

Selbstbestimmung in Fan-Fiction-Kulturen

Transformative Medienpraxis und Urheberrecht als Antagonisten?

Wolfgang Reißmann / Dagmar Hoffmann

Transformative Bearbeitungen von bestehenden Medienprodukten (Bildern, Büchern, Serien, Filmen etc.) sind zuhauf im Netz zu finden. Ihre Zirkulation in diversen Plattform- und Netzwerköffentlichkeiten bringt jedoch urheberrechtliche Spannungen und Konflikte mit sich. Am Beispiel von Fan Fiction wird verdeutlicht, wie sich kollektive Selbstbestimmung und gelebte Medienpraxis zu urheberrechtlichen Regelungen und Bewertungskategorien verhalten. Eine qualitative Interviewanalyse zum Werkschaffen von Fan-Fiction-AutorInnen in Kombination mit einer Untersuchung der vier größten deutsch- und englischsprachigen Plattformen für Fan Fiction weist darauf hin, dass sich jenseits des geltenden Urheberrechts in der Medienpraxis communityspezifische Arrangements ausgebildet haben, die für die Akteure in ihrem Tun von verbindlicher Relevanz sind und ihnen eigenverantwortlich der Absicherung und Vertretbarkeit ihrer schöpferischen Werke dienen. Recht und Praxis verweisen dabei stärker aufeinander als allgemein hin angenommen.

Schlüsselwörter: Urheberrecht, transformatives Werkschaffen, Fan Fiction, Selbstbestimmung

1. Problemaufriss

Das aktuelle Urheberrechtsgesetz schenkt dem nutzergenerierten transformativen Werkschaffen bisher kaum Beachtung, obwohl diese Formen der Kreativität und Schöpfung das mediale Agieren im 21. Jahrhundert maßgeblich prägen (u. a. Döhl 2016; Mundhenke, Ramos Arenas & Wilke 2015). Im Fokus der folgenden Untersuchung stehen das auf zumeist urheberrechtlich geschützten Werken aufbauende Werkschaffen und Publizieren in *Fan-Fiction-Communities*. Im weiten Spektrum von Fanproduktionen steht Fan Fiction für primär *literarische Textproduktionen*, die sich auf bestehende Fandoms wie etwa *Harry Potter*, *Star Trek*, *Naruto*, *Yu-Gi-Oh!*, *Twilight* oder *Supernatural* beziehen. Während Fan Fiction also auf die Schriftform festgelegt ist, sind die Bezugsstoffe in unterschiedlichen materialen Formen verfasst.

Schreibende und veröffentlichte Fans stehen beispielhaft für die Spannungen, die mit dem *Anspruch auf Selbstbestimmung* in mediatisierten sozialen Welten einhergehen. Diese Welten eröffnen für Fans einerseits weitläufige Spielräume der kreativen Entfaltung, geraten unter digitalen Bedingungen qua gestiegener Sichtbarkeit und Durchlässigkeit von außen andererseits aber auch unter Druck. In diesem Spannungsfeld sind etablierte rechtliche Grenzen und Regulierungen als Bedingungen gesellschaftlicher Kooperation in Frage gestellt und werden von den beteiligten Akteursgruppen neu verhandelt. Viele Bereiche transformativen Werkschaffens im Netz wie Remixes, Mashups, Musiksamples, Memes und Kollagen bewegen sich auf rechtlich unsicherem Grund (u. a. Metzger 2018; Summerer 2015; Stalder 2014). Das Recht setzt sich punktuell mit den realen Medienpraktiken im Kreativbereich des Netzes auseinander. Generell hat sich an der Diskrepanz zwischen gelebter Medienpraxis und dem Urheberrecht in den vergangenen 20 Jahren aber nicht signifikant etwas verändert.

Vor diesem Hintergrund will der vorliegende Beitrag weder die allseits konstatierte Notwendigkeit einer Reformierung des Urheberrechts wiederholen, noch – umgekehrt – den Nachweis erbringen, dass das faktische rechtliche Wissen sowohl des „Internet-normalnutzers“ als auch des Fans in der Regel gering ist (z. B. Fiesler & Bruckman 2014; Reißmann & Nieland 2018: 297–300). Er will auch nicht den von Polarisierung bestimmten öffentlichen Diskurs um das Für und Wider des Urheberrechts rekonstruieren. Vielmehr geht es darum, normative Handlungsorientierungen von Fan-Fiction-AutorInnen aufzuweisen und diesen zentrale Prinzipien des Urheberrechts gegenüberzustellen.

Von diesem Vorgehen versprechen wir uns eine alternative Sichtweise, die deutlich zu machen vermag, dass Praxis neben und abseits rechtlicher Regulation erstens eigene Spielregeln mit (recht) verbindlichem Charakter etabliert; dass die in der Nische und Grauzone gelebten Regeln sich zweitens praktisch-reflexiv zur rechtlichen Regulation verhalten; und dass informelle Urheberrechtsetzungen neben nicht zu überbrückenden Differenzen drittens nicht zwangsläufig etablierten rechtlichen Beurteilungsgrundsätzen entgegenlaufen müssen, sondern auch bestätigen und über diese hinausgehen können (vgl. ähnlich argumentierend Katzenbach 2018). Mit dieser Stoßrichtung will der Beitrag der verbreiteten Annahme entgegenwirken, Fanaktivität bewege sich in einer rechts- und regelfreien Zone.

2. Theoretische Sensibilisierung: Selbstbestimmung in Fan-Fiction-Kulturen und urheberrechtliche Problematiken

In der Debatte um *digitale Selbstbestimmung* geht es um die medien- und infrastrukturbezogene *Souveränität* von Individuen und Kollektiven, um ihre Handlungsoptionen und um Handlungsbeschränkungen in sozialer, kultureller, technischer, juristischer und politischer Hinsicht. Zum einen dominieren Fragen zum Umgang und zur ökonomischen Verwertung von Daten und Interventionen in Privatsphäre, und, daraus abgeleitet, um die informationelle Selbstbestimmung (u. a. Einspänner-Pflock 2017; Schmidt 2012). Zum anderen transportiert der Ausdruck digitale Selbstbestimmung die Semantik einer Befähigung, die auf erweiterte Gestaltungs-, Teilhabe- und Partizipationschancen von Individuen und Kollektiven abhebt und eine Demokratisierung des Zugangs zu medialer Öffentlichkeit entweder behauptet oder normativ einfordert.

Auf frühe Visionen der (ggf. globalen) Online-Deliberation ist eine gewisse Ernüchterung gefolgt (u. a. Dahlgren 2005; Frieß & Eilders 2015). Allerdings unbestritten ist, dass Kommunizieren und eignesinniges Gestalten sowie Aneignen von digitalen Kommunikations- und Medienumgebungen im Kontext von sozialen Bewegungen – oder in unserem Fall: Fanszenen und -kulturen – elementar für Vernetzung und Vergemeinschaftung nach innen sowie für Adressierung und Positionierung nach außen sind. Fan Fiction ist eine Medienkultur, die heute sehr stark an die Nutzung, Aneignung und Gestaltung digitaler Medienumgebungen gebunden ist. In diesem Feld sind nicht allein Querschnittsfragen wie die der informationellen Selbstbestimmung relevant. Fanspezifisch steht die Behauptung der *Autonomie von kreativ-schöpferischem Fanhandeln* im Mittelpunkt, zusätzlich verwoben mit Vorstellungen vom Internet als einem eigenständigen Kulturraum, der seine Regeln selbst setzt und Standards etabliert.

Vor diesem Hintergrund entfalten wir feld- und bereichsspezifisch drei Verständnisse von Selbstbestimmung als (1) die Selbstbemächtigung von Fans in Bezug auf Medientexte und Artefakte, (2) die infrastrukturelle und soziale Selbstorganisation von Kommunikations- und Medienumgebungen, sowie (3) Selbstbestimmung im Sinne einer kollektiven Handlungsfähigkeit, Interessen und Ansprüche an andere Akteursgruppen

zu adressieren und mit diesen zu verhandeln. Urheberrechtlich setzen wir nachfolgend bei den sogenannten „Copyright Wars“ an, um davon ausgehend dafür zu plädieren, den Blick auf die Urheberrechtspraxis zu verschieben.

2.1 *Medienkulturelle Selbstbemächtigung, infrastrukturelle Selbstorganisation und politische Handlungsfähigkeit*

Ausgehend von den Cultural (Fan) Studies, die in ihrer Genese und Geschichte zugleich macht- und medienkritisch wie emanzipativ motiviert sind, beginnt Selbstbestimmung *erstens* mit dem *Aneignen von Medien* als dem Sich-zu-eigen-machen von Bedeutung, Symbol, Medienmaterial und -gerät. Obgleich tief in die kommerziellen Verwertungslogiken eingebunden, sind Fans „more than consumers“ (Duffett 2013: 20–23). Schon in der Rezeption und Anschlusskommunikation, erst recht aber bei allen Formen der *Vergegenständlichung von Fan-Fantasie* handelt es sich um Prozesse der Selbstbemächtigung von populärkulturellen Medientexten und ihren Träger- und Verbreitungsmedien. Im Sinne der frühen Fan Studies – erinnert sei an die in Anlehnung an Michel de Certeau inaugurierte Figur des „*textual poacher*“ (Jenkins 1992) – ist sie bei allem vermeintlich unpolitischen Spaß und Selbstzweck auch Ausdruck der grundlegenden Machtasymmetrie, die zwischen den MediennutzerInnen und der Medienkulturindustrie besteht. Selbstbemächtigung verläuft niemals frei von sozialen Zwängen und gesellschaftlichen Machtstrukturen, dennoch bedeutet Sich-etwas-zu-eigen-machen immer auch, Handlungsmacht bzw. „*Agency*“ (zurück) zu gewinnen und zu demonstrieren.

