

---

# essentials

Essentials liefern aktuelles Wissen in konzentrierter Form. Die Essenz dessen, worauf es als „State-of-the-Art“ in der gegenwärtigen Fachdiskussion oder in der Praxis ankommt. Essentials informieren schnell, unkompliziert und verständlich

- als Einführung in ein aktuelles Thema aus Ihrem Fachgebiet
- als Einstieg in ein für Sie noch unbekanntes Themenfeld
- als Einblick, um zum Thema mitreden zu können.

Die Bücher in elektronischer und gedruckter Form bringen das Expertenwissen von Springer-Fachautoren kompakt zur Darstellung. Sie sind besonders für die Nutzung als eBook auf Tablet-PCs, eBook-Readern und Smartphones geeignet.

Essentials: Wissensbausteine aus Wirtschaft und Gesellschaft, Medizin, Psychologie und Gesundheitsberufen, Technik und Naturwissenschaften. Von renommierten Autoren der Verlagsmarken Springer Gabler, Springer VS, Springer Medizin, Springer Spektrum, Springer Vieweg und Springer Psychologie.

---

Thomas Schmidt-Lux

# Die Geschichte der Fans

Historische Entwicklung  
und aktuelle Tendenzen



Dr. Thomas Schmidt-Lux  
Institut für Kulturwissenschaften  
Universität Leipzig  
Leipzig  
Deutschland

ISBN 978-3-658-06849-3  
DOI 10.1007/978-3-658-06850-9

ISBN 978-3-658-06850-9 (eBook)

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer VS

© Springer Fachmedien Wiesbaden 2015

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer VS ist eine Marke von Springer DE. Springer DE ist Teil der Fachverlagsgruppe Springer Science+Business Media  
[www.springer-vs.de](http://www.springer-vs.de)

---

## Was Sie in diesem Essential finden können

1. Eine Geschichte des Begriffes ‚Fans‘
2. Zahlreiche Beispiele für Fans und Fanobjekte vom antiken Wagenrennen bis zum modernen Elviskult
3. Die Verbindung der Fangeschichte mit generellen gesellschaftlichen Entwicklungen

---

## Vorwort

Im Jahr 1889 war alles Kommende kaum absehbar. Damals berichtete der Reporter der *Kansas Times and Star* vom Spiel des lokalen Baseballclubs. In diesem Bericht erwähnte er auch die anwesenden Zuschauer – und bezeichnete sie als Fans. Damit war der Begriff in der Welt, und fortan nahm er eine erstaunliche Karriere. Erst gab es Fans anderer Sportarten, dann Fans von Musikern, später Fans von Motorrädern und sonstiger Technik, irgendwann dann auch Fans von gutem Wein.

Der folgende Text versucht, diese Geschichte des Fantums zu rekonstruieren, und er setzt dabei noch weit vor der geschilderten Episode in Kansas an. Der Aufsatz ist Teil eines Bandes, den Jochen Roose, Mike S. Schäfer und ich gemeinsam herausgegeben haben (vgl. Roose et al. 2010). Dieser Sammelband trug bis dahin nur vereinzelt vorliegende Studien und eigene empirische Befunde zu Fans zusammen. Wir wollten damit den Stand der Forschung systematisch abbilden, zugleich aber auch eigene Impulse setzen.

Die Idee war, einem Phänomen auf die Spur zu kommen, das einerseits zwar weitverbreitet ist, zugleich aber aus wissenschaftlicher Perspektive nicht unbedingt intensiv bearbeitet ist. Fans sind zwar auch für die akademische Welt irgendwie amüsant und unterhaltsam – allzu nahe will man ihnen dann aber doch nicht kommen. Der Band versammelte Beiträge zu einer ganzen Reihe von Dimensionen von Fantum, bspw. Emotionen, Distinktion, Mediennutzung, Gewalt oder Religion. Um Fans nicht nur am Beispiel zeitgenössischer Beispiele zu behandeln, widmete sich der nun hier vorliegende Beitrag Fans aus historischer Perspektive. Wer darüber hinaus an weiteren Aspekten interessiert ist, sei auf den ursprünglichen Erscheinungsort verwiesen.

Fantum verändert sich stetig; es findet neue Fanobjekte und Ausdrucksformen. Vermutlich werden Fans aber ein (alltags)kulturell hochbedeutsames Phänomen bleiben. Dies hat viele Gründe, und manche davon sind möglicherweise sehr grundsätzlicher Art. Helmuth Plessner beschrieb den Menschen als ein Wesen,

das aufgrund seiner Instinktlosigkeit versuchen muss, über kulturelle Artefakte und Ideen seinen eigenen Standort in der Welt zu bestimmen und – wenigstens zeitweise – daran festzuhalten (Plessner 1975). So gesehen, verliert Fantum viel von seiner Rätselhaftigkeit. Es ist aus dieser Perspektive ein Versuch, Ordnung in die Welt zu bringen und Punkte zu bestimmen, die individuell wichtig sind. Auch wenn wir – als Beobachter – das jeweilige Faninteresse nicht immer nachvollziehen können: Fans gehen keinen Irrweg, sind nicht in Schieflage – sondern im besten Sinne menschlich.

---

# Inhalt

<b>1</b>	<b>Einleitung</b> .....	1
<b>2</b>	<b>Fans – Geschichte und Bedeutungsdimensionen eines Begriffs</b> .....	5
<b>3</b>	<b>Wagenrennen, Werther, WorldWideWeb. Vom antiken zum modernen Fantum</b> .....	7
<b>4</b>	<b>Fanggeschichte als Gesellschaftsgeschichte. Drei Thesen</b> .....	15
	4.1 Fanggeschichte als Mediengeschichte .....	15
	4.2 Fanggeschichte als Geschichte der Moderne .....	17
	4.3 Fanggeschichte als Zivilisationsprozess .....	19
<b>5</b>	<b>Fazit</b> .....	21
	<b>Was Sie aus diesem Essential mitnehmen können</b> .....	23
	<b>Literatur</b> .....	25