

Wolfgang Reißmann; Nadine Klass; Dagmar Hoffmann

### Fan Fiction, Urheberrecht und Empirical Legal Studies

2017

<https://doi.org/10.25969/mediarep/1912>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Reißmann, Wolfgang; Klass, Nadine; Hoffmann, Dagmar: Fan Fiction, Urheberrecht und Empirical Legal Studies. In: *POP. Kultur und Kritik*, Jg. 6 (2017), Nr. 1, S. 156–172. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1912>.

#### Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:6:3-pop-2017-20916>

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

## FAN FICTION, URHEBERRECHT UND EMPIRICAL LEGAL STUDIES

*Wolfgang Reißmann / Nadine Klass / Dagmar Hoffmann*



156

**K**onflikte und Streitigkeiten um geistiges Eigentum und Verwertungsrechte hat es stets gegeben. In ihrer Geschichte des Copyright rekapituliert Dommann (2014: 292ff.), dass es das Internet nicht gebraucht habe, um die Rechtmäßigkeit von Copyrightnormen in Frage zu stellen; diese seien historisch beständig gefährdet und umkämpft gewesen, weil sie Eigentumsbeziehungen herstellten und Individuen gegenüber der Gemeinschaft bevorteilten. Spätestens seit den 1960er Jahren haben Diskurse um die Privatkopie und die technischen Möglichkeiten für Laien und Privatpersonen, populärkulturelle Güter zu vervielfältigen, an ihrer Legitimation gerüttelt.

Die Entgrenzung von Massen- und Individual-, von öffentlicher und interpersonaler Kommunikation, die Emergenz digitaler Praktiken des kreativen und derivativen Werkschaffens sowie des infrastrukturell über mediale Netzwerke und Plattformen gestützten Kooperierens und Veröffentlichens bringen allerdings eine neue Qualität in die Debatte, sowohl mit Blick auf die Verbreitung und Vervielfältigung von Werken als auch mit Blick auf derivatives Werkschaffen. Ende der 1990er Jahre schlugen Diskurse um (Musik-)Tauschbörsen wie Napster Wellen. Seit Mitte der 2000er Jahre ist ›Remix‹ zum Inbegriff der Netzkultur, der Verschmelzung von Produzenten- und Konsumenten-/Rezipienten-Rollen und der Veralltäglichung derivativen Werkschaffens geworden. Praktiken des Kopierens, Vervielfältigens und des Neuarrangements bestehender populärkultureller Werke begleiten die Alltagspraxis seit langem. Die kollektive Aneignung von Medien wie Musik- und Videokassette ist hier nur ein

Beispiel. Auf deren Heim- und Privatgebrauch (wie auch z.B. auf die Fotokopie im Kontext von Bibliothekswesen und Wissenschaft) reagierte das Urheberrecht u.a. mit Geräte- und Pauschalabgaben (z.B. beim Kauf von CD-Rohlingen oder Leerkassetten).

Derivatives Werkschaffen im Kontext von Fankulturen blieb vielfach unbeachtet, weil es sich unterhalb der Schwelle des für die entsprechenden Instanzen Sicht- und Einsehbaren bewegte. Wenn urheberrechtlich relevante Kriterien wie ›Privatkopie‹, ›Privatgebrauch‹ oder ›persönliche Verbundenheit‹ durch digitale Medienpraktiken nicht ausgehöhlt werden, so scheint ihnen in medial vernetzten Infrastrukturen der Kommunikation und Interaktion auf den ersten Blick doch zusehends die bisherige Begründungsbasis abhanden zu kommen. Umkämpft ist daher (einmal mehr) das Verständnis von Privatheit und Öffentlichkeit, des Verhältnisses von Individuum und Gemeinschaft/Kollektiv sowie der Stellenwert von Eigentum.

Das Urheberrecht erlangt in diesem Kontext insofern besondere Bedeutung, als es Schöpfer/innen von Werken sowohl in persönlichkeitsrechtlicher als auch in wirtschaftlicher Hinsicht absichern, zugleich aber auch geistiges Schaffen im Interesse der Gesellschaft fördern soll und seine Beschaffenheit qua Institutionalisierung bestimmte Praxismuster historisch und lokal (il-)legitimiert.

Vor dem Hintergrund der vielerorts diagnostizierten Legitimationskrise des Urheberrechts plädieren wir in diesem Beitrag in zweifacher Hinsicht für eine praxeologische Perspektive: Am Beispiel der populärkulturellen Praxis der Fan Fiction wollen wir verdeutlichen, dass diskursive Zuspitzungen, wie sie gegenwärtig im Kontext der Debatten um eine digitale Kultur und Gesellschaft zu finden sind, zwar für einen kulturellen Dialog und gesellschaftliche Selbstbeobachtung erforderlich sind, die quasi-anwaltschaftliche Interessensvertretung verschiedener Akteursgruppen hinsichtlich der Frage nach etwaigen Reformulierungen und Novellierungen des Urheberrechts letztlich aber in ein diskursives und argumentatives Patt mündet. In stärkerem Maße wird nunmehr eine differenzierte Analyse der tatsächlichen Schaffens- und Veröffentlichungspraktiken in all ihrer Heterogenität erforderlich. Besonderes Anliegen dieses Beitrags ist es, die Potentiale aufzuzeigen, die eine praxeologische Medienforschung im Verbund mit einer stärker empirisch begründeten Rechtswissenschaft entfalten kann, die sich gegenwärtig unter dem Begriff der ›Empirical Legal Studies‹ formiert.

157

### **FAN FICTION UND DIE VISION EINER ANTI-KOMMERZIELLEN MEDIENKULTUR KOLLEKTIVER KREATIVITÄT**

Exemplarisches Feld der folgenden Reflexionen ist die Produktion und Veröffentlichung von Fan Fiction. Folgen wir der »top definition« des Urban Dictionary,

lässt sich diese zunächst so bestimmen: »Fanfiction is when someone takes either the story or characters (or both) of a certain piece of work, whether it be a novel, tv show, movie, etc, and create their own story based on it.« (Mistaki 2016)

Demzufolge wird all jene Literatur als Fan Fiction betrachtet, die von Fans erzeugt wird und erkennbar auf bereits etablierten (oft populärkulturellen) Stoffen (z.B. aus Serien, Filmen, Musik, Comic/Manga/Anime) basiert, in der jedoch die darin angelegten Handlungsstränge, Figuren, Settings und Universen entweder weiter- und umgeschrieben oder neue Verbindungen hergestellt sowie eigene Figuren, Handlungsstränge, Szenarien usw. hinzugefügt werden (s. auch Thomas 2011). Eine zentrale Spielform ist z.B. das sog. »pairing«, das Zusammenbringen verschiedener Figuren, oftmals im Kontext romantischer und sexueller Beziehungen. Im Sinne Fiskes (1989) kann das Handlungsmotiv für das Verfassen von Fan Fiction als »productive pleasure« verstanden werden, in dem sich Fans ihrer Fanobjekte bemächtigen und nicht nur eigene Bedeutungen konstruieren, sondern sich die Gegenstände kreativ aneignen, verformen und weiterentwickeln.