Fan-Fiction-AutorInnen bemächtigen sich ihrer Fanobjekte nicht nur durch das Konstruieren und Verhandeln eigener Bedeutungen, sondern dadurch, dass sie die medialen Vorlagen kreativ umnutzen, verformen und erweitern. Geschichtlich wird das Verfassen von Fan Fiction häufig als widerständige Praxis vor allem von schöpferisch tätigen Frauen betrachtet, die der männlich dominierten Medienindustrie mit ihren heteronormativen Denkweisen *ihre* Fantasien entgegenstellen (Derecho 2006: 71f.). Aus Queer-Perspektive ist stark gemacht worden, dass das Schreiben und Veröffentlichen von Fan Fiction in Online-Communities „safe spaces“ konstituiert, d. h. eigene Räume, in der persönliche Verortungen und Weltanschauungen abseits des Mainstreams nicht sanktioniert werden (Tosenberger 2008; Cuntz-Leng 2015 zu Queer Reading in *Harry Potter*-Fan Fiction). Freilich aber ist Fan Fiction nicht per se subversiv und widerständig. Nicht zuletzt mit Digitalisierung und (Re-)Medialisierung hat sich die Zahl an AutorInnen und mit ihnen die Heterogenität von Interessenslagen erhöht. Viele Geschichten reproduzieren bestehende Geschlechterverhältnisse oder zelebrieren affirmativ die in den Vorlagen angelegten Handlungsstränge und Figureneigenschaften. Cultural (Fan) Studies ist teilweise zu Recht vorzuwerfen, Fanaktivität positiv oder ggf. auch negativ als „good“ oder „bad fandom“ zu überhöhen und auf diese Weise Oppositionen zu konstruieren anstatt von der Widersprüchlichkeit sozialer und kultureller Praxis auszugehen (Hills 2002: xi). Tatsache ist jedoch, dass die AutorInnen sich selbst ausdrücken und mit ihren Versionen („Fanon“) in die bestehenden Text-Ordnungen („Canon“) einschreiben. Im Sinne Fiskes (1989/2010: 40ff.) kann als ein übergeordnetes Handlungsmotiv für das Verfassen von Fan Fiction „productive pleasure“ angeführt werden.

Selbstbestimmung beschränkt sich indes nicht nur auf den Umgang mit Medientexten. Fan Fiction ist eine der Kulturen, die die später zum Standardmodell der Userbeteiligung erhobene „participatory culture“ (Jenkins 2006) schon unter analogen Bedingungen seit den 1960er Jahren vorwiegend genommen hat. In diesem Sinne steht sie *zweitens* beispielhaft für die weitgehende *Selbstorganisation von medialen und kommunikativen Infrastrukturen*. Neben postalisch distribuierten Fanzines waren Conventions so-

wie Fanclubs und Fanvereinigungen wichtig für die Institutionalisierung von Kommunikation und Interaktion der Fans. Mit den Digitalisierungsschüben verlagerten sich die Aktivitäten in den 1990er Jahren zunehmend in Mailinglisten und Foren.

Um die Jahrtausendwende ist das Entstehen größerer Archive wie *Fanfiction.net*, *Archive of our Own* (Ao3), *FanFiktion.de* oder *Animexx.de* auszumachen. Im Zusammenspiel mit *Tumblr*-Blogs, Fan-Wikis – und freilich auch den gängigen sozialen Netzwerken sowie Messenger- und Microbloggingdiensten, die unabhängig von Fan Fiction bestehen – prägen diese Archive ganz wesentlich die gegenwärtige Fan-Fiction-Landschaft. Die Archive verstehen sich zumeist als nicht-kommerzielle bzw. kostendeckend wirtschaftende Text-Datenbanken mit zusätzlichen Leistungen. Hauptzweck ist die Archivierung, öffentliche Zugänglichmachung und Auffindbarkeit von Geschichten mit ähnlichen Merkmalen (z. B. Fandom, Charaktere, Pairing, Genre). Darüber hinaus bieten alle großen Archiv-Plattformen u. a. die Möglichkeit, individuelle AutorInnen-Profiles anzulegen, Geschichten zu kommentieren und zu raten und sich in Foren zu Themen rund um das präferierte Fandom und dem Schreiben als Interessensgegenstand auszutauschen. Einige Plattformen haben zudem spezielle Tools und Umgebungen für spezifische Schreibformen wie literarische Rollenspiele entwickelt.

Die rechtliche Organisationsform der Plattformen variiert (vom Verein bis zur GbR) ebenso wie der Grad an Offenheit, die den NutzerInnen eine aktive Mitgestaltung von Klassifikationssystemen bzw. ein Einbringen in infrastrukturrelevante Fragen erlaubt. Auch Fan-Fiction-Plattformen haben Organisations- und Machtstrukturen ausgebildet. Selbstbestimmung, verstanden als ein „Acting on Media“ (Kannengießer & Kubitschko 2017), ist nicht gleichzusetzen mit der Vorstellung einer egalitären Agency aller UserInnen. Entscheidend aber ist, dass die meisten der großen Plattformen aus der Szene heraus entstanden und von Szenemitgliedern administriert werden.

Ein weiteres Verständnis von Selbstbestimmung baut *drittens* auf den beiden vorangegangen auf. Handeln und Praxis sind hier nummehr nach außen gerichtet, ihr Charakter ist *politisch-aktivistisch* und *interventionistisch*. So setzen sich engagierte Fans via Petition oder Hashtag-Öffentlichkeit für den Erhalt der Serien ein, die sie lieben, oder fordern umgekehrt deren inhaltliche und dramaturgische Korrektur. Vor allem im englischsprachigen Raum sind diese Kontroversen eingebettet in Diskurse um Geschlechtsidentität und ethnische Herkunft. Gegenstand der politischen Auseinandersetzungen sind nicht zuletzt aber auch die eigenen Existenzbedingungen, bei denen der urheberrechtlich problematische Status von Fan Fiction im Mittelpunkt steht. Im deutschsprachigen Raum ist die Etablierung von Assoziationen, die für erweiterte Fan-Rechte eintreten, noch wenig vorangeschritten (vgl. dazu Reißmann & Nieland 2018: 306–311). Hier sind es eher breiter aufgestellte Initiativen wie „Digitale Gesellschaft e. V.“, die mit der Forderung nach einem „Recht auf Remix“ auch für produktive Fans sprechen. Im internationalen Raum agiert die „Organisation for Transformative Works“ als kollektiver Akteur, der aus der Fan-Fiction-Szene heraus entstanden ist und der mit eigener juristischer und akademischer Expertise versucht, Einfluss auf Urheberrechtspolitik zu nehmen.

2.2 Von den „Copyright Wars“ zur Urheberrechtspraxis

Die Ansprüche auf Selbstbestimmung sowohl der Inhalte als auch der Formen der Veröffentlichung und Distribution können in Konflikt geraten mit geltendem Recht. Das gilt für das Urheberrecht, aber auch für andere Fragen, wie beispielsweise der Darstellung von Gewalt und Sexualität sowie Modi ihrer Kenntlichmachung und Zugänglichkeit. Wir konzentrieren uns auf die urheberrechtlichen Problematiken.

Eine ebenso banale wie basale Bedingung für urheberrechtliche Konflikte ist, dass Akteure mit divergierenden Interessen überhaupt Notiz voneinander nehmen. Die (Re-)Mediatisierung des Fanhandelns der vergangenen 20 Jahre hat Folgekosten, insoweit das netzbasierte Publizieren und das Entstehen von „productive publics“ (Artieri 2012) nicht nur den Fan-Fiction-AutorInnen den Zugang zu (potenzieller) Öffentlichkeit erlaubt. Auch in die Gegenrichtung nehmen Durchlässigkeiten zu. In Anlehnung an Bruno Latours Rechtsanthropologie können digitale Praktiken des Registrierens und Identifizierens als Verlängerung der juristischen Arbeitspraxis gedeutet werden, Äußerungen zuweisbar und nachverfolgbar zu machen (Gießmann 2016: 110). Übertragen auf Fan Fiction liegt Fanhandeln in digitalen Medienumgebungen, gestützt vom Prinzip der Datenpersistenz, in prinzipiell „aktenkundiger“ bzw. protokollierter Form vor. Letztlich sind, wie Rebecca Tushnet als juristische Vordenkerin im Bereich Fan Fiction (für die USA) betont, viele Fragen nicht neu, nur könnten Fandoms heute weniger als früher „unter dem Radar“ (Tushnet 2014: 24) agieren.

Gerade zu Beginn, um und nach 2000, nahm dieses Aufeinandertreffen von Online-Fanpraxis und Medienkulturindustrie die Gestalt einer *Konfrontation* an. Wo die eine Seite über Abmahnbriefe und Drohgebärden die Kontrolle über das geistige Eigentum zu sichern suchte, nutzten engagierte und politisierte Fans (oft Jugendliche) die sozialen Medien, um gegen die aus ihrer Sicht ungerechtfertigten Maßnahmen zu protestieren. Henry Jenkins sprach 2006 am gleichnamigen Beispiel von den „Harry Potter Wars“ (Jenkins 2006: 169ff.).

Die Situation heute ist vielschichtig und undurchsichtig. Grundsätzlich stimmen die Rechtsordnungen darin überein, dass derivative Werke nur mit Zustimmung der VorlagenurheberInnen und/oder RechteinhaberInnen veröffentlicht werden dürfen. Verwertungsrechte sind ebenso betroffen wie Urheberpersönlichkeitsrechte (bzw. „moral rights“). Strittig ist jedoch, ab wann (Quasi-)Schranken und Ausnahmen wie das US-amerikanische Fair Use, das kanadische Fair Dealing oder im deutschen Recht die freie Benutzung greifen, ab wann von einer ästhetischen und inhaltlichen Selbstständigkeit transformativer Werke gesprochen werden kann, und inwiefern den RechteinhaberInnen des „Originals“ durch die Veröffentlichung des Derivativs ein wirtschaftlicher Schaden entstehen kann und wie dieser im Einzelfall überhaupt festzustellen wäre. Die länderspezifisch unterschiedlichen Regelungen erhöhen die Komplexität zusätzlich. Dass das bei produktiven Fans zu Unsicherheiten führt, vor allem in der Nutzung internationaler Plattformen, hat u. a. Einwächter (2015) in ihrer Untersuchung festgestellt. Paradoxerweise wird die rechtliche Unsicherheit noch dadurch erhöht, dass es zu wenige Fälle gibt, die durch gerichtliche Instanzen gegangen sind. Die Folge sind divergierende Spekulationen zu möglichen Auslegungen und Rechtsprechungsmustern.

