

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis	17
Kapitel 1: Einleitung (Ziel und Gang der Arbeit)	23
A. Problemstellung	23
I. Nutzergenerierte Gaminginhalte in Form von Let's Play Videos und Livestreaming auf zugangsunbeschränkten Streaming-Plattformen	26
1. Gesellschaftliche Bedeutung (aktive Nutzer, passive Nutzer)	27
a) Aktive Nutzer	27
b) Passive Nutzer	29
2. Wirtschaftliche Bedeutung des Streamings für den eSport	30
a) Veranstalter von eSport-Events	33
b) eSportler als Influencer und Content Creator	35
3. Fazit	36
II. Begriffsbestimmung Streaming und technische Grundlagen	37
1. Video-on-Demand-Streaming (VoD-Streaming)	38
2. Livestreaming	39
3. Greifen von Schrankenregelungen auf Nutzerseite	40
4. Ergebnis	41
B. Fehlende rechtliche Analyse des Dreiecksverhältnisses Publisher – Streamer – Streaming-Plattform	42
C. Forschungsfrage: Rechtliche Probleme des urheberrechtlichen Ausschließlichkeitsrechts der Publisher im eSport und Möglichkeiten der Beschränkung bzw. Regulierung	44
D. Rahmen und Gang der Untersuchung	48
I. Rahmen der Untersuchung	48
1. Sachlicher Rahmen	48
2. Räumlicher Rahmen	49
II. Gang der Untersuchung	53
E. Zusammenfassendes Ergebnis	55

Kapitel 2: Urheberrechtliche Grundlagen und Analyse des Werkes Computerspiel	57
A. Urheberrechtliche Grundlagen	57
I. Schutzgegenstand: Computerspiel als urheberrechtlich geschütztes Werk	59
1. Persönliche Schöpfung	60
2. Geistiger Gehalt	61
3. Wahrnehmbare Formgestaltung bzw. Wahrnehmbarkeit	61
4. Individualität (Eigentümlichkeit/Originalität)	63
II. Europäischer Werkbegriff	65
B. Urheberrechtliche Analyse des Schutzgegenstandes Computerspiel	67
I. Audiovisueller Teil (Benutzeroberfläche)	67
1. Computerspiel als Gesamtwerk	67
a) Die Frage nach der anzuwendenden Rechtsnorm	70
b) Lösungsansatz	75
c) Anzuwendendes urheberrechtliches Regelungsregime für Streaming	77
2. Schutz einzelner Elemente (Sprachwerk, Musikwerk, Filmwerk etc.)	77
a) Charaktere (sog. Avatare), Fabelwesen, Leveldesign	77
b) Einzelbilder, Screenshots, Filmsequenzen	79
c) Storyline, Titel, Textinhalte	82
d) Spielsystem und Spielidee	82
e) Sound	84
II. Computerprogramm (technische Ebene)	84
C. Verwandte Schutzrechte [Leistungsschutzrechte] (§§ 70 ff. UrhG)	85
I. Anfertigung von Lichtbildern (§ 72 UrhG)	87
II. Darbietung eines ausübenden Künstlers (§§ 73 ff. UrhG)	88
1. Interpretationsfähigkeit – Differenzierung nach Genre	91
2. Künstlerisch-individuelle Darbietung in Form von Spielzügen und Taktiken	93
3. Praktische Relevanz	94
4. Konkurrenz: Leistungsschutzrecht eSportler / Urheberrecht Publisher	97
III. Veranstalter bei Darbietungen ausübender Künstler (§ 81 UrhG)	97