Wesentlich getragen und gestützt wird Fan Fiction von medialen Infrastrukturen. Die Anfänge werden meist auf Fan Fiction zu Sherlock Holmes Anfang des 20. Jahrhunderts datiert. Zu Beginn ging es vor allem darum, Inkonsistenzen im sog. »Canon« zu bereinigen. Historisch waren verlagsunabhängig produzierte Fanzines mit in der Regel begrenzter Reichweite die zentralen Medien der Veröffentlichung. Heute ist Fan Fiction ohne die zugrunde liegenden digitalen Praktiken der Vernetzung von Dokumenten und Akteuren kaum mehr denkbar. Wichtige Anlaufpunkte sind Archive und Plattformen, die oft mehrere hunderttausend Geschichten verfügbar machen und über Suchfunktionen sowie Praktiken der Registrierung und Identifizierung (von Werken, Canon-Fanon-Referenzen, Autor/innen) Werke erst auffindbar machen und ordnen. Vordergründig sichtbares Ordnungsprinzip ist jenes nach Fandoms, d.h. im Grunde nach (quasi-)literatur- und medienwissenschaftlichen Differenzierungen in Gattungen und Genres (z.B. Film, Serie, Spiel) und auf weiteren Hierarchieebenen in konkrete Fandoms (z.B. »Harry Potter«, »Game of Thrones«). Zu den großen Plattformen gehören mit über einer Million Nutzer/innen das englischsprachige AO3 – Archive of Our Own und FanFiction.Net, bei der über 2,2 Millionen Nutzer/innen registriert sind. Im deutschsprachigen Raum erfreut sich Fanfiction.de – Das Fanfiction-Archiv großer Beliebtheit.

Will man Fan Fiction als Forschungsfeld in aktuellen Debatten verorten, scheint es zunächst eine mustergültige Exemplifizierung jener medien-, literatur-, kommunikations- und kulturwissenschaftlicher Theoreme zu sein, die in der Digitalisierung der Kunst- und Alltagspraxis einen Wandel von Text-, Werk- und Autorverständnissen diagnostizieren und hierin die Konturen einer digitalen Kultur aufscheinen sehen.

Verschiedenste Metaphern und Begriffe wurden in den vergangenen zwei Jahrzehnten zur Kennzeichnung medienkultureller Verschiebungen im Kontext von Digitalisierungsprozessen aufgebracht. In der »Convergence Culture« gingen, so das bekannte Diktum von Jenkins (2006), tradierte Gegenüberstellungen von Massenmedien, Individualmedien und Medien der interpersonalen Kommunikation nicht mehr auf. Graswurzelbewegungen, wird berichtet, erproben neue Möglichkeiten der Zusammenarbeit und erfahren neue Formen der Sichtbarkeit. Auf breiter Front, so scheint es, werden Medienkonsumenten und Medienrezipienten mittels digitaler Medientechnologien zu »Produzern« (Bruns 2010). Medienkonvergenz und die mit ihr einhergehenden Rollenfusionen ebnen Wege von der »Read-Only«- zur »Read & Write«-Kultur (Lessig 2008), von der »Sit back and to be told«- zur »Making and doing«-Kultur (Gauntlett 2011).

Neben solchen übergreifenden Reflexionen auf den medienkulturellen Wandel finden sich seit Mitte der 1990er Jahre auch Bemühungen, »Literatur im elektronischen Raum« (Heibach 2003) oder die »Literatur im Internet« (Wirth 1997) zu bestimmen. Die Beschäftigung mit Netzliteratur und digitaler Literatur hat in der Literaturwissenschaft intensive Kontroversen zu ihren vermeintlich neuen oder nicht neuen Spezifika und ihren ästhetisch-literarischen Qualitäten hervorgebracht (vgl. Gendolla 2013). Es soll hier nicht darum gehen, diese Diskurse zu reproduzieren, zumal dort, wo »high/low«-Diktionen und ästhetische Werturteile dominieren, eine an den Alltagspraktiken orientierte Populärkulturforschung mit Ansätzen der Literatur- und Medienästhetik schwer zu vermitteln ist. Von Interesse ist vielmehr, dass diese Debatten im historischen Rückblick von Topoi der Digitalisierung durchzogen sind, die ihre Überzeugungskraft aus der Gegenüberstellung »alter« und »neuer« Literatur beziehen. Zugespitzt gibt das gedruckte, in sich abgeschlossene, nicht veränderbare Buch die Kontrastfolie, der die vermeintlich offenen, nicht abgegrenzten und in Teilen palimpsestischen Hyperlinkuniversen der Netzliteratur gegenübergestellt werden. In Anlehnung an Bolz rekapituliert Werber (2008: 351) die um die Jahrtausendwende bestehenden Erwartungen und Semantiken:

»Die neue Webliteratur entstehe in der Interaktivität einer Gemeinschaft von Usern, die Hierarchie zwischen Autor und Leser mache einer Many-to-Many-Kommunikation Platz. Der Hypertext sei kein geschlossener, sondern offener Text, sein Corpus sei nicht abgeschlossen, sondern veränderbar, die Rezeption erfolge nicht linear, sondern hyperdimensional, jeder Leser lese einen anderen Text, da sich jeder auf seine Art durch das Rhizom seiner Links klicke. Jeder Leser werde so auch zum Autor, der den Text verändere und fortschreibe. Produktion und Rezeption fielen so in einem integralen Prozess zusammen. Kein juristisches Copyright machte aus dem

Text eine heilige Schrift, von der sich kein Jota rauben ließe. Die Web-literatur sei vielmehr eine Literatur von allen für alle, Kosten entstünden keine, der Zugang sei ubiquitär, sie sei also in hohem Maße inklusiv statt exklusiv.«

Populärkultur und Fanpraktiken standen in den literaturwissenschaftlichen Debatten dieser Jahre nicht im Mittelpunkt, eher die experimentelle Avantgarde der Netz- und Medienkunst sowie grundsätzliche Diskussionen um Ende und Zukunft des Buches. Einige der im Zitat genannten Eigenschaften sind nur bedingt auf Fan Fiction zu übertragen. Insbesondere die für die Debatte um digitale Literatur instruktiven literarischen Hyperlink-Experimente scheinen den Charakter einzelner Fan Fiction nicht zu treffen. Das dahinterliegende Argument rhizomatischer Verweisstrukturen als ein (mögliches) Kennzeichen digitaler Literatur lässt sich hier eher über die zugrunde liegenden Fandoms bzw. Canons und die Wahlentscheidungen der User, diese oder jene Fortsetzungs- und Alternativgeschichte zu lesen, sowie über die Klassifizierungspraktiken, die mögliche Anschlussnavigationen nahelegen, entfalten. Gleichwohl kann Fan Fiction als Manifestation so mancher Idealvorstellung im Kontext der Netzliteraturdebatte gedeutet werden, schließlich lesen viele Nutzer/innen der Plattformen hier nicht nur, sondern produzieren ihre je eigenen Geschichten. Idensens (1996) programmatisches Diktum – »Die Poesie soll von allen gemacht werden« – scheint feldspezifisch also Realität geworden zu sein.

160

Eigene erste Feldexplorationen weisen darauf hin, dass Fan Fiction in verschiedener Hinsicht als kollektive Praxis imaginiert wird und auch stattfindet. Sichtbar wird diese Praxis und Kollaboration etwa im Hinblick auf

- die hohe Relevanz, die Kommentare und Feedback auf die Geschichten haben, und die kritischen Diskurse, die sich um sog. »Schwarzleser« anschließen, die Geschichten nur lesen, aber nicht kommentieren;
- sequentielle Schreib-und-Veröffentlichungs-Rhythmen, also z.B. das Schreiben und Veröffentlichen eines ersten Kapitels, das Warten auf Anregungen, Kritik und Feedback, gefolgt von der Überarbeitung bestehender oder dem Verfassen neuer Kapitel;
- spezielle Rollen, die sich zwischen Autor/innen und Leser/innen herausbilden, z.B. »Beta-Leser«, die Geschichten kritisch gegenlesen, Verbesserungsvorschläge unterbreiten, Rechtschreibung und Grammatik prüfen und in dieser Bedeutung an das Berufsbild des Lektors und die Praxis des Edierens erinnern;
- spezifische Formate wie »Mitmachprojekte«, die zumindest teilweise vom Konzept einer per se kollektiven Autorschaft auszugehen scheinen, oder Schreibwettbewerbe, die als gemeinschaftliche Spiele inszeniert werden.

