



## Praxisleitfaden – Rechtstipps für Streamer im Gaming und eSport

### Zusammenfassung

Das Streaming im Gaming und im eSport ist gesetzlich nicht ausdrücklich geregelt und war bisher auch nicht Gegenstand eines Urteils. Um der praktischen Bedeutung gerecht zu werden, erhalten Streamer nachfolgend unverbindliche Rechtstipps:

- die Profile von Streamern bei Twitch oder YouTube müssen ein Impressum vorweisen
- unklar ist, ob das Streaming Rundfunk oder Telemedium ist; die besseren Gründe sprechen für ein zulassungsfreies Telemedium
- das Streaming verstößt regelmäßig gegen das Urheberrecht; manche Publisher veröffentlichen daher Duldungserklärungen
- Werbung in Streams ist erlaubt (mit Einschränkungen)
- es sind jugendschutz- und datenschutzrechtliche Vorgaben zu beachten
- u. U. haften Streamer für fremde Kommentare bzw. Posts

### I. Die Twitch-AGB

- Die Twitch-AGB (= Allgemeine Geschäftsbedingungen bzw. Nutzungsbedingungen vom 16. April 2019) werden als Beispiel für die nachfolgenden Ausführungen genommen.
- Auf Twitch ist das Streamen ab 13 Jahren erlaubt (Nr. 2 der Twitch-AGB). Mitgeregelt ist zugleich die Einwilligung in die Speicherung und Verarbeitung der **personenbezogenen Daten** der Nutzer. Da minderjährige Streamer hierfür laut den Twitch-AGB der Einwilligung ihrer Eltern o. Ä. bedürfen, entspricht dies den gesetzlichen Vorgaben (§ 8 Abs. 1 Datenschutz-Grundverordnung, DS-GVO).
- Allerdings unternimmt Twitch nicht die geforderten **technischen Anstrengungen** (§ 8 Abs. 2 DS-GVO) um sicherzustellen, dass die Eltern auch tatsächlich den Twitch-AGB zustimmen. Liegt bei Streamern zwischen 13 und 16 Jahren also keine Zustimmung der Eltern vor, darf Twitch deren Daten nicht speichern, verarbeiten etc.

### II. Impressumspflicht

- Streamings sind Telemedien (§ 1 Abs. 1 S. 1 Telemediengesetz, TMG). Als Diensteanbieter unterliegen Streamer der **Impressumpflicht** (§ 5 Abs. 1 TMG), wenn das Social-Media-Profil nicht nur einmalig bzw. kurzfristig betrieben wird, sondern auf Dauer („Nachhaltigkeit“ als Merkmal der Geschäftsmäßigkeit in § 5 Abs. 1 TMG).
- Laut BGH besteht die sog. **Zwei-Klick-Regelung**. Demnach ist ein Link im Social-Media-Profil zum Impressum der eigenen Webseite ausreichend, wenn es
  - a) über zwei Klicks leicht auffindbar ist und



b) sich das Impressum auf die Social-Media-Profile erstreckt.

- Die **Pflichtangaben** im Impressum sind – soweit einschlägig – folgende: Name und vollständige Anschrift, E-Mail-Adresse (zwingend!) und mindestens eine weitere Möglichkeit der elektronischen Kontaktaufnahme (Telefon- oder Faxnummer, Kontaktformular), Aufsichtsbehörde, Registerangaben, Angaben bei reglementierten Berufen (Rechtsanwälte, Ärzte etc.) sowie Umsatzsteuer-Identifikationsnummer oder Wirtschafts-Identifikationsnummer (jeweils nicht zu verwechseln mit Steuernummer)
- Ob es sich beim Streaming um **journalistisch-redaktionell gestaltete Angebote** nach dem Rundfunkstaatsvertrag (§ 55 Abs. 2 RStV) handelt, und damit eine zusätzliche Impressumspflicht mit Angaben zu der für die Inhalte verantwortlichen Person besteht, hängt davon ab, ob das Streaming als Rundfunk zu kategorisieren ist (dazu sogleich).

