

<b>Autor:</b>	Dr. Klaus Lodigkeit, LL.M, RA, FA für Gewerblichen Rechtsschutz, FA für IT-Recht und FA für Urheber- und Medienrecht
<b>Datum:</b>	01.09.2017
<b>Quelle:</b>	
<b>Fundstelle:</b>	AnwZert ITR 17/2017 Anm. 3
<b>Herausgeber:</b>	Prof. Dr. Dirk Heckmann, Universität Passau Prof. Dr. Peter Bräutigam, RA und FA für IT-Recht, München
<b>Zitiervorschlag:</b>	Lodigkeit, AnwZert ITR 17/2017 Anm. 3

---

## **YouTuber - reicht unsere Rechtsordnung noch aus? (Teil 1): Rundfunklizenzen beim Livestreaming auf YouTube**

### **A. Einleitung**

Über Jahre hinweg konnten Menschen auf YouTube oder Plattformen wie Twitch ihre Inhalte veröffentlichen, ohne dass sich die Aufsichtsbehörden bzw. die Landesmedienanstalten um die Videos bzw. deren Inhalte gekümmert haben.

Mit der Zeit prägte sich der Begriff des YouTubers. Dies ist eine Person, die mit ihren auf YouTube veröffentlichten Videos versucht ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Zu den bekanntesten YouTubern in Deutschland zählen Gronkh, LeFlooid, Dagi Bee, Bibi (BibisBeautyPalace), Dner (Spielkind), iBlali, DieLochis, Simon Unge (ungeklickt), und Pietsmiet. Alle diese YouTuber haben auf YouTube jeweils über 2 bis 4,5 Millionen Abonnenten. Als Abonnent erhält der Nutzer eine E-Mail Nachricht, sobald ein neues Video auf dem Kanal des YouTubers veröffentlicht wurde. Geld verdienen die YouTuber zwar nicht direkt über die Anzahl der Abonnenten, jedoch mit der Anzahl an Klicks (Aufrufe ihrer Videos) und der Werbung im Rahmen ihrer Videos. Viele erfolgreiche YouTuber verkaufen über Onlineshops zudem auch diverse Merchandisingprodukte. Einige erfolgreiche YouTuber haben inzwischen sogar eigene Modelabel oder Produktreihen für Beauty-Produkte.

Im Gegensatz zu YouTube dürfte die Plattform Twitch im Allgemeinen weit weniger bekannt sein. Viele bekannte YouTuber, insbesondere die männlichen, haben aber auch einen Twitch-Kanal.

YouTuber haben eine sehr hohe Reichweite, insbesondere bei der jungen Generation. Vor dem Hintergrund der sich ändernden Fernsehgewohnheiten, erreichen die Videos von YouTubern wesentlich mehr Publikum als viele Sendungen im Fernsehen. Als Beispiel darf auf die Videos von BibisBeautyPalace verwiesen werden. Ein reines Werbevideo, in welchem die neuen „Beauty-Produkte“ von Bibi über 15 Minuten vorgestellt werden, erreichte innerhalb von nur vier Wochen über 2,7 Millionen Klicks.

Junge Leute nutzen YouTube mit einer ähnlichen Intensität wie ältere Generationen früher ferngesehen haben. Politiker und Aufsichtsbehörden (Landesmedienanstalten) haben daher die Brisanz erkannt und angefangen die Normen, die bisher auf Rundfunk und Fernsehen angewandt wurden, auf YouTuber anzuwenden. So wurde medienwirksam ein Geldbuße i.H.v. 10.500 Euro gegen den YouTuber Flying Uwe von der Landesmedienanstalt Hamburg Schleswig Holstein festgesetzt, mit der Begründung, dass diverse Normen des Staatsvertrages für Rundfunk und Telemedien (Rundfunkstaatsvertrag) verletzt würden.<sup>1</sup>