Sowohl vor dem Hintergrund der oben aufgeführten Debatten als auch der Feldexplorationen lässt sich durchaus fragen: Steht Fan Fiction nicht paradigmatisch für Verschiebungen in Bezug auf Autor-, Text- und Werkverständnisse? Für »polydirektionale, instantane statt rückkopplungsarme und zeitverzögerte Kommunikation« (Heibach 2003: 60)? Für die »Dynamisierung und den Verlust des Werkcharakters durch Prozessualisierung des Produktionsprozesses« (ebd.)? Ist Fan Fiction nicht geradezu ein mustergültiges Beispiel für die Demokratisierung von Autorschaft? Für die Entgrenzung und Hybridisierung von Autor/innen- und Leser/innen-Rollen? Für die Realisierung kultureller Bildung und Aufwertung kultureller Teilhabe? Für kollektive Autorschaft? Ist sie nicht die prototypische Fortsetzung des »transmedia storytelling« durch die User selbst, verstanden als »ideal aesthetic form for an era of collective intelligence« (Jenkins 2007: o.S.), oder einer kollektiv-partizipativen Variante des »world building« (Wolf 2012), das sich traditionellen Werkkategorien und Autorverständnissen entzieht?

### **STATUS QUO UND DISKURSE UM DAS URHEBERRECHT**

Von den Visionen einer nicht-kommerzialisierten Medienkultur kollektiver Kreativität ist es im Grunde nur ein kurzer Weg, um bestehendes Urheberrecht in seinen Grundsätzen in Frage zu stellen. Leitmelodie des Revisionsbedarfs wäre (und ist in den öffentlichen wie akademischen Debatten auch) die Behauptung, dass sich Medien- und Alltagspraxis und in ihrer Folge Autor-, Werk- und Textverständnisse grundlegend gewandelt hätten und Politik und Rechtsetzung auf veränderte Realitäten reagieren müssen (z.B. Lessig 2008). Dreh- und Angelpunkte sind hierbei die Unterstellungen, dass die Motivationen der Schreibenden primär nicht-monetär wären und individuenzentrierte Vorstellungen von Kreativität und schöpferischem Wirken der Schaffensrealität nicht oder nicht mehr entsprächen.

In diese Richtung weist etwa eines der vier Grundprinzipien, das Bruns (2010: 202) in seinem Ansatz zur »Produztung« entfaltet. Unter der Überschrift »Gemeinschaftliches Eigentum, individueller Verdienst« beschreibt er das Ideal einer nicht-kommerziellen Schaffenskultur, in der Gemeinschaften geistiges Eigentum kollektiv schöpfen und weiterentwickeln. Motivation der Produzter sei nicht die monetäre Vergütung, sondern »Verdienst« (ebd.) im Sinne sozialer Anerkennung und darauf aufbauendes »Statuskapital« (ebd.). Aus der Binnenperspektive von Produztungsprojekten formuliert, verweist Bruns auf den großen Stellenwert von Open-Source- und Creative-Commons-Lizenzierungen.

Privates Urheberrecht stößt in vielen thematischen Zusammenhängen jedoch an Grenzen. Remixkulturen wie Fan Fiction nähren sich gerade davon, auf Werke zurückzugreifen, die nicht von privaten Urheberrechtsvereinbarungen und -abtretungen gedeckt, sondern der »Commodity Culture« entlehnt

sind, die von Kommerzialität und Rechteverwertung lebt. Es ist daher kein Zufall, dass auch in den (nicht selten involvierten und Position beziehenden) Fan (Fiction) Culture Studies der Geist der »gift economy« beschworen wird. Nicht zuletzt soll eine strategische Konstruktion strikt getrennter Sphären von »gift and commercial models« sowie einer »anticommercial nature of fandom's gift economy« (Scott 2009: o.S.) als argumentativer Schutz vor rechtlicher Verfolgung dienen.

Blicken wir auf den Status Quo des deutschen Urheberrechts, bildet der Schutz der Schöpfer/innen in Bezug auf ihre Werke die normative (Legitimations-)Grundlage. Die im Kontext von Fan Fiction im Fokus stehenden literarischen Originalwerke erfahren dabei nach § 2 I Nr. 1 UrhG urheberrechtlichen – verwertungsrechtlichen sowie urheberpersönlichkeitsrechtlichen – Schutz, sofern es sich um eine persönliche geistige Schöpfung handelt, die eine wahrnehmbare Formgestaltung aufweist und in der die Individualität des Autors Ausdruck gefunden hat, wie es in § 2 II UrhG heißt. Zu den literarischen Schriftwerken zählen Romane, Erzählungen, Drehbücher, Gedichte u.a., wobei sich die erforderliche persönliche geistige Schöpfung nicht nur aus der Textfassung, sondern auch aus dem schöpferisch gestalteten Inhalt ergeben kann. Geschützt sind daher z.B. »eigenpersönlich geprägte Bestandteile und Form bildende[] Elemente des Werkes, die im Gang der Handlung, in der Charakteristik und Rollenverteilung der handelnden Personen, der Ausgestaltung von Szenen und in der »Szenerie« des Romans liegen« (BGH, NJW 2000, 2202, 2205). Keinen Schutz erfahren hingegen die bloße Idee, der Stil, die Methode, das Milieu, allgemeine Schauplätze und Zeitepochen, stereotype Personeneigenschaften sowie diejenigen Teile des Inhalts, die der Urheber nicht selbst schöpferisch geschaffen hat, die vielmehr dem Bereich des literarischen oder künstlerischen aber auch des sonstigen »Gemeinguts« zugeordnet werden und wegen ihrer Begrenztheit jedermann zur Verwendung offenstehen müssen, sowie Werke, deren Schutzfrist bereits abgelaufen ist.

162

Prüfungsmaßstab für die Zulässigkeit von derivativem Werkschaffen, wie es sich oftmals in Fortsetzungs- und Parallelwerken, aber auch in Nebenwerken, Parodien, Formatänderungen (z.B. Verfilmungen, Literaturcollagen), verkürzten Darstellungen (z.B. Rezensionen, Abstracts, Opern- und Schauspiel Führer) und eben auch in Fan-Fiction-Werken zeigt, sind die §§ 23, 24 UrhG. Sie sollen die juristische Trennlinie zwischen einer ungerechtfertigten und insofern unzulässigen Anmaßung bzw. Ausbeutung fremder Urheberschaft und einer rechtlich zulässigen bloßen Inspiration aufzeigen, indem sie zwischen freien Benutzungen und unfreien Bearbeitungen differenzieren.

