

# 78. Recht am eigenen Bild

Körper

<b>I. Einleitung</b> .....	1	2. Content Creation .....	57
<b>II. Umfang</b> .....	6	3. Minderjährigenschutz .....	61
1. Schutz nach dem KunstUrhG .....	6	4. Ende des Nutzungsrechts .....	63
2. Schutz nach der DS-GVO .....	14	<b>IV. Verwertungsrechte bei eSport-Wettkämpfen</b> .....	64
a) Anwendungsvorrang .....	17	<b>V. Verwertungsrechte des Publishers</b> .....	67
b) Ausnahmen .....	18	<b>VI. Unbefugte Verwendung des Rechts am eigenen Bild</b> .....	70
aa) Öffnungsklausel .....		1. KunstUrhG .....	70
Art. 85 Abs. 2 DS-GVO .....	18	a) Ausnahmetatbestände des § 23 KunstUrhG .....	72
bb) Öffnungsklausel .....		aa) OLG Frankfurt am Main – Uli Stein .....	77
Art. 85 Abs. 1 DS-GVO .....	19	bb) BGH – Ligaspieler .....	80
3. Exkurs: Schutz nach dem UrhG .....	25	cc) BGH – Fußballkalender .....	81
a) Der eSportler als ausübender Künstler iSv § 73 UrhG .....	25	dd) OLG München – fotografische Einzelbilder als Sammelbilder .....	83
b) Ausnahme: „Freestyler“ .....	29	ee) OLG Hamburg – Oliver Kahn .....	84
c) Fazit .....	31	ff) LG Frankfurt am Main – Konami ..	85
<b>III. Vertragliche Einräumung von Nutzungs- und Vermarktungsrechten an einen Clan</b> .....	32	b) Fazit .....	86
1. Vertragliche Grenzen .....	38	c) Rückschlüsse auf den eSport .....	88
a) Gesetzliche Verbote, § 134 BGB .....	39	2. DS-GVO .....	89
b) Sittenwidrigkeit, § 138 BGB .....	41	3. Persönlichkeitsrechtsverletzungen über das Internet .....	94
c) Recht der Allgemeinen Geschäftsbedingungen, §§ 305 ff. BGB .....	44	<b>VII. Rechtsfolgen einer Verletzung des Rechts am eigenen Bild</b> .....	99
aa) Überraschende Klauseln, § 305 c Abs. 1 BGB .....	45	1. Beseitigungs- und Unterlassungsansprüche .....	99
bb) Inhaltskontrolle, §§ 307, 308, 309 BGB .....	46	2. Monetäre Ersatzansprüche .....	100
(1) Klauselverbote, §§ 308, 309 BGB ..	48	3. Strafrecht .....	111
(2) Unangemessene Benachteiligung, § 307 Abs. 1 S. 1, Abs. 2 BGB .....	49	<b>VIII. Zivilprozessuale Verfolgung und Durchsetzung von Ansprüchen</b> .....	114
(3) Berücksichtigung von Begleitumständen, § 310 Abs. 3 Nr. 3 BGB .....	52	1. Abmahnung .....	114
cc) Transparenzgebot, § 307 Abs. 1 S. 2 BGB .....	53	2. Einstweilige Verfügung .....	115
d) Treu und Glauben, § 242 BGB .....	56	3. Hauptsacheverfahren .....	121

