und Verköstigung der Studenten, ihrer Wirtshausbesuche und wegen nächtlichen Lärmens und Musizierens. *Kirsten Bernhardt* untersucht in ihrem Beitrag „Geselligkeit im Schlafrock. Leipziger Studententumulte im frühen 18. Jahrhundert" Protokolle des Universitätsgerichts über studentische Proteste in den Jahren 1713 und 1726 im Hinblick auf die üblichen Formen studentischer Geselligkeit, wie Besuche auf den Stuben, Wirtshausbesuche oder auch Spaziergänge. Nicht von den Konflikten, sondern von den Reglementierungen her betrachtet *Christin Veltjens-Rösch* („Ob Wir nun wohl davon weit entfernt sind, Unsere Studiosos von erlaubten Vergnügen abzuhalten'. Akademische Gesetze und die Reglementierung studentischer Geselligkeit in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts am Beispiel der Universitäten Marburg und Jena") die Möglichkeiten studentischer Geselligkeit und versucht die Gründe für deren Reglementierungen zu erfassen. *Elizabeth Harding* blickt in ihrem Beitrag „Die etwas andere Trinkstube. Tischgemeinschaften in Professorenhäusern und ihre Geltungsansprüche in den Universitätsstädten der Frühen Neuzeit" auf die Zeit nach Auflösung der Bursen, als Studenten bis in die Mitte des 18. Jahrhunderts in Professorenfamilien Unterkunft und Verpflegung nehmen konnten. Ihr gelingt durch eine überzeugende Aufarbeitung der heterogenen Quellenbasis das Herausschälen von Verfestigungen des sozialen und kulturellen Lebens in diesen Tischgemeinschaften. Nicht die Formen und Funktionen gastlicher Geselligkeit der Studenten, sondern der Gelehrten betrachtet der abschließende Beitrag von *Gabriele Jancke* („Man leistet uns gu(o)te geselschaft'. Gastlichkeit und Geselligkeit in der Gelehrtenkultur der Frühen Neuzeit"). Im Gelehrtenmilieu kam dem Gespräch eine zentrale Rolle zu, wie die Autorin am Beispiel Konrad Pellikans zeigen kann, der ab 1526 als Professor für Altes Testament in Zürich lehrte. Aspekte wie Reputation, Status und Ehre kommen dabei in den Blick, aber auch Werte und Vorstellungen hinsichtlich der Lebensführung.
Insgesamt ein gelungener Band, der nachdrücklich unterstreicht, dass es sehr bedauerlich wäre, würde die Frühe Neuzeit völlig aus dem Forschungshorizont der Volkskunde verdrängt, kann doch der volkskundliche Blick auf diese Zeit und ihre kulturellen Phänomene neben dem historischen mehr als bestehen. Dem Münsteraner Institut sei für ein gelungenes Beispiel interdisziplinärer Forschung gedankt.