Eine freie Benutzung liegt aus Sicht des Rechts dann vor, wenn das Werk des anderen, das Erstwerk, lediglich als Anregung benutzt wurde, weshalb der Urheber dieses Werkes im Ergebnis auch keinerlei Rechte mit Blick auf das »neue« Werk geltend machen kann. Um von einem in diesem Sinne selbstständigen



neuen Werk sprechen zu können, müssen jedoch bestimmte Voraussetzungen erfüllt werden. Zum einen ist erforderlich, dass das neue Werk urheberrechtlich schutzfähig ist, d.h. es muss sich um eine persönliche geistige Schöpfung handeln. Zum anderen muss das Werk selbstständig sein – ein ausreichender Abstand muss zwischen dem benutzten und dem neuen Werk bestehen. Nach Ansicht der Rechtsprechung wird der notwendige Abstand gewahrt, wenn die dem geschützten älteren Werk entnommenen individuellen Züge gegenüber der Eigenart des neugeschaffenen Werkes verblassen (z.B. BGH, GRUR 1999, 984, 987). Das benutzte Werk darf sich mithin im neuen Werk nicht mehr in relevantem Umfang zu erkennen geben. Bei der konkreten Beurteilung ist dabei nach Ansicht der Gerichte der Grad der Individualität des benutzten und des neu geschaffenen Werkes zu berücksichtigen: Je ausgeprägter die Individualität des älteren, benutzten Werkes ist, desto weniger wird es gegenüber dem neu geschaffenen Werk verblassen. Umgekehrt wird das ältere Werk umso eher verblassen, je stärker die Individualität des neuen Werkes ist (z.B. BGH, GRUR 1981, 267, 269). Eine unfreie Bearbeitung nach § 23 UrhG liegt hingegen vor, wenn sich der Urheber des neuen Werkes nur an den Erfolg des Ursprungswerkes anhängen will oder wenn die individuellen, schöpferischen Merkmale des älteren Werkes in ausbeuterischer Art und Weise übernommen werden. In diesen Fällen verdient der Urheber des Originalwerkes aus Sicht des deutschen Rechts Schutz, da seine Ausschließlichkeitsrechte tangiert werden. Ihm stehen daher Einwilligungrechte zu, die er auch gerichtlich geltend machen kann.

Relevanz kann im Kontext derivativer Popkultur aber auch die verfassungsrechtlich garantierte Kunstfreiheit entfalten. Hierauf hat das Bundesverfassungsgericht in seiner jüngsten und mit Blick auf die Anerkennung digitaler Kulturtechniken zentralen Entscheidung zum Sampling (»Metall auf Metall«) nochmals ausdrücklich hingewiesen und im Ergebnis festgestellt, dass der Einsatz von Samples ein »stilprägendes Element« des Hip-Hop und der »direkte Zugriff auf das Originaltondokument« ein »wesentliches Element eines experimentell synthetisierenden Schaffensprozesses« ist. Im Sinne einer kunstspezifischen Betrachtungsweise muss deshalb die Nutzung von Samples (unabhängig davon, ob man sie nachspielen könnte oder nicht) in bestimmten Fällen möglich sein (BVerfG v. 31.05.2016, NJW 2016, 2247, 2251). Ist also die Übernahme fremder Werkausschnitte ein genretypisches Stilmittel, die Referenz Teil der Kunstform und damit Mittel künstlerischen Ausdrucks sowie künstlerischer Gestaltung, ist dies auch im Rahmen der §§ 23, 24 UrhG zu beachten.

Fan Fiction fordert das Urheberrecht aber nicht nur mit Blick auf mögliche Verletzungshandlungen heraus, vielmehr zeigt sich darin auch eine Schaffenskultur, die tradierte urheberrechtliche Grundsätze bezüglich der Zuordnung von Werken und des Werkverständnisses in Frage stellt. Fan-Fiction-Werke sind oftmals fluide Werke, an deren Schöpfung nicht selten eine Vielzahl von

Akteuren beteiligt ist. Zudem scheint die Motivation der Schöpfer klassischen, dem Urheberrecht insbesondere im anglo-amerikanischen Raum zugrunde gelegten Anreizgedanken zu widersprechen. Mehrheitlich erschaffen die Autor/innen die Werke eben nicht primär des kommerziellen Erfolgs wegen, sondern weil sie am kulturellen Dialog teilhaben wollen.

Auch das urheberrechtliche Öffentlichkeitsverständnis kommt insbesondere angesichts der ständigen Neuerungen im Bereich von Social Media unter Druck. Soziale Netzwerke wie Facebook, Special Interest-Plattformen oder auch Blogs stellen tradierte Öffentlichkeitsvorstellungen ebenso auf den Prüfstand wie Internet-Tauschbörsen: Nach gängiger deutscher Rechtsprechung knüpft der Begriff der Öffentlichkeit nämlich an die fehlende persönliche Verbundenheit jener Personen, an die sich die Werkwiedergabe richtet, an (vgl. Dreier in Dreier/Schulze 2015 zu § 15 UrhG, Rn. 43). Fraglich ist daher, ob für Fälle, in denen Internetuser mit zahlreichen, teilweise sogar Hunderten anderer User verbunden sind, künftig nicht Kriterien entwickelt werden müssen, anhand derer im Einzelfall sachgerecht beurteilt werden kann, ob und wann eine solche Verbundenheit im Sinne des Urheberrechtsgesetzes noch vorliegt oder aber schon eine (verletzungsrelevante) Öffentlichkeit gegeben ist. Kritisch zu hinterfragen sind schließlich auch (Vor-)Annahmen, die sich bislang primär am Kriterium der medialen und damit gleichgesetzt öffentlichen Zugänglichkeit von Artefakten orientieren.

164

Damit sich Fankulturen weder in rechtlichen Grauzonen einrichten (was zumindest praxeologisch auch ein Weg wäre, der nicht ausgeschlossen werden sollte) noch sich in den engen Grenzen privater Lizenzierung bewegen müssen, liegt es nahe, folgende dem deutschen Urheberrechtsgesetz zugrunde gelegte Annahmen auf ihre Stimmigkeit und Angemessenheit zu überprüfen:

- die Fixierung auf den Individualschöpfer;
- das vermutete starke »persönliche Band« zwischen dem Schöpfer und seinem Werk;
- das von einer rigiden Bestimmung von Selbstständigkeit geprägte Werkverständnis;
- der mit Blick auf Werkarten und Schaffensprozesse favorisierte »one-size-fits-all«-Ansatz des deutschen Urheberrechtsgesetzes;
- das enge Schrankensystem, das selbst im nicht-kommerziellen Bereich nur geringen Spielraum für abhängiges Werkschaffen lässt;
- das Öffentlichkeitsverständnis, das in digital vernetzten Medienumgebungen beinahe immer zu greifen scheint (und damit die zuvor gegebenen Spielräume des Privat- und Heimgebrauchs auszulöschen droht).