**Literatur:** *Ahlberg/Götting* (Hrsg.), BeckOK Urheberrecht, 35. Ed. 2022 (zit.: BeckOK UrhR); *Bach*, Fake News und Cyber Mobbing – Zur internationalen Zuständigkeit bei Persönlichkeitsrechtsverletzungen, EuZW 2018, 68–73; *Blecker*, Ist der Computerspieler ausübender Künstler i.S.v. § 73 UrhG?, MMR-Aktuell 2016, 379661; *Borges/Hilber* (Hrsg.), BeckOK IT-Recht, 7. Ed. 2022 (zit.: BeckOK IT-Recht); *Brink/Wolff* (Hrsg.), BeckOK Datenschutzrecht, 41. Ed. 2022 (zit.: BeckOK DatenschutzR); *Epping/Hillgruber* (Hrsg.), BeckOK Grundgesetz, 52. Ed. 2022 (zit.: BeckOK GG); *Francken/Nothelfer/Schlotthauer*, Der Arbeitnehmer im professionellen eSport, NZA 2019, 865–870; *Frey* (Hrsg.), eSport und Recht, 2021 (zit.: Frey eSportR-HdB); *Gsell/Krüger/Lorenz/Reymann* (Hrsg.), beck-online.Großkommentar, Stand 1.6.2022 (zit.: BeckOGK); *Hentsch*, Die Urheberrechte der Publisher bei eSport, MMR-Beil. 2018, 3–7; *Hoeren/Sieber/Holznapel* (Hrsg.), Handbuch Multimedia-Recht, 56. Aufl. 2021 (zit.: Hoeren/Sieber/Holznapel MMR-HdB); *Hüftege/Reichold/Seiler* (Hrsg.), Zivilprozessordnung, 43. Aufl. 2022 (zit.: Thomas/Putzo); *Kretschmer*, Die Verwertung von Persönlichkeitsrechten im Profisport, 2016; *Krüger/Wiencke*, Bitte recht freundlich – Verhältnis zwischen KUG und DS-GVO, MMR 2019, 76–80; *Martini*, Das allgemeine Persönlichkeitsrecht im Spiegel der jüngeren Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts, JA 2009, 839–845; *Musielak/Voit*, Zivilprozessordnung: ZPO, 19. Aufl. 2022 (zit.: Musielak/Voit); *Nothelfer/Scholz*, Vom „Killerspiel“ zum Sport?, veröffentlicht am 5.10.2020, abrufbar unter <https://www.faz.net/einspruch/e-sport-vom-killerspiel-zum-sport-16982356.html> (zit.: *Nothelfer/Scholz* Vom „Killerspiel“ zum Sport); *Nothelfer/Wörner*, Grenzen der Vertragsgestaltung im eSport am Beispiel des Rechtsstreits Tfue vs. FaZe Clan, in Maties (Hrsg.), eSport-Recht – Politik, Praxis und Wissenschaft im Dialog, 2020, S. 209–248 (zit.: *Nothelfer/Wörner* in Maties eSport-Recht); *Säcker/Rixecker* (Hrsg.), Münchener Kommentar zum BGB, Band 1: §§ 1–240 BGB, 9. Aufl. 2021 (zit.: MüKoBGB); *Schulze/Dörner/Ebert u. a.* (Hrsg.), Bürgerliches Gesetzbuch – Handkommentar, 10. Aufl. 2019 (zit.: HK-BGB); *Ziegenhorn/von Heckel*, Datenverarbeitung durch Private

nach der europäischen Datenschutzreform, NVwZ 2016, 1585–1591; Zöller (Hrsg.), Zivilprozessordnung, 34. Aufl. 2022 (zit.: Zöller).

