

# Recht der Computerspiele

von  
Dr. Christian Rauda

Dr. jur. Christian Rauda ist Rechtsanwalt für Medienrecht und Justiziar des Deutschen Internet Verbandes.  
Er war 2003 Deutscher Meister im Debattieren. (Stand: Mai 2013)

1. Auflage

[Recht der Computerspiele – Rauda](#)

schnell und portofrei erhältlich bei [beck-shop.de](http://beck-shop.de) DIE FACHBUCHHANDLUNG

Thematische Gliederung:

[Informationsrecht, Neue Medien](#)



Verlag C.H. Beck München 2013

Verlag C.H. Beck im Internet:

[www.beck.de](http://www.beck.de)

ISBN 978 3 406 64938 7

## I. Persönlichkeitsrechte

Entwickler von Computerspielen müssen die Persönlichkeitsrechte Dritter **381** achten. Zu diesen Persönlichkeitsrechten gehören das Recht am eigenen Namen, das Recht am eigenen Bild und das allgemeine Persönlichkeitsrecht<sup>1</sup>. Das allgemeine Persönlichkeitsrecht ist gegenüber dem Recht am eigenen Namen und dem Recht am eigenen Bild **subsidiär**.

### I. Namensrecht

Das Recht am eigenen Namen ist in § 12 BGB geregelt. Vom Namensschutz **382** umfasst sind sowohl die Namen natürlicher als auch juristischer Personen. Das Namensrecht von Personen schließt auch deren Spitznamen ein<sup>2</sup>. Der Fußball-Nationalspieler Bastian Schweinsteiger wehrte sich beispielsweise gegen die Nutzung seines Spitznamens „Schweini“ für eine Bockwurst<sup>3</sup>. Es ist in diesem Zusammenhang unerheblich, ob der Namensträger sich mit dem Spitznamen identifiziert oder ihn selbst verwendet<sup>4</sup>. Ein unbefugter Namensgebrauch liegt vor, wenn eine **Zuordnungsverwirrung** entsteht. Bei Nutzung eines Namens im Zusammenhang mit einer Ware reicht es für die Gefahr einer solchen Verwirrung aus, dass der angesprochene Verkehr davon ausgeht, dass der Namens-träger dem Benutzer ein Recht zur Namensverwendung erteilt hat<sup>5</sup>. Es gilt der Grundsatz, dass das Persönlichkeitsrecht dem Einzelnen einen generellen Schutz vor widerrechtlicher Vermarktung gewährt, und dass diesem die Entscheidung vorbehalten ist, ob und unter welchen Voraussetzungen sein Name in einer Werbung verwendet wird, und zwar unabhängig davon, ob die Veröffentlichung dem persönlichen Ansehen oder beruflichen Fortkommen des Betroffenen abträglich ist<sup>6</sup>.

Gerade bei Computerspielen gehen die Käufer regelmäßig davon aus, dass **383** Lizenzbeziehungen bestehen, wenn Namen bekannter Sportler etc. genannt werden, etwa „Jack Nicklaus Golf“<sup>7</sup> oder „Tiger Woods PGA Tour 13“<sup>8</sup>. Zu

---

<sup>1</sup> Zu den Aspekten des Urheberpersönlichkeitsrechts siehe B.III.

<sup>2</sup> LG München NJW-RR 2007, 921 – Schweini; Hanseatisches OLG ZUM 2002, 148 – Quick Nick.

<sup>3</sup> LG München NJW-RR 2007, 921 – Schweini.

<sup>4</sup> LG München NJW-RR 2007, 921, 922 – Schweini.

<sup>5</sup> LG München NJW-RR 2007, 921, 922 – Schweini.

<sup>6</sup> LG München NJW-RR 2007, 921, 922 – Schweini.

<sup>7</sup> Z.B. Jack Nicklaus Golf 4 (Cinematronics, 1997).

<sup>8</sup> Entwickler: EA Tiburon, 2012.