IV. Tonträgerherstellerrecht (§ 85 UrhG)	99
V. Recht des Sendeunternehmens (§ 87 UrhG)	100
VI. Filmhersteller (§ 94 UrhG)	105
VII. Zusammenfassendes Ergebnis	109
D. Publisher als Inhaber der Ausschließlichkeitsrechte	110
I. Rechteübertragung bei freien Mitarbeitern	112
II. Rechteübertragung bei nichtselbstständiger Arbeit	113
III. Rechteübertragung an Leistungsschutzrechten	116
IV. Kollisionsfall: Die anzuwendende Rechtsnorm im Urhebervertragsrecht	117
V. Vergütungsansprüche im Arbeitsverhältnis	118
VI. Die deutsche Rechtslage im Vergleich zu Systemen mit angloamerikanischer Prägung	120
VII. Rechteinhaberschaft ausländischer Publisher in Deutschland	121
VIII. Zusammenfassendes Fazit	122
 Kapitel 3: Urheberrechtlich relevante Verwertungshandlungen im Kontext des Streamings und der Distribution nutzergenerierter Inhalte	 125
A. Kein urheberrechtlich relevanter Vorgang in der Benutzung des Werkes (Freiheit des Werkgenusses)	126
B. Vorgelagerte Nutzungshandlungen als Fundament der Benutzung	128
I. Körperliche Verwertungshandlungen (§ 15 Abs. 1 UrhG)	130
II. Unkörperliche Verwertungshandlungen (§ 15 Abs. 2 UrhG)	131
III. Urheberrechtlich relevante Verwertungshandlungen	132
1. Vervielfältigungsrecht (§ 16 UrhG)	133
2. Vortrag, Aufführung und Vorführung (§ 19 UrhG)	136
3. Recht der öffentlichen Zugänglichmachung (§ 19a UrhG)	138
a) Die öffentliche Wiedergabe i. S. d. Art. 3 Abs. 1 InfoSoc-RL	140
aa) Handlung der Wiedergabe	141
bb) Öffentlichkeit der Wiedergabe	142
cc) Zugänglichmachen i. S. d. § 19a UrhG	143
dd) Differenzierung aktiver Werknutzer vs. Hilfspersoneigenschaft	144

ee) Subjektives Kriterium als Anknüpfungspunkt einer eigenen öffentlichen Wiedergabe i. S. d. Art. 3 Abs. 1 InfoSoc-RL	150
ff) Bestimmung und Begrenzung der Sorgfalts- und Verkehrspflichten	152
(1) Alternativverhältnis: Haftungsprivilegierung nach 10 TMG oder eigenständige öffentliche Wiedergabe i. S. d. Art. 3 Abs. 1 InfoSoc-RL	152
(2) „Good Samaritan Paradox“	156
(3) Proaktive Pflicht (Ex-ante-Maßnahmen)	157
(4) Reaktive Pflicht („Stay-down-Verpflichtungen“)	160
gg) Zusammenfassendes Ergebnis	165
b) Verhältnis des § 19a UrhG zu beim Upload-Prozess und Werkswiedergabe gleichzeitig einhergehenden Nutzungshandlungen	167
c) Praxisrelevante Fallgruppen der öffentlichen Zugänglichmachung	170
aa) Öffentliche Zugänglichmachung durch Einstellen ins Internet (sog. Upload)	171
bb) Embedded Content („eingebundener Inhalt“)	174
(1) Links	175
(2) Framing	178
(3) Teilen und Reposts	181
cc) Zusammenfassendes Ergebnis	184
d) Die öffentliche Wiedergabe im Lichte des UrhDaG	186
aa) Grundlagen des bisherigen Haftungskonzepts	187
bb) Regelungsgehalt des neuen UrhDaG (Fiktion der öffentlichen Wiedergabehandlung)	191
cc) Fazit	193
4. Senderecht (§ 20 UrhG)	193
5. Bearbeitungsrecht (§ 23 UrhG)	196
6. Zusammenfassendes Ergebnis:	198

Kapitel 4: Rechtliche Untersuchung der aktuell gelebten Streaming-Praxis	201
A. Darstellung der aktuell gelebten Praxis von eSport-Veranstaltern und deren Rechtspositionen in Abhängigkeit vom Urheberrecht der Publisher	201
I. Notwendigkeit von Individuallizenzen und deren Gestaltung	202
1. Akteure des Vertragsgeflechts	203
2. Umfang und Ausgestaltung von Nutzungsrechten	205
a) Räumliche Beschränkung	206
b) Zeitliche Beschränkungen	206
c) Inhaltliche Beschränkungen	207
aa) Möglichkeit zur Unterlizenzierung	208
bb) Exklusivität des Nutzungsrechts	209
3. Ausnahme: Standardlizenzen (Valve, Activision Blizzard, Electronic Arts)	210
4. Regelungsbedürftige Assets	210
II. Eigene originäre Rechte und schützenswerte Rechtspositionen des eSport-Veranstalters in Abhängigkeit vom Urheberrecht des Publishers	212
1. Urheberrechtlicher Schutz des Sportveranstalters	212
2. Hausrecht als Anknüpfungspunkt medialer Rechte	214
3. Das Konstrukt des virtuellen Hausrechts	218
4. Wettbewerbsrechtliche Abwehransprüche	220
5. Recht am eingerichteten und ausgeübten Gewerbebetrieb	221
6. Inhaber eigener und fremder gewerblicher Schutzrechte (Bild- und Namensrechte, Kennzeichenrechte)	222
III. Fazit	222
B. Darstellung der aktuell gelebten Praxis von Streamern und deren Rechtspositionen unter Heranziehung der allgemeinen Nutzungsbedingungen und untergesetzlichen Regelungen der Publisher	224
I. Streamer als Content Creator	224
1. Eigene schützenswerte Rechtspositionen des Streamers	224
2. Kein Abschluss von Individuallizenzen	227
3. Umfang der erforderlichen Nutzungsbefugnisse	228

