

Sophie G. Einwächter

„Please don't sue“: Zum fankulturellen Umgang mit kontingenten Rechtsnormen¹

Abstract: Wenn Fans sich für einen Gegenstand begeistern, kann dies in Formen künstlerischer Produktion münden. Während in den Siebziger- bis Neunzigerjahren Fanfiction oder andere von Fans erstellte Medien meist nur innerhalb geschlossener Gruppen und Räume kursierten, wird von Fans Erstelltes nun per Internet und soziale Netzwerke global verbreitet und ist so auch Nicht-Fans zugänglich. Diese Form der Öffentlichkeit bringt mit sich, dass die Rechteinhaber_innen der von Fans bewunderten Originalwerke fankultureller Aktivität stärker gewahr werden und diese teils zu reglementieren suchen.

Der Aufsatz stellt die pragmatisch-organisatorischen Auswirkungen dieser von Fans als rechtlich kontingent empfundenen Situation anhand aktueller Beispiele aus der Fantasy-Fanzzene vor. Er diskutiert zudem die pragmatischen Implikationen vereinsrechtlich organisierter Fangemeinschaften. Er illustriert anhand von Interviews mit deutschen und skandinavischen Akteur_innen individuelle Einschätzungen und gängige Strategien des Umgangs: Produktion und Vertrieb von Fanwerken mit einer Erklärung guter Absichten, Kontaktaufnahme und versuchte Einigung mit Rechteinhaber_innen, Formen der Selbstregulierung, anonyme, kollektive Risikoübernahme, gezielte Förderung und Produktion eigenständiger Inhalte.

1. Fankultur, Medien, Rechtsnormen

Wenngleich sie oft immer noch als Nischenphänomene verkannt oder belächelt werden, sind fankulturelle Praktiken für die kulturelle und kulturwirtschaftliche Sphäre von großer Bedeutung: Fans verbreiten Medien und Wissen über Medien und produzieren innovative Kultur- und Informationsgüter, wie etwa Fankunst, -filme, -literatur und Webpräsenzen (vgl. Einwächter 2014). Sie setzen sich für den Erhalt der Gegenstände,

¹ Der Aufsatz basiert auf Teilen des zweiten Kapitels meiner Dissertation (Einwächter, *Transformationen von Fankultur*, 2014) und einem Vortrag, den ich auf der Jahrestagung 2014 der Gesellschaft für Medienwissenschaft gehalten habe. Er ergänzt diese Vorarbeiten um weitere Interviews und aktualisiert die zuvor gewonnenen Erkenntnisse.

für die sie sich begeistern, ein und tragen in Form von sammelnder oder ausstellender Tätigkeit selbst zur Archivierung von Populärkultur bei (Einwächter 2015).

In ihrer Publikation *Fans. Soziologische Perspektiven* definieren die Herausgeber Roose, Schäfer und Schmidt-Lux Fans als Personen, die sich dadurch auszeichnen, dass sie über längere Zeit in emotionaler Auseinandersetzung mit einem Fanobjekt stehen, und in diese Auseinandersetzung Investitionen von „Zeit und/oder Geld“ vornehmen (2010: 12). Nach einer solchen Definition deckt Fandom ein sehr breites Feld kultureller Beschäftigung ab: Phänomene der Begeisterung für eine prominente Person, für Gegenständliches oder Abstraktes, für Kunst, Musik oder Sport.

Es passt gut zu einem solch weit gefassten Verständnis von Fans und den Gegenständen, mit denen sie sich auseinandersetzen, dass Fankultur im wissenschaftlichen Diskurs der letzten zehn Jahre zunehmend als fester Bestandteil von Alltagskultur begriffen wird. Gray, Harrington und Sandvoss folgern, dass durch eine Untersuchung fankultureller Phänomene immer auch Einblicke in modernes Alltagsleben gewährt würden. Mehr noch: „studying fan audiences allows us to explore some of the key mechanisms through which we interact with the mediated world at the heart of our social, political, and cultural realities and identities“ (2007: 10).

Auf der Grundlage meiner eigenen, vornehmlich ethnographischen, Auseinandersetzungen mit Fankultur teile ich diese Auffassung. Fanobjekte sind in vielen Fällen Medien, wie etwa Bücher, Filme oder Serien, oder über Medien *vermittelt*, wie beispielsweise Stars. Durch die intensivierten Formen des medialen Konsums und der kulturellen Beschäftigung, die wir in Fankreisen vorfinden, werden aktuelle Themen und Tendenzen der Populär- und Gegenwartskultur oftmals früh und besonders deutlich wahrnehmbar. Meine in diesem Artikel formulierte Sicht auf Fans und ihren Umgang mit Rechtsnormen lässt sich somit im Folgenden als Ausgangspunkt sowohl für medien- und kulturwissenschaftliche als auch für soziologische Forschung begreifen: in fankulturellen Tätigkeiten können wir Alltagspraktiken des Umgangs mit Medien und deren rechtlichen Bedingungen vorfinden und untersuchen.

Im Rahmen der Recherche für meine Dissertation, die sich mit der Bedeutung von Fankultur innerhalb kreativwirtschaftlicher Kontexte auseinandersetzte, führte ich von 2010 bis 2012 Experteninterviews mit Fans der deutschen Fantasy-Fanszene. Eine Reihe von Webseitenbetreibenden, Fanfilmemacher_innen und eine YouTuberin, die im Rahmen ihres *Harry*

Potter-Fanseins Berühmtheit erlangt hatte, äußerten sich über ihre Tätigkeiten und deren organisatorische und ökonomische Implikationen.

Obwohl nicht zentraler Gegenstand, trat in diesen Gesprächen auch zu Tage, dass die Interviewten alle bereits in irgendeiner Form die urheberrechtlichen Implikationen ihrer fankulturellen Auseinandersetzungen mit Filmen und Serien, Spielen und Büchern reflektiert hatten. Die meisten von ihnen waren über die geltende Rechtslage verunsichert und pflegten unterschiedliche Strategien, möglichen Problemen vorzubeugen. Im Sommer 2015 hatte ich Gelegenheit, das Sample um fünf Gespräche mit aktiven J.R.R. Tolkien-Fans und mit einem diesmal gezielt an rechtlichen Aspekten orientierten Fragekatalog zu erweitern (und so auch manche Erkenntnisse zu aktualisieren). Darunter waren die Herausgeberin der norwegischen printbasierten Fanzeitung *Angerthas* und der schwedische Initiator des *Lord of the Rings Projects* (auch *LOTR Project*), einer unterhaltungsorientierten Onlinepräsenz, die über ihre oftmals viral kursierenden Inhalte bereits internationale Bekanntheit erreicht hatte. Drei weitere Interviews zeichnete ich mit dem Ersten Vorsitzenden und zwei aktiven Mitgliedern der als Verein organisierten *Deutschen Tolkien Gesellschaft* (DTG) auf.

2. Typische Fantätigkeiten

Fans, das hat vor allem die Literatur der Cultural Studies vielfach betont, konsumieren nicht nur exzessiv, sie setzen sich aktiv mit ihrem Fanobjekt auseinander. Unter Zuhilfenahme inhaltlicher Anleihen produzieren sie kreative Erweiterungen eines bestehenden Textes oder medialen Kanons, über Modifikationen oder neue Lesarten fügen sie dem Ursprungsmaterial weitere Bedeutungen hinzu (vgl. u.a. Bacon-Smith 1992, Jenkins 1992, Penley 1997).

Typische mediale fankulturelle Ausdrucksformen sind etwa das ‚Vidding‘ (das Erstellen von Fan-Videos), Fanfiction (von Fans geschriebene Geschichten, die im narrativen Kosmos oder Umfeld eines medialen Produktes oder öffentlicher Persönlichkeiten angesiedelt sind), ‚Filking‘ (Kompositionen und Aufführungen von Musik, die an ein Fanobjekt angelehnt sind), Blogging und Microblogging (ein mit Kurztext arbeitendes sowie stark bildbasiertes Verfahren, das häufig animierte gif-Dateien einsetzt), ‚Cosplay‘ (das Übernehmen der Rolle einer fiktionalen Figur durch

Tragen eines Kostüms und Make-Ups sowie durch entsprechendes Verhalten, vgl. Byell/Schumacher 2014), aber auch das Organisieren von Veranstaltungen zum Fangegegenstand sowie das Erstellen von Informationsdiensten in digitaler oder printbasierter Form (vgl. Cuntz-Leng 2014; für eine detaillierte Auflistung von Fanpraktiken im PC-Spiele-Fandom siehe darin Wiemker/Wimmer 2014).