Wolfgang Seidenspinner, Eggenstein-Leopoldshafen

Christoph Bareither, Kaspar Maase u. Mirjam Nast (Hgg.): Unterhaltung und Vergnügung. Beiträge der Europäischen Ethnologie zur Populärkulturforschung. Mit einem Vorwort von Hermann Bausinger. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2013. 212 S. m. 26 Abb.
Wieder einmal ist eine neue Kommission innerhalb der Deutschen Gesellschaft für Volkskunde gegründet worden, dieses Mal eine solche zur Erkundung der „Kulturen populärer Unterhaltung und Vergnügung"; wieder einmal haben die Akteure binnen kurzer Zeit mit einer hochkarätigen Tagung aufgewartet und einen Band mit den dort verhandelten Referatstexten vorgelegt. Tagungsort war Tübingen, konkret jenes Institut, an dem um 1970 die Volkskunde im Zuge ihrer Neuausrichtung einen kräftigen Schub in Richtung Kommunikations-, Massenkommunikations- und Medienforschung erhalten hat. Was liegt da näher, als den Band mit einem kritischen wie selbstkritischen Vorwort aus der Feder von *Hermann Bausinger* starten zu lassen?
Es folgt ein ebenso grundsätzlicher Einleitungstext der drei Herausgeber zur Vorgeschichte der volkskundlich-kulturwissenschaftlichen Populärkulturforschung sowie zu heutigen Arbeitsfeldern und Perspektiven, wobei es auffällt, dass die einschlägigen Forschungs- und Präsentationsaktivitäten der Museen nur am Rande in das Blickfeld der Betrachtung gelangen.[1] Die weiteren ein Dutzend Texte werden unter vier verschiedenen, sich teilweise überlappenden Aspekten präsentiert. „Konzepte und Kontexte": Da geht es zunächst *Kaspar Maase* darum, das einschlägige Forschungsfeld zu ordnen, nicht zuletzt, um unseren disziplinären „Denkstil" (25) eindeutig bestimmen zu können. Da tauchen die eingeführten Konzepte auf, Massenkultur, Kulturindustrie, Bewusstseinsindustrie, Zerstreuungsindustrie, aber sie scheinen eher veraltet zu sein; und sie werden ersetzt durch: westlich-moderne populäre Kultur seit ungefähr 1850, die mit industrieähnlicher Herstellung, mit finanziellen Interessen, mit Absatzwirtschaft, offener Publikumsausrichtung und weiteren Faktoren zu tun hat. Diese wiederum spaltet sich auf in körperlich passive Unterhaltung und in körperlich aktive Vergnügung (26 f.). Hermann Bausinger liefert die historische Vertiefung, indem er sich die Karriere der Unterhaltung vornimmt, Unterhaltung als Gespräch, Unterhaltung im Medium der Volksaufklärung, Unterhaltung in der Literatur und Unterhaltung in unterschiedlichen Sozialschichten. Den letzten Punkt wiederum nimmt *Jens Wietschorke* in seinem Beitrag zum bildungsbürgerlichen Verständnis von Vergnügen auf, wenn er die als charakteristisch zu betrachtenden binären Oppositionen herausarbeitet: echt/künstlich, oben/unten, Tiefe/Oberfläche, schließlich Konzentration/Zerstreuung. Den Beitrag der volkskundlichen Kulturwissenschaft sieht er darin, „gegenüber den [...] Differenzkonstruktionen die gelebte Realität all derer ins Recht zu setzen, die sich – in Vergangenheit wie Gegenwart – tatsächlich vergnügt haben und deren Erfahrungen in diesen binären Oppositionen nicht im Geringsten aufgehen" (59).
„Orte und Praktiken": *Birgit Speckle* erkundet unterfränkische Tanzsäle, *Darijana Hahn* in verschiedenen Ländern anzutreffende Kinderspielplätze und *Jochen Bonz* die ubiquitäre Fußballbegeisterung, unter besonderer Berücksichtigung Bremer Verhältnisse. „Vergnügen in der und an der Geschichte": *Marketa Spiritova* setzt sich mit Gedenkfeiern vor allem in Prag seit dem Jahr 1989 auseinander, *Magdalena Puchberger* dagegen mit der von ihr so benannten Heimat- und Volkskultur im Wien der 1930er Jahre. „Medien – Bedeutungen – Erfahrungen": *Moritz Ege* spürt der Bedeutung

von agonistischer Kommunikation für Ausdrucksformen gegenwärtiger Popkultur nach. *Mirjam Nast* nimmt sich die immer noch produzierten Perry-Rhodan-Heftromane und Formen des Umgangs mit ihnen vor. *Markus Tauschek* untersucht Casting-Wettbewerbe. Und *Christoph Bareither* geht in seinem abrundenden Beitrag der Frage nach, ob und vor allem wie man dem Themenkomplex des Vergnügens ethnographisch zu Leibe rücken kann. Dies ermittelt er am Beispiel des Online-Computerspielens. Dieser Text lässt sich, wie einige andere auch, durchaus als Blick in die Zukunft der konkreten Forschungskommission wie aber auch der gesamten Disziplin der volkskundlichen Kulturwissenschaft lesen, wobei, aber das ist weder den Initiatoren der Tagung noch dem ausrichtenden Institut anzulasten, das Themenspektrum noch ein wenig zu wünschen übrig lässt. Und vielleicht könnte es populär werden, Überlegungen anzustellen, ob sich die Aktivitäten der Kommission „Kulturen populärer Unterhaltung und Vergnügung" nicht mit jenen der Kommission für Tourismusforschung bündeln lassen sollten? Auch dort haben wir es zentral mit Unterhaltung und Vergnügung zu tun!

Anmerkung

[1] Das Münchner Stadtmuseum zum Beispiel liefert seit Jahrzehnten diesbezügliche, ausgesprochen anschauliche Beiträge in Form von Ausstellungen über Puppentheater, Schaustellerei, das Oktoberfest und vieles andere mehr.