In den Medien, der Politik und in der Netzgemeinde ist eine intensive Diskussion über die rechtliche Behandlung der YouTuber entfacht. Mit einem Gastbeitrag in der FAZ schlägt eine Politikerin und Staatssekretärin im Hinblick auf diese Diskussion ein neues Medienrecht vor.<sup>2</sup> Im folgenden Artikel soll daher beleuchtet werden, welche Anforderungen – zurzeit – im Bereich des Rundfunkrechts und des Wer-

berechts von YouTubern bzw. Live-Streamern zu beachten sind: Die YouTuber sind aber nicht nur reine Unterhalter, sondern auch sog. Influencer, die Auswirkung auf das Kaufverhalten der Zuschauer haben können, wie das Beispiel BibisBeautyPalace zeigt. Insofern wird die werberechtliche Relevanz von YouTubern in einem Folgebeitrag behandelt.

## **B. Rundfunklizenzen für Live-Streamingangebote**

### **I. Objektive Darstellung der Rechtslage**

Im April 2017 informierte die Landesmedienanstalt Nordrhein-Westfalen Herrn Erik Range, alias Gronkh, der zu den bekanntesten YouTubern in Deutschland gehört, dass geprüft werde, ob sein Twitch-Kanal die Voraussetzungen eines zulassungspflichtigen Rundfunks darstellt.<sup>3</sup>

Bei Twitch handelt es sich um eine Streaming-Plattform aus dem Bereich der Computer- bzw. Konsolen-Games. Im Rahmen von sog. „Lets Plays“ kann der Nutzer Streamern zusehen, wie diese Games spielen. Dabei blendet sich der Streamer zumeist per Webcam in eine der Bildschirmecken ein. Anders als bei YouTube, wo Videos von den YouTubern hochgeladen werden, handelt es sich bei Twitch um sog. Live-Streams. Parallel zum Live-Stream existiert ein Live-Chat, der es dem Streamer ermöglicht, in Interaktion mit seinen „Viewern“ zu treten. Die gleiche Funktionalität bietet „YouTube - Live“ welches jedoch in der Live-Streaming Szene im Vergleich zu Twitch eine untergeordnete Rolle spielt.

Die Landesmedienanstalten sind der Überzeugung, dass es sich bei Live-Streaming-Angeboten immer um Rundfunk und nicht um Telemedien handelt. Nach § 1 Abs. 1 des Staatsvertrags für Rundfunk und Telemedien (Rundfunkstaatsvertrag – RStV) gelten für Telemedien nur die Abschnitte IV. und VI. des RStV sowie § 20 Abs. 2 RStV. § 54 Abs. 1 RStV bestimmt dabei, dass Telemedien im Rahmen der Gesetze zulassungs- und anmeldefrei sind. Durch die Anwendbarkeit des § 20 Abs. 2 RStV wird jedoch klargestellt, dass auch Telemedien Rundfunk sein können und dann der Zulassung bedürfen.

Was Rundfunk ist, ist in § 2 Abs. 1 Satz 1 RStV legaldefiniert: Rundfunk ist ein linearer Informations- und Kommunikationsdienst; er ist die für die Allgemeinheit und zum zeitgleichen Empfang bestimmte Veranstaltung und Verbreitung von Angeboten in Bewegtbild oder Ton entlang eines Sendepfades unter Benutzung elektromagnetischer Schwingungen. Linearität liegt danach vor, wenn das Angebot von einem Veranstalter zum zeitgleichen Empfang für eine Vielzahl von Rezipienten bereitgestellt wird<sup>4</sup>. Ein Angebot an die Allgemeinheit liegt vor, wenn es sich an einen unbestimmten Personenkreis richtet<sup>5</sup>. Gemäß § 2 Abs. 3 RStV ausgenommen sind Angebote, die sich an einen im Voraus bestimmbar Adressatenkreis richten oder weniger als 500 potentielle Nutzer erreichen.