Recht hat das Landgericht Hamburg festgestellt, dass die Verwendung des Namens von **Oliver Kahn** im dem Spiel „FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002“ ohne dessen Einwilligung rechtswidrig war<sup>1</sup>. Kahn musste es sich nicht gefallen lassen, durch Verwendung seines Namens gegen seinen Willen von Electronic Arts kommerziell vereinnahmt zu werden. Der Namensträger darf selbst entscheiden, ob er seinen Name als Anreiz für einen Warenverkauf zur Verfügung stellen will oder nicht<sup>2</sup>.

- 384 Entwickler von Sportsimulationen begegnen der Problematik fehlender Lizenzen teilweise dadurch, dass die Akteure in den Spielen **Phantasienamen** haben, der Nutzer aber die Möglichkeit hat, die Spielfiguren selbst umbenennen und ihnen bekannte Namen zu geben. Teilweise programmieren Fans der Spiele Zusatzsoftware, die eine automatische Umbenennung ermöglicht.

## II. Recht am eigenen Bild

### a) Bildnis

- 385 Das Recht am eigenen Bildnis wird durch die §§ 22 ff. des Gesetzes betreffend das Urheberrecht an Werken der bildenden Künste und der Photographie (Kunsturhebergesetz, KUG) geschützt. Ein Bildnis nach § 22 S. 1 KUG ist ein Personenbildnis, also eine bildliche Darstellung einer oder mehrerer menschlicher Personen, die die äußere, wirkliche, dem Leben entsprechende Erscheinung der Abgebildeten in einer **für Dritte erkennbaren** Weise wiedergibt<sup>3</sup>. Geschützt sind daher nicht nur Fotografien und Fotomontagen<sup>4</sup>, sondern auch grafische Darstellungen einer Person wie zeichentrickähnliche Darstellungen<sup>5</sup>, Comicfiguren<sup>6</sup>, Zeichnungen<sup>7</sup>, Retuschen<sup>8</sup>, Schattenrisse<sup>9</sup> oder Doppelgänger-Abbildungen<sup>10</sup>.

---

<sup>1</sup> LG Hamburg ZUM 2003, 689 – Fußballtorwart.

<sup>2</sup> LG Hamburg ZUM 2003, 689, 691 – Fußballtorwart; BGH GRUR 1981, 846, 847 – Rennsportgemeinschaft.

<sup>3</sup> Wanckel, Foto- und Bildrecht, 4. Auflage, München 2012, Rn. 121.

<sup>4</sup> BVerfG NJW 2005, 3271, 3273 – Verwendung von Fotomontagen in satirischen Kontexten; Wanckel, Foto- und Bildrecht, 4. Auflage, München 2012, Rn. 122, 250.

<sup>5</sup> LG Hamburg ZUM 2003, 689 – Fußballtorwart.

<sup>6</sup> LG München ZUM-RD 1998, 18, 19 – Meister Eder.

<sup>7</sup> BGH GRUR 1996, 195, 196.

<sup>8</sup> Hanseatisches OLG AfP 1983, 282; Hanseatisches OLG AfP 1988, 247, 248.

<sup>9</sup> LG Berlin NJW-RR 2000, 555, 556.

<sup>10</sup> LG Düsseldorf AfP 2002, 64, 65 f. – Franz Beckenbauer.

## b) Verbreitung ohne Einwilligung

Nach § 22 KUG ist das Verbreiten eines Bildnisses nur mit Einwilligung des Abgebildeten zulässig. Dies umfasst auch die Nutzung eines Bildnisses in einem Computerspiel. **386**

Unter Umständen dürfen Bildnisse in Computerspielen auch ohne die Einwilligung des Betroffenen verwendet werden. Dies ist der Fall, wenn die Ausnahmen des § 23 KUG vorliegen, der zeitliche Schutz des Bildnisrechts Verstorbener abgelaufen ist oder ein Überwiegen der **Meinungsfreiheit** vorliegt.