Als Beispiel für die aneignenden und bedeutungstransformierenden Formen der fankulturellen Beschäftigung ist in kulturwissenschaftlichen Kreisen wohl die so genannte ‚Slash-Art‘ oder auch ‚Slash-Fiction‘ am bekanntesten, welche fiktionale Charaktere narrativ in homosexuelle Zusammenhänge versetzt, die nicht im Ursprungstext formuliert sind. Die ursprünglichen Charaktere des Originaltextes werden in neuen Beziehungszusammenhängen dargestellt, und es werden abweichende Annahmen bezüglich ihrer sexuellen Orientierungen getroffen. Somit wird auch das Verständnis der Charaktere und der Motivationen ihres Handelns verändert (typographisch wird dies mit Hilfe eines Slash-Zeichens zwischen den assoziierten Charakteren markiert, wie etwa ‚Aragorn/Legolas‘ im *Der Herr der Ringe*-Fandom). Dieses Prinzip ist vor allem aus der Fanfiction bekannt – Constance Penley hat 1997 mit *Nasa/Trek* eine frühe Analyse dieser Ausdrucksform anhand von *Star Trek*-Fanfiction vorgelegt – wird aber auch in andere fankulturelle Ausdrucksformate übersetzt.²

Ein einschlägiges Beispiel aus dem *Der Herr der Ringe*-Fandom kursiert seit Jahren auf diversen Videoplattformen: Unterlegt mit dem Song *Hungry Eyes*, der durch den Film *Dirty Dancing* bekannt wurde, also stark (hetero)sexuell konnotiert ist, sind hier Filmsequenzen aus den Tolkien-Verfilmungen Peter Jacksons aneinandergereiht, in denen die männlichen Hauptfiguren Aragorn und Legolas gezeigt werden. Die Montage bedient sich des Shot-Reaction-Shot-Prinzips und legt durch Assoziation nahe, dass die beiden Figuren bedeutungsvolle Blicke tauschen, die ihrer Sehnsucht nacheinander Ausdruck verleihen ([MorganCharles 2006](#)).³ Wenn

² Auch im Cosplaying gibt es Slash-Elemente. Auf einer Fanconvention, auf der das *Twilight Saga*-Fandom stark repräsentiert war, war beispielsweise ein weibliches Paar anwesend, das sich wie die Charaktere Jacob Black und Edward Cullen (im Originaltext heterosexuelle Konkurrenten um die Gunst von Bella Swan) gekleidet hatte, und so ‚in character‘ demonstrativ Händchen hielt und sich küsste.

³ Das Video ist in Deutschland auf YouTube gesperrt, kann aber z.B. über den Tor-Browser aufgerufen werden.

Fans wie hier basierend auf den Werken anderer tätig werden, so formuliert es Science-Fiction-Fan Robert im Gespräch, benutzen sie „ja quasi die Spielwiese von anderen Leuten und das ist auch 'ne Rechtfertigung“.

3. Rechtslage und kulturelle Bewertung medialer Fanobjekte

Typische mediale Fanobjekte wie Bücher, Filme oder Serien sind immaterielle Güter. Die Ideen, auf denen sie basieren, müssen erst in ein Trägermedium überführt werden, um verwertet zu werden. Dieses Prinzip der Wertschöpfung, das auf individuellen kreativen Leistungen beruht und der Kulturwirtschaft bestimmend zugrunde liegt, wird über Gesetze zum Schutz des geistigen Eigentums gesichert und gefördert (DCMS 2001: 4).

Den Urheber_innen kreativer Werke stehen sowohl im angloamerikanischen als auch im deutschen Rechtsraum Exklusivrechte im Hinblick auf Kopie und Verbreitung zu. Auch das Erstellen hierauf aufbauender Werke ist per Copyright oder Urheberrecht gesetzlich geregelt. Zunehmend machen einzelne Kreative auch von eigenen Deklarationen nach dem *Creative Commons*-Prinzip Gebrauch, indem sie angeben, nach welchen Bedingungen mit ihrem Werk verfahren werden darf. Es gibt überdies sowohl beim amerikanischen und britischen Copyright als auch beim deutschen Urheberrecht Ausnahmeregelungen, die trotz rechtlichen Anspruchs der Urheber_innen eine öffentliche Auseinandersetzung anderer mit ihren Werken erlauben. Rebecca Tushnet argumentiert etwa, dass fan-kulturelle Praktiken rechtlich unter die ‚Fair Use‘-Klausel des amerikanischen Copyrights fielen (1997). Gemäß § 107 des US-amerikanischen *Copyright Act* stellen Werke, die ein geschütztes Werk zitieren, kritisieren oder parodieren, diesem also eine Bedeutungsebene hinzufügen, keine Copyright-Verletzungen dar.

Das Wissen um den ‚Fair Use‘ wurde im angloamerikanischen Raum bereits in den neunziger Jahren in Fankreisen geteilt. Eine Fanfiction-Autorin, die als Anwältin tätig ist, legte beispielsweise ihre Einschätzung der Situation bereits 1999 online in einem Diskussionsbeitrag dar. Diesen lud sie drei Jahre später auf ihre Webseite hoch, wo er bis heute einzusehen ist: „I believe that non-commercial fan fic falls squarely within the ‚fair use‘ exception to the exclusive rights of the copyright owner“ ([Gran 1999/2002](#)). Sie zitierte den Gesetzestext und erläuterte diesen für juristische Laien: „‚Fair use‘ is a statutory EXCEPTION [sic] to the exclusive

rights of the copyright owner. It ‚confers a privilege to use copyrighted material in a reasonable manner without the owner’s consent.’ *Belmore v. City Pages, Inc.,* 880 F.Supp. 673, 676 (D. Minn. 1995)“ (ebd.).

Wie in diesem Fall profitieren Fans oft von der Bereitschaft anderer, Wissen zu teilen. Die Zugehörigkeit zu einer Gemeinschaft fördert hierbei den Wissenszugewinn nach dem Prinzip eines kommunikativen Austauschs und kollektiven Voneinander-Lernens, wie es etwa Pierre Levy in *L’intelligence collective* beschreibt (1994). Das obige Beispiel belegt zudem, dass digitale Verbreitungswege solche Prozesse fördern und dabei die Grenzen physischer und nationaler Räume überschreiten. Derrick de Kerckhove betont die zentrale Rolle digitaler Vernetzung im Kontext der Verbreitung von Wissen und denkt – Levys Begriff konkretisierend – diesen als eine primär medial bedingte „Connected Intelligence“ weiter (1998).

Die Implikationen der ‚Fair Use’-Klausel sind auch den von mir interviewten deutschen und skandinavischen Fans vertraut, obwohl sie nicht ihren Rechtsraum betreffen, und vielfach herrscht der Wunsch nach einer ebenso verständlichen Regelung für die eigenen Tätigkeiten. Auf meine Frage, was Fans in rechtlicher Hinsicht zu raten sei, gibt Tobias die scherzhafte Antwort: „Am Besten in die USA auswandern.“ Das ‚Fair Use’-Prinzip ist für viele bereits zur Richtlinie ihrer Praktiken geworden, auch wenn sie sich gar nicht im amerikanischen Rechtsraum aufhalten. Anette, die ein norwegisches printbasiertes Fanmagazin herausgibt, äußert beispielsweise: „I think I could claim ‚Fair Use’ in the American [sense]“ und spezifiziert erst auf Nachfrage, dass es auch im norwegischen Urheberrecht Ausnahmeregelungen gebe.

Insbesondere die Frage, wo im Internet ein Rechtsraum endet und der andere beginnt, verunsichert viele, vor allem, wenn Plattformen international genutzt werden: Wenn beispielsweise eine deutsche Bloggerin sich Film-Material eines amerikanischen Konzerns aneignet, humoristisch synchronisiert und über ihren deutschen YouTube-Kanal veröffentlicht, kann sie dann mit der schützenden Regelung des ‚Fair Use’ argumentieren? In den Nutzungsbedingungen YouTubes findet sich eine Aussage darüber, dass Angelegenheiten zwischen den Nutzern und der Plattform nach englischem Recht zu verhandeln seien, das eine ähnliche Ausnahmeregelung kennt wie das amerikanische Copyright. Dennoch wurde der YouTube-Account von Kathrin Fricke, besser bekannt als die *Harry Potter*-synchron-

nisierende [Coldmirror](#), im Jahr 2009 vorübergehend gesperrt. Möglicherweise liegt dies daran, dass in der englischen Entsprechung des ‚Fair Use‘, dem so genannten ‚Fair Dealing‘, erst seit 2014 ein Absatz vorhanden ist, der Parodien als zu genehmigende Ausnahmefälle erwähnt, in der neuen Sektion 30A der *Copyright and Rights in Performances (Quotation and Parody) Regulations 2014*.

Zusätzlich verwirrt, dass sich deutsche Fans auf internationalen Plattformen auch mit national bedingten Restriktionen konfrontiert sehen, wie etwa den zahlreichen durch die *Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte* (GEMA) in Auftrag gegebenen Videosperungen, die auf Verwertungsansprüchen im Musikbereich gründen. Im deutschen Rechtsraum gelten Schrankenbestimmungen des Urheberrechts (vgl. etwa § 51 UrhG: ‚Zitate‘), mit denen Fans sich auseinandersetzen müssen, um die Rechtslage ihrer Unternehmungen zu bewerten. Was aber innerhalb dieser Bestimmungen als legitimer Umgang mit einem Originalwerk einzustufen ist, wird wie auch beim ‚Fair Use‘ von Fall zu Fall entschieden, nach Beanstandung der Rechteinhaber_innen und somit in einer Situation, die Fans zu vermeiden suchen, da sie mit rechtlichen Schritten und finanzieller Belastung einhergeht.

Der *Creative Commons*-Gründer und Jura-Professor Lawrence Lessig weist in zahlreichen Beiträgen (u.a. 2004; 2008) auf eine Pervertierung des Copyrights hin. Dieses diene – in seiner von meist multinationalen Konzernen geübten Anwendung – längst nicht mehr dem Schutz des geistigen Eigentums von Künstler_innen. Stattdessen hemme es in seiner Starrheit geradezu individuelle kreative Entfaltung und trage zudem zur Kriminalisierung weiter Teile der Bevölkerung bei.

