

Wie gestalten Fans ihre Internetseiten legal?

Autor: Alexander Wragge

Mit Internetseiten, Blogs und Foren huldigen Fans ihren Idolen, Fußballvereinen oder Lieblingscomputerspielen. Doch wer Texte, Musik, Fotos oder Videos im Netz veröffentlicht, verstößt leicht gegen Urheberrechte. Ein Überblick.

Auf der Internetseite „glubbforum.de“ diskutieren Fans des Fußballklubs 1. FC Nürnberg über die Mannschaftsaufstellung, Transfergerüchte, Reisen zu Auswärtsspielen oder die Zukunft des Frankenstadions. Eingefleischten Anhängern fällt auf: Das Vereinswappen oben links in der Ecke ist nicht aktuell, der 1. FC Nürnberg nutzte es in der Bundesligasaison 1968/69. Die Wahl des historischen Symbols liegt nicht an der Nostalgie der Betreiber. Vielmehr haben sich die Macher des Forums dafür entschieden, um möglichen rechtlichen Problemen aus dem Weg zu gehen.

Manche Fanseite – auch Fanzine oder Webzine – genannt, ist schon an rechtlichen Problemen gescheitert. Nach zwölf Jahren machte beispielsweise „Hefleswetzkick“ dicht, eine populäre Fanseite über den VfB Stuttgart. Hefleswetzkick bot Bilder, Texte für Stadiongesänge, Statistiken, Spielberichte, ein Forum – kurz alles, was Fans sich wünschen konnten. Doch am Ende waren die Auseinandersetzungen mit Marken- und Rechteinhabern zu kostenintensiv, begründeten die Betreiber die Schließung.

Sobald Fans fremde Fotos, Texte oder Videos zu ihren Lieblingsvereinen, -musikern, -schauspielern, -büchern, -filmen und -spielen im Netz veröffentlichen wollen, stellt sich die Frage: Dürfen sie das? Einfach auf die Toleranz der Rechteinhaber zu hoffen, ist riskant und kann teuer werden. Immer wieder werden Fans abgemahnt, zum Beispiel für die unerlaubte Verwendung von Konzertfotos, Liedtexten oder Screenshots. Neben dem Urheberrecht können auch das Marken-, Persönlichkeits- und Namensrecht berührt sein. Umgekehrt muss nicht alles tatsächlich geschützt sein, wofür Rechteinhaber einen Schutz beanspruchen. Hier kommt es immer auf den Einzelfall an.

Der sichere Weg: Fragen, Verständigen, Recherchieren

Fans sollten Rechteinhaber um Erlaubnis fragen, wenn sie geschützte Inhalte nutzen wollen. Auch Spielehersteller, Fußballvereine und Bands sind interessiert an einer lebendigen Fankultur, und stellen beispielsweise Fotos zur Verfügung. Wichtig kann auch sein, von Anfang an deutlich zu machen, dass es sich um eine private Fanseite handelt, und nicht um eine offizielle Seite des Idols oder Vereins. Entsteht ein anderer Eindruck, können schnell Markenrechte ins Spiel kommen oder verletzt werden. „Die Vereine begeben sich ja in Gefahr, dass zum Beispiel unter Verwendung ihrer Wappen

und Logos Botschaften transportiert werden, die möglicherweise dem Verein zugerechnet werden“, sagt der Würzburger Rechtsanwalt Boris Haigis, der sich mit der Fankultur in der Bundesliga beschäftigt. Hinter Popstars, Vereinen oder einer Computerspiel-Saga stehen zudem große Vermarktungsinteressen. Wer signalisiert, mit den offiziellen Webseiten seiner Idole nicht konkurrieren zu wollen, kann eher auf eine Kooperation, vielleicht sogar auf exklusive Inhalte hoffen.