### III. Streaming als zulassungsfreies Telemedium

- Rechtstechnisch ist Streaming nur dann ein Telemedium, wenn es kein Rundfunk ist. **Rundfunk** ist „*ein Informations- und Kommunikationsdienst, der entlang eines Sendepfades für eine Vielzahl von Rezipienten zum zeitgleichen Empfang bzw. zu einem festen Ausstrahlungszeitpunkt angeboten wird*“ (§ 2 Abs. 1 S. 1 RStV; → Linearität des Rundfunks).
- Ein fester Ausstrahlungszeitpunkt liegt bei Videos-on-Demand (VoD) nicht vor, weil diese auf Abruf verfügbar sind. VoDs sind daher ein zulassungsfreies Telemedium.
- Der Begriff „Sendepfad“ kann als die Auswahl, Zusammenstellung und zeitliche Planung einzelner Sendungen definiert werden. Die Kommission für Aufsicht und Zulassung der Landesmedienanstalten (ZAK) legt den Begriff weit aus, weshalb die gängigen Streaming-Angebote im Gaming- und eSportbereich hiervon erfasst würden. Das hat zur Folge, dass für den Betrieb der Streams eine **rundfunkrechtliche Zulassung** bei der ZAK beantragt werden müsste, die ca. 1.000 EUR (bis maximal 5.000 EUR) kostet.
- Gegen das Vorliegen eines Sendepfades bei Streamer spricht jedoch, dass es sich bei den Ankündigungen der geplanten Sendungen in den Sozialen Medien etc. lediglich um **Informationen mit Außenwirkung** handelt, um potenzielle Zuschauer anzusprechen. Zudem behält sich ein Streamer regelmäßig vor, vom Sendepfad abzuweichen im Falle einer unvorhergesehenen Verhinderung oder Krankheit.
- Daher sprechen die besseren Gründe dafür, dass es sich beim Streaming um ein zulassungsfreies Telemedium handelt. Aus diesem Grund ist auch eine Impressumspflicht gem. § 55 Abs. 2 RStV abzulehnen.

**Praxistipp:** Die Landesmedienanstalten bieten die Möglichkeit an, einen Antrag auf rundfunkrechtliche Unbedenklichkeit zu stellen (§ 20 Abs. 2 S. 3 RStV).



#### IV. Urheberrechtsfragen beim Streaming

- PC-Spiele sind nach dem BGH als sog. **komplexe Werke** nach dem Urhebergesetz (UrhG) geschützt. PC-Spiele unterfallen nicht nur einem Schutzregime des UrhG, sondern allen Schutzregimen derjenigen Werke, aus denen sich das Werk zusammensetzt (Musik, Bilder, Programmcodes etc.).
- Das Streaming verstößt gegen das **Recht der öffentlichen Wiedergabe** (§ 69c Nr. 4 Alt. 1 UrhG). Weiter *könnte* ein Verstoß gegen das Vervielfältigungsverbot (§§ 16 Abs. 1, 69c Abs. 1 Nr. 1 UrhG) vorliegen. Ob dies der Fall ist, hängt wesentlich von der Art und Dauer der Speicherung der hochgeladenen Daten in den Servern von Twitch und YouTube ab.
- Eine Rechtfertigung der Urheberrechtsverstöße (§§ 53 oder 69d Abs. 2 UrhG) dürfte nicht greifen, insbesondere kommt gegenwärtig keine Rechtfertigung gem. § 44a UrhG in Betracht. Ebenso wenig kommt eine stillschweigende Einwilligung der Publisher in Frage. Deshalb geben Publisher **Duldungserklärungen** aus. Diese können allerdings einseitig widerrufen werden und stellen daher keine solide Rechtsgrundlage dar.

**Praxistipp:** Sollten Streamer über eine Duldungserklärung o. Ä. des Publishers verfügen, können sie beim Streaming einen entsprechenden Hinweis geben. Denn so beugen Streamer vor, dass ihre Zuschauer Gefahr laufen ggf. selbst für einen Verstoß gegen das UrhG belangt zu werden. Auch wenn der reine Werkgenuss (= Zuschauen) eigentlich kein Verstoß darstellt, gibt es immer wieder Juristen, die das anders beurteilen.