Als weiteres, inzwischen ungeschriebenes, Kriterium für die Bestimmung des Rundfunkbegriffes wird eine meinungsbildende Relevanz verlangt. Dieses Kriterium war bis zum 12. Staatsrundfunkänderungsvertrag unter dem Merkmal „Darbietung“ verankert. Aufgrund der Rechtsprechung des BVerfG, nach der dem Rundfunk durch seine Breitenwirkung, Suggestivkraft und Aktualität meinungsbildende Relevanz zukommt, können Angebote, die keine meinungsbildende Relevanz haben, nicht als Rundfunk angesehen werden<sup>6</sup>. Die Anforderungen an die meinungsbildende Relevanz sind jedoch als sehr gering anzusehen.

Eine Anpassung der Definition von Rundfunk an neue technische Entwicklungen und neue Möglichkeiten, Inhalte zu veröffentlichen, beispielsweise über YouTube oder Twitch, hat seitens des Gesetzgebers bisher nicht stattgefunden. Die Aufsichtsbehörden und Landesmedienanstalten sind daher gezwungen, das veraltet wirkende Regelungswerk des RStV auf die neuen Angebote anzuwenden.

## **II. Rechtliche Würdigung**

### **1. Rechtsfolgen der Einordnung als Rundfunk**

Die Einordnung als Rundfunk hat für die Telemedien erhebliche Konsequenzen. Denn für sie würden bei einer Qualifizierung als Rundfunk sämtliche gesetzliche Regelungen gelten, die auch auf klassische

Rundfunksender Anwendung finden. Zunächst müsste eine Rundfunklizenz erworben werden. Dies ist mit Kosten in Höhe von bis zu 10.000 Euro verbunden<sup>7</sup>. Allein dieser Umstand würde bereits die meisten Streamer davon abhalten, einen eigenen Streaming-Kanal ins Leben zu rufen. Des Weiteren müssten insbesondere die Jugendschutzbestimmungen für den Rundfunk eingehalten werden, was vor dem Hintergrund, dass viele Computerspiele ab 16 bzw. ab 18 freigegeben sind, zu einer erheblichen Beeinträchtigung der Zeiten führen würde, in denen die Spiele gezeigt werden könnten. Dies wäre bei einer „ab 16“ Freigabe von 22:00 Uhr bis 6:00 Uhr und bei einer „ab 18“ Freigabe von 23:00 Uhr bis 6:00 Uhr.

## **2. Rundfunklizenzierung im historischen Kontext**

Möchte man sich der Problemstellung nähern, ob Live-Streaming-Angebote bei Twitch oder vergleichbaren Plattformen Rundfunk darstellen, muss die Rundfunkdefinition und das Erfordernis der Rundfunklizenzierung auch im historischen Kontext gesehen werden. Vor der Entwicklung des Internets, mit den heutigen Breitbandanbindungen, herrschte im Bereich des Rundfunks eine erhebliche Frequenzknappheit. Anders als bei Presseprodukten konnte somit nicht jeder beliebig Rundfunkprogramme veranstalten. Vor dem Hintergrund der Erfahrungen aus dem Dritten Reich, in welchem der Rundfunk exzessiv für Propagandazwecke genutzt wurde, betonte das BVerfG zudem immer wieder die herausragende Bedeutung des Rundfunks für die Meinungsbildung<sup>8</sup>. Hinzu kamen die erheblichen Kapitalerfordernisse für den Markteintritt als Rundfunkveranstalter. Es bedurfte daher einer Regulierung des Marktzutritts um sicherzustellen, dass die bestehenden Frequenzen abgestimmt genutzt werden, und dabei das gesamte Meinungsspektrum abgebildet wird. Vor dem Hintergrund der Erhaltung der Meinungsvielfalt war es insofern zwingend erforderlich, dass die Rundfunksender ein Rundfunkkonzept, mithin einen fortgesetzten Plan bezüglich ihrer Sendeinhalte, verfügten. Zugelassenen Spartensendern war es auch nicht ohne weiteres erlaubt, ihre Programmausrichtung zu ändern, ohne die Erneuerung ihrer Sendelizenz zu riskieren. Dies verdeutlicht die Diskussion im Jahr 2007, ob die Sendelizenz des DSF verlängert wird. Denn das DSF war als Spartenprogramm mit dem Schwerpunkt Sport zugelassen worden. Über die Jahre hinweg fiel der Anteil an Sportsendungen jedoch unter 50%, dafür stieg der Anteil von sog. Call-in-Sendungen deutlich an. Letztlich verlängerte die Bayerische Landeszentrale für Neue Medien die Sendelizenz, auch vor dem Hintergrund, dass das DSF angab, zukünftig wieder über 50% des Programms mit Sportsendungen zu füllen.