Lessig unterscheidet zwei grundlegende Umgangsformen mit Kultur: Als „Read Only“ (2008: 36) bezeichnet er Medien, die allein über Konsum erschlossen werden dürfen und als „Read/Write“ (28) solche, bei denen Rezipienten die Gelegenheit haben zu partizipieren, indem sie Eingriffe vornehmen und Inhalte umschreiben. Er verwendet diese Begriffe in Anlehnung an die übliche Rechtevergabe zur Nutzung einer Computer-Datei, die sich jeweils innerhalb ihres Informations-Menüs einsehen lässt. Ist die Bearbeitung einer Datei erlaubt, so ist dies mit ‚Sie dürfen lesen und schreiben‘ (oder vergleichbarer Formulierung) verzeichnet (28). Ein solches ‚Lesen und Schreiben dürfen‘ sieht Lessig insbesondere in der Bloggingkultur verwirklicht, die Kommentare zulasse und begrüße (64). Als eine Untergattung bezeichnet er schließlich „Remix“, ein Verfahren, das

zunehmend an Einfluss gewinne, und – wie der eingangs erwähnte *Hungry Eyes*-Clip – aufbauend auf vorgefundenem kulturellen Material Neues schaffe (71). Im Umgang mit Musik, so argumentiert Lessig, besitze dieses freie Anordnen kultureller Versatzstücke lange währende Tradition und sei immer Ausdruck einer Kunstfertigkeit derer gewesen, die es ausübten: „It is the expression of a freedom to take ‘the songs of the day or the old songs‘ and create with them. [...] The selection and arrangement expressed the creative ability of the singers” (56). In seiner Darstellung der „remix creativity“ (16) beschreibt Lessig so eine besondere Produktivität, die auch Fantätigkeiten besitzen: Aus der Kombination von Bekanntem entsteht etwas bedeutungsvolles Neues.

Ich habe in meiner Dissertation dafür plädiert, den innovativen Aspekt dieses Neuarrangierens von Inhalten zu beachten. Ausgehend von Joseph Schumpeters Innovationstheorie, die die Bestrebungen von Unternehmer_innen im Auffinden und Neukombinieren von bestehenden Ressourcen verortet, ist fankulturelles Handeln, das eben solche „neue[n] Kombinationen realisiert“, als innovativ und sogar als *unternehmerisches* Handeln zu verstehen (Schumpeter 1912/2006: 172f.). Ob wir Fans als innovative Unternehmer_innen oder als ‚textuelle Wilderer_innen‘ begreifen, wie Henry Jenkins dies in seiner frühen Publikation zu Fans tut, ist auch in rhetorischer Hinsicht ein wichtiger Unterschied, der die Bezeichneten – wenngleich sicherlich in Jenkins’ Fall unbeabsichtigt – in legal oder illegal Agierende unterscheidet.

Dass derlei Rechtsfragen überhaupt für Fans zum Thema werden, ist eine Entwicklung jüngerer Zeit. Noch im Jahr 1992, in Henry Jenkins’ Standardwerk zu fankulturellen Praktiken im *Star Trek*-Fandom, *Textual Poachers*, wird der urheberrechtliche Themenkomplex nur am Rande erwähnt. Hier bleibt es bei einer kurzen Nennung der möglichen Problematik von derivativen Werken. Was überwiegt, ist die Betonung der inhaltlichen Umdeutungen von Texten und des Ringens von Produzent_innen und Fans um Deutungshoheit. Tatsächliche hieraus erwachsende rechtliche Konsequenzen scheinen aber in den frühen Neunzigerjahren noch kein derart umfassendes gesellschaftliches Problem gewesen zu sein, wie es sich zwanzig Jahre später, im Zeitalter der sozialen Medien und File-sharing-Plattformen, präsentiert.

4. Neue Reichweite, neue Aufgaben

Digitale Medienbearbeitung und Vernetzung von Fans im Internet verändern die technischen Voraussetzungen und die Verbreitungsmöglichkeiten der von ihnen erstellten Medieneinheiten. Vor allem ist eine größere Sichtbarkeit von Fankultur im öffentlichen Raum festzustellen. Im Zeitalter globaler digitaler sozialer Netzwerke transzendiert Fankultur geschlossene Räume und findet sich zunehmend auf Plattformen und in Netzwerken, die nicht nur von Fans frequentiert werden. Dies fördert auch das Problembewusstsein von Urheberrechts-Inhabern gegenüber einer ungewollten Nutzung und Verbreitung ihrer Inhalte.

Fans wiederum sind sich bewusst, dass ihre Tätigkeiten möglicherweise beobachtet werden. 2010 berichteten mir die Betreiberinnen einer Vampirmedien-Fanseite, dass sie täglich vier Stunden Zeit in die Überprüfung möglicherweise urheberrechtlich geschützten Materials investieren. Auch Tobias von der DTG geht lieber auf ‚Nummer sicher‘. Er nutze im Online-Bereich nur Bilder mit ‚[...] Open Source Creative Commons-Lizenzen, meistens auch nochmal gegengeprüft, ob sie auch wirklich frei sind‘. Denn, so ist er überzeugt: ‚Nur weil’s bei Wikipedia steht, oder bei Wikimedia, heißt das noch lange nicht, dass man sie auch nutzen kann. Was hochgeladen wird, wird zwar meist geprüft, aber Tests haben ergeben, dass auch dort urheberrechtlich geschütztes Material vorhanden ist‘.

Auch Anette bemüht sich um die rechtliche Abklärung aller Inhalte ihrer norwegischen Fanzeitung, denn sogar bei printbasierten Fanwerken ist im digitalen Zeitalter nicht von lokaler Begrenzung auszugehen. Obwohl die Zeitschrift nur in geringer Auflage gedruckt wird und in einer kleinen Gemeinschaft zirkuliert, vermutet ihre Herausgeberin, dass eine Berücksichtigung der norwegischen Rechtslage allein nicht ausreicht:

The main audience is of course in Norway, but we also have a sister organisation in the Netherlands – Unquendor – and we send them a journal, we also send [it] to the *Tolkien Society* and I think also to someone in the US, so it will leave the country and if I get a text from someone outside of Norway, which I do quite often, I will send the journal to them. So it will leave Norway and I have to be prepared that someone might scan something and put it online, so I have to be careful. I don’t want to break the rules, I try not to break the rules, at least not consciously.

Ihr schwedischer Kollege Emil vom *Lord of the Rings-Project* hingegen sieht die Lage entspannter, und beruft sich dabei insbesondere auf die nationale Verortung seiner Website: „It is not the same in Sweden as in Germany. I think, in Germany there are regulations on websites just in general. In Sweden it is very relaxed, compared to that.“

Das Urheberrecht ist keinesfalls das einzige rechtliche Regelwerk, zu dem sich Fans verhalten müssen. Aus ihren Tätigkeitsbereichen als Webseiten- oder Fanclubbetreibende, Fanfilmschaffende oder Veranstaltende von Fan-Events ergeben sich rechtliche Fragestellungen auf weiteren Gebieten. So schildert Sebastian, er habe sich sowohl „durch das Gestalten einer Website“ als auch „durch [...] Vorstandsarbeit und durch das Organisieren von Veranstaltungen“ mit einer Reihe von Gesetzestexten beschäftigt:

Also, vom Urheberrecht [...] bis hin zu Vereinsrecht, also BGB [Bürgerliches Gesetzbuch], die gesamten Teile dazu und Verkehrsrecht mit Eingriff in die öffentliche Verkehrsordnung bei Veranstaltungen, Jugendschutzgesetz. Alles, was halt so anfällt. Vom Beantragen einer Schankgenehmigung [zur] Sondererlaubnis bei Abbrennung von Pyrotechnik und so weiter und so fort, also da sind ganz viele Bereiche, die da tangiert werden.

5. Fan-Umgang mit Rechtsnormen

Der Umgang mit rechtlichen Fragestellungen gestaltet sich bei Fans unterschiedlich. Bei den aktiven Fans, die ich interviewt habe, fand ich fünf Strategien vor, mit der unsicheren Rechtslage ihrer Werke – Fanfilme, Magazine und Webseiten – umzugehen: I. Produktion und Vertrieb von Fanwerken mit einer Erklärung guter Absichten und Verweis auf die UrheberInnen der Originale, II. Versuche der Kontaktaufnahme und Einigung mit Rechteinhaber_innen, III. Selbstregulierung auf ein für ungefährlich erachtetes Maß an fremden Inhalten, IV. anonyme, kollektive Risikoübernahme, V. gezielte Förderung und Produktion eigenständiger Inhalte.