### I. Einleitung

- 1 Wie bei klassischen Sportarten beschränken sich Tätigkeiten und Einnahmen von Persönlichkeiten im eSport nicht auf den sportlichen Wettbewerb allein. Als Personen des öffentlichen Lebens und aufgrund ihrer herausragenden Fähigkeiten sind sie Vorbilder „für Jung und Alt“. Sie erreichen Millionen von Zuschauern „online“ und „offline“. Deswegen überrascht es nicht, dass namhafte Firmen auf den „Hype-Train“ aufspringen und ihre Werbung öffentlichkeitswirksam einer Generation präsentieren, die sich zunehmend vom linearen Fernsehprogramm abwendet.<sup>1</sup>
- 2 Bei der **Vermarktung von Persönlichkeitsrechten** locken einerseits lukrative Einnahmequellen für Spieler und Clans. Andererseits stellen sich Fragen in Fällen der **rechtswidrigen Verwendung** und Verwertung ohne Einwilligung des Berechtigten.
- 3 Das **allgemeine Persönlichkeitsrecht** ist höchstrichterlich seit über 60 Jahren als absolutes Recht iSd § 823 Abs.1 BGB anerkannt.<sup>2</sup> Es genießt durch Art. 2 Abs.1 iVm Art.1 Abs.1 GG **verfassungsrechtlichen Schutz**.<sup>3</sup> Darüber hinaus ist das allgemeine Persönlichkeitsrecht in Art. 8 Abs.1 EMRK verbrieft. Eine in Theorie und Praxis bedeutsame Besonderheit des allgemeinen Persönlichkeitsrechts ist, dass es wegen seiner schwer zu bestimmenden Reichweite als **offener Tatbestand gefasst** ist. Bei einem offenen Tatbestand indiziert der Eingriff nicht die Rechtswidrigkeit. Es muss stattdessen in jedem Einzelfall durch Güterabwägung ermittelt werden, ob der Eingriff durch schutzwürdige andere Interessen gerechtfertigt ist oder nicht.<sup>4</sup>
- 4 Innerhalb des Persönlichkeitsrechts wird zwischen **Sphären** mit abgestufter Schutzintensität unterschieden.<sup>5</sup> Die innerste Sphäre, welcher der größte Schutz zukommt, ist die **Intimsphäre**.<sup>6</sup> Sie umschreibt den unantastbaren Bereich privater Lebensgestaltung, welcher der Einwirkung der Öffentlichkeit entzogen ist.<sup>7</sup> Die Intimsphäre wird von der **Privatsphäre** umlagert. Hierunter fällt der persönliche, räumliche oder thematische Rückzugsbereich, zu dem andere grundsätzlich nur Zugriff erhalten, wenn der Betroffene diesen wissentlich und willentlich gewährt.<sup>8</sup> Die geringste Schutzintensität besteht bei der **Sozialsphäre**. Diese betrifft den Raum der beruflichen oder gesellschaftlichen Entfaltung einer Person zur anderen.<sup>9</sup> Welches Verhalten in welche Sphäre fällt, kann bei verschiedenen Personen unterschiedlich ausfallen.<sup>10</sup> Je tiefer ein Eingriff in vorbezeichnete Sphären eindringt, umso gewichtiger muss der rechtfertigende Umstand sein. Ein Eingriff in die Sozialsphäre ist unter weniger strengen Voraussetzungen zulässig.<sup>11</sup>
- 5 Zu den rechtlich schützenswerten Dimensionen des allgemeinen Persönlichkeitsrechts zählt das **Recht auf Selbstdarstellung**. Damit gemeint ist der Schutz vor verfälschender, entstellender oder unerbetener

---

1 Nothelfer/Scholz Vom „Killerspiel“ zum Sport.

2 BGH Urt. v. 25.5.1954 – I ZR 211/53, GRUR 1955, 197 – Schacht-Briefe; BGH Urt. v. 10.5.1957 – I ZR 234/55, GRUR 1957, 494 – Spätheimkehrer; seither st. Rspr. vgl. ua BGH Urt. v. 28.9.2004 – VI ZR 305/03, GRUR 2005, 74 (75) – Charlotte Casiraghi II.

3 BVerfG Urt. v. 5.6.1973 – 1 BvR 536/72, GRUR 1973, 541 (545) – Lebach; BVerfG Beschl. v. 14.2.1973 – 1 BvR 112/65, GRUR 1974, 44 (47) – Soraya.

4 Siehe **ua** BGH Urt. v. 2.5.2017 – VI ZR 262/16, GRUR 2017, 850 (852) – Popstar und Dessousmodell; BGH Urt. v. 30.10.2012 – VI ZR 4/12, GRUR 2013, 94 – Gazprom-Manager; BGH Urt. v. 9.12.2003 – VI ZR 373/02, NJW 2004, 762 (764); BGH Urt. v. 19.4.2005 – X ZR 15/04, NJW 2005, 2766 (2770) jew. mwN.

5 BeckOK GG/Lang GG Art. 2 Rn. 35.

6 BeckOK GG/Lang GG Art. 2 Rn. 39.

7 BeckOK GG/Lang GG Art. 2 Rn. 39 mwN; Martini JA 2009, 839 (844).

8 MüKoBGB/Rixecker Anhang zu § 12 Rn. 14; Martini JA 2009, 839 (844).

9 Martini JA 2009, 839 (844).

10 Martini JA 2009, 839 (844).

11 BVerfG Beschl. v. 21.8.2006 – 1 BvR 2606/04 ua GRUR 2006, 1051 (1053) – Lebenspartnerin von Bernd Tewaag.

Darstellung durch andere.<sup>12</sup> Hiervon umfasst sind insbesondere, aber nicht abschließend, das Recht am eigenen **Namen** (→ *Recht am eigenen Namen* Rn. 1 ff.), das Recht am eigenen **Wort** (→ *Recht am eigenen Wort* Rn. 1 ff.) und das Recht am eigenen **Bild**.