Unabhängig von dieser Unsicherheit verdeckt der alleinige Fokus auf das urheberrechtliche Konfliktpotenzial die komplexen Beziehungen, die zwischen Medienindustrie und Fanaktivität realiter bestehen (Sandvoss 2015). Schon aus Imagegründen agiert die Medienkulturindustrie heute weniger konfrontativ. Sie hat in Teilen gelernt, Fanaktivitäten zur Steigerung der Bekanntheit und affektiven Bindung an ihre Marken in die eigenen Strategien zu integrieren (Jenkins, Ford & Green 2013). Darüber hinaus sind Fans nicht einfach Konkurrenten in punkto Deutungsmacht und strategischer Weiterentwicklung transmedialer, narrativer Welten, sondern ihre Fantasien online sind auch selbst leicht erschließ- und verwertbare Ressource (Watson 2010). Zudem ist die große erzählerische Wende, die als „transmedia storytelling“ stilisiert wurde, Teil des Problems. Mit der Orientierung auf „back stories“, auf plurale, ineinander verschachtelte, unterschiedlich tief ausgearbeitete Handlungsstränge, Figuren und Zeitebenen, schafft

die Medienkulturindustrie jene „drillable media“, die von Fans im Modus des „Forensischen“ aufgebohrt, auseinandergekommen, neu und kreativ zusammengesetzt und weitergewoben werden (Mittel 2015: 288–291).

Vor dem Hintergrund dieser Verschachtelung ist es sinnvoll, neben der Prüfung von Legalität respektive Illegalität des Fanhandelns verstärkt in den Blick zu nehmen, was Orientierungsrahmen, Handlungsmuster und Grenzen *praktisch* überhaupt sind. Nicht zuletzt ist also von Interesse, wer sich mit wem und was wie arrangiert, um dieser besonderen Medienpraxis selbstbestimmt nachzugehen, ohne Rechtsverfolgung zu riskieren und/oder diese in Kauf zu nehmen, was mitunter eine affektiv-motivationale Strategie sein und einen gewissen Reiz ausmachen kann. Eine solche praxisorientierte Perspektive richtet sich auf das Medienhandeln *und* Rechtsempfinden der Akteure, auf ihre subjektiven Einschätzungen *und* auf zugrundeliegende soziale und mediale Praktiken *und* deren Institutionalisierung qua Gewohnheit und Routine ebenso wie durch vermittelnde Instanzen und „Infrastrukturen des Kollektiven“ (Dolata & Schrape 2014: 15–17), wie in unserem Fall digitale Plattformen.

3. Untersuchungsziel, Begriffsklärungen und methodisches Vorgehen

Die nachfolgende Ergebnisdarstellung expliziert Arrangements der Selbstbestimmung im Bereich Fan Fiction und stellt diese urheberrechtlichen Begründungsmustern gegenüber.¹ Erkenntnisleitend sind drei Forschungsfragen: (1) Inwieweit orientieren sich Fan-Fiction-AutorInnen in ihrer Schaffenspraxis an überindividuellen Arrangements? (2) Inwieweit korrespondieren die sub- bzw. teilkulturell erarbeiteten Arrangements mit urheberrechtlichen Begründungsmustern? (3) Welche Rolle spielen hierbei die Plattformen?

Mit dem Begriff des *Arrangements* bündeln wir normative Ansprüche und Haltungen, die die Kooperation von Fan-Fiction-AutorInnen unter sich sowie von Fans und anderen Akteursgruppen (z. B. UrheberInnen, Verlage, Plattformen) betreffen, und die sich in ungeschriebenen und/oder artikulierten Normen, Werten und Regeln manifestieren. Diese Arrangements entstammen der Praxis, sind mit dieser aber nicht zwangsläufig deckungsgleich. Ähnlich wie das Recht selbst, beschreiben sie idealtypisch Grundlagen der Kooperation. Wir betrachten sie als Teil der „organisierten Informalität“ (Dobusch & Quack 2011), die Praxisgemeinschaften in Abgrenzung zu formalen Organisationen kennzeichnet. Wir finden sie in musterhaften, sich wiederholenden Formen des (Inter-)Agierens, des Beschreibens von Überzeugungen und Konflikten sowie in Begründungen und Rechtfertigungen des eigenen Handelns. Das bedeutet nicht, dass die explizierten Arrangements selbst wiederum nicht praktisch umschifft werden könnten und tatsächlich werden. Praxis ist (per se) zu „unordentlich“ und die Akteure und ihre Interessen sind zu heterogen, um für Konsensfiktionen herzuhalten. Gleichwohl ist ein Bündel an Prinzipien auszumachen, die als Erwartungshaltungen dominieren und die für das Feld und Fan Fiction als imaginäre Praxisgemeinschaft stehen. Eine Folge des Samplings ist, dass unsere Ergebnisse primär auf die Selbstbemächtigung von bestehender Medienkultur sowie die soziale und medial-infrastrukturelle Selbstorganisation fokussieren. Fanpolitischer Aktivismus, der über die Szenegrenzen hinaus andere Akteursgruppen adressiert, ist ebenso wichtig, in unseren Daten aber weniger repräsentiert.

1 Hintergrund ist das interdisziplinäre, im Rahmen des Sonderforschungsbereichs 1187 „Medien der Kooperation“ (Universität Siegen) von der Deutschen Forschungsgemeinschaft geförderte Projekt „Medienpraktiken und Urheberrecht“. Wir danken Nadine Klass, Sibel Kocatepe und Kamila Kempfert für die juristische Expertise und den fachübergreifenden Dialog.

Primärer *urheberrechtlicher Vergleichshorizont* ist ausdrücklich nicht die faktische Auslegung von Gesetzestext in gerichts- und aktenkundigen Streitfällen. Wie eingeführt, liegt es auf der Hand, dass das Veröffentlichen von Fan Fiction ohne vorherige Einwilligung der RechteinhaberInnen juristisch problematisch sein kann. Der von uns gewählte Vergleichshorizont setzt bei *Grundprinzipien der urheberrechtlichen Bewertung* an: insbesondere (1) dem Verständnis von Originalität als das Verblassen von charakteristischen Zügen eines vorhandenen in einem neuen Werk; (2) der ideellen Kontrolle über das eigene Werk, wie sie von Urheberpersönlichkeitsrechten garantiert werden; und (3) der kommerziellen Ausbeutung eines Werks in Form von Verwertungsrechten.

Die Analyse verbindet 31 problemzentrierte Interviews mit Fan-Fiction-AutorInnen mit Plattform- und Dokumentenanalysen. Berücksichtigt wurden nicht nur fanspezifische, communityinhärente Schreib- und Veröffentlichungsregeln, sondern auch die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) bzw. Terms of Service (ToS) der vier in unserem Sample wichtigsten Plattformen: *Ao3* mit derzeit 1,3 Millionen NutzerInnen, *FanFiction.Net* mit über 2 Millionen, *FanFiktion.de* mit über 170.000 und *Animexx.de* mit 94.000 Mitgliedern². Es liegen somit unabhängige Datensorten vor, die im Folgenden im Hinblick auf Erhebung und Auswertung erläutert werden.

Problemzentrierte Interviews: Um ein umfassendes Bild von der Schaffenspraxis und dem Selbstverständnis der AutorInnen zu gewinnen, sind problemzentrierte Interviews mit einem halbstrukturierten Interviewleitfaden durchgeführt worden. Die Interviewleitfragen zielen zum einen auf die Fan-Fiction-bezogenen Online- und Offline-Aktivitäten, biografische Entwicklungen, Autorschaftskonzepte und -vorstellungen, die konkrete Werkentwicklung und -veröffentlichung sowie die Motive der Akteure für transformatives Werkschaffen ab. Zum anderen wurden möglichst mit Bezug auf eigene Erfahrungen oder Diskussionen im sozialen Nahraum der Umgang mit dem Urheberrecht thematisiert und rechtliche Einschätzungen von den Akteuren eingeholt. Grundsätzlich war es das Ziel, die AutorInnen als ExpertInnen anzusprechen und ihnen Raum für die vertiefende Darstellung ihres Schreib- und Fanalltags zu geben. Das problemzentrierte Interview erlaubt dem/der InterviewerIn, das Gespräch auf die zugrundeliegenden Problemstellungen zu beziehen, und mithin auch, die befragten Personen mit ihren Begründungen, Erklärungen und Meinungen zu konfrontieren. Gezielte Verständnisfragen und systematisches Nachhaken ermöglichen es, sich noch unscharf abzeichnende Themen- und Problemfelder sowie etwaige Konflikte oder Widersprüche im Dialog zu klären und näher zu beleuchten (Witzel 1985; Loosen 2016).

Die Auswahl der Befragten erfolgte nach dem Prinzip des theoretischen Sampling (Strauss & Corbin 1998: 201ff.). Gezielt sollten möglichst heterogene Schöpfergruppen identifiziert werden, um so eine maximale Variation an Fällen zu erreichen. Die im Zeitraum von Januar 2016 bis Dezember 2017 interviewten AutorInnen variieren sowohl hinsichtlich der Fandoms, in denen sie aktiv sind, als auch hinsichtlich des Alters und der Ausbildungs- und Berufshintergründe. Insgesamt nahmen 35 Fan-Fiction-AutorInnen im Alter von 17 bis 61 Jahren an der Studie teil, davon waren drei männlich und 32 weiblich (es sind vor allem Frauen, die Fan Fiction verfassen). Die Interviews wurden vollständig als Grundtranskripte angefertigt, d. h. wörtlich mit der Kennzeichnung von Gesprächspausen und Überlappungen der Gesprächseinsätze.