Freie und gemeinfreie Inhalte

Lohnen kann sich für Fans auch die Suche nach Inhalten, die unter eine freie Lizenz gestellt sind, zum Beispiel unter Creative Commons. Auf Fotoplattformen wie Flickr.com finden sich neben regulär geschützten auch frei lizenzierte Bilder. Über die Suchfilter lassen sich gezielt Creative Commons-Inhalte finden. Entsprechend den Vorgaben der jeweiligen Lizenzen dürfen diese Inhalte dann online gestellt werden, je nach Typ der Creative Commons-Lizenz sogar kommerziell.

Ausnahmen gibt es aber auch hier: Denn wenn diese Inhalte von jemandem „freigegeben“ wurden, der selbst gar nicht das Recht dazu hatte, haben die Creative Commons-Lizenzen keine rechtliche Wirkung und es kann zu Rechtsproblemen kommen. Zudem umfasst die Lizenz nur die Rechte, über die Urheber bestimmen können. Trotz Creative Commons-Lizenz kann es daher beispielweise problematisch sein, ein Paparazzi-Foto weiterzuverwenden, das die abgebildete Person in ihren Persönlichkeitsrechten verletzt. Auch Markenrechte werden nicht mitlizenziert. Sie kommen dann ins Spiel, wenn Inhalte im „geschäftlichen Verkehr“ genutzt werden, wozu auch der Betrieb einer Fansite zählen kann (aber nicht muss).

Auch „gemeinfreie“ Werke, deren rechtlicher Schutz abgelaufen ist, werden zunehmend ins Netz gestellt, etwa von Museen, Bibliotheken und Archiven. Wer eine Literaturseite betreibt, kann zum Beispiel auf der Plattform Wikimedia Commons ein Portrait des Dichters Oscar Wilde finden, an dem keine Rechte mehr bestehen. Mit Blick auf aktuelle Stars oder bestehende Vereine ist solches Material aber kaum vorhanden. Sogar simple Schnappschüsse sind mindestens 50 Jahre ab dem ersten Erscheinen geschützt, kreative Werke sogar bis 70 Jahre nach dem Tod ihres Urhebers.

Damit gar nicht erst ein Anwaltsschreiben im Briefkasten landet, sollten Fans im Umgang mit Inhalten in jedem Fall ein paar Regeln beachten und keinen Mythen aufsitzen.

Mythos 1: Nicht kommerziell ist alles erlaubt

Viele Fans verdienen mit ihren Blogs, Foren und Internetportalen kein Geld. Doch die oft verbreitete Ansicht, die Nutzung von urheberrechtlich geschütztem Material auf

nicht kommerziellen Webseiten sei generell zulässig, basiert auf einem Irrtum. Anders als das US-Recht mit seiner Fair-Use-Klausel (https://de.wikipedia.org/wiki/Fair_Use) unterscheidet das deutsche Urheberrecht zunächst nicht zwischen kommerzieller und unkommerzieller Nutzung. Das entscheidende Kriterium ist zumeist die Frage, ob man Inhalte öffentlich zugänglich macht. Wenn Urheberrechtsverletzungen „gewerbsmäßig“ begangen werden, wirkt sich das unter Umständen auf Schadensersatz-Ansprüche aus oder die Grenze zur Strafbarkeit wird erreicht. Die berüchtigten und teuren Abmahnungen sind dagegen auch bei nicht kommerzieller Nutzung möglich. Dafür reicht es schon aus, geschützte Inhalte ohne Erlaubnis öffentlich im Internet zu verwenden.

Wer seine Fanseite kommerziell betreibt, muss jedoch bei freien Inhalten aufpassen, nur Inhalte unter einer solchen Creative Commons-Lizenz zu nutzen, die das erlauben. Aus den einzelnen Lizenzbausteinen ergeben sich sechs verschiedene Lizenzen. Der Baustein mit dem Kürzel „NC“ (Non-Commercial) erlaubt nur die nicht kommerzielle Nutzung. Wo in diesem Sinne die Grenze zu „kommerziell“ genau liegt, ist nicht immer eindeutig. Manche sehen es zum Beispiel bereits als kommerziell an, wenn auf einer Webseite Google-Anzeigen geschaltet sind. Der Lizenztext definiert, dass als „kommerziell“ solche Nutzungen einzuordnen sind, die „vorrangig auf einen geschäftlichen Vorteil oder eine geldwerte Vergütung gerichtet sind“. Nutzt man Creative Commons-Inhalte gegen die Lizenzbestimmungen, erlischt die Lizenz und man verletzt Urheberrechte.