## II. Umfang

### 1. Schutz nach dem KunstUrhG

Das Recht am eigenen Bild ist in § 22 KunstUrhG durch **formelles Recht** ausgestaltet. Danach dürfen 6  
Bildnisse nur mit der **Einwilligung** des Abgebildeten verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden.  
Geschützt durch § 22 KunstUrhG werden natürliche Personen von der Geburt bis zum Tod. Gemäß  
§ 22 S. 3 KunstUrhG nehmen die Angehörigen iSv S. 4 die Interessen des Verstorbenen am eigenen Bild  
über zehn Jahre wahr.

Die Norm des § 22 KunstUrhG gewährt Schutz in zweierlei Hinsicht:

Einerseits soll die abgebildete Person selbst entscheiden können, ob sie ihr Bildnis **kommerziell nutzen** 7  
will und hierdurch Einnahmen erzielen möchte.<sup>13</sup> So führte der BGH in der Marlene-Dietrich-Entscheidung  
aus, dass der Abbildung, dem Namen sowie sonstigen Merkmalen der Persönlichkeiten, wie etwa der Stimme,  
ein beträchtlicher wirtschaftlicher Wert zukommen könne, der im Allgemeinen auf der Bekanntheit und  
dem Ansehen der Person in der Öffentlichkeit – meist durch besondere Leistungen etwa auf sportlichem  
oder künstlerischem Gebiet – beruhe.<sup>14</sup>

Andererseits ist § 22 KunstUrhG **Abwehrrecht** vor dauerhafter visueller Verfügbarkeit. Einen Anspruch 8  
darauf, ausschließlich so dargestellt zu werden, wie es von der abgebildeten Person gewünscht ist, besteht  
indes nicht.<sup>15</sup>

Das KunstUrhG differenziert ausweislich seinem § 23 Abs. 1 Nr. 2, 3 zwischen Bildnissen und Bildern. Um 9  
ein **Bildnis** handelt es sich, wenn die Darstellung dazu bestimmt und geeignet ist, eine Person in ihrer dem  
Leben nachgebildeten äußeren Erscheinung dem Betrachter vor Augen zu führen und das Aussehen, wie es  
gerade dieser bestimmten Person eigen ist, im Bild wiederzugeben.<sup>16</sup>

**Bilder** bestehen – betrachtet man § 23 Abs.1 Nr.1, 2 KunstUrhG – einerseits aus dem Bildnis einer 10  
Person und andererseits aus einem Plus, beispielsweise einer Landschaft oder sonstigen Örtlichkeit, einer  
Versammlung, einem Aufzug oder einem ähnlichen Vorgang, an welchem die abgebildete Person teilge-  
nommen hat.

Auch Visualisierungen von Personen in Videospielen (**Avatare**) erfahren durch das Recht am eigenen 11  
Bild Schutz. Für die Anwendung von § 22 KunstUrhG kommt es **nicht darauf an**, dass es sich um eine  
**Fotografie** handelt. Auch andere Darstellungsarten, wie zB Zeichnungen,<sup>17</sup> Fotomontagen, Karikaturen,  
Gemälde und Comic-Figuren<sup>18</sup> sind erfasst. Diese Grundsätze dürften auch dann anwendbar sein, wenn  
bekannte Spieler in ihrem Lieblingsspiel in Form eines Spielerskins verewigt werden, wenn und soweit  
deren Abbildung dem äußeren Erscheinungsbild der Person entspricht.<sup>19</sup>