**(1) Ausnahmen des § 23 KUG.** Nach § 23 Abs. 1 KUG darf eine Person auch ohne ihre Einwilligung abgebildet werden, wenn es sich um Bildnisse aus dem Bereich der Zeitgeschichte handelt. Vor dem Jahr 2004 unterschied man zwischen absoluten und relativen Personen der Zeitgeschichte<sup>1</sup>. Absolute Personen der Zeitgeschichte waren Personen, die sich durch Geburt, Stellung, Leistung, Taten oder Untaten außergewöhnlich aus dem Kreis der Mitmenschen herausheben. Die Verwendung von Bildnissen von solchen **absoluten Personen der Zeitgeschichte** war ohne Einwilligung möglich, weil ein legitimes Informationsinteresse der Allgemeinheit bestand. Es wurde sodann geprüft, ob berechnete Interessen des Abgebildeten entgegenstanden (§ 23 Abs. 2 KUG). **Relative Personen der Zeitgeschichte** waren Personen, die das Informationsinteresse der Allgemeinheit nur vorübergehend und in beschränktem Umfang auf sich zogen<sup>2</sup>. Über relative Personen der Zeitgeschichte durfte daher nur im konkreten Bezug zur Zeitgeschichte, nicht aber aus anderem Anlass berichtet werden<sup>3</sup>. **387**

Diese Dogmatik ist inzwischen durch die Rechtsprechung des Europäischen Gerichtshofs für Menschenrechte zu Art. 8 EMRK als überholt anzusehen<sup>4</sup>. Eine Verbreitung von Bildnissen ohne Einwilligung des Betroffenen ist auch bei prominenten Persönlichkeiten – also den früheren absoluten Personen der Zeitgeschichte – nur zulässig, wenn sie zu einer Diskussion von allgemeinem Interesse beiträgt<sup>5</sup>. Der Bundesgerichtshof hat daraufhin ein sogenanntes abgestuftes Schutzkonzept entworfen<sup>6</sup>. Bei allen Personen der Zeitgeschichte sei zunächst gemäß § 23 Abs. 1 Nr. 1 KUG die Einwilligung in ihre Abbildung entbehrlich, jedoch stehe diese Ausnahme unter dem Vorbehalt einer **Interessenabwägung** nach § 23 Abs. 2 KUG. In dieser werde ein eventuell bestehendes berechtigtes Informationsinteresse der Allgemeinheit gegenüber den Interessen des Betroffenen abgewogen. Je größer der Informationswert für die Öffentlichkeit ist, desto mehr müsste das Schutzinteresse des Abgebildeten hinter den Informationsbelangen der Öffentlichkeit zurücktreten. Andererseits wiegt der Persönlichkeits- **388**

<sup>1</sup> Vgl. nur Hanseatisches OLG NJW 1996, 1151, 1152.

<sup>2</sup> Dreier, in: Dreier/Schulze, Urheberrechtsgesetz, 3. Auflage, München 2008, § 23 KUG Rn. 8.

<sup>3</sup> BGH GRUR 1966, 102, 104 – Spielgefährtin.

<sup>4</sup> EGMR NJW 2004, 2647 ff. – Caroline von Hannover.

<sup>5</sup> EGMR NJW 2004, 2650 – Caroline von Hannover.

<sup>6</sup> BGH GRUR 2007, 902, 903.

schutz des Betroffenen umso schwerer, je geringer der Informationswert für die Allgemeinheit ist. Bei einer Verwendung der Abbildung zu Werbezwecken ohne Einwilligung fällt die Abwägung regelmäßig zugunsten des Betroffenen aus<sup>1</sup>. Der Bundesgerichtshof macht deutlich, dass der Begriff der Zeitgeschichte nicht zu eng verstanden werden dürfe<sup>2</sup>. Sowohl relativ als auch absolut zeitgeschichtlich seien nicht nur Vorgänge, die historisch-politische Bedeutung haben. Vielmehr seien alle Fragen von **allgemeinem gesellschaftlichem Interesse**, mithin das Zeitgeschehen insgesamt als Zeitgeschichte zu verstehen<sup>3</sup>.