I. „Please don't sue“: Produktion und Vertrieb von Fanwerken mit einer Erklärung guter Absichten, sowie Verweis auf die Rechteinhaber_innen

Auf YouTube lässt sich beobachten, dass zahlreiche Fans ihre Remix-Videos mit so genannten ‚Disclaimern‘ ausstatten. Darin betonen sie, ihr Werk erhebe keinen rechtlichen Anspruch auf das genutzte Material und es liege der erstellten Medieneinheit keine kommerzielle Absicht zugrunde. Um einen Eindruck von der Reichweite dieses Phänomens zu erhalten, empfiehlt sich eine Suche nach dem Satzfragment „Please don't sue“ in Kombination mit dem Suchbegriff „fan“, etwa bei YouTube: Zahlreiche Videos tragen den Appell bereits im Titel, andernfalls steht er in den Beschreibungen der Dateien, oftmals begleitet von Versicherungen wie: ‚I don't own anything‘ und ‚all rights belong to ...‘. Wie Rebecca Tushnet hervorhebt, zeugten solche Erklärungen zwar von der weit verbreiteten Ansicht, sie könnten juristischer Verfolgung vorbeugen, jedoch seien sie aus gesetzlicher Warte weitgehend unbedeutend:

Though fans sometimes offer explicit disclaimers that refer to a specific creator or copyright owner, the relevant information is that the fan makes no ownership or authorship claims to the characters and situations. (Tushnet 2007: 66)

Relevant sind diese ‚Disclaimer‘ jedoch aus soziologischer und analytischer Warte, lässt sich doch anhand ihrer die beträchtliche Verunsicherung ablesen, welche Nutzer der Plattform zu derartigen Äußerungen veranlasst. Obwohl sie unter Fans weit verbreitet sind, ist vielen bekannt, dass Disclaimer allein die Rechtslage nicht zu verändern vermögen. Sebastian kritisiert dieses Vorgehen anderer Fans:

Das ist die gleiche Naivität, die man in der ganzen Gesellschaft sieht, beim Nutzen von Social Media, wie oft wird da irgendwo bei Google ein Bild gefunden und dann reingesetzt. [...] Oft geht es gut, wo kein Kläger, da kein Richter, aber besser man fährt den korrekten Weg, als dass man nachher ein böses Erwachen hat.

Emil hat mit einer abwartenden Haltung bislang bei seinem *Lord of the Rings-Project* gute Erfahrung gemacht. Die Webseite bietet verschiedene, teils sehr unterhaltsame Visualisierungen von statistischen Auswertungen

der Tolkienschen Werke, einen detaillierten Stammbaum der involvierten Figuren, eine Zeitleiste wichtiger Ereignisse, und eine interaktive Landkarte von Mittelerde ([Johansson 2012](#)). All diese Aspekte bauen inhaltlich auf den Büchern, visuell teils auch auf den jüngsten Verfilmungen von J.R.R. Tolkiens *Der Herr der Ringe* und *Der Hobbit* auf. Allerdings ist der innovative Anteil seiner Webpräsenz offenbar, die einzelnen Grafiken haben sich viral verbreitet, der Stammbaum wurde in *The Guardian* und im *Time Magazine* ausführlich erwähnt. Nach Emils Auffassung müsste sein Wirken auf Wohlwollen der Rechteinhaber stoßen.

To be honest, what I have done, from the beginning, is concentrating on the creative aspect, and hoping that there will be no problems. And so far there hasn't. I think it is important for ... in this case the *Tolkien Estate* ... but in other cases the *Lucas Films* for *Star Wars* ... to support the fan culture, if it doesn't affect their own business. And I don't think what I have done has affected their ... it does not compete with anything they do. So I think in that case, that's something I considered that I always do things that do not directly compete with what they do.

Das *LOTR-Project* ist bereits seit mehreren Jahren sehr erfolgreich, Emil hatte mit einigen Personen aus dem Umfeld des *The Hobbit*-Franchises Kontakt und geht davon aus, dass er längst davon hätte hören müssen, wäre jemand nicht einverstanden mit seinem Vorgehen:

I mean, it is reasonable to believe, that [considering] how big the project is [...], that someone at these places already knows about it and has already made a decision that they will do nothing about it. I hope that that's the case.

Zwei der Künstler von *Weta Workshop*, dem Merchandising-Anbieter des *Herr der Ringe*- und *Hobbit*-Franchises, hätten seine Arbeit auf Facebook geteilt:

And also some people at the Hobbit Movie-social media team have shared my stuff on their Facebook account. So I know that there are people [from the franchise, SE] that are aware of the project.

Dennoch habe er manchmal gezögert, wenn er ein neues Feature für seine Seite angegangen sei: „I have felt split on many occasions. Especially the

keyword search was something that I thought could be problematic.“ Be-
holfen habe er sich schließlich ebenfalls mit einem begleitenden Statement
auf der entsprechenden Seite:

I have in that particular webpage written how I view the copyright in this case:
It [the keyword search feature, SE] is not commercial. You cannot use the
keywords to turn it back into the book again, because the only references are
page – but not the specific part of the page. So its a useful tool, where the
information you get wont be ... you cant get any excerpts, you can't turn it
back into the book, so its something which is completely different from the
book, it just references it. So I have written a special note there, [...] I hope, if
there is a problem, then the fact that I have so publicly said what my view is,
it might be in my favor.

Für Emil mag die Unklarheit über den rechtlichen Status seiner Tätigkei-
ten bislang kein Problem darstellen, viele Fans verweilen aber in sorgen-
voller Ungewissheit.

A note on Copyright

The information on this site is non-expressive (does not contain narrative prose from
the books) and has been derived without copying the entire works but only indexing
them. Together with the fact that this site generates no money it is my belief that this
is fair use. The indexing has also been done so that the character mentions and words
can only be tied to a page and not a sentence or paragraph. This makes it impossible
to reconstruct the books only from the information in the database.

Abb. 1. Johanssons Stellungnahme zum interaktiven Analysetool (2012)

Andere werden aktiv und treten in direkten Kontakt mit Rechteinhabern.
Tobias meint, man könne „zwei Ansätze verfolgen: ‚Dont ask and hope‘
oder ‚lieber einmal zuviel gefragt, als einmal zuwenig.‘“ Allerdings bein-
hält die direkte Kontaktaufnahme auch eine beträchtliche Problematik,
so fügt er einschränkend hinzu: „jeder, der fragt, kriegt auch 'ne Antwort.
Und man sollte eigentlich keine Fragen stellen, deren Antwort man nicht
hören möchte“.

II. Versuche der Kontaktaufnahme und Einigung mit potentiellen Rechteinhaber_innen

Der Fanfilmer Nicolas berichtete mir von einem früheren Filmprojekt, das in der *Scheibenwelt* des Autors Terry Pratchett angesiedelt war. Sobald der Film fertiggestellt war, schrieb er von Stolz erfüllt einen engen Mitarbeiter des Autors an, um von seinem Werk zu berichten.⁴ Die Antwort fiel ernüchternd aus: Es werde gerade über die Filmrechte verhandelt, dies sei deshalb ein besonders schlechter Zeitpunkt, unautorisiertes Filmmaterial zu verbreiten. Nicolas trat in direkte Korrespondenz mit dem Autor und erlangte schließlich die vertragliche Vereinbarung, seinen Film auf Conventions und im Internet zeigen und auch verkaufen zu dürfen. An diese Zusage war die Bedingung geknüpft, dass erzielte Gewinne an die Orang Utan-Stiftung gespendet würden, welche Pratchett unterstützte. (Nicolas verkaufte im Laufe der Jahre nach eigenen Angaben ungefähr 400 Kopien.)

Sebastian weist darauf hin, dass dem Tolkien-Fandom eigentlich einfachere Bedingungen zugrunde lägen, als anderen Fan-Phänomenen. Hier werde sich primär mit Literatur auseinandergesetzt: „wenn man sich da an wissenschaftliche Standards hält, hat da eigentlich niemand was zu klagen“:

Wir könnten jetzt auch nicht [...] hingehen und auf jedem Stammtisch mit 'nem Beamer *Der Herr der Ringe* zeigen, da bewegen wir uns wieder in einem anderen rechtlichen Fahrwasser, aber eine Lesung kann ich anmelden. Auch da kann man mit den Rechteinhabern sprechen und sich da entsprechende Genehmigungen holen. Und da hat man's halt viel einfacher als im Filmbereich, da wüsste ich jetzt auch gar nicht, wo man sich da melden müsste.

Eine direkte Kontaktaufnahme zu Rechteinhaber_innen kann sich für Fans durchaus problematisch gestalten. Oftmals stellt bereits die Identifizierung der Zuständigen eine Hürde dar. Als Nicolas seinen nächsten Film, eine im Fantasy-Rollenspieluniversum *Das Schwarze Auge* (DSA) angesiedelte Geschichte, zu drehen begann, wähnte er sich zunächst in Sicherheit, da er die Redaktion der Rollenspielwerke persönlich kannte und

⁴ Nicolas wandte sich zunächst an Stephen Briggs, der sowohl Pratchetts Bücher zu Theaterstücken adaptiert hatte als auch die Produktion und den Vertrieb von Scheibenwelten-Merchandising betreute.

ihre Billigung hatte. Nach Drehbeginn wurde *Das Schwarze Auge* jedoch an andere Lizenznehmer verkauft, und somit wurden auch getätigte Absprachen über den Fanfilm hinfällig. Nicolas' Team umging schließlich einen Teil der antizipierten rechtlichen Problematik, indem es sich für einen Filmtitel entschied, der nicht eindeutig auf das DSA-Universum Bezug nahm.