Mythos 2: Ein Login schützt vor Urheberrechtsverstößen

Ebenfalls verbreitet ist das Missverständnis, dass Seitenbetreiber Urheberrechtsfragen mit simplen Zugangsbeschränkungen aus dem Weg gehen können, etwa einer Registrierungspflicht für ein Fanforum. Doch auch, wenn ein Fan Inhalte Dritter in einem passwortgeschützten Bereich online stellt, schließt das Urheberrechtsverstöße nicht aus. Geschützte Bereiche können urheberrechtlich ebenfalls als „öffentlich“ gelten, zumal wenn sich jeder einen Zugang dazu einrichten kann. Ein Login erschwert höchstens das Nachsehen, was da eigentlich alles online steht.

Mythos 3: Mit Quellenangabe ist alles ein Zitat

Unklarheit besteht häufig auch über das Zitatrecht. Zitiert werden dürfen Werke wie Texte, Filme, Fotos oder Musik auch ohne die ausdrückliche Erlaubnis des Urhebers. Aber für ein Zitat müssen bestimmte Bedingungen erfüllt sein. Die Angabe der Quelle ist eine zentrale, aber nicht die einzige Voraussetzung. Das Zitat muss in ein selbstständiges Werk eingebunden sein, einem anerkannten Zitatzweck dienen und darf einen angemessenen Umfang nicht überschreiten. Einen Überblick bietet der klicksafe-Text „Regeln und Besonderheiten von Text- und Bildzitat im Internet“ (www.klicksafe.de/irights).

Die Bedingung „selbstständiges Werk“ meint zugespitzt formuliert, dass nicht einfach ein ganzer Zeitungsartikel in Anführungszeichen gesetzt und kommentarlos veröffentlicht wird. Das gilt übrigens auch für Liedtexte, deren Autoren keine 70 Jahre tot sind. Ohne Zustimmung der Urheber dürfen auch Liedtexte und Notenblätter nicht einfach „nackt“ ins Netz gestellt werden. Der von vielen, etwa US-Fanseiten bekannte Hinweis, die veröffentlichten Texte und Noten seien nur für private Lern- oder Forschungszwecke zu nutzen, ändert nichts an der deutschen Rechtslage, nach der das nicht erlaubt ist.

Wichtig ist außerdem der Zitatweck. Wer etwa die Lebensgeschichte der Sängerin Madonna aufschreibt, darf sich nicht Arbeit sparen, indem er Passagen aus fremden Biographen kopiert und diese als Zitat ausweist. Auf das zitierte Werk muss vielmehr inhaltlich Bezug genommen werden. Man darf beispielsweise Zeitungen, Bücher und Blogs zitieren, um die eigene Einschätzung zu belegen oder der zitierten Meinung zu widersprechen.

Für Fanseiten, die wie eine Zeitung oder Zeitschrift über tagesaktuelle Entwicklungen berichten, gibt es noch eine gute Nachricht: Werden bei solcher Berichterstattung auch urheberrechtlich geschützte Inhalte mitveröffentlicht, ist das dann erlaubt, wenn sie bei „Tagesereignissen“ wahrnehmbar werden. Das gilt zumindest „in einem durch den Zweck gebotenen Umfang“, wie Paragraph 50 des Urheberrechtsgesetzes bestimmt (www.gesetze-im-internet.de/urhg/_50.html).