- 389** Bei der Beurteilung der Zulässigkeit der Nutzung von Bildnissen zu Werbezwecken hat der Bundesgerichtshof entschieden, dass das Persönlichkeitsrecht des einzelnen regelmäßig zurücktreten muss, wenn bei einem meinungsbildenden Inhalt das berechnete Interesse der Allgemeinheit überwiegt. Es wird also danach differenziert, ob nur der Werbewert einer (prominenten) Persönlichkeit ausgenutzt wird, um auf ein beworbenes Produkt überzuleiten oder ob die Werbung auch einen wertenden, meinungsbildenden Inhalt hat<sup>4</sup>. Wie stark dieser meinungsbildende Aspekt sein muss, ist umstritten. Ein **kommerzieller Zusammenhang** schließt nicht aus, dass die Veröffentlichung auch der Information der Allgemeinheit dient<sup>5</sup>. Das Bundesverfassungsgericht ist der Auffassung, dass eine Aussage selbst dann in den Anwendungsbereich des § 23 Nr. 1 KUG fällt, wenn sie nicht allein und ausschließlich Werbezwecken dient<sup>6</sup>. Dagegen entschied das Landgericht Hamburg betroffenenfreundlicher und forderte, dass der meinungsbildende Inhalt den Schwerpunkt darstellen müsse<sup>7</sup>. Ansonsten sei das Interesse des Betroffenen, die Zwangskommerzialisierung seiner Person zu verhindern, stärker zu gewichten. In Computerspielen ist ein Überwiegen des Elements der Meinungsfreiheit praktisch selten. Denkbar ist allerdings die Nutzung von Bildnissen in Serious Games oder in Lernspielen.
- 390** Eine weitere **Ausnahme** von der Voraussetzung der Einwilligung des Abgebildeten liegt vor, wenn dieser nur zufällig auf dem Foto abgebildet und nur Beiwerk ist (§ 23 Abs. 1 Nr. 2 KUG). Wird also ein Foto des Kölner Doms in einem Computerspiel verwendet und sind auf diesem Bild im Vordergrund Menschen erkennbar abgebildet, müssen diese die Nutzung des Fotos hinnehmen.
- 391** Personen, die auf Fotos von Demonstrationen, Aufzügen und Umzügen abgebildet sind, können sich ebenso nicht gegen die Verbreitung ihres Bildnisses wehren (§ 23 Abs. 1 Nr. 3 KUG). Dies trifft auch z. B. für Besucher von

<sup>1</sup> BGH GRUR 1956, 427 – Paul Dahlke; GRUR 1972, 97 – Liebestropfen; GRUR 1979, 732 – Fußballtor: Werbeanzeige.

<sup>2</sup> BGH GRUR 2007, 527, 528 – Winterurlaub.

<sup>3</sup> Götting, in: Schricker/Loewenheim, Urheberrecht, 4. Auflage, München 2010, § 23 KUG, Rn. 7; Schertz, in: Götting/Schertz/Seitz, Handbuch des Persönlichkeitsrechte, München 2008, § 12, Rn. 59.

<sup>4</sup> BGH NJW 2007, 689, 690 – Rücktritt des Finanzministers.

<sup>5</sup> BGH NJW 2007, 684 – kinski-klaus.de.

<sup>6</sup> BVerfG NJW 2001, 594 – Willy-Brandt; BVerfGE 102, 347 – Benetton-Werbung I; BVerfGE 107, 275 – Benetton-Werbung II.

<sup>7</sup> LG Hamburg ZUM 2004, 399, 401.