Viele Fans, so Rebecca Tushnet, seien nicht ausreichend informiert oder interessiert an den komplexen rechtlichen Hintergründen, die sie umgäben:

fans are unlikely to know or care about the complex web of contracts and law that regulates relations between individual creators and the large corporations that usually own the rights to popular works. (2007: 66)

Bereits das Verwenden geschützter Namen steht so oft im Mittelpunkt von rechtlichen Auseinandersetzungen zwischen Fans und Rechteinhaber_innen. Innerhalb des *Harry Potter*-Fandoms sorgte zu Beginn des neuen Jahrtausends eine Welle von Abmahnungen seitens Warner Bros für großen Aufruhr. Nachdem der Konzern 2001 die Filmrechte an *Harry Potter* erworben hatte, überprüfte er gezielt Webseiten, die ‚Harry Potter‘ im Namen trugen, und versendete Unterlassungsaufforderungen, auch an zahlreiche Kinder und Jugendliche, die Fanseiten betrieben (Jenkins 2006: 194f.). Ausgehend von einer größeren Fanseite, *The Daily Prophet*, wurde eine Petition organisiert, die schließlich dazu beitrug, dass der Konzern seine Politik im Umgang mit Fans änderte. Das Ereignis stellt eine wesentliche Verunsicherung im Verhältnis zwischen Fans und Produzenten, aber aufgrund des glimpflichen Ausgangs und der hohen öffentlichen Wahrnehmung letztlich auch einen Triumph fankultureller Organisation dar.

Anette betont, dass sich mit der Zeit und durch den Aufenthalt in einer Gemeinschaft Lerneffekte einstellen: „I think the divide is age, I think most people who are over a certain age have been around long enough to hear about things and also talked to people [...] who asked [rights holders] and were told ‚no‘“. Ihre Fangruppe plant gegenwärtig eine Fanconvention für Tolkien-Fans im Jahr 2016. Auch hier birgt die Erwägung des Namens Schwierigkeiten. Deswegen entschied sich das Team früh für einen Titel, der anders als zunächst gewünscht nicht an Tolkiens Namen, sondern an eines seiner Werke, das *Silmarillion*, angelehnt war, was in norwegischen Fankreisen bislang als unproblematische Referenz galt:

one thing is the name. Of course the closer you get to calling something ‚Tolkien‘ the more people we will get. ‚TolkienCon‘ would be perfect, but completely impossible. So it’s ‚SilmarilliCon‘ and we are hoping that this will be okay, usually [it] is, as I understand, but this is a bit difficult.

Wenige Wochen nach dem Gespräch bewahrheiteten sich jedoch Anettes Befürchtungen. Die Nachlassverwalterin J.R.R. Tolkiens, die *Tolkien Estate*, beanspruchte den Namen und auch die bereits erworbene Webdomain www.silmarillicon.com für sich. Die Abwicklung verlief in allseitigem Einvernehmen, die Domain wurde überschrieben und das Projekt wechselte seinen Namen: *ArtheCon* verweist zwar auf die Verbindung zur organisierenden Fangruppe *Arthedain*, wird aber nicht auf die gleiche Weise für sich sprechen und Interessierte aufmerksam machen wie der zuvor favorisierte Name.

Anette ist allerdings auch überrascht, wie häufig sie prinzipiell auf Anfragen positive Antworten erhalten habe: „usually [...], if you are non-profit, and if you ask someone, ‚can I *please* publish your whatever‘ ... It is quite often [that] they say yes. It is surprisingly often“. Sogar eine wissenschaftliche Fachzeitschrift habe ihrer Fanpublikation erlaubt, einen wissenschaftlichen Artikel abzdrukken:

They said ‘okay, usually we get money for this. But if you publish no more than’ – I think they named a specific number of paper copies – ‚and not online at all‘ (we don’t do that, we just print copies) and we write this specific disclaimer or copyright of the medical journal – ‚then you can publish‘. And I was a little bit surprised. I just sent the email hoping, but ... they said yes.

Wer bereit sei, im Vorfeld eines Fanprojektes Zeit in die rechtliche Risikominimierung zu investieren, habe eigentlich nichts zu befürchten, bestätigt Sebastian:

Und das ist eine Zeit, die man opfern sollte, ich denke mal, die 4-5 Stunden vorher sind es auf jeden Fall wert, im Gegensatz zum Stress, wenn man es nachher ausbaden muss und irgendwelche Sachen nicht bedacht hat.

Zur Orientierung bei fankulturellen Projekten wünscht Emil sich deutlichere Stellungnahmen von Seiten der Rechteinhaber, hat allerdings auch Verständnis dafür, dass diese oft nicht erfolgen:

I also know that if you do that it can come back to bite you in the end, because it might be better not to say anything and then have the option to take action against certain things, rather than just say it's okay. But I think it would be perhaps good to have some kind of information about the implications.

III. Selbstregulierung auf ein für ungefährlich erachtetes Maß an fremden Inhalten

Eine der Administratorinnen eines *Twilight Saga*-Fanforums berichtete 2010, ihr Team habe „wochenlang Gesetzestexte über das Urheberrecht und das Copyright-Recht gewälzt“ (Sandra), da sie sich der Gefahr von Abmahnungen bewusst gewesen seien. Um Bildmaterial der Darsteller_innen von *Twilight* auf legalem Wege nutzen zu können, nahmen sie mit dem deutschen Filmverleih Kontakt auf:

Die haben uns eine gewisse Anzahl an Bildern freigegeben, die dürfen wir also offiziell auch benutzen. Wir müssen halt dafür sorgen, dass sie auch in unserem Forum bleiben. Kann man nicht kontrollieren, ganz klar. Aber – der Satz steht wenigstens drin.

Um einer Klage oder Schließung ihres Fanforums zuvorzukommen, wurde von den Administratorinnen eine passwortgeschützte Webpräsenz eingerichtet. Der gesamte Austausch von Bild- oder Textdateien fand so ausschließlich innerhalb eines anmeldepflichtigen Bereichs statt, obwohl keines der Teammitglieder ein Beispiel kannte, bei dem es zu einer Klage gekommen war:

So *kann* uns nichts passieren und die Seite kann nicht geschlossen werden. Wir haben ja auch einen Hoster, also, über den wir die Domain haben, und die kontrollieren das. Die geben Prüfsiegel aus, die Seite wird also auch geprüft, was sehen Gäste, was kann Google auslesen (Sandra).

Im Rahmen eines Diplomprojektes drehte ein Team von Fans das 25-minütige Fanfilmprojekt *Luthiens Traum*, eine Verfilmung einer Episode aus dem *Legendarium* von J.R.R. Tolkien. Die Produktion dauerte insgesamt drei Jahre. Durch die Involvierung eines Filmhochschulstudenten

verfügte der Film über ein kleines Budget und vergleichsweise professionelle Ausstattung. Dennoch ist der Film online nur in Ausschnitten zu sehen. Wie Daniel, der Aufnahmeleiter des Films, berichtet, habe man schließlich bewusst Passagen bei der Veröffentlichung auf YouTube ausgelassen:

weil wir so ein leichtes Problem mit Sony haben. Sony sagt, wie hätten da [...] eine Tonfolge von denen geklaut. Unser Komponist sagt: ‚Nee, dem ist nicht so?. Die GEMA sagt: ‚Ist uns egal!‘.

Eine Neuvertonung der entsprechenden Passagen sei mit großem Aufwand verbunden: „Wir haben es [...] noch nicht geschafft, den neu zu vertonen, weil der, der das vertont und geschnitten hat, [...] der muss dann halt auch nochmal das ganze Material durchgucken“ (Daniel). Der Film wurde zwar innerhalb geschlossener Veranstaltungen in ganzer Länge aufgeführt, Kopien allerdings wurden nur auf persönliche Anfrage und privat zugänglich gemacht.

Alle von mir interviewten Fans, ob Webseitenbetreibende, Fanfilmemacher_innen oder Zeitschriftenherausgebende, treffen Formen der Sicherheitsvorkehrung und regulieren damit auch ihr fankulturelles Schaffen, nicht immer ohne Wehmut. Es gibt eine Reihe von Dingen, die dank digitaler Technologie verführerisch leicht umzusetzen wären – wären sie denn nur legal. So räumt Anette ein:

Of course every time I publish a journal, it would be so much easier to just google something and grab a picture as illustration and it would be extremely easy to grab text off internet. [...] I would like to use more stuff directly from the movies, it would be very nice to be able to put things on the website like audiovisual stuff, clips coupled with other things.

Sogar Emil, der sich im Vergleich zu den anderen Interviewten wenig Gedanken um mögliche Gesetzesübertritte im Rahmen seines Fanprojekts macht, hält sich in bestimmten Bereichen bewusst zurück:

I don't provide a downloadable version of the [Middle-earth] map, for example, that's just one thing, because I don't want to get problems for that. And that, since I don't sell anything commercially, I mean for huge profit, I haven't ... I have made the decision not to sell maps, for example, because that would get me in a lot of trouble, I think.

Alle Interviewten haben sich wegen fankultureller Tätigkeiten in der einen oder anderen Form Wissen über Recht angeeignet. Insofern wird das Argument Henry Jenkins' und anderer Fanwissenschaftler_innen bestätigt, die das Potential von Fankultur, Wissenserwerb zu stimulieren, betonen (Jenkins et al. 2009). In Fangemeinschaften wird Erfahrungsaustausch teils regelrecht institutionalisiert. Um das jeweils erworbene Wissen auch weiterzugeben und Gesetzesübertritte von Seiten der Mitglieder zu vermeiden, erstellt die DTG beispielsweise gezielt Informationsmaterial, wie Sebastian berichtet:

Wir geben Leitfäden für rechtliche Fragen für Organisationen von Veranstaltungen heraus, die den Stammtischen zur Verfügung stehen, und an die die sich dann auch halten sollen. Das hat natürlich erst mal eine Schutzfunktion für die Leute, die es machen, auf der anderen Seite kann uns als Vorstand dann auch keiner sagen, ich hab es ja nicht gewusst. Wenn sich dann das einzelne Mitglied sich doch am Ende nicht dran halten will, ist es halt sein Privatvergnügen.