Im Auswertungsprozess stand die permanente Kontrastierung der vorliegenden Fälle, Aussagen und Daten im Mittelpunkt. Gleichzeitig gaben die übergeordneten Frage-

2 Die Mitgliederzahlen werden von den Plattformen nur unregelmäßig veröffentlicht und lassen sich nur schwer ermitteln. Die vorliegenden Zahlen sind dem Überblick von Reißmann & Hoffmann (2017) entnommen.

stellungen und die gesetzten Schwerpunkte des Projekts (u. a. zu Fragen individueller/ kollektiver Autorschaft, nicht-/kommerziellen Handelns, Rolle der Plattformen als Intermediäre des Handelns, Rechtsvorstellungen/Zukunftsperspektiven) der interpretativen Arbeit den Rahmen. Basis der Auswertung der Interviews ist eine kategoriengeleitete Systematisierung der Daten. Diese Systematisierung dient dem Überblick über die Daten. Detailauswertungen fanden auf dieser Basis fallvergleichend und fallübergreifend sowie formalanalytisch sensibel für verschiedene Textsorten statt, die innerhalb der Gespräche produziert und teilweise bewusst angeregt werden (z. B. medienbiografische Erzählungen, episodische Erzählungen von Handlungs- und Interaktionssequenzen, Rechtfertigungen/Diskursfragmente, Wissenswiedergaben). Für die nachfolgend präsentierten Ergebnisse lag ein Schwerpunkt auf der Identifikation wiederkehrender Begründungs- und Rechtfertigungsmuster sowie sozialer Normen, Werte und Regeln, die das Schreiben und Veröffentlichen mitbestimmen. Textanalysen der Geschichten der InterviewteilnehmerInnen sind nicht angestrebt worden. Ebenso wenig war und ist ein Abgleich mit den Ursprungswerken oder eine Einschätzung der literarischen Qualität der transformativen Werke vorgesehen.

Plattform- und Dokumentenanalysen: Zunächst war ein umfängliches Plattform-screening erforderlich, um Unterschiede hinsichtlich der organisatorischen Struktur, der Ordnungslogiken, der Gründungsdeen respektive vertretenen Überzeugungen, der Kommunikation mit den NutzerInnen und der plattformspezifischen Regeln für die Mitglieder herauszuarbeiten. Im Fokus der Analyse standen neben den AGB seitens der Plattformbetreiber auch Forenbeiträge und Wikis, in denen selbstauferlegte „No-Gos“ von den Mitgliedern verhandelt und kommuniziert wurden. So z. B. wurden aufklärerische und mahnende Hinweise in die Analysen einbezogen, die etwa die Haftungs- bzw. Verantwortungsübernahme für Inhalte sowie den Umgang mit Regelverstößen thematisieren. Einen weiteren Schwerpunkt bildete die Analyse von sogenannten Disclaimern. Bei einem Disclaimer handelt es sich um einen Paratext, der Fan-Fiction-Geschichten oft vorangestellt ist und Autor- und Urheberschaftsanteile spezifiziert. Disclaimers sind zum einen Gesprächsgegenstand in den Interviews gewesen, zum anderen wurden von April bis Juni 2016 insgesamt 167 Disclaimers zu den Fandoms *Harry Potter*, *Die wilden Kerle* und *One Piece*³ inhaltsanalytisch ausgewertet und kategorisiert.

Die Daten ermöglichen es, systematisch die Arrangements herauszuarbeiten, die in der kooperativen Schaffenspraxis relevant werden und auf Selbstbestimmungsbestrebungen respektive Selbstbemächtigungsbemühungen der kreativen Akteure verweisen.

4. Selbstbestimmung im Bereich Fan Fiction: Ergebnisse der Analyse

4.1 Individuelle Schaffensfreiheit und überindividuelle Arrangements

Individuelle Schaffensfreiheit ist ein markantes und wiederkehrendes Narrativ, das im Interviewmaterial in unterschiedlichen Spielarten vorkommt. Eher selbst- und prozessbezogen manifestiert es sich in starken, positiv besetzten Umschreibungen von Schaffensakten nicht nur symbolisch-kognitiv als intellektuelle Leistung, sondern auch als Erlebnis und als Freude am Fantasieren und materiellen Gestalten:

³ Zwei Beispiele für Disclaimer bei Harry Potter-Fan Fiction: (1) „Das Übliche halt: Die Originalfiguren gehören nicht mir, die Originalhandlung auch nicht, nur das, was ich damit anstelle, ist meins.“ und (2) „Sonst gehört mir hier nix. Nicht mal die Idee ist neu. Eher eine Art Neuinterpretation. Die Charaktere gehören J. K. Rowling.“

„Ja, das fand ich eigentlich schon immer spannend, da selbst was zu erstellen, inklusive Sprache, inklusive Kartenmaterial, inklusive verschiedene, wie soll man sagen, Wetter, Jahreszeiten und so weiter. Einfach, dass ich mich da komplett austoben konnte. Und das wächst auch immer noch. Also das ist noch lange nicht fertig.“ (Interview mit Myriel, 24 Jahre)

Darüber hinaus werden die Freiheit der Fantasie und des kreativen Ausdrucks als positiv kodierte gesellschaftliche Werte betont. In dem breiten Spektrum an geäußerten Motivlagen und Rationalisierungen, die die Zuwendung zum Interesse begründen, bestätigt sich die Haltung der AutorInnen, sich im Schreiben und Veröffentlichen als weitgehend frei von äußerer Zwängen zu erleben. Das Spektrum reicht vom Kommentieren, Überschreiben und Erweitern medienkultureller Texte mit Blick auf Leerstellen und dramaturgisch-inhaltliche Inkonsistenzen, über das Artikulieren erotischer und sexueller Fantasien bis hin zu gesellschafts- und mediakritischen Ambitionen. Beispielhaft für Letzteres steht die Aussage von Sonja:

„Also es gibt auch unheimlich viele, ob es denn um Rassismus oder so was geht da und anhand dieser Sachen, die man halt im Original findet, die man halt besser macht und die man versucht zu ändern, dann fallen einem viele Sachen halt auch erst auf.“ (Interview mit Sonja, 38 Jahre)

Das subjektive Wahrnehmen und Betonen von individueller Schaffensfreiheit ist in den Interviews eine wiederkehrende Narration, die deutlich erkennen lässt, was Fan-Fiction-AutorInnen in ihrem zumeist zeitintensiven Tun antreibt. Gleichzeitig ist das Tun und Handeln gerahmt von schwächer und stärker formalisierten normativen Handlungsorientierungen. In diesen Handlungsorientierungen drücken sich Erwartungen und Ansprüche hinsichtlich der Bedingungen und der Modi der Kooperation aus. Einerseits sind die Einzelnen eingebunden in konkrete soziale Beziehungen und Gruppenkontexte – sei das die Zusammenarbeit mit LektorInnen („beta readers“) oder seien das Schreibkollektive, wie etwa im Fall von „role play-“ oder „Mitmach“-Geschichten. Andererseits stellen das jeweilige Fandom und Fan Fiction als Medienszene kulturelle Bezugshorizonte dar, die in das Agieren hineinspielen und die die individuellen Schaffensspielräume ebenso begrenzen und prägen wie die medialen Infrastrukturen.

In diesem Konglomerat von Elementen ist das Urheberrecht selbst eher selten ein artikulierter Bezugshorizont. Fan-Fiction-AutorInnen spüren durchaus, dass sie in einer rechtlichen Grauzone agieren, und wissen von der Möglichkeit, abgemahnt zu werden. Maßgeblich als *Handlungsorientierung* sind jedoch *weniger das Recht* als die *Normen, Werte und Regeln* der *Praxisgemeinschaften*. Das bedeutet umgekehrt nicht – wie zu zeigen sein wird –, dass zwischen diesen beiden „Rechtsquellen“ keine Verbindungen bestehen.

4.2 Praxis und Recht im Vergleich

In den folgenden Abschnitten gehen wir der Frage nach, wie sich Fan-Fiction-spezifische Arrangements zu urheberrechtlichen Argumentationsmustern und Bewertungskriterien verhalten. Heuristisch unterscheiden wir *narrative, soziale, urheberrechtliche* und *infrastrukturelle* Arrangements (Tab. 1).

Auf Basis des Datenmaterials stellen wir jeweils zentrale Handlungsorientierungen dar und setzen diese mit dem Recht in Beziehung. Die Aufzählung von Themenfeldern innerhalb der Felder ist nicht abschließend. An den gegebenen Beispielen lässt sich jedoch aufzeigen, wie Urheberrecht in der Praxis sowohl transzendiert, gedeckt und überschrieben, in seinen Grundorientierungen und Normzwecken teilweise jedoch auch bestätigt wird und wie rechtlich relevante Begründungsmuster für die Praxis mobilisiert werden.

Tabelle 1: Handlungsorientierungen im Überblick mit Bezügen zum bestehenden Recht

Arrangements	Handlungsorientierungen / Verortungen	Bezüge zum Urheberrecht
Narrative Arrangements	Transformative Werktreue als dominieren des Leitbild, artikuliert über Qualitätsnormen (z. B. narrative Kohärenz, Professionalitätserwartungen, „in character“-Orientierung)	„Abstand“ und „Verblassen“ als Voraussetzung für die Eigenständigkeit und Originalität eines Werkes
Soziale Arrangements	Etablierung eines informellen Urheberrechts, artikuliert über die Normen der Nicht-Kommerzialisierung und der Referenzierenden Transparenz („vertikal“ über Disclaimer und Klassifikation; „horizontal“ über „credits“)	Kommerzielle Verwertung/potenzieller Schaden für VorlagenurheberInnen als relevante Beurteilungsdimension Recht auf Namensnennung als Basisprinzip des Urheberpersönlichkeitsrechts
Urheberrechtliche Arrangements	Rechtsfähigkeit/Legitimität des eigenen Handelns, artikuliert über Anspruch auf Schöpfungshöhe sowie Rekurs auf informelles Urheberrecht (s. o.) inkl. der weitgehenden Anerkennung einer Hierarchie zw. Erst- und Folgewerke	Intentionen der Akteure als relevante Beurteilungsdimension
Infrastrukturelle Arrangements	Plattformen als Institutionen der Kodifizierung von Fan-Fiction-Ethik (z. B. über Definition nicht/erlaubter Werkarten) und als Scharniere zwischen Praxis und Recht (insb. über die Delegation der Verantwortung an die NutzerInnen)	Private rechtliche Regelungen als nicht zentrale, aber kontextuelle Beurteilungsdimension

4.2.1 Narrative Arrangements: Transformative Werktreue

Ein großer Teil der Aussagen der StudententeilnehmerInnen dreht sich um Fragen der Stoff-, Geschichten- und Figurenentwicklung. Reflexionen zu Intention und Willen der VorlagenurheberInnen finden sich demgegenüber seltener. Es sind die Stoffe, die die AutorInnen affizieren.