Festen und Fußballstadien zu. Wenn also etwa in einer Sportsimulation eine Tribüne mit jubelnden Zuschauern abgebildet wird, so können hierbei auch Bildnisse von realen Personen verwendet werden, solange diese **in der Masse** untergehen.

## (2) Zeitliche Beschränkung bei postmortalem Persönlichkeitsrecht. 392

Besonderheiten ergeben sich bei der Nutzung von Bildnissen Verstorbener in Computerspielen. Grundsätzlich findet das Recht am Bildnis auch bei verstorbenen Personen Anwendung, es ist aber in zeitlicher Hinsicht beschränkt. Der Bundesgerichtshof hat in seiner „Mephisto“-Entscheidung das postmortale Persönlichkeitsrecht anerkannt. Das Lebensbild Verstorbener wird nach Art. 1 Abs. 1 GG durch einen allgemeinen **Wert- und Achtungsanspruch** geschützt. Wird das Recht am Bildnis des Verstorbenen verletzt, haben Erben und Angehörige unter Umständen Ansprüche auf Unterlassung, Schadenersatz und Entschädigung aus § 823 Abs. 2 BGB i. V.m. §§ 22, 23 KUG.

Im Jahr 1999 hat der Bundesgerichtshof den postmortalen Persönlichkeitschutz in seiner Entscheidung zu Marlene Dietrich näher **konkretisiert**. Das Gericht nahm in dieser Entscheidung eine Trennung der ideellen von den kommerziellen Bestandteilen des Persönlichkeitsrechte vor<sup>1</sup>: 393

*„Das allgemeine Persönlichkeitsrecht und seine besonderen Erscheinungsformen dienen in erster Linie dem Schutz ideeller Interessen, insbesondere dem Schutz des Wert- und Achtungsanspruchs der Persönlichkeit. (...) Darüber hinaus schützt das allgemeine Persönlichkeitsrecht und seine besonderen Ausprägungen aber auch vermögenswerte Interessen der Person.“* 394

Werden die ideellen Bestandteile des Persönlichkeitsrechte verletzt, steht dem Träger ein **Entschädigungsanspruch** zu. Handelt es sich dagegen um die Verletzung der materiellen Interessen der Person durch eine unbefugte wirtschaftliche Vermarktung von Persönlichkeitsmerkmalen, besteht ein Schadenersatzanspruch des Betroffenen. Nach dem Tod der betroffenen Person können seine Erben diesen geltend machen, da nach der Rechtsprechung des Bundesgerichtshofs die vermögenswerten Bestandteile des Rechts am eigenen Bild und Namen, anders als die dem Schutz ideeller Interessen dienenden höchstpersönlichen Bestandteile, vererblich sind<sup>2</sup>. Wenn ein Entwickler etwa ein Computerspiel zu der TV-Sendung „Dschungelcamp“ herstellen und darin den verstorbenen Moderator Dirk Bach abbilden will, benötigt er die **Zustimmung der Erben** Dirk Bachs. Es sind hier die materiellen Bestandteile des Persönlichkeitsrechte betroffen. 395

Die Entscheidung des Bundesgerichtshofs zur Nutzung des Namens des verstorbenen Schauspielers Klaus Kinski kann für die Beantwortung der Frage herangezogen werden, unter welchen zeitlichen Grenzen die Ansprüche der Erben in bezug auf die Nutzung von Bildern Verstorbener unterliegen<sup>3</sup>. Die Erben von Klaus Kinski hatten sich gegen die Verwendung der Domain kinski- 396

<sup>1</sup> BGH NJW 2000, 2195, 2197.

<sup>2</sup> BGH NJW 2000, 2195, 2197.

