

Inhalt

Abkürzungsverzeichnis — XV

Vorwort — XVII

Einleitung — 1

- A. Problemstellung und Arbeitshypothesen — 1
- B. Stand der Rechtsprechung und Forschung — 4
- C. Gang der Untersuchung — 6

Teil I: **Begriffsbestimmung und Einführung in den Gegenstand der Untersuchung**

1. Kapitel:

Das Phänomen der Fan Art — 11

- A. Begriffsbestimmung — 11
 - I. Begriffsherkunft — 11
 - 1. „Fan“ — 12
 - 2. „Fan Art“ — 13
 - II. Derzeitige Erscheinungsformen von Fan Art — 14
 - 1. Charakterportraits — 14
 - a) Originalgetreue Zeichnungen — 14
 - b) Zeichnungen mit erkennbarem Eigenanteil des Fans — 15
 - c) Zeichnungen mit deutlich transformativem Charakter — 18
 - 2. Fan Fiction als Literaturform der Fan Art — 19
 - 3. Fan Comic, insbesondere „Doujinshi“ — 21
 - 4. Anime Music Video („AMV“) und Fanvideo („Fanvid“) — 22
 - 5. Costume Play („Cosplay“) — 23
 - III. Allgemeine Merkmale — 24
 - IV. Definition im urheberrechtlichen Zusammenhang — 26
- B. Fan Art als Teil der „Referenzkultur“, Einordnung im Kontext anderer kreativer Werknutzungen — 26
 - I. Appropriation Art — 27
 - II. Parodie — 28
 - III. Collage — 29
 - IV. Sampling — 30
 - V. Coverversion — 31

VI. Remix — 32
VII. Mashup — 33
VIII. „User Generated Content“ — 34
C. Eingrenzung des Untersuchungsgegenstandes — 35

Teil II: Die urheberrechtliche Zulässigkeit von Fan Art

2. Kapitel:

Die fiktive Figur als Grundlage von Fan Art und als Schutzgegenstand des Urheberrechts — 39

A. Schutzkriterien und Reichweite des sog. Gestaltenschutzes in der Rechtsprechung — 40
I. Schutzkriterien des Gestaltenschutzes — 40
II. Untersuchung der Reichweite des Gestaltenschutzes anhand des Falls „Pippi Langstrumpf“ — 42
1. Ausdehnung des Gestaltenschutzes durch die Instanzgerichte — 43
2. Eingrenzung des Gestaltenschutzes durch den Bundesgerichtshof — 44
3. Relevanz der Debatte für die Einordnung von Fan Art — 46
III. Zusammenfassung der Kriterien an den Gestaltenschutz in der Rechtsprechung — 46
B. Unterschiedliche Modelle für den urheberrechtlichen Gestaltenschutz in der Literatur — 47
I. Gestaltenschutz unabhängig von der Werkgattung der fiktiven Figur — 47
II. Umfassender Schutz des „inneren Gesamtbildes“ einer fiktiven Figur — 48
III. Differenzierung zwischen Comicfiguren und literarischen Figuren — 48
C. Gestaltenschutz als unangemessene Einschränkung für Fan Art? — 49
I. Zur Rechtfertigung des Gestaltenschutzes — 50
1. Überblick — 50
2. Gestaltenschutz als Schutz von „Character Design“ als kreative Leistung — 51
3. Gestaltenschutz als Grundlage des „Character Merchandising“ — 51
4. Ergebnis — 54
II. Begrenzung des Gestaltenschutzes — 54

1. Freihaltebedürfnis für Ideen beim Schutz fiktiver Figuren — 55
 2. Schutz des „äußersten“, nicht des „inneren Gesamtbildes“ der Gestalt — 56
 3. Konkretisierter Schutzmfang — 57
- III. Konsequenzen für Fan Art — 61
- D. Ergebnis zur urheberrechtlichen Schutzhfähigkeit fiktiver Figuren — 61

3. Kapitel:

Die Zulässigkeit der Verwendung geschützter fiktiver Figuren in Fan Art de lege lata — 63