Auf der Ebene narrativer Arrangements liegt ein Spannungsverhältnis in der Ambition, zu tun und zu lassen, was man möchte – also ungehindert zu transformieren –, und *textbezogener Gestaltungskonventionen*, die diesen Spielraum begrenzen. In den Interviews treten solche Selbstbeschränkungen primär über die Artikulation von *Qualitätsnormen* zutage. So sind Schreiben und Veröffentlichen mit dem Anspruch assoziiert, Mindeststandards von narrativer Logik nicht zu unterbieten, Hauptcharaktere nicht zu flach und stereotyp zu zeichnen (so genannte „Mary Sue“/„Gary Stu“-Charaktere zu vermeiden⁴), und trotz aller Transformation dem Ursprungswerk treu zu bleiben. Geäußert werden von den Befragten Vorlieben dahingehend, sich im Werkschaffen eher auf die Charaktere oder auf die Welten/Universen zu konzentrieren. Auf eine Formel gebracht, bleibt im Vergleich zwischen Vorlage und transformativem Werk mindestens ein Element stabil, während andere verändert oder neu eingeführt werden: z. B. inter-

4 „Mary Sue“ (weiblich) und „Gary Stu“ (männlich) stehen in der Fansprache sinnbildlich für idealisierte und omnipotente Figuren, oft verbunden mit der Unterstellung, dass AutorInnen eigene Wunschvorstellungen in die Figur projizieren.

agiert ein selbst entworfener mit einem vorhandenen Charakter; sind neue Figurenkonstellationen in wiedererkennbare (Sub-)Universen (z. B. wie *Hogwarts [Harry Potter]*, *Atlantis [Stargate]*) platziert oder vorhandene Charaktere in neue Universen und Bewährungssituationen.

In unserem Sample dominiert der Fokus auf Charaktere. Am Umgang mit vorhandenen Figuren lässt sich gut ablesen, wie kreative Neuschöpfung und Reproduktion aufeinander verweisen. Ein wichtiges Orientierungsmerkmal für die befragten AutorInnen ist, ob Geschichten „in character“ oder „out of character“ (OOC) verfasst werden⁵. Prinzipiell ist beides möglich und kann in beidem der Reiz des Schreibens und des Lesens bestehen. Zumeist sind OOC-Geschichten auf den Plattformen und Webseiten paratextuell als solche ausgewiesen. Darin zeigt sich die Erwartungshaltung, dass ohne eine solche Kennzeichnung den in der Vorlage angelegten Kerneigenschaften gefolgt wird. Diese Erwartungshaltung korrespondiert damit, dass die primäre Identifikation der AutorInnen (die ja Fans bleiben) mit einem Werk oft über die Charaktere führt. Es entwickeln sich mitunter parasoziale Beziehungen, die bei allem Experimentieren und Spielen mit den Figuren mit Gefühlen des Respekts und der Verpflichtung einhergehen. Dazu äußert sich Vera wie folgt:

„Also bei diesen Charakteren, wo ich sage, die gibt es für mich nur in einer Version. Ähm da sage ich, da kann ich/ Also es würde mir quasi selbst wehtun schon sie anders zu schreiben, weil es mir überhaupt nicht ins Bild reinpasst, weil ich mir einfach sage, dieser Charakter, so, wie er ist, ist für mich perfekt, mit den Problemen und mit den Sehnsüchten, mit dem, was er so hat.“ (Interview mit Vera, 17 Jahre)

Was jeweils als „in/out of character“ empfunden wird, ist umstritten (wie Kommentare zu Geschichten belegen, z. B.: „Das würde Figur XY niemals tun“). Darüber hinaus stellt sich die Frage, wie umfassend die präferierten Figuren in der Vorlage überhaupt ausgearbeitet sind (z. B. Nebencharaktere) und ob in komplexen Fandoms wie *Star Trek* oder *Star Wars*, die seit Jahrzehnten sowohl auf Canon- als auch Fanon-Seite Figuren in unterschiedlichsten Settings agieren und Entwicklungen durchmachen lassen, transmedial und werkimmanent überhaupt konsistente Eigenschafts- und Charakterprofile unterstellt werden können. Gleichwohl stehen die von den Interviewten artikulierte Figurenbindung und die empfundene Verpflichtung auf Werkeigenschaften und Qualitätsnormen beispielhaft für das Leitbild einer *transformativen Werktreue*, in der kreative Neuschöpfung und rekursive sowie wiedererkennbare Bezugnahme auf Vorhandenes eine Einheit bilden.

Wenn man dieser Handlungsorientierung folgt, ergibt sich notwendig eine Spannung zum *Originalitätsverständnis* („persönliche geistige Schöpfung“), auf das sich das bestehende Urheberrecht stützt (z. B. Stieper 2015). In der bundesrepublikanischen Rechtsprechung wird primär über den Abstand bzw. über das sogenannte „Verbllassen“ des Originals im „neuen“ Werk bestimmt, ob es sich um legitime Inspirationen („freie Nutzung“) oder um „unfreie Bearbeitungen“ handelt (§§ 23, 24 UrhG). Pointiert formuliert: Qualitativ hochwertige Fan Fiction lebt von der Balance zwischen Nähe und Distanz sowie Reproduktion und Transformation. Ohne Einwilligung der RechteinhaberInnen oder greifender Ausnahmeregelungen (z. B. für Parodie und Satire) ist transformative Werktreue rechtlich nahezu zwangsläufig problematisch. Auf der Ebene narrativer Arrangements sind die normativen Handlungsorientierungen und die Bewer-

5 „In character“ bedeutet, dass die Charaktereigenschaften und das Verhalten der Figuren weitgehend denen der Vorlage entsprechen, „out of character“ folgerichtig, dass die Figuren im Vergleich zur Vorlage untypisch agieren.

tungsgrundsätze des deutschen Rechts eher gegenläufig gepolt. Allerdings unterscheiden sich die faktischen Nah- und Fernverhältnisse der Geschichten immens. Mitunter ist der inhaltliche und ästhetische Abstand zur Vorlage so groß (wie von Erika L. James im bekannten Beispiel *Fifty Shades of Grey* gezeigt⁶), dass geringfügige Eingriffe und Änderungen ausreichen würden, um im Sinne des Urheberrechts Eigenständigkeit zu gewinnen. Umgekehrt bedeutet das, dass die Fangeschichte von ihrem Bezugshorizont getrennt wird und über die Reinigung/Purifikation als eine Form der Grenzarbeit bzw. „boundary work“ (Kempfert & Reißmann 2017: 74–79) aus der sozialen Welt der Fan Fiction ausscheiden muss. Die Kosten dieser Übersetzung sind also, dass die betreffende Geschichte nicht mehr als Fan Fiction weiter existieren kann.

4.2.2 Soziale Arrangements: Nicht-Kommerzialisierung und Referenzielle Transparenz

Unter sozialen Arrangements fassen wir die sozialen und kulturellen Normen, Werte und Regeln, die das Schreiben und Veröffentlichen begleiten. Die Grenzen zur textbezogenen Gestaltung sind fließend, insofern diese Gegenstand von sozialen Arrangements und Ausdruck etablierter Fan-Fiction-Kultur(en) ist. Arrangements unterscheiden sich jedoch mit Blick darauf, von wem oder was sie ausgehen, und wen oder was sie adressieren. So sind die (Nicht-)Verpflichtung auf mehr oder weniger stark ausgearbeitete Plots, „Steckbriefe“ und Rollen- und Arbeitsteilungen in kollaborativen Schreibformen nicht nur eine Frage der Text-Qualität, sondern eine der gelingenden Zusammenarbeit. AutorInnen, die in Roleplay-, Partner- und Mitmachgeschichten involviert sind, berichten von längeren Test- und Anlaufphasen, bis sich Dyaden und Gruppen finden, die „miteinander können“. Solche beziehungs- und gruppenspezifischen Regeln gehen über die Handlungsorientierung der transformativen Werktreue hinaus. Ich-Du-respektive Ich-Wir-Balancen sind fragile Relationen, die situativ stets von neuem hervorgebracht werden müssen. Das trifft auch auf die Zusammenarbeit mit LektorInnen („beta readers“) zu.⁷ Als Szene und Kultur ist das Verfassen von Fan Fiction zudem mit *beziehungs- und gruppenübergreifenden Handlungsorientierungen* aufgeladen. Mit Blick auf Spannungsverhältnisse zum Recht sind anhand des Datenmaterials zwei Normen hervorzuheben: erstens die ostentativ vorgetragene Norm, ausschließlich *nicht-kommerziell* zu agieren; und zweitens das artikulierte Ideal und die Forderung, wichtige *Inspirations- und Quellen transparent zu machen* und zu referenzieren. Diese Normen begründen ein „*informelles Urheberrecht*“, das Grundsätze der tatsächlichen urheberrechtlichen Bewertung praktisch-reflexiv durchaus inkorporiert. Den AutorInnen selbst ist der Zusammenhang zwischen gelebter Praxis und rechtlichen Bewertungsmaßstäben meist nicht bewusst. Wie bei den narrativen Arrangements ist nicht das Urheberrecht selbst handlungsorientierend. Vielmehr werden die genannten Normen als Teil einer Ethik des „Doing Fan Fiction“ verinnerlicht.

„Gift Culture“ ist ein auch in der Fan-Studies-Literatur oft geäußertes Basisprinzip des Handelns und Interagierens (Hellekson 2015, 2009). Demnach liegen dem Verfassen von Fan Fiction keine monetären, sondern ausschließlich sozial-psychologische Motivationen zugrunde. Reziprokes Handeln ist zentral. Anerkennung erfahren die AutorInnen über das Feedback, das sie auf ihre Geschichten erhalten. Gift Culture ist eine

6 Die ausführliche Publikationsgeschichte von *Fifty Shades of Grey* findet sich bei Illouz (2013: 21ff.) und Jones (2014).