Mythos 4: Mit einem Disclaimer bin ich alle Sorgen los

Viele Betreiber von Fanseiten versuchen Abmahnungen abzuwenden, indem sie einen pauschalen Haftungsausschluss (Disclaimer) auf ihre Seite stellen. Speziell wenn Dritte Inhalte auf die Fanseite posten können, etwa Kommentare oder Fotos in einem Forum, versuchen sich die Betreiber damit vor möglichen Urheberrechtsverstößen und anderen Risiken abzusichern. Allerdings ändern Disclaimer nichts an der Rechtslage. Sie können höchstens deeskalierend wirken. Wenn der Fanseitenbetreiber im Voraus die Bereitschaft signalisiert, Rechtsverstöße abzustellen und für Rechteinhaber – etwa per Mail – erreichbar ist, kann er im Konfliktfall eher auf eine einvernehmliche Lösung hoffen. Weitere Informationen bietet auch der Artikel „Wann man für fremde Inhalte haftet – und wie man es verhindern kann“ (www.klicksafe.de/irights).

Mythos 5: Einbetten ist immer unproblematisch

Urheberrechtlich betrachtet ist das Einbetten fremder Inhalte tatsächlich in der Regel unproblematisch. Der Europäische Gerichtshof hat hier entschieden, dass das Einbetten Urheberrechte normalerweise gar nicht berührt. Das gilt jedenfalls dann, wenn das eingebettete Werk bereits frei im Web zugänglich ist und für das Einbetten keine ande-

ren technischen Verfahren verwendet werden als bei der Herkunftsseite. Das trifft zum Beispiel auf YouTube-Videos zu, die von Rechteinhabern wie etwa Fernsehsendern selbst dort eingestellt wurden.

Problematisch jedoch kann das Einbetten unter Umständen sein, wenn es an der ursprünglichen Quelle ohne Erlaubnis hochgeladen wurde. Ein von der Kinoleinwand abgefilmtes Video auf dubiosen Portalen sollte man auf jeden Fall lieber nicht einbetten. Mehr zu dieser Frage findet sich auch im Artikel „Filme sehen im Internet“ (www.klicksafe.de/irights).

Unabhängig vom Urheberrecht können aber auch beim Einbetten andere Regelungen ins Spiel kommen. Bei strafbaren Inhalten, etwa der Verwendung von NS-Symbolen, kann das Einbetten oder das Verlinken bereits problematisch sein. Daneben können auch Videos Persönlichkeitsrechte verletzen. Ob das Einbetten oder Verlinken in solchen Fällen problematisch ist, hängt besonders davon ab, ob man sich die inhaltliche Aussage „zu eigen macht“. Für das Einbetten gibt es also keinen Freibrief.

Goldene Regel: Rechne damit, dass fremde Inhalte geschützt sind

Im Internet könnte man manchmal auf den Gedanken kommen, dass alle Inhalte frei nutzbar sind. Freunde nutzen das Portrait eines Stars oder ein Comicbild als Profilfoto im Sozialen Netzwerk. Musikblogs strotzen vor Konzertvideos, Fans covern auf YouTube die Lieder ihrer Idole. Doch vielfach verbergen sich hinter diesen Vorgängen Urheberrechtsverletzungen, weil niemand die notwendigen Rechte eingeholt hat, um die Inhalte im Netz öffentlich zugänglich zu machen. Die braucht man auch dann, wenn man das entsprechende Bild mittels Grafikprogramm bearbeitet oder verfremdet und es dann erneut veröffentlicht.

Die eigentliche Rechtslage hat mit der Realität im Netz aber oftmals wenig zu tun. Viele Rechteinhaber gehen nicht oder nur gegen manche Verstöße vor – teilweise weil es zu aufwändig wäre oder sie ein Interesse an einer vielfältigen Fankultur haben. Allerdings sollten Fans nicht auf die Untätigkeit der Rechteinhaber setzen. So aufregend der mit Hip-Hop unterlegte Zusammenschnitt der besten Dribblings und Tore des Fußballstars Mesut Özil auch sein mag: Man müsste unzählige Rechte etwa von Fernsehsendern, Plattenfirmen, Komponisten und anderen Beteiligten besitzen, um ihn legal zu veröffentlichen. Die Faustregel: Fremde Werke (Text, Audio, Foto, Video) sind urheberrechtlich geschützt.