II. Nutzungsrechtseinräumung bzw. -gestattungen durch allgemeine Nutzungsbedingungen und untergesetzliche Regelungen der Publisher	229
1. Allgemeine Nutzungsbedingungen von <i>Riot Games</i> (Publisher von <i>League of Legends</i> und <i>Valorant</i>)	231
2. Allgemeine Nutzungsbedingungen von <i>Epic Games</i> (Publisher von <i>Fortnite</i>)	232
3. Allgemeine Nutzungsbedingungen von <i>Blizzard</i> (<i>Call of Duty: Warzone</i> , <i>Overwatch</i> , <i>StarCraft</i>)	234
4. Allgemeine Nutzungsbedingungen von Publisher <i>Electronic Arts (EA)</i> (<i>Battlefield</i> , <i>FIFA 22</i>)	237
5. Allgemeine Nutzungsbedingungen vom Publisher <i>Valve</i> (Publisher von <i>Counter-Strike</i> , <i>Dota 2</i> , <i>Half-Life</i> und Inhaber der Gaming-Plattform <i>Steam</i>)	238
6. Allgemeine Nutzungsbedingungen des Publishers <i>Activision</i> (<i>Call of Duty: Warzone</i>)	240
7. Allgemeine Nutzungsbedingungen von <i>Nintendo</i>	241
8. Allgemeine Nutzungsbedingungen von <i>Microsoft</i>	242
9. Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Nutzungsbedingungen	242
III. Rechtliche Gestaltungsmöglichkeiten der Nutzungsrechtseinräumung bzw. -gestattung hinsichtlich der Erstellung und Verbreitung nutzergenerierter Inhalte und Stärke der vermittelten Rechtsposition	246
1. „Stufenleiter der Gestattungen“	247
2. Lizenz	247
a) Das Creative Commons-Lizenzmodell	250
b) Der Begriff der nicht kommerziellen Nutzung im Umfeld des Streamings	252
c) Fazit	255
3. Schuldrechtliche Gestattung	255
4. Die schlichte Einwilligung/Erlaubnis	256
5. Duldung und „Duldungserklärung“	260
IV. Fazit	262

Kapitel 5: Beschränkungsmöglichkeiten der Vormachtstellung der Publisher unter Auflösung der kollidierenden Grundrechtspositionen durch praktische Konkordanz	265
A. Schranken als Mittel zur Aufweichung der Ausschließlichkeitsrechte des Urhebers	266
I. Schranken im UrhG	266
1. Ersatzlose Aufhebung, gesetzliche Lizenzen, Zwangslizenzen, Verwertungsgesellschaftspflichtigkeit	266
2. Schranken außerhalb des 6. Abschnitts	268
3. Zweckrichtung der Schranken	269
II. Grundrechtsrelevanz der Schranken und deren Rechtfertigung	270
1. Sozialpflichtigkeit des Urheberrechts	270
2. Grundrechtsschutz Dritter durch Schrankenprivilegierungen	272
a) Inhaltliche Ausgestaltung der Schranken (Grundrechtskollision und praktische Konkordanz)	272
b) Schranken als subjektive Rechte der Nutzer	274
c) Einzelne Grundrechte der Begünstigten	277
aa) Nutzungsfreiheit als Teil der allgemeinen Handlungsfreiheit	277
bb) Meinungsfreiheit	278
cc) Informationsfreiheit	279
dd) Kunstfreiheit	279
ee) Presse- und Rundfunkfreiheit	280
ff) Wissenschaftsfreiheit	281
gg) Berufsfreiheit	281
3. Fazit: Bedürfnis einer interessengerechten Konfliktlösung (de lege lata oder de lege ferenda)	283
III. Wirtschaftliche und ökonomische Funktion des Urheberrechts und der Schranken	284
1. Ökonomische Funktion des Urheberrechts	284
2. Ökonomische Funktion der Schranken	285
a) Ermöglichung subsituierender Werkschöpfungen und Verringerung von Werkschöpfungskosten	286
b) Behebung bzw. Auslotung eines Marktversagens	286
3. Erfordernis eines wirtschaftlich effizienten Regulierungsansatzes für nutzergenerierte Inhalte	287