## **3. Der Rundfunkbegriff im Kontext von Live-Streaming im Internet**

Das Problem der Frequenzknappheit ist im Hinblick auf die Möglichkeiten des heutigen Internets und der digitalen Übertragungswege nicht mehr existent. Es ist nunmehr praktisch jedem ohne großen Kapitalaufwand möglich, Videos bei YouTube hochzuladen oder auf entsprechenden Portalen Live-Streams zu veranstalten. Eine Gefahr für die Meinungsvielfalt ist nicht mehr existent, im Gegenteil, nie waren die Möglichkeiten der Informationsgewinnung größer als heute. Auch die Sehgewohnheiten, insbesondere der jüngeren Generation, haben sich erheblich verändert. Die Stunden, an denen Fernsehsendungen konsumiert werden, gehen immer mehr zurück. Dahingegen steigt die Zeit, die im Internet verbracht wird, stetig an. Die historischen Gründe für eine Lizenzierungspflicht und die Erarbeitung eines Sendeplans sind damit weggefallen. Es ist daher mehr als deutlich, dass der RStV einer Anpassung an die heutigen Verhältnisse bedarf. Seit Jahren ist dies auch ein Thema in der Politik<sup>9</sup>, ohne dass dies jedoch zur Überarbeitung des RStV geführt hat. Die Landesmedienanstalten stehen nun vor dem Problem, dass sie die bestehenden Gesetze umsetzen müssen. Über Jahre hinweg haben sich die Landesmedienanstalten jedoch der rundfunkrechtlichen Zulässigkeit von Live-Streams nicht angenommen. Erst jetzt ist zu erkennen, dass die Landesmedienanstalten gewillt sind, ihre Rechtsmeinung in dieser Frage durchzusetzen, eventuell auch, um dadurch Bewegung in die politische Diskussion zu bringen.

Sicher ist, dass es sich beim Live-Stream über Twitch nicht um klassischen Rundfunk in der Gestalt handelt, dass jeden Tag fast ganztägig ein Programm ausgestrahlt wird. Streams auf Twitch erfolgen häufig spontan, ohne feste Zeiten und werden meist über soziale Netzwerke wie Twitter oder Facebook kurz

vor dem Start des Streams angekündigt. Bei vielen Streamern etablieren sich jedoch gewisse Regelmäßigkeiten, an denen sich ihre Follower (Nutzer die dem jeweiligen Twitch-Kanal folgen) orientieren.

#### **a) Viele Kriterien des Rundfunkbegriffs erfüllt**

Im Hinblick auf die Definition von Rundfunk bleibt festzuhalten, dass es sich bei einem Live-Stream über Twitch fraglos um eine Übertragung von Bewegtbild und Ton unter Benutzung elektromagnetischer Schwingungen handelt. Der Stream ist auch zum gleichzeitigen Empfang an die Allgemeinheit gerichtet, weil er für jedermann auf der Internetseite [www.twitch.tv](http://www.twitch.tv) abrufbar ist. Dabei spielt es keine Rolle, dass viele Streamer nur einen begrenzten Personenkreis erreichen; denn maßgeblich ist allein, dass die Sendungen zum Empfang durch einen unbestimmten Personenkreis ausgerichtet sind<sup>10</sup>.