Ähnliches gilt für die Webseite und Facebook-Präsenz der Gesellschaft. Hier wird über die Gefahr urheberrechtlicher Regelverstöße informiert und Zuwiderhandlung geahndet; so bestätigt Tobias:

Es gibt als festgepinnten Beitrag Verhaltensregeln, da steht dann, wie geht man miteinander um, was ist hier erwünscht, was ist hier nicht erwünscht, [da] gibt's natürlich auch den Passus ‚Urheberrecht‘, das liest eigentlich jeder, das ist also der Beitrag, den jeder sieht, und ansonsten werden die Personen einmal verwarnt und ansonsten geblockt.

Urheberrecht
 Gib nichts als Dein eigenes Werk aus. Sprich: Lade hier keine Bilder von anderen hoch. Wenn Du uns auf ein Bild oder dergleichen aufmerksam machen möchtest, dann teile das Bild! Bei anderen Werken ist der Urheber im Vorfeld zu fragen. Es sollte bei Werken immer der Urheber genannt werden.

Zitieren
 Wenn Du aus den Büchern oder Werken zitierst, nimm Dir bitte auch die Zeit, gleich die Quelle anzugeben. Der wissenschaftliche Standard wäre schön, aber es reichen auch Buch und Kapitel.

Abb. 2. Ausschnitt aus dem Pinnwandbeitrag von Tobias M. Eckrich auf der Facebook-Seite der *Deutschen Tolkien Gesellschaft e. V.*, 8.2. 2015, anmeldepflichtiger Bereich.

IV. Anonyme kollektive Risikoverteilung

Eine subversivere Möglichkeit des Umgangs mit rechtlicher Problematik tauchte bei einem weiteren untersuchten Fall auf. Wenngleich es sich um einen Einzelfall handelt, ist das zugrundeliegende Prinzip auch von File-sharing-Plattformen bekannt.

Als Kathrin Fricke zwischen 2006 und 2010 weite Teile der *Harry Potter*-Verfilmungen in humoristischer, vulgärer Verfremdung unter dem Pseudonym *Coldmirror* neusynchronisierte, erlangte sie mit diesen Werken deutschlandweite Bekanntheit. Ihre Videos wurden millionenfach angeklickt, heruntergeladen und teils von anderen Fans weiter modifiziert. Die Medieneinheiten (u.a. *Harry Potter und der geheime Pornokeller*, *Harry Potter und der Plastik Pokal*) kursierten via YouTube. Zudem wurden eine Fansite und ein Wiki ins Leben gerufen, die sich nur mit Frickes Interpretation des *Harry Potter*-Universums beschäftigten. Die Tatsache, dass *Coldmirror* mit ihrer Fantätigkeit eine eigene Fangemeinschaft generiert hatte, spielte eine wichtige Rolle bei der Verbreitung ihrer Dateien, denn ihr YouTube-Account wurde 2009 unter dem Verdacht von Urheberrechtsverletzung vorübergehend deaktiviert. Fricke entsprach der Empfehlung seitens YouTube, ihre Neusynchronisationen von ihrem Kanal zu entfernen, worauf dieser umgehend wieder aktiviert wurde.

Von diesem Tag an profitierte die weitere Verbreitung der Synchronisationen vom dem sozialen Kapital, das Fricke über die Jahre in Form einer in die Hunderttausende reichenden Abonnent_innenschar angesammelt hatte. Die Infrastruktur von YouTube gestattete es bereits damals, Verlinkungen auf Videos zu erstellen, die andere Nutzer bereitgestellt haben, ohne dafür selbst das jeweilige Material hochladen zu müssen. Auf dem Kanal von *Coldmirror* wird diese Möglichkeit seit der vorübergehenden Sperrung aktiv genutzt: Dieser verweist in einer eigenen ‚[Playlist](#)‘ auf alle Teile der ehemals bereitgestellten Synchronisationen, welche nun aber sämtlich von Fans auf deren persönlichen Accounts (unter Verwendung von Pseudonymen) hochgeladen werden. Fällt einer dieser Accounts durch Blockierung oder Löschung aus, kann ein anderer seinen Platz einnehmen. Es mangelt nicht an bereitwilligen *Coldmirror*-Anhängern_innen, die zudem mit ihren eigenen Kanälen von der Popularität der Videos profitieren. Dieser Umweg innerhalb des Veröffentlichungsweges zeugt von subversivem Erfindungsreichtum. Insbesondere vor der erwähnten Er-

weiterung des ‚Fair Dealing‘-Passus‘ des englischen Copyrights um die Parodien berücksichtigende Formulierung, der Fricke Werke auf YouTube ab 2014 für legal erklären dürfte, gewährleistete die Fan-Gemeinschaft um Kathrin Fricke, dass diese sich keines Regelverstoßes schuldig machte. De facto veröffentlichte sie nun selbst kein rechteverletzendes Material mehr, sie wies nur noch darauf hin.

Seit einem Urteil des europäischen Gerichtshofes vom 21. Oktober 2014 (vgl. EuGH C-348/13) gilt das Einbetten von Videos, das Verwenden so genannter ‚framender Links‘ auch offiziell als zulässig (Wilkens 2014). Auf Material, das bereits andernorts veröffentlicht wurde, zu verlinken, statt es selbst hochzuladen, ist durchaus gängige Praxis in Fankreisen. Anette betont, wie wichtig dieses Prinzip für ihre Webseitenpflege geworden ist: „on our webpage, we link to stuff, we link to official webpages, but we don’t publish anything unless we make it ourselves“.

V. Pragmatische Produktivität: Gezieltes Erstellen eigenständiger Inhalte

Der einfachste Weg, Urheberrechtsverletzungen zu vermeiden, ist Inhalte von Grund auf selbst zu erstellen. Diese Strategie verfolgen viele der Interviewten, so auch Anette:

We have to be careful. We are using pictures taken by us, drawings made by my co-organisers, drawings made by the artists I know. We are trying to be extremely careful about fonts ... [lacht].⁵ It is a lot of work thinking of all this. And all the imagery or the designs have to be original, of course we cannot use anything from the movies or anything close to it.

Auch Tobias zieht es vor, Fotos „selbst zu machen“ und stellt diese auch seinen Vereinsmitgliedern in einer Datenbank zur Verfügung. Bei Veranstaltungen der DTG wird darauf geachtet, dass mit den Anwesenden abgeklärt wird „dass die Bilder im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der *Deutschen Tolkien Gesellschaft* genutzt werden können“, diese würden aber „auch selbstverständlich mit Urheberrechtsangaben veröffentlicht“

⁵ Kalligraphische Schriftarten spielen im Werk Tolkiens eine wichtige Rolle. Fans adaptieren diese bisweilen in digitaler Form und stellen sie anderen zur Verfügung. Auch in diesem Kontext kann es zu urheberrechtlichen Beanstandungen kommen.

(Tobias). So seien manche Webauftritte von DTG-Veranstaltungen „komplett mit selbstfotografierten Bildern bestückt“, was „der Webseite überhaupt keinen Abbruch“ tue (ebd.).

Während Anette vor allem die Kontaktaufnahme mit Rechteinhaber_innen favorisiert und ansonsten auf die Erstellung und Veröffentlichung eigener Inhalte setzt, votiert Emil dafür, produktiv zu sein, aber im Sinne der Risikominimierung Gewinnmöglichkeiten von Vorneherein auszuschließen: „Just go for it. But [...] if you hope to stay out of trouble, never do it commercially in any way.“ Die Freude am Fanprojekt muss so Belohnung genug sein. Darüber hinaus winken jedoch auch Netzwerkbildung und Formen der Anerkennung, die engagierten Fans zugutekommt, wenn sie selbst innovative Inhalte schaffen. So resümiert er:

I have been able to get to know a lot of people and having done a project which people enjoy, you kind of have overcome a step to introducing yourself to people who you would otherwise be a bit afraid of introducing yourself to, so that's probably the best thing. And I probably got to know hundreds of people through this project which is really great and I have had contact with professors and lots of people who I never thought I would have contact with.

6. Organisations- und Rechtsformen

Ebenfalls von rechtlicher Relevanz sind die Organisationsformen von Fangemeinschaften. Diese haben unter dem Einfluss digitaler Technologie eine Veränderung erfahren, die Fanszenen-Kenner Robert wie folgt zusammenfasst: „diese digitale Technik, die hat dann mehr oder weniger die ganzen Fanclubs gekillt“. In der Tat scheinen manche ehemals typischen Medien und Orte des Austauschs verdrängt worden zu sein. Online-Communities und Webseiten sind zugänglicher als von Fans herausgegebene Print-Magazine; der klassische, oftmals als Stammtisch organisierte Fanclub verlangt Termineinhaltungen und Präsenz vor Ort und ist seltener geworden.

Manche dieser Veränderungen sind eher nominell denn strukturell zu verstehen. Fancommunities im Internet benennen sich nicht als Vereine oder Clubs, verfügen aber doch auch über Mitgliedschaften und Organisationsteams. Zunehmend wahren sie auch wirtschaftliche Interessen,

denn schließlich erfordern Webauftritte Kostendeckung, die viele Fansseiten, wie beispielsweise in Emils Fall, über Spenden zu erlangen suchen. Emil hat zudem eine populäre App herausgegeben, deren Gewinne (€ 1,66 pro Kauf) seine Ausgaben für die Webseite (Server- und Domäinkosten, Aktivitäten des Selbstmarketings) ausgleichen:

I have been very open with that: Every money coming to the project will stay in the project and finance it. And I have also received donations for that particular purpose. Well, I haven't really made any money, it all stays within the project, that's the idea.