12 BeckOK GG/Lang GG Art. 2 Rn. 44 mit Beispielen; Martini JA 2009, 839 (841).

13 BGH Urt. v. 1.12.1999 – I ZR 49/97, GRUR 2000, 709 (712) – Marlene Dietrich.

14 BGH Urt. v. 1.12.1999 – I ZR 49/97, GRUR 2000, 709, (712) – Marlene Dietrich.

15 BVerfG Urt. v. 15.12.1999 – I BvR 653/96, NJW 2000, 1021 (1022) – Caroline von Monaco.

16 BGH Urt. v. 9.6.1965 – I BvR 126/63, GRUR 1966, 102 – Spielgefährtin.

17 BGH Urt. v. 1.12.1999 – I ZR 49/97, GRUR 2000, 709 (714) – Marlene Dietrich.

18 LG München I Urt. v. 10.7.1996 – 21 O 23932/95, ZUM-RD 1998, 18.

19 Im Spiel „Fortnite“ finden sich beispielsweise einige der erfolgreichsten Streamer als kosmetisches Ingame-Item wieder. Diese Skins sind für jeden Nutzer zu einem Preis von ca. 15 EUR zu erwerben und weisen große Ähnlichkeit mit dem Original aus dem echten Leben auf. Siehe hierzu <https://www.dexerto.com/fortnite/ninja-thegregf-loserfruit-lachlan-historic-fortnite-icon-series-stream-1496493/>; <https://www.gaming-grounds.de/fortnite-15-euro-um-ninja-zu-sein-der-neue-skin-im-shop/>.

- 12 Nach der Rechtsprechung des BGH kann die Abbildung der dargestellten Person nur dann als Bildnis iSd § 22 KunstUrhG angesehen werden, wenn anhand von **wesentlichen Persönlichkeitsmerkmalen** der Eindruck erweckt wird und werden soll, es handele sich bei dem Abgebildeten um die dargestellte Person selbst.<sup>20</sup> **Erkennbar** ist der Abgebildete regelmäßig dann, wenn seine **Gesichtszüge dargestellt** werden.<sup>21</sup> Die abgebildete Person kann nach höchstrichterlicher Rechtsprechung aber sogar bei kleinen Bildausschnitten, auf welchen andere Merkmale des äußeren Erscheinungsbildes, wie etwa die Statur oder der Haarschnitt, zu sehen sind, erkennbar sein.<sup>22</sup>
- 13 Anders ist dies zu beurteilen, wenn die Abbildung lediglich die Assoziation mit einer Person beim Betrachter hervorruft, aber keine, jedenfalls nicht genügend Merkmale dieser Person wiedergibt.<sup>23</sup>

### 2. Schutz nach der DS-GVO

- 14 Der Anwendungsbereich des KunstUrhG überschneidet sich zum Teil mit dem der DS-GVO.
- 15 Bildnisse von Personen enthalten stets **personenbezogene Daten** nach Art. 4 Nr. 1 DS-GVO, sofern die betroffene Person erkennbar ist (vgl. die Ausführungen zur DS-GVO unter → *Datenschutz* Rn. 3 ff.).<sup>24</sup>
- 16 Werden Bildnisse verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt, so stellt dies eine **Verarbeitung** der personenbezogenen Daten gemäß Art. 4 Nr. 2 DS-GVO dar. Im Vergleich zum KunstUrhG ist der **Anwendungsbereich** von Art. 4 Nr. 2 DS-GVO allerdings **weiter**, da hiernach auch die **Herstellung und Speicherung von Bildnissen erfasst** wird (vgl. die Ausführungen zur DS-GVO unter → *Datenschutz* Rn. 13 f.)

#### a) Anwendungsvorrang

- 17 Angesichts der überlappenden Begrifflichkeiten aus dem KunstUrhG und der DS-GVO stellt sich die Frage, in welchem **Verhältnis** beide Normen zueinander stehen. Die DS-GVO ist als Verordnung gemäß Art. 288 Abs. 2 S. 2 AEUV unmittelbar in allen Mitgliedstaaten anwendbar und hat grundsätzlich **Anwendungsvorrang** gegenüber dem nationalen Recht der Mitgliedstaaten.<sup>25</sup>