Auch das Linearitätsmerkmal ist gegeben. Dabei ist es unerheblich, dass die Zuschauer die Möglichkeit haben, mittels Chat mit dem Streamer zu interagieren. Dies ist bei Fernsehsendungen oder Radiosendungen, die Anrufe von Zuschauern bzw. Zuhörern zulassen, auch nicht anders. Entscheidend ist, dass die Herrschaft über dem Stream beim Streamer verbleibt. Zuschauer können nur begleitend und nur soweit es vom Streamer zugelassen wird, mitwirken<sup>11</sup>.

Den Streams wird auch eine meinungsbildende Relevanz nicht abgesprochen werden können. Denn der Streamer wird zumindest seinen Eindruck über das gespielte Computerspiel seinen Zuschauern mitteilen.

#### **b) Problematisch: Sendeplan und journalistisch-redaktionelle Gestaltung**

Fraglich ist jedoch, ob das Kriterium eines Sendep lans von den Streamern erfüllt wird. Kanäle, die auf Twitch ein redaktionell geplantes Programm veröffentlichen, verfügen fraglos über einen Sendep lan und fallen daher unter den Rundfunkbegriff. Zu nennen ist hier insbesondere der Kanal RocketBeansTV. Die Betreiber des Kanals waren sich jedoch bewusst, dass sie ihren Kanal vergleichbar mit einem Fernsehsender betreiben und haben daher eine Rundfunklizenz beantragt. Kanäle wie RocketBeansTV sind jedoch die Ausnahme. Die meisten Kanäle widmen sich entweder ausschließlich einem einzigen Computerspiel oder der Streamer entscheidet spontan, welches Spiel er spielt. Dies kann auch während des Streams wechseln. Bei erfolgreichen Streamern mit vielen Followern kommt es auch vor, dass Spieleentwickler den jeweiligen Streamer dafür bezahlen, dass er ihr neues Spiel spielt, um so das Spiel bekannter zu machen und den Absatz zu fördern. In diesen Fällen werden Verträge geschlossen, wie viel Zeit der Streamer das Spiel spielen muss.

Vor dem Hintergrund, dass das Kriterium „Sendep lan“ als unbestimmter Rechtsbegriff einzuordnen ist, stehen den Landesmedienanstalten grundsätzlich gewisse Freiräume bei der Auslegung zu<sup>12</sup>. Das VG Regensburg hat bereits bestätigt, dass bei einem Live-Stream, der immer an einem bestimmten Tag zu einer bestimmten Uhrzeit stattfindet und bei dem ein Sendekonzept mit Interviewpartnern besteht, vom Vorliegen eines Sendep lans auszugehen ist<sup>13</sup>. Die Landesmedienanstalt Nordrhein-Westfalen selbst ordnet das Kriterium „Sendep lan“ als rein zeitliches Kriterium ein und verlautbart, dass ein „Sendep lan“ nicht vorliegt<sup>14</sup>, wenn nur vereinzelt, sporadisch, unregelmäßig und/oder nur gelegentlich anlassbezogen live gestreamt wird. Daraus folgt, dass Streamer, die regelmäßig immer zu festgelegten Zeiten ihren Live-Stream durchführen, über einen Sendep lan verfügen.

Im Fall Gronkh beruft sich dieser auf den Umstand, dass er zwar im Durchschnitt zweimal pro Woche streamt, die Termine jedoch unregelmäßig stattfinden und nicht über Wochen im Voraus feststehen. Daher läge kein Sendep lan vor<sup>15</sup>. Eine Vorausplanung über Wochen erscheint jedoch nicht notwendig, um von einem Sendep lan auszugehen. Jedoch kann durchaus argumentiert werden, dass das Vorliegen eines Sendep lans auch beinhalten müsse, dass eine gewisse Vorausplanbarkeit für die Zuschauer besteht. Wird ein Live-Stream immer nur spontan durchgeführt, ist die Wortbedeutung „Plan“ nicht erfüllt, denn Spontaneität ist letztlich das Gegenteil eines Plans. Insofern müsste ein Sendep lan verneint werden, wenn Live-Streams tatsächlich ausschließlich bzw. ganz überwiegend spontan ohne längere Vorankündigung durchgeführt werden.