Burkhart Lauterbach, Würzburg

Stiftung Kloster Dalheim – LWL-Landesmuseum für Klosterkultur (Hg.): Heiter bis göttlich. Die Kultur des Spiels im Kloster. Katalog zur Sonderausstellung in der Stiftung Kloster Dalheim – LWL-Landesmuseum für Klosterkultur vom 1. Juni bis zum 3. November 2013. Lindenberg i. Allgäu: Josef Fink, 2013. 212 S. m. zahlr. Abb., meist farbig.
Eine umfangreiche Ausstellung des Museums für Klosterkultur im westfälischen Augustinerchorherrenstift Dalheim dokumentierte im Sommer und Herbst 2013 das selten befragte Thema „Spiele in der Klausur". Der Katalog „Heiter bis göttlich. Die Kultur des Spiels im Kloster" breitet nicht nur reiches Material aus, sondern belegt auch mit vielen Zitaten die Spannung zwischen dem festen Willen zur Weltflucht und sinnlicher Daseinsfreude.
In seiner dichten Einführung geht *Jörg Sonntag* auf die widersprüchlichen Bibelstellen zum Spiel ein, von der Lust, mit der die Weisheit allezeit vor Gott spielte (Sprüche 8/30), bis zum rüden Auslosen des Rockes Christi, das seit dem 14. Jahrhundert mit Würfeln dargestellt wurde, die damit zu den Leidenswerkzeugen zählten und ganz besonders verwerflich waren.
Thomas von Aquin weist im 13. Jahrhundert auf den spielend schaffenden Gott hin, er lobt die regenerierende Wirkung des Spiels und meint, um ganz Mensch zu sein, muss der Mensch spielen. Andere Kirchenlehrer und Ordensleute verbieten das Spiel und sehen in ihm nur Verderbnis. Aufrüttelnde Predigten von Berthold von Regensburg, Bernardin von Siena oder Savonarola führten im 13. und 15. Jahrhundert zu öffentlichen Scheiterhaufen, in denen Würfel-, Brett- und Kartenspiele loderten. Auf Weltgerichtsbildern verraten Tricktrackbretter und Spielkarten in den Händen der Verdammten den Grund ihrer Sünden und die Schmähblätter der Reformation verhöhnen die Spielsucht der Mönche und Nonnen. Immer erregten Würfel und Karten die schärfste Kritik, besonders wenn es dabei um Geldgewinn ging. Murmeln, Bälle, Kegel und Bocciakugeln in Klosterbesitz zeugen von harmloseren Vergnügen, die sich als nötiges Körpertraining oder mit frommem Heidenwerfen entschuldigen lassen. Mühle, Dame, Schach wurden nicht nur gespielt, sondern da und dort den Novizen sogar beigebracht, wie es Miniaturen im „Libro de los Juegos" zeigen, das Alfons der Weise in Spanien 1283 angeregt hatte. In alten Kreuzgängen verraten eingeritzte Spielfelder die Alltäglichkeit dieser Rekreationen. Am angesehensten war das noble und schwierige Schach. Kunstvolle Spielsteine und Figuren aus Holz, Knochen, Gagat, Walroßzahn oder Elfenbein blieben erhalten. Seit dem frühen 8. Jahrhundert sind Zahlen- und Worträtsel als *ioca monachorum* bekannt. Sie und die Rhythmomachia genannten anspruchsvollen Rechenspiele standen hoch im Kurs.
Woher kommt unsere Kenntnis klösterlicher Spielpraxis? Quellen sind – neben den überkommenen Objekten und Darstellungen auf Misericordien, Kapitälen und Drolerien der Buchmalerei – die ständigen Klagen und Verbote. Im Kloster verwahrtes Kinderspielzeug mag den Oblaten gehört haben, die, von ihren Eltern sehr jung übergeben, als künftige Mönche und Nonnen erzogen wurden, Mädchen bis ins 16. Jahrhundert.
Der zweite Teil der Ausstellung befasste sich mit dem weiten Feld ludischer Elemente der Liturgie, die nicht nur spirituelle Begebenheiten memorierte, sondern sie richtig nachspielte. Einschübe in die Texte, sogenannte Tropen, von Geistlichen gesprochen, gesungen und gemimt, führten seit dem 10. Jahrhundert zuerst zum Osterspiel, vom Wechselgesang des Engels mit den Frauen ausgehend, die zum leeren Grabe Christi kommen. Ständige Erweiterungen der Texte sprengten den kirchlichen Rahmen und führten zu selbständigen Osterspielen außerhalb des Gebäudes; später auch zu Passions- und Weihnachtstheater. Palmeselprozessionen und durch das Kirchendach hochgezogene Auferstehungsheilande an Christi Himmelfahrt gehören zu weiteren Beispielen im Katalog. Sie werden allerdings allzu punktuell und ungeordnet angeführt. Die zeitliche, geographische und kontextuelle Verschiedenheit aller Spielelemente hätte einen erläuternden Einleitungstext im Katalogteil verdient, um dem Besucher und Leser eine Entwicklung zu zeigen, zumal sogar noch das gegenreformatorische Jesuitentheater einbezogen wird, das in zwei Jahrhunderten über 7000 Dramen hervorbrachte.