- Ausblick: Die sog. DSM-Richtlinie (EU-RiLi 2019/790) muss bis 7. Juni 2020 in deutsches Recht umgesetzt werden. Bis dahin entfaltet der wegen **Upload-Filter** bekannt gewordene Artikel 17 keine Wirkung. Der neue Artikel 17 sieht bei Urheberrechtsverstößen eine komplizierte Haftungsverteilung von Twitch & Co. und Streamer vor.

#### V. Werbemaßnahmen beim Streaming

- Werbung beim Streaming ist erlaubt; es gilt jedoch das **Kennzeichnungs- und Trennungsgebot** (§ 6 Abs. 1 Nr. 1 TMG). Demnach muss Werbung
  - a) als solche gekennzeichnet werden („Werbung“, „Anzeige“ etc.) und
  - b) von den übrigen Informationen strikt getrennt dargestellt werden.
- Weiter darf keine Schleichwerbung gemacht werden (§ 5a Abs. 6 Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb, UWG). Zudem gibt es die sog. „schwarze Liste“ mit Handlungen, die Werbung unzulässig machen (→ § 3 Abs. 3 UWG).
- Zu beachten ist auch das **Identifizierungsgebot** (§ 6 Abs. 1 Nr. 2 TMG). Die Person, die die Werbung beauftragt hat, ist namentlich zu identifizieren. Nicht erforderlich ist die Angabe aller im Impressum enthaltenen Punkte.

**1. Praxistipp:** Es reicht aus, während der Werbung ein Schild mit „Werbung“ und dem Namen des Auftraggebers deutlich sichtbar zu machen.



**2. Praxistipp:** Twitch erlaubt laut seinen AGB nur Werbung für Wettbewerbe und Tombolas. Werbung für PC-Hardware ist damit auf Twitch nicht erlaubt.

## VI. Jugendschutz beim Streaming

- Streamer dürfen keine pornographischen, kriegsverherrlichende oder indizierte Inhalte verbreiten oder zugänglich machen (§ 4 des Jugendmedienschutz-Staatsvertrag, JMStV).
- Manche Spiele sind sog. entwicklungsbeeinträchtigende Angebote gem. § 5 Abs. 1 JMStV. Streamer sollten daher vor Beginn des Streamings auf die **USK-Freigabe des Spiels** hinweisen, da diese „Spielfreigabe“ auch für das Zuschauen herangezogen wird.

**Praxistipp:** Spiele ab 18 Jahren sollten von 23-6 Uhr und Spiele ab 16 Jahren von 22-6 Uhr gestreamt werden. So wird gem. § 5 JMStV üblicherweise verhindert, dass die Streams von jüngeren Kindern und Jugendlichen geschaut werden.

## VII. Datenschutz beim Streaming

- Nach neuester Rechtsprechung sind Streamer neben der Social-Media-Plattform für die Einhaltung des Datenschutzes (insb. DS-GVO) **mitverantwortlich**. Die daraus entstehenden Pflichten des Streamers sind jedoch noch unklar. Ggf. müssen Streamer für die Social-Media-Profile eine eigene Datenschutzerklärung (Art. 13, 14 DS-GVO) haben.
- Verstoßen z. B. Twitch oder YouTube gegen Datenschutz, können die zuständigen Landesdatenschutzbehörden die **Schließung des Social-Media-Profiles** des Streamers verlangen (BVerwG 6 C 15.18 - Urteil vom 11. September 2019).

## VIII. Haftung für fremde Kommentare und Posts

- Bisher ist unklar, ob Streamer nach allgemeinen zivilrechtlichen Grundsätzen (sog. **Störerhaftung**) für fremde Kommentare und Posts auf ihren Pinnwänden o. Ä. haften (z. B. bei Beleidigungen Dritter). Eine Haftung könnte dann begründet sein, wenn der Streamer Kenntnis von der Rechtsverletzung erlangt hat und nichts dagegen unternimmt.

## IX. Abschließende Handlungsempfehlung

- Wer als Streamer eine gewisse Größe erreicht hat, sollte sich hinsichtlich des weiteren Betriebes anwaltlichen Rat einholen. Ein Indiz dafür, dass eine gewisse Größe erreicht ist, liegt z. B. vor, wenn mit dem Streaming **Geld verdient** werden kann.

Stand: November 2019