Zweifelsohne sollten rechtliche Grundlagen, die im Zeitraum ihrer Geltung Regeln des Zusammenlebens (ggf. trans-)national gleichsam petrifizieren,

beständig auf dem Prüfstand stehen. Im Kontext aktueller Debatten um digitale Medienpraktiken ist das Urheberrecht selbst ein thematischer Kristallisationspunkt für ›issue publics‹ geworden. Aus diesen Debatten emergieren Repräsentanten (Personen, Netzwerke, Institutionen), die stellvertretend für Urheber/innen, Verwerter sowie Nutzer/innen und Verbraucher/innen sprechen und innerhalb eines unübersichtlich gewordenen Diskursgeflechts alle Pole und zu vergehenden Positionen bespielen. Im deutschsprachigen Raum setzen sich beispielsweise Initiativen und Vereine wie Digitale Gesellschaft e.V. oder Netzpolitik.org für eine Veränderung des Urheberrechts ein. Sie richten sich »gegen ein Urheberrecht« (Digitale Gesellschaft 2016), das ihrer Ansicht nach »nur die Verwerter schützt« (ebd.) und plädieren für ein »reformiertes Urheberrecht« (Wikimedia et al. 2016), das »neben Anreizen für kommerzielle Wertschöpfung auch Anreize für Teilhabe« (ebd.) ermöglicht. In der vorliegenden Form führe das Urheberrecht »zu einer Kultur der Abschottung, die gänzlich auf die Exklusions- und Repressionsmechanismen einer im Strukturwandel befindlichen Copyright-Industrie gemünzt ist und weder den eigentlichen Kreativen noch denen, die deren Werke nutzen möchten, weiterhilft« (ebd.). Vor diesem Hintergrund wird denn auch z.B. für ein »Recht auf Remix« (rechtaufremix.org) plädiert. Einen Fortschritt verspricht man sich zudem vor allem von der Übernahme von Fair-Use-Regelungen nach US-amerikanischem Vorbild – auch wenn diese keine universale Lösung darstellen.

Demgegenüber stehen Verlautbarungen von Konzernen sowie von Rechteinhaber/innen und Rechteverwertungsgesellschaften wie der VG Wort, die darauf beharren, dass an den Grundsätzen des Urheberrechts auch »in der digitalen Welt festzuhalten« (VG Wort 2012) sei und für eine »gesetzliche Beschränkung des Urheberrechts zu Gunsten von ›Mashups‹ oder ›Remixes‹« (ebd.) kein Anlass bestehe. Die Urheber selbst befinden sich hier oftmals in einer Zwitterrolle – wünschen sie doch nicht selten (möglichst umfassenden) Rechtsschutz für ihre eigenen, zugleich aber auch umfassende Zugriffs- bzw. Nutzungsmöglichkeiten in Bezug auf fremde Werke.

### **FÜR + DAGEGEN = DISKURSIVES ›PATT‹?**

Adressiert wird im öffentlichen Diskurs primär die politische Legislative, die den Status Quo entweder beibehalten oder neu austarieren soll. Für beide Pole, aber auch für sämtlich denkbare Vermittlungen, stellt sich jedoch die Frage, auf welcher Basis bestehendes Recht entweder legitimiert oder angepasst werden soll. Die diskursive Engführung auf medienkulturellen Wandel qua Digitalisierung erweist sich hierbei als besonders anfällig. Zur Zuspitzung gehört, dass die Alternative immer schon mitformuliert ist. So beruht ein Großteil der Diskurslinien um digitale Kultur, die einen rechtlichen Reformbedarf anzeigen sollen, ex- oder implizit auf dem frühen Netzoptimismus einer hierarchiearmen oder heterarchischen Interaktion in tendenziell antikommer-

ziellen Gegenöffentlichkeiten. Den daraus abgeleiteten ›Allmende‹- und ›Freie-Kultur‹-Rhetoriken stehen jedoch Diagnosen der Ökonomisierung und Kommerzialisierung entgegen, genauso wie den Partizipationsimperativen die sprichwörtlichen »zero comments« (Lovink 2006) derjenigen Angebote gegenüberstehen, die ihr Dasein im »long tail« (Anderson 2007) fristen. Netzbasiertes literarisches Werkschaffen kann zudem in gleichem Maße als Demokratisierung von Autorschaft gefeiert wie als »Kult der Amateure« (Keen 2008) abgewertet werden. Die Engführung des Urheberrechtsdiskurses auf die Frage nach einem Wandel durch digitale Medienkultur läuft Gefahr, letztlich ein argumentatives ›Patt‹ zu erzeugen (was nicht damit zu verwechseln ist, dass Diskursakteure machtanalytisch unterschiedliche Voraussetzungen haben, ihre Positionen bekannt zu machen, abzustützen, Entscheidungsträger zu beeinflussen usw.).

Politisch verwendet werden können solche (auch wissenschaftlichen) Grundsatzpositionen einerseits dazu, eine immer schon bestehende Schieflage des Urheberrechts als individualisiertes Eigentumsrecht aufzuweisen oder individuelle Verantwortlichkeit im Kontext (medien-)kultureller und technischer Dispositive zu reflektieren. Andererseits können sie aber auch selbst als apriorische und damit gesellschaftspolitisch irrelevante Setzungen gekennzeichnet und abgewertet werden.

166

Bei näherer Betrachtung halten auf diese Weise entfaltete Positionen, wollen sie sich nicht allein normativ begründen, dem Praxistest kaum Stand. So führt die Fanforschung mit Blick auf die idealtypische Gegenüberstellung zweier Sphären, ›commodity culture‹ auf der einen, ›gift economy‹ auf der anderen Seite, seit längerem Beispiele an, die diese Trennung zumindest fragwürdig erscheinen lassen. In verschiedener Hinsicht scheint vielmehr eine Verstrickung vorzuliegen. In digitalen Medienumgebungen stehen Kommerzialisierung und Nichtkommerzialisierung schon deshalb in einem Spannungsverhältnis, weil digitale Plattformen die Fanaktivitäten vermitteln und rahmen. Längst nicht alle Plattformen verschreiben sich einer *L'art-pour-l'art*-Haltung, sondern finanzieren sich beispielsweise über Werbung. Wenn unvoreingenommen über Rechteverwertung nachgedacht wird, betrifft das also auch die institutionalisierten Infrastrukturen der Fan Communities selbst, unabhängig von der individuellen Motivation der Fan-Fiction-Autor/innen.

Uneinheitlich stellt sich auch die Haltung bekannter Autor/innen dar, deren Werke oft das Ausgangsmaterial für Fan-Fiction-Geschichten darstellen. Anne Rice, Verfasserin der »Vampire Chronicles«, etwa ist strikt dagegen: »I do not allow fan fiction. The characters are copyrighted. It upsets me terribly to even think about fan fiction with my characters. I advise my readers to write your own original stories with your own characters. It is absolutely essential that you respect my wishes« (Rice 2016). Konsequenterweise kontaktierte die Autorin laut Internetberichten auch zahlreiche Fan-Fiction-Autoren per

E-Mail und forderte diese dazu auf, die von ihnen auf den Fan-Fiction-Plattformen veröffentlichten Geschichten zu löschen. Während dies zu Beginn dazu führte, dass die Fan-Fiction-Autoren der Aufforderung aus Angst vor rechtlichen Konsequenzen nachkamen und auch die Plattformen versuchten, das Verbot weitestgehend umzusetzen, finden sich heute wieder Hunderte von Fan-Fiction-Geschichten über die Werke von Rice auf den verschiedenen Plattformen, und es scheint, dass sich die Autorin hiermit arrangiert hat.

Jedenfalls finden sich aktuell weder in Deutschland noch in den USA Fälle, in denen Rechteinhaber gegen nicht kommerziell handelnde Fan-Fiction-Autoren – und damit gegen die eigenen Fans – gerichtlich vorgegangen sind. Verfolgen die Autoren der abhängigen Werke hingegen kommerzielle Interessen, sieht die Lage etwas anders aus: So wehrte sich beispielsweise in dem US-amerikanischen Verfahren »Warner Bros. and J.K. Rowling v. RDR Books« (S.D.N.Y., 8. September 2008, Nr. 07 Civ. 09667) J.K. Rowling erfolgreich gegen die nicht genehmigte Übernahme von Begriffen aus den Harry-Potter-Werken in ein Harry-Potter-Lexikon. Das Gericht begründete seine Entscheidung damit, dass es sich bei den verwendeten Begriffen um urheberrechtlich geschützte Produkte der Vorstellungskraft und der Kreativität der Autorin J.K. Rowling handele, welche nicht ohne ihr Einverständnis durch Dritte verwendet werden dürfen.