IV. Zusammenfassendes Fazit	288
B. Beschränkungsmöglichkeiten des Ausschließlichkeitsrechts der Publisher de lege lata	288
I. Enumerative Ausgestaltung der Schrankenbestimmungen	288
1. Abschließende Ausgestaltung der Schrankentatbestände	289
2. Beachtung Grundrechte Dritter durch ergänzend verfassungskonforme Auslegung bereits existierender Schranken	291
3. Korrelation mit Frage der Vergütungsgerechtigkeit	293
4. Vereinbarkeit mit dem Drei-Stufen-Test	294
II. Greifen normierter Schranken zugunsten von Streamern und Content Creator	295
1. § 23 Abs. 1 S. 2 UrhG (Das Schicksal der freien Benutzung gem. § 24 UrhG a. F.)	296
2. § 50 UrhG Berichterstattung über Tagesereignisse	299
3. § 51 UrhG Zitatrecht	299
4. § 51a UrhG Karikatur, Parodie, Pastiche	300
C. Lösungsansätze des UrhDaG unter Heranziehung der Upload-Plattformen in ihrer Funktion als Intermediär und Mittel zur Monetarisierung nutzergenerierter Inhalte	306
I. Regelungssystematik und Anwendungsbereich des UrhDaG	308
1. Telos und Systematik des UrhDaG	308
2. Anwendungsbereich	310
a) Persönlicher Anwendungsbereich	310
b) Sachlicher Anwendungsbereich	316
II. Begriffsverständnis und Fiktion der öffentlichen Wiedergabe nach § 1 UrhDaG (Verhältnis des UrhDaG zu Art. 3 InfoSoc-RL)	316
III. Rechtsgeschäftlich erlaubte Nutzungen gem. § 4 UrhDaG	320
1. Erwerbsobliegenheit des Diensteanbieters	321
2. Arten und Inhalt der Nutzungsrechtvereinbarung	325
3. „Erlaubnis“ mit erweiterter Wirkung i. S. d. § 6 UrhDaG	328
IV. Gesetzlich erlaubte Nutzungen gem. § 5 UrhDaG	331
V. Vergütungsgerechtigkeit	332
VI. Kritische Würdigung und Auswirkungen auf die aktuelle Streaming-Praxis	335

D. Gesetzestechnische Möglichkeiten zur Beschränkung der Ausschließlichkeitsrechte der Publisher de lege ferenda	338
I. Freistellung der Nutzung	339
II. Normierung als gesetzliche Lizenz	340
III. Verwertungsgesellschaftspflichtigkeit	343
IV. Zwangslizenz	344
V. Zweistufenmodell: Gesetzliche Lizenz und Zwangslizenz für Upload-Plattformen	345
VI. Übergang von Lizenzierungsobliegenheit der Dienstanbieter zur Lizenzierungspflicht	347
VII. Zusammenfassung und Fazit	348
Kapitel 6: Zusammenfassung zentraler Ergebnisse	351
A. Urheberrechtliche Bewertung des Computerspiels und die Rolle des Publishers als Inhaber der Ausschließlichkeitsrechte	351
B. Relevante Verwertungshandlungen im Umfeld des Streamings als Medium der öffentlichen Wiedergabe i. S. d. Art. 3 InfoSoc-RL	353
C. Aktuell gelebte Streaming-Praxis	356
D. Beschränkungsmöglichkeiten der Vormachtstellung der Publisher (de lege lata und de lege ferenda)	359
E. Abschließende Bewertung und Ausblick	362
Literaturverzeichnis	365
Internetquellenverzeichnis	377
Glossar	385