<sup>3</sup> BGH NJW 2007, 684 – kinski-klaus.de.

klaus.de gewandt. Der Bundesgerichtshof verneinte einen Anspruch der Erben mit der Begründung, dass der **Schutz der vermögenswerten Bestandteile** des postmortalen Persönlichkeitsrechte mit dem Ablauf von zehn Jahren nach dem Tod Klaus Kinskis erloschen sei. Daraus folgt, dass die Bildnisse Verstorbener kommerziell genutzt werden dürfen, wenn die Personen länger als zehn Jahre tot sind. In Deutschland könnte also etwa ein Spiel, in der eine animierte Elvis Presley-Figur auftritt, ohne Einwilligung der Erben vertrieben werden, weil Elvis Presley bereits länger als zehn Jahre tot ist.

- 397 Das Recht der Erben, gegen Entstellungen und **Ehrverletzungen** der verstorbenen Person vorzugehen, ist zeitlich unbeschränkt. Begehrt werden kann aber nur Unterlassung, nicht dagegen Entschädigung.

### 3. Einzelfälle

- 398 In der Vergangenheit haben Gerichte Verletzern erhebliche Entschädigungszahlungen auferlegt.
- 399 Das Landgericht Hamburg hat **Joschka Fischer** im Zusammenhang mit einer von ihm nicht genehmigten Verwendung seines Bildnisses für die Werbung für die Zeitung „Die Welt“ 200 000 € Lizenzgebühr zugesprochen<sup>1</sup>.
- 400 Das Oberlandesgericht München hat 158 000 DM fiktive Lizenzgebühr wegen unerlaubter Werbung mit dem Bildnis **Boris Beckers** in einem Prospekt zugesprochen (Auflage 236 000, Beilage in einer großen Tageszeitung)<sup>2</sup>.
- 400a Das Landgericht Hamburg hatte **Oskar Lafontaine** einen Betrag von 100 000 Euro wegen einer unerlaubten Verwendung seines Bildnisses in einer Anzeige des Mietwagenunternehmens Sixt zugesprochen<sup>3</sup>. Das Oberlandesgericht hatte die Berufung zurückgewiesen<sup>4</sup>, der Bundesgerichtshof hob dagegen das Urteil auf, weil keine Persönlichkeitsrechtsverletzung vorgelegen habe<sup>5</sup>.
- 401 Das Hanseatische Oberlandesgericht hat **Ernst August von Hannover** 60 000 Euro fiktive Lizenzgebühr für die Lucky Strike Werbung mit einer zerknüllten Zigarettenschachtel mit dem Aufdruck „War das Ernst? Oder August?“ zugesprochen<sup>6</sup>. Die Entscheidung wurde vom Bundesgerichtshof **aufgehoben**<sup>7</sup>.
- 402 Das Computerspiel „Klick die Ermakova“, das auf der Internetseite der „BILD“-Zeitung zugänglich gemacht wurde, befasste sich mit der sexuellen Beziehung des Tennisspielers Boris Becker mit dem Model **Angela Ermakova**

---

<sup>1</sup> LG Hamburg GRUR 2007, 143.

<sup>2</sup> OLG München ZUM 2003, 139.

<sup>3</sup> LG Hamburg ZUM 2004, 399 ff.

<sup>4</sup> Hanseatisches OLG ZUM 2005, 164 ff.

<sup>5</sup> BGH GRUR 2007, 139 ff.

<sup>6</sup> Hanseatisches OLG NJW-RR 2007, 1417.

<sup>7</sup> BGH GRUR 2008, 124 ff.

in einem Londoner Hotel. In dem Spiel sah man ein Portraitfoto von Boris Becker, der sich auf einem Flur hin und her bewegte. Am unteren Bildrand befanden sich zwei stilisierte Messbalken mit den Bezeichnungen „Alkohol“ und „Kontostand“. Ein dritter **grüner Messbalken** in der Mitte mit der Bezeichnung „Potenz“ stieg im Verlauf des Spieles rapide an. Im weiteren Spielverlauf wurde eine Wäschekammer gezeigt und ein Bild von Angela Ermakova in schwarzer, ausgeschnittener Bekleidung, das in schneller Abfolge in verschiedenen Bereichen des Bildschirms erschien. Der Spieler musste mit der Maus das sich schnell bewegende Bild anklicken. Traf der Spieler das Bild, erschien der Schriftzug „Treffer, aber mal ganz quickly 10 Millionen versenkt“. Bei einem **Verfehlen** des Bildes erschien der Schriftzug „Daneben! Das ging ja wohl eher in die Hose ... Gleich noch mal ran an die Maus“<sup>1</sup>. Das Spiel wurde innerhalb von zwei Wochen von über 18 Millionen Spielern gespielt.