Nicht kommerziellen Fan Communities steht J.K. Rowling jedoch in der Regel offener gegenüber: Bereits 2004 ließ sie über ihre Agentur verlauten: »JK Rowling's reaction is that she is very flattered by the fact there is such great interest in her Harry Potter series and that people take the time to write their own stories. Her concern would be to make sure that it remains a non-commercial activity to ensure fans are not exploited and it is not being published in the strict sense of traditional print publishing« (Waters 2016). Wiederum andere Autor/innen sind, wie E. L. James (»Fifty Shades of Grey«), über Fan Fiction erst in den kommerziellen Bereich vorgedrungen.

Weiterhin ist auch nicht gesagt, dass eine Ethik der »gift economy« tatsächlich eine verallgemeinerbare Grundhaltung von Fans und Fan-Fiction-Autor/innen ist. Es sind durchaus Stimmen zu vernehmen, die z.B. einer Kommerzialisierung und Ausbeutung der Fan-Szenen zuvorkommen wollen und fordern, dass Fan-Fiction-Autor/innen selbst Wege finden, ebenfalls monetär von ihren Arbeiten zu profitieren (vgl. De Kosnik 2009). Umgekehrt ist Inspiration keine Einbahnstraße, die notwendig von den professionellen Produktionen zu den Fans verläuft. So ist bekannt, dass Fan-Ideen von Beginn an Eingang fanden in kommerzielle Science-Fiction-Produktionen. Heute nutzen Produzent/innen und mediale Organisationen digitale Räume und Infrastrukturen zudem nicht nur, um Bindungen zwischen Fanbase und Marken zu festigen. Wiederholt wird in der Literatur auf J. Michael Straczynski, Produzent der Fernsehserie »Babylon 5«, verwiesen (vgl. Lancaster 2001). Straczynski stand

online in regem Kontakt zu Fans. Seine Anwälte rieten ihm davon ab, um potentielle Gerüchte um Plagiarismus in der Fanszene zu vermeiden. Mit diesen Beispielen wollen wir deutlich machen, dass, insofern Anti-Kommerzialität ein Ansatzpunkt der Rechtsgestaltung sein soll, zuvor und zunächst die Durchlässigkeit und Verwobenheit kommerzieller und nicht-kommerzieller Aktivitäten in ihren verschiedenen Spielarten systematisch zu kartografieren wären.

Ähnliches gilt für Argumentationen, die grundsätzlicher an Begründungsnormen ansetzen und etwa einen (digitalen) Kulturwandel dahingehend behaupten, dass Modelle individualisierter Autorschaft nicht mehr zeitgemäß wären. Es braucht keine Digitalisierungsprozesse, um den Autor als Individualschöpfer und Genius zu verabschieden – und ihn, da Bewegung immer Gegenbewegung erzeugt, auch wieder zu inthronisieren. Als poststrukturalistische Programmatik ist der »Tod des Autors« etwa über Barthes' Aufwertung des Lesers als Sinnproduzenten und Foucaults Kritik an essentialistischen Subjekt- und Individualitätsvorstellungen theoretisch hinreichend eingeführt (z.B. Schiesser 2008). Literarische Werke werden heute ganz selbstverständlich als »offene Texte« gefasst, die mindestens rezeptionsseitig Leerstellen lassen und ihren Sinn erst im Prozess der Lektüre entfalten.

Ebenso haben Praktiken des nicht-linearen Schreibens und der intendierten Unabgeschlossenheit ihre Traditionen und Vorformen. Mit Inter- bzw. Trans-  
**168** textualitätstheorien wie Genettes (1993) »Palimpsest« ist zudem nahezu jeder Text als ein Hypertext aufzufassen, der auf einen Hypotext Bezug nimmt. Die Frage ist eher, wie transparent diese Bezüge sind und ob Autor/innen (nicht nur willens, sondern) praktisch in der Lage sind, Quellen und Modi der Bezugnahme im Schaffensprozess zu vergegenwärtigen. Historische Literaturwissenschaft zeigt auf, dass Autor/innen immer schon Teil sozialer Netzwerke waren, die sie existentiell versorgen: mit Gesprächen, Diskussionen oder (editorischen) Freundschaftsdiensten, die sich in der einen oder anderen Weise ebenso in die Texte einschreiben (vgl. Ghanbari 2017). Je nachdem, welcher Blickwinkel eingenommen wird, kann das für Fan Fiction charakteristische assoziative Verweben von Ideen, Figuren, Erzählsträngen, Szenarien aber auch als anthropologische Konstante der Aneignung und Umnutzung (von Dingen aller Art), als anthropologische Konstante des »Kopierens« (von Gehlen 2011), als notwendige »symbolische Arbeit« (Willis 1991), als (jugendkulturelle) Praxis der Bricolage, als spezielle kreative Ausdrucksform des »making-and-connecting« (Gauntlett 2011) oder auch Ausfluss (spät-)moderner Kreativitätsimperative (Reckwitz 2012) gedeutet werden.

Im Sinne einer praxeologischen Medienforschung ist vor allem die Frage relevant, ob und inwiefern sich kollektivistische und individualistische Autorschafts- und/oder Kreativitätsmodelle in der Praxis zu erkennen geben. Schon die Affordanzen der Plattformen legen nahe, dass sich User ein wenigleich-zumeist pseudonymisiertes, so doch personalisiertes Profil anlegen, das sie innerhalb

der Plattformen in ihren verschiedenen Funktionsrollen und als Autor/innen identifiziert. Wird darüber nicht eher ein Autorschaftsbild bestätigt, das den Individualakteur in Szene setzt? Dass man sich selbst der populärkulturellen ›Allmende‹ bedient, heißt zudem noch nicht, dass die individuelle Schaffensleistung an Wertigkeit verliert. Es deuten sich vielmehr (implizite) Strategien der (Un-)Sichtbarmachung und Referenzierung von Eigen- und Fremdleistungen an, die näher zu beschreiben und zu differenzieren sind. Nicht zuletzt offenen erste Explorationen, dass sich Urheberrechtsdiskurse auf unterschiedliche Weise in die Praxis einschreiben. Viele User nutzen beispielsweise (insofern das Einverständnis nicht eingeholt wurde, rechtlich belanglose) Disclaimer, um deutlich zu machen, dass sie die Leistung des Originalurhebers anerkennen und insofern auf urheberrechtlich geschützte Werke rekurren. Weiterhin zeigt sich, dass Ideendiebstahl auch innerhalb der Gruppe der Fan-Fiction-Autor/innen ein Thema ist. Einige Portale führen zudem Listen von Werken und Personen, die im Kontext der Plattform nicht Gegenstand von Fan Fiction werden sollten. Ambivalent sind auch die (Selbst-)Regulierungen in den Plattformen einzuschätzen. All das sind Spuren, die Hinweise auf tatsächliche Schaffens- und Veröffentlichungspraktiken geben, deren systematische Ausarbeitung jedoch noch aussteht.