Emils Erfolg ist ein Einzelfall, viele Fans müssen die Ausgaben im Rahmen ihrer Projekte selbst übernehmen. Demgegenüber besitzt ein Fanclub den Vorzug, Mitgliedsbeiträge zur Kostendeckung erheben zu können.

Zumindest in Deutschland ist ein Fanclub üblicherweise vereinsrechtlich organisiert. Als eingetragener Verein gilt ein Fanclub als rechtsfähiges Subjekt und wird üblicherweise durch einen Vorstand vertreten. Die Vereinsstruktur ermöglicht den Mitgliedern, insbesondere dem verantwortlichen Vorstand, eine Risikominderung, da sie in einem Schadensfall – wie etwa einer urheberrechtlich motivierten Klage – in der Regel nicht mit ihrem eigenen Vermögen haften müssen. Allein das Vermögen des Vereins ist in solchen Fällen antastbar. Es scheint also auch und gerade im digitalen Zeitalter vieles für eine Vereinsstruktur zu sprechen.

Soll die fankulturelle Zusammenarbeit, wie bei einigen der interviewten deutschen Fans, durch eine entsprechende Vereinsgründung nach § 21 BGB öffentlich gemacht und gesetzlich bestätigt werden, so bringt dies vor allem in organisatorischer Hinsicht bedeutende Konsequenzen mit sich. Vereine müssen formell gegründet werden, bedürfen einer Satzung, die Aufnahme neuer Mitglieder muss gemeinschaftlich oder durch den Vorstand bestätigt werden. Eine Reihe zusätzlicher Formalia prägt und verlangsamt den Vereinsalltag: Mitgliederversammlungen müssen nach einer fest vorgegebenen Form angekündigt und abgehalten werden, und jede die Satzung betreffende oder personelle Änderung muss beim zuständigen Amtsgericht unter Einhaltung bestimmter Richtlinien beantragt werden (Waldner 2010: 42ff.).

Vereinsrechtliche Organisation ist zeitintensiv und aufgrund vieler erforderlicher Absprachen oftmals umständlich. Im Rahmen eines Fanfilmprojektes hat Daniel die Erfahrung gemacht, dass eine Vereinsform der

schnellen Umsetzung von Projekten und der Handlungsfähigkeit einer Fangruppe abträglich sein kann. Er berichtet, er kenne Unternehmungen, die durch Vereinsstrukturen massiv behindert worden seien, nicht zuletzt, weil gemeinschaftlich nicht immer Beschlussfähigkeit erzielt worden sei, und sich die Beteiligten gegenseitig im Weg gestanden hätten:

Und wir haben jetzt schon zwei Fanprojekte erlebt, nein eigentlich drei, die daran zugrunde gegangen sind, weil sie einen Vorstand haben. Und der Vorstand immer einstimmig bestimmen muss [...]. Du brauchst 'ne Profi-Struktur. Nicht unbedingt aus Profis, aber Du brauchst eine klare Hierarchie, wer das Sagen hat [...].

Solche rational-pessimistischen Einschätzungen und das Bedürfnis, schnell agieren zu können, fördern Veränderungen gängiger Organisationsprinzipien und -formate. Der traditionelle Fanclub ist im digitalen Medienfantum vielfach der webseitenbasierten Fancommunity gewichen. Hier hält eine Organisationsform Einzug, die eine schnellere und effizientere Verwaltung von Gruppenprojekten zu ermöglichen und den Bedürfnissen des produktiven Fandoms entgegenzukommen scheint, denn die von Daniel festgestellte Behäbigkeit und Kleinschrittigkeit vereinsrechtlicher demokratischer Prinzipien steht insbesondere webbasierten, sich schnell entwickelnden Fanbewegungen entgegen, weil sie zu Verzögerungen führt. Fandom, das etwa auf Filmen oder Serien basiert, die nur für begrenzte Zeit im Zentrum des öffentlichen Interesses stehen, ist oftmals kurzfristig und speist sich daraus, dass es schnell und ungehindert Anschluss an eine große internationale Gemeinschaft findet. Eine Bürokratisierung durch Vereinsgründung würde hier hemmen. Gründer_innen von Webseiten stehen so aber oftmals allein als Verantwortliche für ihre Projekte ein. Bei sämtlichen für meine Dissertation untersuchten Webseiten aus dem *Harry Potter*- und Vampirmedien-Fandom fand sich im Impressum der Name eines oder einer Verantwortlichen und keine Vereinsregisternummer, wie dies bei klassischen Fanclubs der Fall ist. Die jeweils verantwortlich zeichnenden Fans werden so zu Risikoträgern, denn sie haften in jedem Fall persönlich. Es ist durchaus wahrscheinlich, dass gerade dieser Umstand auch dafür sorgt, dass manche webbasierten Fanprojekte bald wieder eingestellt werden. Sobald die verantwortlich zeichnende Per-

son nicht mehr willens ist, gemäß der Impressumspflicht den eigenen Namen im Rahmen der Webseite anzugeben, muss diese von anderen übernommen oder gelöscht werden.

Die Vorteile einer Risikoabgabe des individuellen Fans an den Verein sieht allerdings auch Daniel positiv, der trotz grundsätzlich kritischer Haltung zum Vereinsrecht jüngst einen LEGO-Fan-Verein gegründet hat. Der Verein *Schwabenstein 2x4* basiert auf einem traditionellen Stammtisch und hängt schon von seinem Gegenstand her stark von der physischen Zusammenkunft seiner Mitglieder ab. Bei der Vereinsgründung kommt Daniel sein bisheriges fankulturelles Engagement zugute, bei der Satzung hat er sich am Regelwerk eines anderen Fan-Vereins orientieren können. Zielsetzung der Vereinsgründung ist eindeutig die finanzielle Risikominimierung bei der gemeinsamen Projektorganisation:

Wir haben uns im April gegründet, weil wir unseren LEGO-Stammtisch, der sich jetzt so seit zweieinhalb Jahren trifft, in eine juristische Form gießen möchten, weil wir im Oktober in Trossingen eine Ausstellung machen und wir uns alle super gut kennen, aber es ist so, dass bei Gelddingen immer ein bisschen Zwietracht gesät wird, das passiert in den besten Familien. Und da haben wir gesagt, wir brauchen eine juristische Person, das ist in dem Fall ein Verein [...].

Fanclubs bzw. Vereine scheinen langlebiger als von Einzelpersonen verantwortete Fanprojekte. Sie profitieren von über die Jahre etablierten Verwaltungsprinzipien, von solider Beziehungspflege mit Rechteinhabern, und innerhalb dieser eben gerade auch vom rechtlichen Status als Verein und öffentlich bestätigte Institution.

Um reibungslose Abläufe im Vereinsalltag zu gewährleisten, nehmen Fans durchaus Unterstützung in Anspruch, so berichtet Sebastian von einer Mitgliedschaft bei der Stiftung Deutsches Ehrenamt:

das ist ein Dachverband für Vereine, wo wir unsere gesamten Veranstaltungen versichert haben und zusätzlich halt einen Rechtsschutz für den Komplettvorstand, eine rechtliche Beratung und die Möglichkeit haben, auch Satzungssachen und alle möglichen Verträge, die wir aufsetzen, durch Anwälte prüfen zu lassen und da steht man da nicht so ganz alleine da. Wir haben auch Mitglieder im Verein, die Rechtsanwälte sind, die uns da auch unterstützen und juristisch beraten. Insofern sind wir hier ganz gut aufgestellt, was bei anderen

Vereinen nicht unbedingt immer so ist, aber die DTG hat halt ein sehr breites Feld an Akademikern und da sind die Juristen auch mit dabei.

Die eigenen Bemühungen werden durchaus als ungewöhnlich reflektiert: nicht zuletzt bemerkt Sebastian, die DTG werde „eher geführt wie ein Unternehmen“. Auch deklariert sich die Gemeinschaft nicht als Fanclub, sondern als ‚literarische Gesellschaft‘.

Schlussbemerkungen

Die vorgestellten Beispiele stellen Alltagsprobleme im Umgang mit derivativen Werken dar, lassen aber auch Rückschlüsse auf eine in der Kulturwirtschaft generell wirkende Rechtsproblematik zu. Die digitale Revolution hat das angloamerikanische Copyright wie auch das deutsche Urheberrecht vor neue Herausforderungen gestellt (Picot 2003, Lessig 2008); die oftmals anonyme rasante Verbreitung von Medieninhalten lässt Rechteinhaber um ihre Werke und Verdienstmöglichkeiten bangen.