Die Landesmedienanstalten bekunden selbst, dass sie mit der Ausgangslage, Live-Streaming-Angebote als Rundfunk einzuordnen, nicht zufrieden sind<sup>16</sup>. Vor diesem Hintergrund erscheint es jedoch nicht angezeigt, einfach auf den Gesetzgeber zu verweisen und dessen Tätigwerden zu verlangen. Denn grundsätzlich besteht auch mit der Ausnahmeregelung des § 2 Abs. 3 Nr. 4 RStV ein Einfallstor um davon auszugehen, dass Live-Streaming-Angebote keinen Rundfunk darstellen. Denn nach dieser Ausnahmegesetzvorschrift liegt kein Rundfunk vor, wenn keine journalistisch-redaktionelle Gestaltung vorliegt. Bisher wurde diese Ausnahmegesetzvorschrift für Fälle angewendet, in denen über Webcams kontinuierlich live reale Geschehnisse verbreitet werden<sup>17</sup>. Viele der Live-Streaming-Angebote gehen journalistisch-redaktionell nicht wesentlich über eine solche Übertragung hinaus. Es wird gezeigt, wie eine Person Computer spielt und dabei hin und wieder etwas erzählt. Eine durchkonzipierte Sendung, die über ein Einfach-drauflos-Spielen hinausgeht, liegt bei den meisten Streamern nicht vor. Von einer journalistisch-redaktionellen Gestaltung, die der Gesetzgeber bei der Formulierung des Gesetzes im Sinn hatte, sind diese Streams weit entfernt.

Bei der Auslegung des unbestimmten Rechtsbegriffs „journalistisch-redaktionelle Gestaltung“ ist zu beachten, dass die Einordnung eines Streams als Rundfunk erhebliche rechtliche und finanzielle Konsequenzen hat. Auch vor dem Hintergrund, dass Presse-Erzeugnisse und Online-Radios (gemäß § 20b RStV) keiner Lizenzierungspflicht unterfallen, erscheint es äußerst fragwürdig, Streamer allein aufgrund der Tatsache, dass sie in einer gewissen Regelmäßigkeit einen Live-Stream betreiben, als Rundfunksender anzusehen. Dies würde auch eine nicht nachzuvollziehende Benachteiligung im Hinblick auf YouTuber bedeuten, welche ein erheblich größeres Publikum ansprechen, ihre Videos in vielen Fällen erheblich redaktionell bearbeiten, jedoch aufgrund des fehlenden Merkmals „Linearität“ fraglos nicht als Betreiber von Rundfunk eingeordnet werden.

Es erscheint daher nur konsequent, eine einem herkömmlichen Fernsehsendern wenigstens in Ansätzen vergleichbare Programmstruktur und Sendeplanung zu verlangen, um Live-Streams denselben Anforderungen zu unterwerfen. Sicherlich ist vorwiegend der Gesetzgeber gefragt, im Hinblick auf Live-Streaming-Angebote für Klarheit zu sorgen, jedoch haben auch die Landesmedienanstalten selbst bei der Auslegung unbestimmter Rechtsbegriffe die Möglichkeit, auf die sich geänderten technischen Möglichkeiten zu reagieren.