### **PRAXEOLOGISCHE MEDIENFORSCHUNG UND EMPIRICAL LEGAL STUDIES**

169

Auch eine praxeologisch orientierte Medienforschung kann die sich um das Urheberrecht rankenden Diskursgeflechte nicht einfach zugunsten einer Seite auflösen. Diskursive Zuspitzungen entlang eines imaginären analog/digital-Äquators und primär theoretisch hergeleitete Verallgemeinerungen verdecken u.E. die zu vermutende Heterogenität von Schaffens- und Veröffentlichungspraktiken sowie von Autorschafts-, Text-, Werk-, Kreativitäts- und Öffentlichkeitsformen. Gerade in Verbindung mit den thematisch fokussierten Empirical Legal Studies (ELS) kann eine praxeologische Medienforschung einen Beitrag leisten, Zuspitzungen mit einer differenzierten, gegenstandsnahen Erforschung der in Frage stehenden Praktiken zu konfrontieren, und auf diese Weise sowohl für Entscheidungsträger in der Politik, im Rechtssystem als auch in der öffentlichen Diskussion Orientierungen geben.

Empirical Legal Studies sind ein relativ junges Feld, das sich neben dem interdisziplinären Ansatz der Law-and-Society-Forschung bzw. der Socio-Legal Studies (vgl. zur Abgrenzung gegenüber der klassischen Rechtssoziologie Banakar 2009: 64) bislang vor allem im anglo-amerikanischen Raum etablierte und diese um einen empirisch fokussierten Blick auf die dem Recht zugrunde liegenden Annahmen ergänzte. Innerhalb der Rechtswissenschaft stehen Empirical Legal Studies für einen ›practice turn‹, insofern diese Strömung für mehr Sensibilität für die Ergebnisse quantitativer und qualitativer Forschung

wirbt, vor allem aber auch eigene Studien zu spezifischen Fragestellungen initiiert. In dieser Lesart impliziert ›practice turn‹, ähnlich wie in Disziplinen wie Sozioinformatik oder auch Architektur, nicht automatisch umfassende sozialtheoretische und/oder methodologisch-methodische Programmatiken (wie z.B. in Anthropologie und Soziologie), die in zweiter Instanz aber hinzutreten können.

Auch wenn die deutsche (Zivil-)Rechtswissenschaft der Erforschung von Realbedingungen und -folgen von Rechtsnormen, insbesondere der empirischen Analyse des Rechts mittels qualitativer Methoden, noch zögerlich gegenübersteht und diese Wende zum Empirischen in der Rechtswissenschaft ebenso kontrovers diskutiert wird wie ihre letztliche Ausrichtung, so kann doch nicht geleugnet werden, dass ein erhebliches Erkenntnisinteresse bezüglich der real existierenden Wirkung von rechtlichen Normen sowie bezüglich der realwissenschaftlichen Absicherung der dem gesetzgeberischen Handeln zugrunde gelegten Annahmen und Hypothesen besteht (vgl. Eisenberg 2004: 1741; Chambliss 2008: 24, 34).

Recht ist unbestritten ein Instrument zur Steuerung gesellschaftlicher Prozesse, gleichzeitig beeinflussen gesellschaftliche Rahmenbedingungen auch das Recht. Deshalb kann die Ermittlung der dem Regelungsbereich zugrunde liegenden realen Verhältnisse sowie der Wechselwirkungen von Gesellschaft und Recht und damit auch die Frage nach einer angemessenen Rechtssetzung und Rechtsgestaltung im Einzelfall größere Bedeutung erlangen als die wissenschaftliche Beschäftigung mit der Anwendung des aktuell geltenden Rechts. Erkenntnisse über die Akzeptabilität von Rechtsnormen, die hypothetischen Folgen eines (möglichen) Gesetzgebungsvorhabens, die praktische Reflexivität der Akteur/innen sowie die Motivation von Rechtssubjekten sollten mit Blick auf ein als angestrebt unterstelltes Ziel am Anfang aller gesetzgeberischer Überlegungen und Bemühungen stehen. Ebenso sollten rechtstatsächliche Forschungserkenntnisse dem Gesetzgeber als Diskussionsmodelle bei der konkreten Ausgestaltung dienen; durch das Aufzeigen von Alternativen und Zusammenhängen sollte schließlich die Regelbildung verbessert werden. Die empirische Analyse des Rechts kann zudem auch ein Gegengewicht zu politischem Lobbyismus im Markt der Informationen darstellen (vgl. Chambliss 2008: 24). Insbesondere kann sie aber feststellen, ob das Recht auf stimmigen Vermutungen darüber beruht, wie gesellschaftliche Wirklichkeit funktioniert und ob das gesetzte Recht seinen Zweck erfüllt sowie zu welchen Kosten dies passiert.

In Korrespondenz zu den zwangsläufig importierten methodologisch-methodischen Debatten der Sozialwissenschaften stellen sich Fragen nach epistemologischen Grundlagen des Forschens (z.B. positivistisch vs. interpretativ), nach methodischen Orientierungen (z.B. qualitativ vs. quantitativ; ›soft‹ vs. ›hart‹) sowie nach der Validität, Qualität und Reichweite der Aussagen (vgl. ebd.: 25ff.). Nicht weniger als andere sind Empirical Legal Studies Produkte



der jeweiligen forschungslogischen Entscheidungen, sensibilisierenden theoretischen Konzepte und den zugrunde gelegten sozialtheoretischen Heuristiken. Wissenschaft und Forschung müssen zudem darauf achten, die eigenen sozialtheoretischen Heuristiken (z.B. individuenzentriertes Denken vs. Denken in Akteur-Netzwerken) nicht mit der Praxis zu verwechseln. Der unmittelbare Gewinn von ELS-Analysen liegt darin, dass sie Aspekte in den Mittelpunkt rücken, die für juristische Bewertungen zentral sind, in unserem Fall also Fragen zur Rechtswirklichkeit im Kontext des Werkschaffens und Veröffentlichens, der Akzeptabilität von Rechtsnormen, d.h. zugrunde liegender Autor-, Text-, Werk-, Kreativitäts-, Öffentlichkeitsverständnisse, der Motivation der zentralen Akteure sowie hypothetischer Folgen von Gesetzgebungsvorhaben. In dieser Hinsicht führen sie auch über Analysen hinaus, in denen, wie etwa in den zahlreichen Fan-(Fiction)-Culture-Untersuchungen, Recht eher beiläufig oder voreingenommen wortwörtlich im Sinne der jeweils untersuchten Communities behandelt wird.

Den Blick auf die Praxis zu richten (die die diskursive Praxis freilich einschließt), bedeutet, vom praktischen Handeln heterogener Akteure und Akteursgruppen und ihrer sozio-technischen Umgebungen auszugehen. Der primäre Fokus auf die Differenz medialer Schaffens- und Veröffentlichungspraktiken öffnet den Fragehorizont und hilft forschungsstrategisch, Distanz zu den laufenden Debatten und Diskursen um das Urheberrecht zu gewinnen. Fan (Fiction) Culture Studies liefern selbst vielfach Hinweise auf Gegensätzlichkeiten und Heterogenitäten, die einerseits weiter zu verfolgen und zu vertiefen sind, andererseits aber auch aufzeigen, dass der Schaffens- und Veröffentlichungsrealität mit dichotomen Gegenüberstellungen – analoge vs. digitale Medienkultur; Rechteinhaber/innen und/oder Rechteverwerter vs. Werkaneignende; anti-kommerzielle Alternativöffentlichkeit vs. Copyrightindustrie usw. – nicht beizukommen ist. ◆

- ▶ Gefördert wird diese interdisziplinäre Untersuchung als Teilprojekt des DFG-Sonderforschungsbereichs »Medien der Kooperation« an der Universität Siegen.