- A. Fan Art als Eingriff in Urheberrechte — 63
 - I. Kopierende Fan Art als Vervielfältigung gemäß §§ 15 Abs. 1, 16 UrhG — 64
 - II. Transferierende Fan Art als unfreie Bearbeitung oder Umgestaltung gemäß § 23 UrhG — 64
 - III. Transformative Fan Art, insbesondere als Verletzung des Integritätsinteresses aus § 14 UrhG — 65
 - IV. Keine Beeinträchtigung des Rechts auf Anerkennung der Urheberschaft, § 13 UrhG — 66
 - V. Zusammenfassung — 67
- B. Fan Art als Zitat — 67
 - I. Tatbestandsvoraussetzungen des § 51 UrhG und ihre Anwendung auf Fan Art — 68
 1. Selbstständiges Zitatsubjekt — 68
 2. Zentrales Tatbestandsmerkmal: Zitatzweck — 70
 - a) Kriterium der Erkennbarkeit des fremden Werkes — 70
 - b) Kriterium der Belegfunktion — 71
 - c) Kriterium der inneren Verbindung beim künstlerischen Zitat seit dem „Germania 3-Beschluss“ — 71
 3. Keine unzumutbare Beeinträchtigung der Interessen des Urhebers — 73
 4. Veränderungsverbot (§ 62 UrhG) und Pflicht zur Quellenangabe (§ 63 UrhG) — 74
 - II. Zusammenfassung und Ergebnis — 75
- C. Fan Art als freie Benutzung gemäß § 24 UrhG nach traditioneller Auslegung — 77
 - I. Die Verblassensformel — 79
 - II. Der sog. „innere Abstand“, ein Verblassen im weiteren Sinne — 80
 - III. Der Privilegierungsmaßstab des „inneren Abstands“ in der Anwendung auf Fan Art — 84

1. Keine Privilegierung kopierender Fan Art — **84**
 2. Keine Privilegierung transferierender Fan Art — **84**
 3. Teilweise Privilegierung transformativer Fan Art — **85**
 - a) Teilweise Privilegierung erotischer und pornografischer Fan Art — **86**
 - b) Grenzfall „Slash“ — **89**
 4. Zwischenergebnis — **91**
- IV. Kritische Betrachtung der derzeitigen Ausgestaltung des „inneren Abstands“ — **91**
- V. Zusammenfassung und Ergebnis — **92**
- D. Fan Art als zulässige freie Benutzung durch flexiblere Auslegungsmodelle für § 24 UrhG — **93**
 - I. Kunstspezifische Auslegung des § 24 UrhG — **94**
 1. Übertragung der „Germania 3“-Grundsätze auf die Auslegung des § 24 UrhG — **94**
 2. Avantgardistischer Werkbegriff — **95**
 3. Der Maßstab des „inneren Abstands“ als Ort praktischer Konkordanz — **96**
 4. Kein „starrer Melodienschutz“ durch § 24 Abs. 2 UrhG — **97**
 5. Übertragbarkeit des Auslegungsmodells auf Fan Art, Fan Art als Kunst gemäß Art. 5 Abs. 3 S. 1 GG — **99**
 - a) Formal-typologischer Kunstbegriff — **100**
 - b) Materialer Kunstbegriff — **100**
 - c) Offener und relationaler Kunstbegriff — **101**
 6. Einwände gegen die kunstspezifische Auslegung des § 24 UrhG und eigene Stellungnahme — **102**
 - II. Übertragung von Fair Use-Kriterien in § 24 UrhG — **104**
 1. Wesentlicher Inhalt der Fair Use-Regelung des 17 U.S.C. § 107 — **106**
 - a) Erster Faktor: Zweck und Charakter der Nutzung — **106**
 - b) Zweiter Faktor: Eigenart des benutzten Werkes — **107**
 - c) Dritter Faktor: Umfang der Nutzung — **107**
 - d) Vierter Faktor: Auswirkungen auf den potentiellen Markt oder den Wert des Werkes — **108**
 2. Ergänzendes wettbewerbliches Abgrenzungskriterium (vierter Fair-Use Faktor) in § 24 UrhG nach *Chakraborty* — **108**
 3. Kritik an *Chakrabortys* Vorschlag und andere Ergänzungsvorschläge — **109**
 4. Stellungnahme — **111**

- III. Das Baudrillard'sche Simulationstheorem als Auslegungskriterium des § 24 UrhG und als Lösung für Mashups und AMVs — 114
- IV. Zusammenfassung und Ergebnis — 116
- E. Die Zulässigkeit von Fan Art durch teleologische Reduktion des § 23 UrhG oder Analogie zu § 51 UrhG — 117
 - I. Teleologische Reduktion des § 23 UrhG — 117
 - II. Analogie zu § 51 UrhG — 118
 - III. Stellungnahme und Ergebnis — 119
- F. Zulässigkeit von Fan Art durch Verwendung von Creative Commons-Lizenzen — 121
- G. Ergebnis zur Zulässigkeit der kreativen Verwendung geschützter fiktiver Figuren in Fan Art de lege lata — 124