Eigene Inhalte und Aufnahmen

Angesichts der rechtlichen Hürden bei der Nutzung fremder Inhalte, sind Fanseitenbetreiber gut beraten, wenn sie auf eigene Inhalte setzen. Doch auch wer selbst Inhalte erstellt, sollte einige Regeln beachten.

Verbote auf Veranstaltungen

Auf Konzerten lässt sich regelmäßig beobachten, wie hunderte Besucher ihre Smartphones und Digitalkameras in die Höhe strecken, fotografieren und filmen. Was viele dabei nicht wissen oder ignorieren: Oftmals haben die Veranstalter das Fotografieren ausdrücklich verboten oder versuchen es zumindest stark zu reglementieren. Während Aufnahmen für den Privatgebrauch in der Regel trotzdem geduldet werden, gibt es bei Veröffentlichungen unter Umständen Ärger.

Grund dafür ist einerseits, dass neben den Rechten der Urheber sogenannte Leistungsschutzrechte bestehen, die ausübende Künstler, aber auch Veranstalter besitzen. Daneben können Veranstalter entsprechende Verbote oder Sonderregeln auch auf ihr Hausrecht stützen – zum Beispiel bei Sportveranstaltungen, bei denen die Sportler ja normalerweise kein künstlerisches Werk aufführen. Der Fußball-Ligaverband beispielsweise achtet darauf, dass ohne Genehmigung keine Spielszenen gefilmt und veröffentlicht werden. Entsprechend zeigen Fanvideos oftmals nur die Zuschauer auf den Tribünen oder selbstgemachte Animationen von Spielzügen. Sehr weitgehend sind häufig auch Vorgaben, die Konzertveranstalter Fotografen machen wollen – auch sie stützen sich auf das Hausrecht.

Vorsicht bei Promi-Fotos

Auch wer seine Stars selbst fotografiert oder filmt, darf die Bilder nicht unbedingt ins Netz stellen. Prinzipiell gilt das „Recht am eigenen Bild“ ([Paragraf 22 Kunsturhebergesetz](#)): Bildnisse dürfen dem Grundsatz nach „nur mit Einwilligung des Abgebildeten verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden.“ Auf der sicheren Seite ist man als Fan also, wenn man die abgebildete Person um Erlaubnis fragt, bevor man ein Foto oder Video veröffentlicht. Eine solche Einwilligung kann auch implizit gegeben werden, doch nur weil ein Star sich mit einem Fan ablichten lässt, muss er nicht unbedingt auch einer Veröffentlichung zustimmen.

Wer nicht gefragt hat, kann sich im Streitfall unter Umständen auf Ausnahmen vom Recht am eigenen Bild berufen. Sie gelten etwa, wenn abgebildete Personen nur „Beiwerk“ des eigentlichen Bildmotivs sind, bei öffentlichen Veranstaltungen wie Demonstrationen oder wenn das Bild einem „höheren Interesse der Kunst“ dient. Auch bei sogenannten „Bildnissen aus dem Bereiche der Zeitgeschichte“ sind Veröffentlichungen ohne Erlaubnis möglich ([Paragraf 23 Kunsturhebergesetz](#)). Wann welche Ausnahmen

▶ im Einzelfall gelten, lässt sich nicht pauschal sagen. Letztlich muss immer das Interesse an einer Veröffentlichung gegen das des Betroffenen abgewogen werden. Mehr Informationen dazu bietet der Artikel „Fotos und Urheberrecht: Auf Motivsuche“ (<http://irights.info/?p=5344>).

Computerspiele: Darf man Screenshots und Videos weiterverbreiten und veröffentlichen?

▶ Im Netz huldigen Fans ihren Lieblingsspielen mit tausenden Foren und Seiten. Sie dokumentieren ihre Punktestände, geben sich Tipps für knifflige Rätsel und kommentieren den neuesten Teil des Spiels. Vielfach werden dabei Screenshots und Spielvideos ins Netz gestellt. Die gute Nachricht: Nur ganz selten gibt es deshalb Ärger. Den Spielerherstellern kann im Grunde nichts Besseres passieren, als wenn ihre virtuellen Welten eine reale Fan-Community begründen.