## LITERATUR

- ANDERSON, CHRIS** (2007): *The Long Tail. Der lange Schwanz. Nischenprodukte statt Massenmarkt: Das Geschäft der Zukunft*, München. • **BANAKAR, REZA** (2009): *Law Through Sociology's Looking Glass: Conflict and Competition*, in: Ann Denis/Devorah Kalekin-Fishman (Hg.): *The ISA Handbook in Contemporary Sociology. Conflict, Competition, Cooperation*, Thousand Oaks, S. 58–73. • **BRUNS, AXEL** (2010): *Vom Prosumenten zum Produzenter*, in: Birgit Blätzel-Mink/Kai-Uwe Hellmann (Hg.): *Prosumer Revisited: Zur Aktualität einer Debatte*, Wiesbaden, S. 191–205. • **CHAMBLISS, ELIZABETH** (2008): *When Do Facts Persuade? Some Thoughts on the Market for Empirical Legal Studies*, in: *Law and Contemporary Problems* 71/2, S. 17–40. • **DE KOSNIK, ABIGAIL** (2009): *Should Fan Fiction Be Free?*, in: *Cinema Journal* 48/4, S. 118–124. • **DIGITALE GESELLSCHAFT: URHEBERRECHT** [<https://digitalegesellschaft.de/portfolio-items/urheberrecht>; 18.12.2016]. • **DOMMANN, MONIKA** (2014): *Autoren und Apparate. Die Geschichte des Copyrights im Medienwandel*, Frankfurt am Main. • **DREIER, THOMAS/SCHULZE, GERNOT** (2015): *Urheberrechtsgesetz: UrhG. Urheberrechtswahrnehmungsgesetz, Kunsturhebergesetz, 5. Auflage*, München. • **EISENBERG, THEODORE** (2004): *Why Do Empirical Legal Scholarship?*, in: *San Diego Law Review* 41/4, S. 1741–1746. • **FISKE, JOHN** (1989): *Understanding Popular Culture*, Boston/London/Sydney/Wellington. • **GAUNTLETT, DAVIS** (2011): *Making Is Connecting. The Social Meaning of Creativity, from DIY and Knitting to YouTube and Web 2.0*, Cambridge. • **GENDOLLA, PETER** (2013): *Still Standing. Zur Geschichte und aktuellen Tendenzen der Netzliteratur*, in: *Text + Kritik. Zeitschrift für Literatur*, Sonderband, S. 76–95. • **GENETTE, GÉRARD** (1993): *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*, Frankfurt am Main. • **GHANBARI, NACIM** (2017, i.E.): *Kollaboratives Schreiben im 18. Jahrhundert. Praktiken der Verbesserung und Kritik bei Gottfried August Bürger*, in: Isabell Otto/Nacim Ghanbari/Samantha Schramm/Tristan Thielmann (Hg.): *Kollaboration. Beiträge zu Medientheorie und Kulturgeschichte von Zusammenarbeit*, Paderborn. • **HEIBACH, CHRISTIANE** (2003): *Literatur im elektronischen Raum*, Frankfurt am Main. • **IDENSEN, HEIKO** (1996): *Die Poesie soll von allen gemacht werden! Von literarischen Hypertexten zu virtuellen Schreibräumen*, in: Friedrich Kitler/Dirk Matejowski (Hg.): *Literatur im Informationszeitalter*, Frankfurt am Main u.a., S. 143–184. • **JENKINS, HENRY** (2007): *Transmedia Storytelling 101, in: Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*, March 22 [[http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html); 18.12.2016]. • **JENKINS, HENRY** (2006): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York, London. • **KEEN, ANDREW** (2008): *The Cult of the Amateur: How Blogs, MySpace, YouTube, and the Rest of Today's User-generated Media Are Destroying our Economy, our Culture, and our Values*, New York. • **LANCASTER, KURT** (2001): *Interacting with Babylon 5. Fan Performances in a Media Universe*, Austin. • **LESSIG, LAWRENCE** (2008): *Remix. Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, London. • **LOVINK, GEERT** (2006): *Zero Comments. Elemente einer kritischen Internetkultur*, Bielefeld. • **MISTAKI** (2016): *Fanfiction* [<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=fanfiction>; 18.12.2016]. • **RECHT AUF REMIX: MANIFEST** (2016): [[rechtaufremix.org](http://rechtaufremix.org); 18.12.2016]. • **RECKWITZ, ANDREAS** (2012): *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*, Berlin. • **RICE, ANNE** (2016): *Important Message from Anne Rice on Fan Fiction* [<http://annerice.com/ReaderInteraction-MessagesToFans.html>; 18.12.2016]. • **SCHIESSER, GIACO** (2008): *Autorschaft nach dem Tod des Autors. Barthes und Foucault revisited*, in: Corina Caduff/Tan Wälchli (Hg.): *Autorschaft in den Künsten. Konzepte – Praktiken – Medien. Zürcher Jahrbuch der Künste 2007*, Zürich, S. 20–32. • **SCOTT, SUZANNE** (2009): *Repackaging Fan Culture: The Regifting Economy of Ancillary Content Models*, in: *Transformative Works and Cultures* 3 [<http://dx.doi.org/10.3983/twc.2009.0150>; 18.12.2016]. • **THOMAS, BRONWEN** (2011): *What Is Fanfiction and Why Are People Saying Such Nice Things about It?*, in: *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 3, S. 1–24. • **VG WORT: »POSITIONSPAPIER ZUM URHEBERRECHT«** v. 09.05.2012 [[http://www.vg-wort.de/fileadmin/pdf/stellungnahmen/Positionspapier\\_zum\\_Urheberrecht\\_VG\\_WORT.pdf](http://www.vg-wort.de/fileadmin/pdf/stellungnahmen/Positionspapier_zum_Urheberrecht_VG_WORT.pdf); 18.12.2016]. • **VON GEHLEN, DIRK** (2011): *Mashup. Lob der Kopie*, Berlin. • **DARREN, WATERS** (2004): *Rowling Backs Potter Fan Fiction* [<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/3753001.stm>; 18.12.2016]. • **WERBER, NIELS** (2008): *Sehnsüchtige Semantik. Neue Medien, neue Literatur im Word Wide Web*, in: Herbert Willem (Hg.): *Weltweite Welten. Internet-Figurationen aus wissenssoziologischer Perspektive*, Wiesbaden, S. 341–362. • **WILLIS, PAUL** (1991): *Jugend-Stile. Zur Ästhetik der gemeinsamen Kultur*, Hamburg, Berlin. • **WIKIMEDIA DEUTSCHLAND E.V./DIGITALE GESELLSCHAFT E.V./OPEN KNOWLEDGE FOUNDATION DEUTSCHLAND E.V.** (2016): *Positionspapier »Was zu tun wäre: Ein Urheberrecht für das 21. Jahrhundert«* v. 24.11.2011 [<https://digitalegesellschaft.de/2011/11/ein-urheberrecht-fuer-das-21-jahrhundert>; 18.12.2016]. • **WIRTH, UWE** (1997): *Literatur im Internet. Oder: Wen kümmert's, wer liest? in: Stefan Münker/Alexander Roesler (Hg.): Mythen Internet*, Frankfurt am Main, S. 319–337. • **WOLF, MARK J. P.** (2012): *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*, New York, London.