#### b) Ausnahmen

##### aa) Öffnungsklausel Art. 85 Abs. 2 DS-GVO

- 18 Art. 85 Abs. 2 DS-GVO sieht vor, dass die Mitgliedstaaten für die Verarbeitung, die zu **journalistischen Zwecken**, zu wissenschaftlichen, künstlerischen oder literarischen Zwecken erfolgt, **Abweichungen und Ausnahmen** von den Vorgaben der DS-GVO regeln können, wenn dies erforderlich ist, um das Recht auf Schutz der personenbezogenen Daten mit dem Recht der Freiheit der Meinungsäußerung und der Informationsfreiheit in Einklang zu bringen. Von dieser Öffnungsklausel haben die Mehrheit der Bundesländer inzwischen Gebrauch gemacht.<sup>26</sup> In den Landespressgesetzen wurden insbesondere die Regeln für die Rechtmäßigkeit der Datenverarbeitung in der DS-GVO für unanwendbar erklärt. Dies hat zur Folge, dass im Rahmen der Pressearbeit auch weiterhin der Anwendungsbereich des KunstUrhG eröffnet ist (vgl. ferner die Ausführungen zur Art. 85 Abs. 2 DS-GVO unter → *Datenschutz* Rn. 19).<sup>27</sup>

---

20 BGH Urt. v. 1.12.1999 – I ZR 226/97, GRUR 2000, 715 (717) – Der blaue Engel.

21 BGH Urt. v. 10.11.1961 – I ZR 78/60, GRUR 1962, 211 – Hochzeitsfoto.

22 BGH Urt. v. 26.6.1979 – VI ZR 108/78, GRUR 1979, 732 (733) – Fußballtor.

23 Vgl. OLG Zweibrücken Beschl. v. 7.6.2010 – 4 W 53/10, BeckRS 2010, 16922.

24 BeckOK UrhR/Engels KunstUrhG § 22 Rn. 10b.

25 BeckOK UrhR/Engels KunstUrhG § 22 Rn. 10a.

26 Im Einzelnen § 12 BWLPresseG, § 16a BbgPG iVm § 29 BbgDSG, § 10 HPresseG, § 18a LPrG M-V, § 19 NPresseG, § 12 NRWPrG, § 13 RhPflMG, § 11a SächsPresseG, § 10a PresseG LSA, § 11a ThürPG.

27 OLG Köln Beschl. v. 18.6.2018 – 15 W 27/18, GRUR-RS 2018, 12712 Rn. 7; so auch BGH Urt. v. 7.7.2020 – VI ZR 246/19, GRUR 2021, 100 (101) – Ehescheidung.

## bb) Öffnungsklausel Art. 85 Abs. 1 DS-GVO

Von der Rechtsprechung unbeantwortet und juristisch intensiv umstritten ist die Frage, ob über Art. 85 Abs. 1 DS-GVO als Öffnungsklausel der Anwendungsvorrang des KunstUrhG „wiederhergestellt“ wird. Art. 85 Abs. 1 DS-GVO bestimmt, dass die Mitgliedsstaaten durch Rechtsvorschriften das Recht auf den Schutz personenbezogener Daten mit dem Recht auf freie Meinungsäußerung und Informationsfreiheit, einschließlich der Verarbeitung zu journalistischen Zwecken und zu wissenschaftlichen, künstlerischen und literarischen Zwecken, in Einklang zu bringen haben. Dies hätte zur Folge, dass das KunstUrhG auch **außerhalb des journalistischen Bereichs** weiterhin umfassend gilt. 19

Laut dem Bundesinnenministerium bestehen die Regelungen des KunstUrhG über die Veröffentlichung von Fotografien auch unter der DS-GVO fort, da Art. 85 Abs. 1 DS-GVO den Mitgliedstaaten **nationale Gestaltungsspielräume** bei dem Ausgleich zwischen Datenschutz und Meinungsfreiheit eröffne.<sup>28</sup> Das KunstUrhG stehe nicht im Widerspruch zur DS-GVO, sondern füge sich in das System der DS-GVO ein.<sup>29</sup> 20

Dogmatisch spricht für eine derartige Auslegung des Art. 85 Abs. 1 DS-GVO dessen **Wortlaut**. So zählt Abs. 1 beispielhaft bestimmte Zwecke („einschließlich“) auf. Das erlaubt die Schlussfolgerung, dass **darüberhinausgehende Zwecke** von den Mitgliedstaaten im Rahmen ihrer Ausgestaltung **berücksichtigungsfähig** sind. Sähe man lediglich in Art. 85 Abs. 2 DS-GVO eine Öffnungsklausel, so verbliebe dem Abs. 1 kein eigener Anwendungsbereich.<sup>30</sup> 21