7 In rechtlicher Hinsicht interessant sind diese Relationen mit Blick auf Fragen der Werkherrschaft. Im vorliegenden Artikel konzentrieren wir uns auf beziehungs- und gruppenübergreifende Fan-Fiction-Ethiken.

ambivalente Konstruktion, die der Realität nicht in jedem Fall standhält. Als ausschließliche Orientierung ist sie innerhalb der Fan-Fiction-Szene durchaus umstritten und wird im internationalen Raum kontrovers diskutiert (vgl. z. B. Jones 2014 zu Fan-Kontroversen um *Fifty Shades of Grey*). Gleichwohl bleibt Gift Culture als Leitbild dominant und wird auch von den deutschsprachigen Fans, die wir untersucht haben, (freilich in eigenen Worten) immer wieder hervorgehoben.

In dieser Hinsicht sind Praxis und Recht weniger weit entfernt, als die oberflächliche Betrachtung vermuten lässt. Integraler Bestandteil der rechtlichen Bewertung eines Urheberrechtsverstoßes ist das Abschätzen, ob und inwieweit den VorlagenurheberInnen durch das derivative Werk eine Konkurrenz und wirtschaftlicher Schaden entsteht. Die über Gift Culture inkorporierten Werte und Überzeugungen erleben die StudienteilnehmerInnen nicht einfach als Entgegnung oder vorauseilenden Gehorsam gegenüber dem bestehenden Recht. Gleichwohl sind die Zusammenhänge nicht zu übersehen. Praktisch und argumentativ arbeiten die AutorInnen daran, die Grenzen von Fan Fiction als eigenständige kulturelle Sphäre mit nicht-kommerziellem Charakter zu erhalten und sichtbar bleiben zu lassen. Als Essenz lässt sich formulieren: Das informelle Urheberrecht versucht sich dem Zugriff des geltenden Rechts zu entziehen bzw. dieses ins Leere greifen zu lassen. Entfernen wir uns für einen Moment von der rechtlich faktisch gegebenen Abhängigkeit von der Vorlage, die die RechteinhaberInnen stets mit ins Spiel bringt, könnte man diese Grenzziehung auch als überkompensatorisch bezeichnen, insofern die AutorInnen damit ebenso die Verfügungsgewalt über die Verwertung ihrer eigenen Anteile und ihrer im Werk materialisierten Kreativität freiwillig abtreten.

Ein zweites Basisprinzip des informellen Urheberrechts besteht im *Referenzieren* und *Ausweisen* von Inspirationen und Quellen. Es finden sich sowohl vertikale Referenzen (Fan-Fiction-AutorInnen → Vorlagen/UrheberInnen) als auch horizontale Referenzen (= Fan-Fiction-AutorInnen untereinander). In vertikaler Hinsicht ist die Praxis verbreitet, Disclaimer zu setzen, mit denen Schaffensanteile spezifiziert werden. Aber schon die obligatorische Zuordnung einer Geschichte zu einem Fandom per Klassifikationssystem der Plattformen erzeugt eine paratextuelle Referenz und eine sichtbare Zugehörigkeit. Horizontal werden (je nach Plattform variierend) Kategorien und Freitextfelder wie „Author Notes“ (A/N) oder „Kurzbeschreibungen“ genutzt, um den Lekturen und IdeengeberInnen zu danken oder Textquellen aufzuführen („Credits“). Dass Ideal und Wirklichkeit auch hier nicht per se deckungsgleich sind, verdeutlichen Kontroversen um Ideendiebstahl bzw. um das, was hierbei als primär problematisch gesehen wird: die opake Bezugnahme und intransparente Nachnutzung von Geschichten und Geschichtenelementen anderer:

Karina: „Ich habe mal irgendwann eine Geschichte veröffentlicht und ähm man guckt dann auch automatisch bei seinen Reviewern, was die so schreiben [...]. Und ich bin irgendwann bei einer drauf gekommen, die hat ähm alleine schon vom Titel/ Meine [Geschichte] hieß ‚The other [Pairing-Name] story‘ und ihre hieß ähm ‚Die [Pairing-Name] story only in another way‘ oder so. Dann dachte ich mir schon so: ‚Hm, okay.‘ Und dann waren wirklich die ersten drei Kapitel so ähnlich und mit solchen Details, die ich auch benutzt habe.“

Livia: „Es war quasi abgeschrieben.“ (Interview mit Karina, 23 Jahre, und Livia, 22 Jahre)

Nicht zuletzt aufgrund eigener negativer Erfahrungen ist das Ausweisen von Inspirationen und Quellen ein oft artikuliertes Gebot. Transparenzforderungen werden dabei vor allem an die Community selbst adressiert, d. h. sie beziehen sich auf andere Fan-Fiction-AutorInnen.

Referentielle Transparenz korrespondiert als Handlungsorientierung mit dem Normzweck des Urheberpersönlichkeitsrechts, die sogenannte „innere Verbindung“

zwischen Urheber und Werk offenzulegen, und hierbei insbesondere mit dem Recht auf Namensnennung (§ 13 UrhG). In dieser Hinsicht fällt das informelle Urheberrecht „strenger“ aus als das offizielle Urheberrecht, das nur zwischen „Urheber“ und „Miturheber“ differenziert. Eine Kennzeichnung der Herkunft allgemeiner Inspirationen, Ideen oder editorischer BearbeiterInnen ist nicht Pflicht. Eher weist die Praxis des „Crediting“ im Fan-Fiction-Bereich Ähnlichkeiten zu eingeschliffenen Mustern der Nennung von produktionsrelevanten Akteuren in der Filmwirtschaft auf (freilich ohne die dort ggf. zugrundeliegenden vertragsrechtlichen Regelungen).

Zusammengefasst: Während die Praxis die kommerzielle Verwertung (als rechtlich relevanter Bewertungskategorie) meidet, sind die Sicherung und der Schutz bestimmter ideeller Interessen im informellen Urheberrecht durchaus angelegt. Weil kommerzielles Handeln über Grenzarbeit an den Rand gedrängt wird, steigt die Bedeutung von Transparenz und der Benennung von Schaffensanteilen als Anerkennungsressourcen vielleicht sogar.

4.2.3 Urheberrechtliche Arrangements: Rechtsförmigkeit

In unserer Untersuchung kommen wir direkt und indirekt auch auf das Urheberrecht selbst zu sprechen. An diesen Stellen wechselt der Gesprächsmodus von kulturinternen bzw. eher rechtsfernen Handlungsbeschreibungen auf *Rechtfertigung und Legitimation*, teils in Reaktion auf von uns explizit angeregte Gedankenspiele und Was-wären-Szenarien.

Zu Beginn der Erhebungen haben wir vermutet, dass die AutorInnen uns Forschende als politische Sprachrohre benutzen und Forderungen nach einer umfassenden Revision des Urheberrechts erheben. Das ist in unserem Sample indes nur vereinzelt der Fall. Auf den ersten Blick ergibt sich die paradoxe Situation, dass die AutorInnen durch ihre Schreib- und Veröffentlichungspraxis Grenzen des bestehenden Rechts überschreiten, aber nur bedingt die Verschiebung dieser Grenzen fordern. Auf den zweiten Blick wird deutlich, dass die Grenzarbeit subtiler und auf der Basis idiosynkratischer Auffassungen von Recht und Legitimität verläuft.

Zur Argumentation im Einzelnen: Im Bereich narrativer Arrangements haben wir als Ergebnis den Anspruch auf transformative Werktreue formuliert. Das bedeutet umgekehrt jedoch nicht, dass die *Originalitäts- und Kreativitätsverständnisse* der AutorInnen per se der rechtlichen Abstands- und Verblassenslogik widersprechen.

Durchaus finden wir im Datenmaterial Ansätze eines „postmodernen“ Originalitäts- und Kreativitätsverständnisses, das die Aneignung und Weiternutzung von Bestehendem zum Prinzip erhebt und das Abstandsgebot als Fiktion demaskiert. Eine erste Variante postmoderner Artikulationen besteht in der Vermutung, dass die Nachnutzung selbst dort gängige Praxis ist, wo sie nicht ausgewiesen ist, auch in urheberrechtlich geschützten Werken: „(...) aber ich meine, sind wir mal ehrlich, ich glaube, auch in originalen Werken sind die meisten Charaktere von irgendwoher geklaut und haben einen anderen Namen, ja.“ (Interview mit Kristina, 32 Jahre). Eine zweite Variante besteht in der Betonung von Pluralität, Gleichzeitigkeit und dem legitimen Nebeneinander von Werken mit gemeinsamen Wurzeln. Sara bezieht sich zur Illustration dieses Zusammenhangs auf die String-Theorie:

„Aber ich denke ähm Fan Fiction ist Quantenphysik oder die String-Theorie. [...] Alles existiert sozusagen gleichzeitig. Also ein Partikel äh kann wie bei Schrödingers Katze, er kann, also die Katze kann tot oder lebendig sein. Das ist eben Fan Fiction für mich. Für mich ist es so, da gibt es Menschen, die schreiben ihre Helden dann als Mäuse, als Elfen, als Einhörner oder sonst irgendwas.

Können die gern machen. Ich muss es ja nicht zwangsweise lesen. Was ich mir darüber denke, ist was anderes. Aber für mich ist es wirklich so äh Quantenphysik, dass gleichzeitig viele Dinge existieren.“ (Interview mit Sara, 61 Jahre)

In Aussagen wie diesen spiegeln sich Verständnisse von Originalität und Kreativität, die die strenge Differenz(ierbarkeit) von Original und Ableitung/Derivat in Frage stellen und *Hybridität* zum Ausgangspunkt der Reflexion machen. Gleichzeitig beobachten wir selbst bei denjenigen, die in dieser Weise formulieren, dass die Distanzlogik vielfach trotzdem virulent bleibt und in anderer Hinsicht traditionelle Attribute von Originalität das Schaffen dennoch qualifizieren. Insbesondere das *Beharren auf kreativer Eigenleistung und Neuschöpfung* bleibt elementares Moment der Selbstvergewisserung sowie der Bestimmung von Fan Fiction als eigenständiges literarisches Genre. Entsprechend stark werden Abgrenzungen zum bloßen „Abschreiben“, zu „Plagiaten“, „Zusammenfassungen“ und reinen Nacherzählungen gesucht.