Wie das Internet als Rechtsraum zu begreifen ist und welche Konsequenzen daraus für das individuelle, aber auch kollektive Handeln entstehen, verwirrt nicht nur Fans. Auch jenseits fankultureller Zusammenhänge gehören das Erstellen, das Teilen und Bearbeiten von in Medieneinheiten gespeicherter Information heute zur Alltagspraxis. Das bestehende Copyright, Urheberrecht und andere nationale Entsprechungen, insbesondere aber noch verschärfte, bislang verhinderte Gesetzesentwürfe wie ACTA (*Anti-Counterfeiting Trade Agreement*), SOPA (*Stop Online Piracy Act*) oder PIPA (*Preventing Real Online Threats to Economic Creativity and Theft of Intellectual Property Act*) betreffen professionell Kreativschaffende und Privatpersonen auf der ganzen Welt, die sich in ihrer Ausdrucksmöglichkeit eingeschränkt sehen. So stellen digitale Technologien mit ihren Möglichkeiten zur Veränderung und zum Teilen von Medien zwar eine generelle Erleichterung für kulturelle Partizipation dar. Die ebenfalls digital bedingte neue Öffentlichkeit dieser Tätigkeiten birgt jedoch zugleich die Konsequenz verstärkter Verfolgung von nicht-autorisierten Werken und zieht so präventive Selbstregulierung nach sich.

Für Fans kann der Versuch, die rechtlichen Implikationen ihrer Tätigkeiten zu erfassen, regelrecht entmutigen, da Gesetzestexte umfassend recherchiert und verstanden werden müssen. Zudem scheinen diese oftmals

undurchsichtig und in Veränderung begriffen, werden sie doch insbesondere für den digitalen Raum noch stetig angepasst. Sie werden somit innerhalb der fankulturellen Praxis vielfach als *kontingent* erfahren, als etwas, das „weder notwendig ist noch unmöglich ist; was also so, wie es ist (war, sein wird), sein kann, aber auch anders möglich ist“ (Luhmann 1984: 152). Insbesondere urheberrechtliche Rechtsnormen präsentieren sich Fans im Nachgang der digitalen Revolution „im Hinblick auf [ihr] mögliches Anderssein [...] [und] im Horizont möglicher Abwandlungen“ (ebd.).

Der Erwerb rechtlichen Wissens ist – anders als der Wissenserwerb über den Fangegegenstand – eine Notwendigkeit, die nicht immer leicht fällt und mit hohen Investitionen von Zeit einhergeht. Der eingangs genannten Definition folgend, ist Fansein jedoch ohnehin bereits mit großen Investitionen von Zeit verbunden (Roose et al. 2010: 12). Nun dient diese aber vermehrt der Prävention finanziellen Schadens, was die Freude an der Auseinandersetzung mit dem Fanobjekt durchaus trüben kann.

Diese Verunsicherung und rechtliche Prekarität vieler fankultureller Unternehmungen fördert jedoch auch eine vergemeinschaftende Wirkung des Fanseins durch eine erhöhte Notwendigkeit der Gruppenbildung: Da Zeit auch für Fans eine generell knappe Ressource darstellt, gilt es umso mehr, rechtliches Wissen zu teilen und aus den Erfahrungen anderer zu lernen. Gerade in dauerhafteren Gemeinschaften mit Mitgliedern unterschiedlicher Altersgruppen und Berufserfahrung profitieren Fans so von Formen der kollektiven Intelligenz. Und auch der unliebsam-bürokratische Fan-Verein scheint durch die erhöhte Notwendigkeit, seinen Mitgliedern rechtlichen Schutz zu gewähren, als Organisationsform neue Bestätigung zu finden.

Literatur

- Byell, Lauren/Karishma Schumacher (2014): „Die deutsche Cosplayszene“, in: Vera Cuntz-Leng (Hg.): *Creative Crowds. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*, Darmstadt, S. 345-363.
- Cuntz-Leng, Vera (Hg.) (2014): *Creative Crowds. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*, Darmstadt.
- DCMS [Department for Culture, Media & Sport] (2001): „Creative Industries Mapping Documents 2001. Foreword“, in: GOV.UK, https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/183544/2001part1-foreword2001.pdf, publ. 09.04.2001, zit. 09.09.2015.
- Einwächter, Sophie G. (2014): *Transformationen von Fankultur: Organisatorische und ökonomische Konsequenzen globaler Vernetzung*. Phil. Diss., Goethe-Universität, Frankfurt am Main, <http://publikationen.ub.uni-frankfurt.de/frontdoor/index/index/docId/36146>, publ. 17.12.2014, zit. 09.09.2015.
- (2015): „Preserving the Marginal. Or: The Fan as Archivist“, in: Alberto Beltrame/Giuseppe Fidotta/Andrea Mariani (Hgg.): *At the Borders of (Film) History. Temporality, Archaeology, Theories*, Udine, S. 359-369.
- Gran, Judith (1999/2002): „Fan Fiction and Copyright“, in: *Judith Gran's Fan Fiction*, <http://www.alternateuniverses.com/judygran/copyright.html>, publ. 07.11.2002, zit. 09.09.2015.
- Gray, Jonathan/Cornel Sandvoss/C. Lee Harrington (Hgg.) (2007): *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*, New York.
- Jenkins, Henry (1992): *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, New York.
- (2006): *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York.
- Jenkins, Henry/Ravi Purushotma/Margaret Weigel/Katie Clinton/Alice J. Robison (2009): *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Cambridge.
- Johansson, Emil (2012-): *Lord of the Rings-Project*, <http://lotrproject.com>, publ. 24.01.2012, zit. 09.09.2015.

- Kaddi aka Coldmirror [Fricke, Kathrin] (2006-): „Coldmirror“, in: *YouTube*, <https://www.youtube.com/user/coldmirror>, publ. 02.10.2006, zit. 09.09.2015.
- (2015): „Playlists: Coldmirror Synchron!“ in: *YouTube*, <https://www.youtube.com/playlist?list=PL9134A2DC51503CB0>, publ. 19.05.2015 [letzte Aktualisierung], zit. 09.09.2015.
- Kerckhove, Derrick de (1997): *Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society*, Toronto.
- Levy, Pierre (1994): *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Paris.
- Lessig, Lawrence (2004): *Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*, New York.
- (2008): *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, London.
- Luhmann, Niklas (1984): *Soziale Systeme. Grundriß einer allgemeinen Theorie*, Frankfurt/M.
- MorganCharles (2006): „Hungry Eyes“, in: *YouTube*, <https://www.youtube.com/watch?v=4H75GOjQNlo>, publ. 15.10.2006, zit. 09.09.2015.
- Picot, Arnold (Hg.) (2003): *Digital Rights Management*, Berlin.
- Roose, Jochen/Mike S. Schäfer/Thomas Schmidt-Lux (2010): „Einleitung: Fans als Gegenstand soziologischer Forschung“, in: Dies. (Hgg.): *Fans. Soziologische Perspektiven*, Wiesbaden, S. 9-25.
- Schumpeter, Joseph A. (1912/2006): *Theorie der wirtschaftlichen Entwicklung*, hg. und erg. um eine Einführung v. Jochen Röpke und Olaf Stiller, Berlin.
- Tushnet, Rebecca (1997): „Legal Fictions: Copyright, Fan Fiction, and a New Common Law“, in: *Loyola of Los Angeles Entertainment Law Journal* 17.3, S. 651–686.
- (2007): „Copyright Law, Fan Practices, and the Rights of the Author“, in: Jonathan Gray/Cornel Sandvoss/C. Lee Harrington (Hgg.): *Fandom:*

Identities and Communities in a Mediated World, New York, S. 60-71.

Waldner, Wolfram (2010): *Der eingetragene Verein: Gemeinverständliche Erläuterung des Vereinsrechts unter Berücksichtigung neuester Rechtsprechung mit Formularteil*, München.

Wiemker, Markus/Jeffrey Wimmer (2014): „Computerspielkulturen. Praktiken der Aneignung durch Computerspielfans“, in: Vera Cuntz-Leng (Hg.): *Creative Crowds. Perspektiven der Fanforschung im deutschsprachigen Raum*, Darmstadt, S.113-135.

Wilkens, Andreas (2014): „EuGH: Eingebettete Videos verstoßen nicht gegen das Urheberrecht“, in: *heise online*, <http://www.heise.de/newsticker/meldung/EuGH-Eingebettete-Videos-verstossen-nicht-gegen-das-Urheberrecht-2431793.html>, publ. 24.10.2014, zit. 09.09.2015.

Interviews

Interview mit Anette L.B., 11.7.2015, Burg Breuberg, Tolkien Thing.

Interview mit Daniel S., 17.7.2015, [gemeinsam mit Felix M. Simon], Mannheim.

Interview mit Emil J., 12.7.2015, Burg Breuberg, Tolkien Thing.

Interview mit Sebastian K., 11.7.2015, Burg Breuberg, Tolkien Thing.

Interview mit Tobias E., 12.7.2015, Burg Breuberg, Tolkien Thing.

Weitere Interviews mit Daniel, Nicolas, Robert und Sandra wurden bereits in gesamter Länge in Einwächter (2014) veröffentlicht:

Interview zur Organisation von Fanfilmprojekten. Gespräch mit den Fanfilmern Nicolas Mendrek und Mháire Stritter, 16.10.2010, Bonn, RingCon, S. 223-234.

Interview zur Realisierung vom Fanfilm-Projekt Luthiens Traum. Gespräch mit dem Fanfilmemacher Daniel Schäfers, 16.10.2011, Bonn, RingCon, S. 235-245

Interview: Digitale und analoge Fankultur: Persönliche Erfahrungen eines Szene-Kenners. Gespräch mit Robert Vogel, Science Fiction-Fan und Fan-Reporter, 16.10.2010, Bonn, RingCon, S. 246-252

Interview: Die Administration von www.twilight-faszination.de. Gespräch mit den Fanwebseiten-Administratorinnen SS, BS und SK von www.twilight-faszination.de, 17.10.2010, Bonn, RingCon, S. 253-259.