Das Landgericht München verurteilte den Axel Springer Verlag zur Zahlung einer Geldentschädigung von 90 000 DM und stützte den Anspruch auf § 823 Abs. 1 BGB in Verbindung mit Art. 1 und Art. 2 Abs. 1 GG. Das Gericht nahm eine schwerwiegende Verletzung des durch Artt. 1 Abs. 1, 2 Abs. 1 GG geschützten allgemeinen Persönlichkeitsrechte von Angela Ermakova an. Das Spiel verletze ihre **Menschenwürde** und ihre **Intimsphäre**, weil Vorgänge aus dem Bereich der Sexualität abgebildet worden seien. Das Computerspiel mache das Sexualleben zum Gegenstand öffentlichen Amüsements und würdige die Klägerin zum Sexualobjekt herab<sup>2</sup>. Besonders erniedrigend wirke sich zudem die Tatsache aus, dass nach Art eines „Ballerspiels“ zur Jagd auf das Bild einer real existierenden Person aufgefordert werde. Für unerheblich hielt das Gericht hingegen den Einwand, dass die Affäre zwischen Boris Becker und Angela Ermakova in der Öffentlichkeit auf großes Interesse gestoßen sei. Auch eine Berufung auf die Kunstfreiheit, die Meinungs- und die Pressefreiheit helfe nicht weiter, da das Persönlichkeitsrecht vorliegend schwerer wiege als diese Grundrechte<sup>3</sup>. Das Landgericht München I stützte sich nicht auf eine Verletzung des Namensrechts oder des Rechts am eigenen Bild, sondern direkt auf das – subsidiäre – allgemeine Persönlichkeitsrecht.

Der Torwart **Oliver Kahn** nahm Electronic Arts in Anspruch, weil er ohne Zustimmung in das Spiel „FIFA Fußball Weltmeisterschaft 2002“ integriert worden war<sup>4</sup>. Das Computerspiel enthielt Angaben zu den Spielorten der Fußballweltmeisterschaft 2002 in Japan und Südkorea sowie Nachbildungen der Stadien, in denen die Spiele ausgetragen wurden. Der Spieler sah alle am Turnier teilnehmenden Mannschaften einschließlich der Namen der Fußballspieler und konnte dann ein Team auswählen und auch bestimmen, welche Spieler des Kaders eingesetzt werden sollen<sup>5</sup>. Im Bild erschien während des Spiels die jeweilige Spielszene in der Totale, bei Torschüssen auch als Nahaufnahme des

<sup>1</sup> LG München I ZUM 2002, 318 – Klick die Ermakova.

<sup>2</sup> LG München I ZUM 2002, 318, 319 – Klick die Ermakova.

<sup>3</sup> LG München I ZUM 2002, 318, 319 – Klick die Ermakova.

<sup>4</sup> LG Hamburg ZUM 2003, 689 – Fußballtorwart.

<sup>5</sup> LG Hamburg ZUM 2003, 689 – Fußballtorwart.

Tors und am Ende des Spiels erschienen einzelne Spieler der siegenden Mannschaft in Nahaufnahme. Wurde in der Aufstellung eines Spiels der deutschen Nationalmannschaft Oliver Kahn als Torwart ausgewählt, erschien die Gestalt eines blonden Torwartes auf dem Bildschirm<sup>1</sup>. Das Landgericht Hamburg gab Oliver Kahn Recht und bejahte einen **Anspruch auf Unterlassung** der Verbreitung des Computerspiels<sup>2</sup>.