Diese Rechtsansicht erfährt jedoch auch Kritik. Ein Vergleich mit dem Wortlaut des Abs. 2, wonach die Mitgliedstaaten „Abweichungen und Ausnahmen“ von konkret bezeichneten Kapiteln der DS-GVO vorsehen, spreche dafür, dass es sich bei **Abs. 1** um einen **bloßen Anpassungsauftrag** handle.<sup>31</sup> Auch die Mitteilungspflicht des Art. 85 Abs. 3 DS-GVO bezieht sich ausschließlich auf die Vorschrift des Abs. 2. Zudem könnte der Gesetzgeber im Rahmen eines weiten Gestaltungsspielraums dann die Regelungen der DS-GVO umgehen.<sup>32</sup> 22

Unter Berücksichtigung der Stellungnahme des Bundesinnenministeriums spricht – bis zu einer gegenläufigen höchstrichterlichen Entscheidung – aktuell noch viel dafür, in Art. 85 Abs. 1 DS-GVO eine Öffnungsklausel zu erblicken. Danach ist die **Anwendung des KunstUrhG auch außerhalb des Presserechts möglich**. 23

Vgl. ferner die Ausführungen zur DS-GVO unter → Rn. 89 ff.). 24

## 3. Exkurs: Schutz nach dem UrhG

### a) Der eSportler als ausübender Künstler iSv § 73 UrhG

Der eSportler könnte zudem Schutz seiner Persönlichkeitsrechte nach dem **Urheberrechtsgesetz** erfahren, sofern er „ausübender Künstler“ im Sinne von § 73 UrhG ist. Ausübender Künstler ist, wer ein **Werk oder eine Ausdrucksform der Volkskunst aufführt**, singt, spielt oder auf eine andere Weise darbietet oder an einer solchen Darbietung künstlerisch mitwirkt. 25

Zum Teil wird vertreten, der eSportler falle zumindest in Spielen, die eine **besondere Komplexität** und taktische Tiefe aufweisen, unter den Begriff des ausübenden Künstlers.<sup>33</sup> 26

Dagegen lässt sich zutreffend anführen, dass die Ausübung einer **traditionellen Sportdisziplin** selbst ebenfalls **keine künstlerische Leistung** darstellt. Daran vermag auch die hohe taktische Komplexität eines 27

28 Siehe <https://www.bmi.bund.de/SharedDocs/kurzmeldungen/DE/2018/04/faqs-datenschutz-grundverordnung.html>.

29 Siehe <https://www.bmi.bund.de/SharedDocs/kurzmeldungen/DE/2018/04/faqs-datenschutz-grundverordnung.html>.

30 Krüger/Wiencke MMR 2019, 76 (78).

31 Krüger/Wiencke MMR 2019, 76 (78) mwN.

32 Krüger/Wiencke MMR 2019, 76 (78) mwN.

33 Bleckat MMR-Aktuell 2016, 379661.

Spiels nichts zu ändern.<sup>34</sup> Bestimmendes Ziel im eSport ist es in der Regel, mit einer „optimal auf die Spielmechanik abgestimmten Befehlseingabe die vorgegebenen Siegbedingungen zu erfüllen“.<sup>35</sup> An einer **künstlerischen Prägung** innerhalb des Spiels **fehlt** es daher.

- 28 Die Eigenschaft des eSportlers als ausübender Künstler iSv § 73 UrhG wird aus diesen Gründen in aller Regel abzulehnen sein.

### b) Ausnahme: „Freestyler“

- 29 Eine andere Bewertung könnte sich allerdings bei solchen Spielern ergeben, die ein Spiel beispielsweise als sog. „Freestyler“ ausüben. Dann geht es regelmäßig gerade nicht ausschließlich um das Erreichen einer vorgegebenen Siegbedingung, sondern um das Ausreizen der technischen Möglichkeiten innerhalb eines Spiels, um beispielsweise besonders beeindruckende, kunstvolle Tore im Spiel „Rocket League“ zu erzielen.<sup>36</sup> Diese Spielform erfordert, neben herausragenden technischen Fähigkeiten und einer überdurchschnittlichen Hand-Augen-Koordination, vor allem eine **hohe Kreativität** im Spiel.
- 30 Problematisch hieran wäre allerdings, dass die **Grenzen** zwischen „Freestyling“ und kompetitivem Spiel unter Umständen fließend sind und von Match zu Match variieren können.