### **C. Auswirkungen für die Praxis**

Im Hinblick auf die Lizenzierungspflicht von Live-Streaming-Angeboten als Rundfunk ist den Landesmedienanstalten zuzustimmen, dass grundsätzlich der Gesetzgeber gefordert ist, den RStV an die heutigen Gegebenheiten anzupassen. Bis dahin haben aber die Landesmedienanstalten über die Auslegung von unbestimmten Rechtsbegriffen durchaus selbst die Möglichkeit, eine differenzierte Bewertung vorzunehmen, ob ein Live-Stream-Angebot Rundfunk darstellt. Insbesondere, da die redaktionell-journalistische Gestaltung der meisten Angebote nicht einmal im Ansatz die des klassischen Rundfunks erreicht. Der Ruf nach einem neuen Medienrecht scheint aber etwas über das Ziel hinausgeschossen. Eine Modifizierung der bestehenden Regelungen, die auch schon jetzt ausreichend Schutz bieten, sollte das probate Mittel darstellen.

## Fußnoten

- 1) Welt Online v. 08.06.2017, abrufbar unter: <https://www.welt.de/regionales/hamburg/article165340902/YouTuber-Flying-Uwe-muss-empfindliche-Geldbusse-zahlen.html>, zuletzt abgerufen am 28.08.2017.
- 2) Raab, FAZ Online v. 24.08.2017, abrufbar unter: <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/rundfunklizenz-fuer-youtuber-kreative-amateure-muessen-frei-bleiben-15164842.html>, zuletzt abgerufen am 28.08.2017.
- 3) Steinlechner, Golem v. 22.06.2017, abrufbar unter: <https://www.golem.de/news/twitch-medienanstalt-droht-mit-verfahren-gegen-gronkh-1706-128517.html>, zuletzt abgerufen am 28.08.2017.
- 4) Holznagel in: Spindler/Schuster, Recht der elektronischen Medien, 3. Aufl. 2015, § 2 RStV Rn. 40.
- 5) Holznagel in: Spindler/Schuster, Recht der elektronischen Medien, § 2 RStV Rn. 41 f.
- 6) Holznagel in: Spindler/Schuster, Recht der elektronischen Medien, § 2 RStV Rn. 41 f.
- 7) Vgl. <http://www.lfm-nrw.de/aktuelle-meldungen/live-streaming-bei-web-tv.html>, zuletzt abgerufen am 28.08.2017.
- 8) BVerfG, Urt. v. 28.02.1961 - 2 BvG 1/60.
- 9) Vgl. die Ausarbeitung des wissenschaftlichen Dienstes des Bundestags, abrufbar unter: <https://www.bundestag.de/blob/409442/a25b035ac373366c9ccfd19cb8cf3114/wd-10-021-14-pdf-data.pdf>, zuletzt abgerufen am 28.08.2017.
- 10) Schulz in: Hahn/Vesting, Beck'scher Kommentar zum Rundfunkrecht, 3. Aufl. 2012, § 2 RStV Rn. 43; Erhardt in: Wandtke/Bullinger, Urheberrecht, 4. Aufl. 2014, § 20 UrhG Rn. 1.
- 11) VG Regensburg, Urt. v. 18.10.2016 - RO 3 K 14.1177.

- 12) BVerfG, Urt. v. 20.10.1954 - 1 BvR 527/52; BGH, Urt. v. 08.10.2015 - I ZR 136/14.
- 13) VG Regensburg, Urt. v. 18.10.2016 - RO 3 K 14.1177.
- 14) <http://www.lfm-nrw.de/aktuelle-meldungen/live-streaming-bei-web-tv.html>, zuletzt abgerufen am 28.08.2017.
- 15) <http://www.gameswirtschaft.de/politik/gronkh-rundfunklizenz-medienanstalt-twitch-juni-2017/>, zuletzt abgerufen am 28.08.2017.
- 16) <http://www.lfm-nrw.de/aktuelle-meldungen/live-streaming-bei-web-tv.html>, zuletzt abgerufen am 28.08.2017.
- 17) Schulz in: Hahn/Vesting, Beck'scher Kommentar zum Rundfunkrecht, § 2 RStV Rn. 56 f.