- 405 Das Hanseatische Oberlandesgericht bestätigte diese Entscheidung<sup>3</sup>. Die Gestalt des Oliver Kahn werde zwar für die Integration seiner Person in das Computerspiel verfremdet, indem sie eine realistisch gezeichnete Zeichentrickfigur zeige. Kahn sei aber ohne weiteres erkennbar, insbesondere durch den Umstand, dass auch sein Name genannt worden sei. Ob es sich bei dem angegriffenen Computerspiel um die Wiedergabe des zeitgeschichtlichen Ereignisses „Fußballweltmeisterschaft 2002“ im Hinblick darauf handele, dass nicht reale Spielszenen wiedergegeben würden, sondern solche, die erst der Spieler bestimmt, musste das Gericht nicht entscheiden<sup>4</sup>. Das Hanseatische Oberlandesgericht verwies darauf, dass § 23 Abs. 2 KUG einschlägig sei, wonach auch eine Person der Zeitgeschichte die Verbreitung ihres Bildnisses nicht hinzunehmen habe, wenn dem ein berechtigtes Interesse entgegenstehe. Ein solches berechtigtes Interesse des Klägers bestehe hier darin, dass Oliver Kahn durch seine Verwendung als Spielfigur in dem Computerspiel für kommerzielle Zwecke der Beklagten vereinnahmt werde und die **Vereinnahmung** der eigenen Person zu werblichen oder kommerziellen Zwecken eines Dritten das Selbstbestimmungsrecht verletze<sup>5</sup>. Etwas anderes ergebe sich auch nicht aus der Kunstfreiheit des Art. 5 Abs. 3 GG. Es wurde zwar zugunsten von Electronic Arts vermutet, dass es sich bei dem Spiel um ein Erzeugnis der Kunst handele. Da in der Verletzung des Rechts am eigenen Bild zugleich auch eine Verletzung des allgemeinen Persönlichkeitsrechte liege, stünden der Kunstfreiheit die Grundrechte aus Art. 1 Abs. 1 und Art. 2 Abs. 1 GG gegenüber. Die Abwägung gehe zugunsten des Persönlichkeitsrechte von Oliver Kahn aus<sup>6</sup>. In dem Spiel werde Kahn zu einem willenlosen Werkzeug des Spielers gemacht, der sie nach eigenem Gutdünken führen und auch zu **sinnwidrigen oder gar lächerlichen Aktionen** einsetzen könne, etwa indem er die den Kläger darstellende Figur fortwährend Eigentore schießen lasse<sup>7</sup>. Das Landgericht Hamburg betonte ferner, dass auch eine Namensrechtsverletzung (§ 12 BGB) vorliege. Durch diese Verwendung seines Namens und der damit verbundenen kommerziellen Vereinnahmung seiner Persönlichkeit habe Electronic Arts Oliver Kahn in seinem Recht verletzt, selbst über Art und Umfang des Gebrauchs seines Namens durch andere zu bestimmen<sup>8</sup>. Diese Befugnis sei Teil des nur dem Namensträger selbst zustehenden

---

<sup>1</sup> LG Hamburg ZUM 2003, 689 – Fußballtorwart.

<sup>2</sup> LG Hamburg ZUM 2003, 689, 690 – Fußballtorwart.

<sup>3</sup> Hanseatisches OLG ZUM 2004, 309.

<sup>4</sup> LG Hamburg ZUM 2003, 689, 690 f. – Fußballtorwart.

<sup>5</sup> LG Hamburg ZUM 2003, 689, 691 – Fußballtorwart.

<sup>6</sup> LG Hamburg ZUM 2003, 689, 691 – Fußballtorwart.

<sup>7</sup> LG Hamburg ZUM 2003, 689, 691 – Fußballtorwart.

<sup>8</sup> LG Hamburg ZUM 2003, 689, 691 – Fußballtorwart.