ethnologische Forschung hier nicht allmählich über ihre fast schon stereotype Unterminierung stereotyper Ansichten zur Populärkultur hinaus und wieder dorthin gehen könnte, wo es heute wirklich immer noch wehtut? Für medienwissenschaftliche Forschungen liegt der Mehrwert der Publikation aber möglicherweise gerade in diesen Perspektiven, die das Ernsthafte am Vergnügen fokussieren sowie in der im Fach ungewöhnlichen theoretischen wie empirischen Kom-

bination von eher ‚klassisch‘ medienwissenschaftlichen Gegenständen wie Fernsehen mit solchen aus der nicht primär an Massenmedien orientierten

Alltags- und Erinnerungskulturforschung.

Nina Schumacher (Marburg)