Ähnliche Ambivalenzen finden wir mit Blick auf die *Hierarchisierung von Vorlagen und Transformationen*. Es ist sehr selten der Fall, dass Vorlage (vertikal, d. h. hier: das „Original“) und eigenes Werk von den AutorInnen tatsächlich als gleichberechtigt eingestuft werden. Die kulturelle Hierarchie von Erst- und Folgewerk, von „gebender Vorlage“ und „nehmender Transformation“ scheint vielmehr inkorporiert, und Alternativen scheinen schwer vorstellbar. Diese Hierarchie zeigt sich nicht nur in der Dankbarkeit gegenüber den OriginalurheberInnen, die die „Basis“ (Karina/Livia) oder das „Gedankengut“ (Pawel, 25 Jahre) liefern. Sie zeigt sich auch an der verbreiteten Denkschranke, eine Kommerzialisierung und Verwertung der eigenen Fan Fiction (*ohne Purifikation/Reinigung* wie oben erläutert) ernsthaft in Betracht zu ziehen. Auf die Frage, was sie davon hielte, aus Fan Fiction ein Geschäftsmodell zu machen, antwortet etwa Sonja:

„Ist schwierig [...] Ich meine, das ist natürlich so eine Sache, die Charaktere und so, das ist ja alles/ hat ja überall ein Copyright drauf. Es ist schwierig zu machen, weil natürlich der erste Autor einverstanden sein muss. [...] Ich wüsste nicht genau, wie man es geschäftsmäßig umsetzen will, weil Fan-Fiction-Autoren ja so gesehen, ich meine, sie werden nicht bezahlt, sie stellen es einfach umsonst ins Internet, sie selber können [...] halt kein Geld damit machen. Sobald du halt Geld dafür nimmst, machst du dich eigentlich strafbar, weil du dann Geld damit verdienst.“ (Interview mit Sonja, 38 Jahre)

Der Rekurs auf kreative Eigenleistung sowie auf Nicht-Kommerzialität sind zwei wichtige Ressourcen der Legitimation des eigenen Handelns. Dass sie sich in einem rechtlichen Graubereich bewegen und die faktische Legalität ihres Handelns fraglich ist, ist den (meisten) Befragten bewusst. Das heißt aber nicht, dass sie ihr Tun als illegitim wahrnehmen. Insofern eine signifikante Eigenleistung und Schöpfungshöhe für sie sichtbar sind und sich das Agieren im nicht-kommerziellen Rahmen bewegt, sehen die AutorInnen ihr Tun *gerechtfertigt*. Entsprechend fallen auch die Antworten auf die Frage aus, ob und unter welchen Bedingungen Fan Fiction legalisiert werden sollte. Jeanette zählt einige Bedingungen auf, um dann zu resümieren:

„Aber ansonsten, wenn man sagt, Fan Fictions sind generell legal, weil damit kein Geld gemacht wird und der Autor ja keinen Einnahmeverlust hat und auch kein (./) ich weiß nicht, keinen Ruhmverlust oder so was, bitte gerne.“ (Interview mit Jeanette, 29 Jahre)

Zusammengefasst: Die Legitimität des eigenen Schaffens wird weniger konfrontativ über die Ablehnung des bestehenden Rechts, sondern über die Reproduktion rechtlicher Bewertungsrahmen hergestellt. Gewissermaßen mobilisiert die Praxis rechtliche Begründungsprinzipien zur eigenen Verteidigung. Mag das eigene Handeln auch nicht vom

Recht gedeckt sein, wird es doch als *rechtsförmig* empfunden. Für die rechtliche Bewertung ergibt sich umgekehrt, dass Fan-Fiction-AutorInnen in der Regel nicht intendieren und beabsichtigen, Urheberrechte zu verletzen. Sie nehmen diese Verletzung vielleicht in Kauf, jedoch im Glauben, mindestens *moralisch legitimiert* zu sein.

4.2.4 Infrastrukturelle Arrangements: Zwischen Praxis und Recht

Auf der Ebene infrastruktureller Arrangements kommen die oben angeführten vier Plattformen und auch Blogging-Dienste wie *Tumblr* ins Spiel. Wenn die AutorInnen über die von ihnen genutzten Plattformen sprechen, geht es primär um deren Vor- und Nachteile, das jeweilige Angebot für das präferierte Fandom und die Praktikabilität bzw. Usability der Seiten, etwa im Auffinden von relevanten Geschichten und der Möglichkeiten der Verschlagwortung.

Zugleich sind die Plattformen im Alltag die Zonen, in denen den AutorInnen das „offizielle“ Recht begegnet. Erwähnt wird beispielsweise, dass bestimmte Plattformen (z. B. *FanFiktion.de*) Verbotslisten bzw. Veröffentlichungsbedingungen zu ausgewählten Werken/VorlagenurheberInnen führen bzw. stellen. Die Plattformen verfolgen, wie Erfahrungsberichte zeigen, zudem Regelverstöße innerhalb der Fan-Fiction-Communities, etwa, wenn jemand der Ansicht ist, dass die eigene Geschichte kopiert und in einem anderen Account wieder hochgeladen wurde. Präsenter als urheberrechtliche Fragen sind im Plattformalltag allerdings Fragen nach ethischen Grenzen (Darstellung von Gewalt, Sexualität/Pornografie), des Jugendschutzes und des korrekten/angemessenen (Alters-)Ratings und Klassifizierens von Geschichten.

Weniger aus den Interviews als aus den Analysen der Seiten selbst ist zu erschließen, dass Fan-Fiction-Plattformen eine *Scharnier- und Relaisfunktion zwischen Praxis und Recht* zukommt. Die Plattformen regulieren höchst unterschiedlich. Unterscheiden lassen sich restriktive und liberale Haltungen dahingehend, was laut AGB und Richtlinien (nicht) veröffentlicht werden darf; und dahingehend, wie potenzielle Regelverstöße gemeldet, geprüft und verfolgt werden (eingehender dazu Reißmann & Hoffmann 2017). Für die in diesem Artikel entfaltete Perspektive wichtiger ist jedoch die Tatsache, dass das, was in narrativer, sozialer und urheberrechtlicher Hinsicht an Idealen, Normen und Regeln „ungeschrieben“ kursiert, maßgeblich von den Plattformen in Form von Richtlinien *kodifiziert* wird. Beispielhaft hierfür stehen die Richtlinien von *FanFiktion.de*, die bei jedem Upload eines Kapitels oder einer Geschichte angezeigt werden und u. a. festlegen:

„Plagiate: Auf FanFiktion.de ist das Ausgeben eines fremden Werkes als eigene Arbeit ein schwerer Verstoß, der mit Accountspernung oder Löschung geahndet werden kann.“

„Werke ohne nennenswerte Eigenleistung: FanFiktion.de ist eine Plattform für Autoren, die selbst kreativ tätig sein und die Ergebnisse ihrer Kreativität teilen wollen. Deshalb erwarten wir von bei uns archivierten Texten auch, dass eine gewisse Eigenleistung des Autors erkennbar ist. [...] Wichtig ist, dass die Texte zu mindestens zwei Dritteln das geistige Produkt des Autors widerspiegeln, außerdem sollte sich der Verfasser mit den zugrundeliegenden Fakten auseinandersetzt haben. [...]“ (*FanFiktion.de*, 2.7.2017)

Die meisten Plattformen entstehen aus der Szene selbst heraus. Das bedeutet weder, dass plattformspezifische Regelungen von den nutzenden Individuen und Gruppen in jedem Fall als Konsens goutiert, beachtet oder einfach hingenommen werden, noch, dass Dyaden und Gruppen nicht zugleich eigene Regeln setzen und diese für sich selbst ebenfalls partiell verschriften. Es sind jedoch die großen Plattformen, die übergreifende Fan-Fiction-Ethiken sowie transformative Werk- und Originalitätsverständnisse nach außen hin

öffentlich sichtbar, sie gewissermaßen manifest, aktenkundig und „accountable“ machen. Ihre Existenz und ihre gefühlte Größe als Institutionen kann bei den AutorInnen durchaus den Eindruck stützen, dass das, was sie dort tun, in rechtskonformen Bahnen verläuft.

Diese Verschriftings- und Übersetzungsleistung ist allerdings keine Einbahnstraße. Umgekehrt sind es auch die Plattformen, die die NutzerInnen über das Akzeptieren der AGB nicht nur an das Privatrecht der Plattformen binden, sondern auch an das faktisch bestehende Urheberrecht rückkoppeln. Konkret heißt das erstens, dass die Plattformen keine rechtsfreien Räume sind, sondern erhobenen Urheberrechtsverstößen im Rahmen des US-amerikanischen „Notice-and-Takedown“-Prinzips bzw. dem deutschen Pendant „Kenntnis von Rechtswidrigkeit“ bearbeiten und nachgehen. Zweitens wird, wie für den Status von Plattformen als Intermediäre üblich, die letztendliche urheberrechtliche Verantwortung an die NutzerInnen delegiert. Mit einer entscheidenden Ausnahme (*Archive of Our Own*; vgl. Reißmann & Nieland 2018: 300–302) bestätigen die NutzerInnen also, über die Rechte bzw. die Einwilligung der RechteinhaberInnen zu verfügen bzw. die geltenden rechtlichen Bestimmungen einzuhalten. In diesem Punkt ist die Rolle der Plattformen (mit besagter Ausnahme) als ambivalent zu bezeichnen. Sie leben und existieren vom Agieren der NutzerInnen im rechtlichen Graubereich. Gleichzeitig müssen sie ihr eigenes Bestehen rechtlich absichern. Sie sind im Wortsinn zwischen Praxis und Recht positioniert. Diese Ambivalenz zeigt sich nicht zuletzt in der asymmetrischen Präsenz der Richtlinien auf den Plattformen. Während Altersklassifikationen u. Ä. mitunter extensiv erklärt und angezeigt werden, findet sich der Passus zur Verantwortlichkeit der NutzerInnen im Kleingedruckten.