Rein rechtlich könnten die Hersteller die Verbreitung von Bildern, Screenshots und Spielvideos allerdings unterbinden, da es sich auch bei einem Computerspiel oder Teilen davon um ein urheberrechtlich geschütztes Werk handelt (siehe auch „Mehr Informationen“). In der Praxis wird das unterschiedlich gehandhabt – und unter Umständen dann relevant, wenn Inhalte aus Computerspielen genutzt und damit Werbeeinnahmen erzielt werden. Viele Hersteller haben mittlerweile auch eigene Regeln aufgestellt, nach denen man sich erkundigen sollte. Eine Nutzung ohne explizite Erlaubnis kann unter Umständen das Zitatrecht ermöglichen. Wer beispielsweise über ein bestimmtes Rätsel in einem Rollenspiel schreibt, darf mit einem Screenshot belegen, worum es geht. Auch der Filmkritiker, der über eine bestimmte Szene schreibt, kann sie mit einem Standbild zitieren. Zentral ist die Auseinandersetzung mit dem zitierten Inhalt (siehe „Mythos 3“ oben). Es darf nicht der bloßen Illustration dienen.

Sonderfall: Fan-Art

▶ Viele Fans zeichnen ihre Idole oder Figuren aus Spiele- und Fantasy-Welten, und binden sie in eigene Werke ein. Diese Form der Kunst nennt sich Fan-Art. Auch wenn es sich dabei um eine selbst erstellte Zeichnung handelt, kann diese Kunst gegen das Urheberrecht verstoßen, da Werke auch in abgewandelter Form geschützt sind. Vieles bewegt sich zumindest in einer Grauzone, denn Fan-Art soll möglichst nahe an das Original herankommen, die Vorlage soll erkennbar sein. Ausnahmeregelungen wie die „freie Benutzung“, nach denen man geschützte Werke unter bestimmten Bedingungen verwenden kann, um etwas ganz Neues damit zu schaffen, helfen daher meist nicht weiter. Möglicherweise sind auch Markenrechte und Namensrechte betroffen.

Ob Fan-Art wiederum bereits ein eigenes Werk darstellt und damit auch eigens geschützt ist, muss im Einzelfall entschieden werden. Viele Formen der Fan-Art haben

▶ Tradition wie etwa bei Manga-Comics, sind eigentlich nicht erlaubt und werden häufig dennoch geduldet. Wer auf die Idee kommt, eigene Comics mit einer kleinen schwarzen Maus mit großen Augen und runden Ohren namens „Micky Maus“ zu verkaufen, sollte allerdings mit Post des Walt Disney-Konzerns rechnen.

Fazit

Es ist für Fans nicht einfach, ihren Stars, Idolen und Vereinen eine Internetseite zu widmen. Vieles bewegt sich im Graubereich, manches wird toleriert – darauf sollte man sich aber nicht verlassen. Um rechtliche Risiken zu vermeiden, sollten Betreiber nach freien Inhalten recherchieren, Rechteinhaber um Erlaubnis fragen, bewusst zitieren und nach Möglichkeit eigene Werke schaffen.

Mehr Informationen

- www.klicksafe.de/irights und <http://irights.info/kategorie/klicksafe>
 - Fremde Inhalte auf eigenen Seiten (Matthias Spielkamp)
 - Zitieren im WWW – Regeln und Besonderheiten von Text- und Bildziten im Internet (Matthias Spielkamp)
 - Veröffentlichen im Internet – Schutz der eigenen Webseite vor Abmahnungen (Philipp Otto)
 - Let's-play-Videos, gebrauchte Spiele, virtuelle Gegenstände: Was darf ich mit gekauften Games machen? (David Pachali)
- <http://irights.info/?p=5344>
 - Artikel: Fotos und Urheberrecht – Auf Motivsuche
- <http://pb21.de/?p=4898> und <http://pb21.de/?p=4773>
 - Artikel: Das Recht am eigenen Bild „Teil I: Die Theorie“ und „Teil II: die Graustufen der Praxis“

Alexander Wragge. Stand 11/2015