4. Kapitel:

Lösungsvorschläge de lege ferenda — 127

- A. Ersatz oder Ergänzung des Schrankenkatalogs durch eine Generalschranke nach dem Modell des U.S.-amerikanischen Fair Use-Prinzips — 128
- B. Einführung einer neuen „Kreativitätsschranke“ — 132
 - I. Schranke für „User Generated Content“ — 132
 - II. Schranke für „Transformative Werknutzungen“ — 135
 - III. Schranke für kreative Nutzungen, gekoppelt an einen Vergütungsanspruch des Urhebers — 137
- C. Pauschale Vergütungsmodelle für private Netznutzungen — 139
- D. Ergebnis zu den Lösungen de lege ferenda — 141

Teil III: Eigener Lösungsansatz für die Privilegierung von Fan Art

5. Kapitel:

Privilegierungsbedürfnis, insbesondere transformativer Fan Art — 145

- A. Persönliche Individualität in Fan Art — 146
 - I. Persönliche Individualität in der sog. „Referenzkultur“? — 148
 - II. Persönlich individuelle Merkmale in Fan Art — 151
 - 1. Das Aufbrechen von stereotypischen Darstellungen in transformativer Fan Art — 151
 - 2. Das Spiel mit Realität und Fiktion, Fan Art als „Pygmalionprozess“ — 153
 - 3. Fan Art als besondere Form der (Pop-)Ikonendarstellung — 154
 - III. Zwischenergebnis zur persönlichen Individualität in Fan Art — 155

- B. Fan Art als Unterstützung der Identitätsbildung — **156**
- C. Potentielle Absatzzuwächse bei Urhebern — **156**
- D. Geringe Substitutionsgefahr — **157**
- E. Gefahr der Rufschädigung des Originals
als Privilegierungshindernis — **158**
- F. Ergebnis — **158**

6. Kapitel:

Entwicklung eines Auslegungsvorschlages für § 24 UrhG — 160

- A. Grundlagen — **160**
 - I. Wortlaut — **161**
 1. Offener Wortlaut — **161**
 2. Kein objektiv erkennbarer konkreter Wille des Gesetzgebers in den Gesetzesmaterialien — **161**
 - II. Dogmatische Einordnung als Inhaltsbestimmung — **162**
 - III. Objektiver Sinn und Zweck der Norm — **165**
 - IV. Historie — **166**
 - V. Zusammenfassung — **167**
- B. Neuer Auslegungsvorschlag für § 24 UrhG — **167**
 - I. Entstehung eines neuen Werkes im Sinne des § 2 Abs. 2 UrhG — **168**
 1. Vorüberlegungen — **168**
 2. Abkehr von der Verblassensformel — **170**
 3. Bestimmung der Selbstständigkeit eines nachschaffenden Werkes — **171**
 - a) Objektive Erkennbarkeit des Eigenanteils des nachschaffenden Urhebers — **171**
 - b) Art der Benutzung — **172**
 - c) Fehlende Substitutionskonkurrenz als Indiz für Selbstständigkeit — **176**
 4. Bestimmung der Freiheit der Benutzung — **178**
 - a) Berücksichtigung der Interessen des nachschaffenden Urhebers — **179**
 - b) Berücksichtigung insbesondere persönlichkeitsrechtlicher Interessen des Originalurhebers — **181**
 - c) Zwischenergebnis — **184**
 5. Verhältnis des § 24 Abs. 2 UrhG zum Auslegungsmodell — **185**

6. Verhältnis des § 24 UrhG zum Verbietungsrecht des Urhebers aus § 14 UrhG — 186
III. Ergebnis — 187
C. Vereinbarkeit mit verfassungsrechtlichen Vorgaben — 188
I. Verfassungsrechtliche Kollisionslage — 188
II. Verhältnis des Grundsatzes der restriktiven Schrankenauslegung zum neuen Auslegungsvorschlag für § 24 UrhG — 191
III. Keine freischwebende Güterabwägung — 192
IV. Ergebnis — 193
D. Vereinbarkeit mit gemeinschaftsrechtlichen Vorgaben und internationalen Konventionen — 194
I. Vereinbarkeit mit dem Dreistufentest — 195
1. Bestimmter Sonderfall — 196
2. Beeinträchtigung der normalen Auswertung — 197
3. Unzumutbare Verletzung berechtigter Interessen — 198
II. Ergebnis — 199
7. Kapitel:
Anwendung des Lösungsansatzes — 200
A. Charakterportraits — 200
I. Zeichnungen nah am Original (kopierende Fan Art) — 200
II. Zeichnungen mit erkennbarem Eigenanteil — 203
III. Das Aufbrechen stereotypischer Charakterdarstellungen in Fan Art — 205
B. Fan Fiction — 207
I. Klassische Fan Fiction — 208
II. Sonderfall: Slash Fiction — 209
C. Anime Music Videos („AMVs“) — 212
D. Costume Play („Cosplay“) — 214
Gesamtergebnis — 217
Literaturverzeichnis — 223
Sachregister — 236