5. Schlussbetrachtung

Die Konfrontation von Arrangements und rechtlichen Beurteilungskriterien am Beispiel von Fan Fiction erbringt folgende Einsichten:

Erstens ist festzuhalten, dass sich unabhängig vom Recht in der lebensweltlichen Nische dieser Kultur mit transformativer Werktreue, Nicht-Kommerzialität und referenzieller Transparenz einerseits eigene Spielregeln mit durchaus verbindlichem Charakter etabliert haben. Andererseits werden idiosynkratische Originalitäts- und Kreativitätsverständnisse sowie Bedingungen der Veröffentlichung und Zirkulation als Rechtfertigungen mobilisiert, die das eigene Handeln legitimieren. Zusammengenommen handelt es sich um ein in sich schlüssiges Netz an Normen, Werten und Regeln.

Stellt man *zweitens* die Handlungsorientierungen der AutorInnen ausgewählten Basisprinzipien rechtlicher Bewertung gegenüber, ergeben sich neben den erwartbaren Divergenzen und Unvereinbarkeiten auch Parallelen. In Teilen reproduziert werden nicht nur das dem deutschen Recht im Kern zugrundeliegende Originalitätsverständnis, sondern auch die in ihm architektonisch angelegte Zweiteilung von Urheberpersönlichkeitsrechten und (kommerziellen) Verwertungsrechten.

Drittens zeigt sich, dass ungeachtet der über Fan Fiction ggf. entstehenden Rechtsverletzung das informelle Urheberrecht in bestimmten Punkten über das bestehende Urheberrecht hinausgeht. In dem von uns untersuchten Feld betrifft das vor allem das Gebot der Transparenz und das Gebot der Kenntlichmachung von Inspirationen in Form von Credits.

Es ist vor diesem Hintergrund zu einfache, Fanpraxis wie Fan Fiction unter Generalvorbehalt zu stellen. Zwar suggeriert die derzeitige Situation – zumindest im Bereich Fan Fiction – eine Koexistenz der kreativen Fans, die gewisse rote Linien nicht überschreiten, und der Medienindustrie, die von weitgehender Verfolgung absieht. Dieses fragile Nebeneinander kann letztlich jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass für die Fans

Rechtsunsicherheit besteht und sie im Zweifelsfall, wenn ihr Handeln nicht in die Verwertungs- und Marketingstrategien der großen Medienunternehmen passt, rechtlich am „kürzeren Hebel“ sitzen. Gerade wenn es darum geht, der vielbeschworenen Legitimationskrise des Urheberrechts zu begegnen und seine Akzeptanz zu erhöhen, können – so unsere Hoffnung – empirisch-praxeologische Einblicke in die „Rechtspraxis“ inklusive all der Widersprüchlichkeiten, die diese zutage fördern, eine produktive Quelle der weiteren Auseinandersetzung und des Dialogs zwischen den verschiedenen Akteursgruppen sein.

Literatur

- Artieri, G. B. (2012). Productive Publics and Transmedia Participation. *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, 9(2), 448–468.
- Cuntz-Leng, V. (2015). Harry Potter Que(e)r: Eine Filmsaga im Spannungsfeld von Queer Reading, Slash-Fandom und Fantasyfilmgenre. Bielefeld: transcript.
- Dahlgren, P. (2005). The Internet, Public Spheres, and Political Communication: Dispersion and Deliberation. *Political Communication*, 22(2), 147–162.
- Derecho, A. (2006). Archontic Literature: A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction. In K. Hellekson & K. Busse (Eds.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet* (pp. 61–78). New Essays, Jefferson, NC: McFarland.
- Dobusch, L., & Quack, S. (2011). Interorganisationale Netzwerke und digitale Gemeinschaften: Von Beiträgen zu Beteiligung? *Managementforschung*, 21, 171–213.
- Döhl, F. (2016). *Mashup in der Musik. Fremdreferenzielles Komponieren, Sound Sampling und Urheberrecht*. Bielefeld: transcript.
- Dolata, U., & Schrape, J.-F. (2014). Kollektives Handeln im Internet. Eine akteurstheoretische Fundierung. *Berliner Journal für Soziologie* 24, 5–30. DOI 10.1007/s11609-014-0242-y.
- Duffet, M. (2013). *Understanding Fandom. An Introduction to the Study of Media Fandom*. New York/London/New Delhi/Sydney: Bloomsbury.
- Einspanner-Pflock, J. (2017). *Privatheit im Netz. Konstruktions- und Gestaltungsstrategien von Online-Privatheit bei Jugendlichen*. Wiesbaden: Springer VS.
- Einwächter, S. (2015). „Please don't sue“: Zum fankulturellen Umgang mit kontingennten Rechtsnormen. *medienkontrolle.de*, 1–31. <http://www.medienkontrolle.de/wp-content/uploads/2015/12/Einwaechter-Sophie-2015-04-02.pdf> [02.10.2018].
- Fiesler, C., & Bruckman, A. (2014). Remixers' Understandings of Fair Use Online. CSCW 2014, Building on Others, February 15–19, 2014, Baltimore, MD, USA. DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/2531602.2531695>.
- Fiske, J. (1989/2010). *Understanding Popular Culture*. 2nd ed. Boston/London/Welling-ton: Routledge.
- Frieß, D., & Eilders, C. (2015). A Systematic Review of Online Deliberation Research. *Policy & Internet*, 7(3), 319–339.
- Gießmann, S. (2016). Registrieren, Identifizieren, Zuweisen. Produktion und Technizität des Rechts bei Bruno Latour. In M. Twelmann (Hrsg.), *Wissen, wie Recht ist. Bruno Latours empirische Philosophie einer Existenzweise* (S. 93–112). Konstanz: Konstanz University Press.
- Hellekson, K. (2009). A Fannish Field of Value. Online Fan Gift Culture. *Cinema Journal*, 48(4), 113–118.
- Hellekson, K. (2015). Making Use of: The Gift, Commerce, and Fans. *Cinema Journal*, 54(3), 125–131.
- Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. London: Routledge.
- Illouz, E. (2013). *Die neue Liebesordnung. Frauen, Männer und Shades of Grey*. Berlin: Suhrkamp.
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. London: Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York/London: New York University Press.

- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: New York University Press.
- Jones, B. (2014). Fifty Shades of Exploitation: Fan Labor and Fifty Shades of Grey. *Transformative Works and Cultures*, 15. <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2014.0501>.
- Kannengießer, S., & Kubitschko, S. (2017). Acting on Media: Influencing, Shaping and (Re)Configuring the Fabric of Everyday Life. *Media and Communication*, 5(3), 1–4.
- Katzenbach, C. (2018). There is Always More than Law! From Low IP Regimes to a Governance Perspective in Copyright Research. *Journal of Technology Law and Policy*, 22(1). <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:0168-ssoar-55704-7> [02.10.2018].
- Kempfert, K., & Reißmann, W. (2017). Transformative Works and German Copyright Law as Matters of Boundary Work. *Media in Action*, 1(2), 65–91.
- Loosen, W. (2016). Das Leitfadeneinterview – eine unterschätzte Methode. In S. Averbeck-Lietz & M. Meyen (Hrsg.), *Handbuch nicht standardisierte Methoden in der Kommunikationswissenschaft* (S. 139–156). Wiesbaden: Springer VS.
- Metzger, A. (2018). Regulierung im Urheberrecht – Herausforderungen und Perspektiven. *Zeitschrift für Urheber- und Medienrecht (ZUM)*, 62(4), 233–242.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York/London: New York University Press.
- Mundhenke, F., Ramos Arenas, F., & Wilke, T. (Hrsg.) (2015). *Mashups: Neue Praktiken und Ästhetiken in populären Medienkulturen*. Wiesbaden: Springer VS.
- Reißmann, W., & Hoffmann, D. (2017). Fanfantasien und Jugendschutz. Selbstregulierung in Fan-fiction-Archivplattformen. *tv diskurs*, 81, 80–85.
- Reißmann, W., & Nieland, J.-U. (2018). Fanfiction zwischen Wirtschafts- und Kulturgut: Urheberrechtliche Problematiken, empirische Befunde und medienpolitische Reflexionen. In C. Eilers, O. Jandura, H. Bause & D. Frieß (Hrsg.), *Vernetzung. Stabilität und Wandel gesellschaftlicher Kommunikation* (S. 288–315). Köln: Herbert von Halem.
- Sandvoss, C. (2015). Challenging Boundaries. Fans and Cultural Industries. In K. Oakley & J. O'Connor (Eds.), *The Routledge Companion to the Cultural Industries* (pp. 357–370). London/New York: Routledge.
- Schmidt, J.-H. (2012). Persönliche Öffentlichkeiten und informationelle Selbstbestimmung im Social Web. In J.-H. Schmidt & T. Weichert (Hrsg.), *Datenschutz. Grundlagen, Entwicklungen und Kontroversen* (S. 215–225). Bonn: bpb.
- Stalder, F. (2014). *Der Autor am Ende der Gutenberg Galaxis*. Zürich: Buch & Netz.
- Stieper, M. (2015). Fan Fiction als moderne Form des Pastiche. *AfP – Zeitschrift für Medien- und Kommunikationsrecht*, 46(4), 301–305.
- Strauss, A. L., & Corbin, J. M. (1998). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. London: Sage.
- Summerer, C. (2015). „Illegal Fans“: Die urheberrechtliche Zulässigkeit von Fan Art. Berlin: De Gruyter.
- Tosenberger, C. (2008). Homosexuality at the Online Hogwarts. Harry Potter Slash Fanfiction. *Children's Literature*, 36(1), 185–207.
- Tushnet, R. (2014). ‘I’m a Lawyer, Not an Ethnographer, Jim’: Textual Poachers and Fair Use. *Journal of Fandom Studies*, 2(1), 21–30, DOI: 10.1386/jfs.2.1.21_1.
- Watson, J. (2010). Fandom Squared: Web 2.0 and Fannish Production. *Transformative Works and Cultures*, 5. <https://doi.org/10.3983/twc.2010.0218> [02.10.2018].
- Witzel, A. (1985). Das problemzentrierte Interview. In G. Jüttemann (Hrsg.), *Qualitative Forschung in der Psychologie: Grundfragen, Verfahrensweisen, Anwendungsfelder* (S. 227–255). Weinheim: Beltz.