### c) Fazit

- 31 Im Ergebnis dürfte die Figur des ausübenden Künstlers iSv § 73 UrhG bei einem eSport-Athleten in der Regel abzulehnen sein.

## III. Vertragliche Einräumung von Nutzungs- und Vermarktungsrechten an einen Clan

- 32 Da der Großteil der Turnierpreisgelder regelmäßig bei den Spielern bleibt, hat der Clan ein erhebliches Interesse daran, die **Sportlerpersönlichkeit** des eSportlers zu **vermarkten** und Werbeeinnahmen durch die Akquise von Sponsoren zu generieren.<sup>37</sup> Aus dem Bestehen eines **Arbeitsverhältnisses** (→ **Arbeitsvertrag Rn. 44 ff.**) folgt allerdings nicht ipso iure das Recht, Persönlichkeitsrechte der Arbeitnehmer verwerten zu dürfen.
- 33 In Spielerverträgen finden sich deswegen grundsätzlich **Klauseln**, nach welchen die Spieler dem Clan das ausschließliche Recht einräumen, die vermögenswerten Bestandteile ihrer **Persönlichkeitsrechte**, insbesondere deren Bildnis, Namen und das gesprochene Wort, uneingeschränkt zu **nutzen** und zu **verwerten**.
- 34 Hierunter fallen üblicherweise folgende Persönlichkeitsrechte:
- der bürgerliche **Name**, Spitznamen sowie etwaige Gamertags (→ *Recht am eigenen Namen* Rn. 3 ff.), mit welchen der eSportler in Erscheinung tritt,
  - die Rechte am eigenen bewegten und unbewegten **Bild** des Spielers,
  - das gesprochene **Wort**, Äußerungen und Darbietungen des Spielers, gleich in welcher Form (→ *Recht am eigenen Wort* Rn. 3 ff.),
  - die vermögenswerten Bestandteile der **persönlichen Eigenschaften** und **Merkmale** sowie die personenbezogenen Daten des eSportlers unter Einschluss von Spiel- und Leistungsdaten, die im Zusammenhang mit Spielen des Spielers erhoben werden,<sup>38</sup>

---

34 So zutreffend Frey eSportR-HdB/Frey/van Baal § 10 Rn. 22.

35 So zutreffend Frey eSportR-HdB/Frey/van Baal § 10 Rn. 22.

36 Denkbar wäre dies auch im Bereich von Ego-Shootern bei Spielern, die sog. „Trick-Shots“ ausführen.

37 Das Marktvolumen im Bereich eSport und Gaming steigt kontinuierlich. Den größten Anteil hieran macht das Sponsoring aus, siehe <https://de.statista.com/statistik/daten/studie/1022719/umfrage/prognose-zum-umsatz-im-esport-s-markt-in-deutschland-nach-segment/>.

38 Im Rahmen von kompetitiven Spielen werden die Leistungsdaten jedes eSportlers durch das Spiel erfasst, ausgewertet und medial dargestellt.

- der **Schriftzug** (Autogramm)<sup>39</sup> des Spielers,
- weitere **sonstige Vermögensrechte** des Spielers im Zusammenhang mit seiner Eigenschaft als eSportler, wie bspw. seine Stimme.

Darüber hinaus lassen sich die Clans das Recht einräumen, die Persönlichkeitsrechte des eSportlers **weiter zu übertragen**. 35

Üblich ist, dass Clans im Rahmen der eingeräumten Persönlichkeitsrechte beispielsweise **Gruppenvermarktungsverträge** mit Werbepartnern oder Turnierveranstaltern abschließen. 36

Von den Vermarktungsrechten **ausgenommen** sind die **höchstpersönlichen Bestandteile** des Persönlichkeitsrechts sowie alle Rechte, die ausschließlich der **Privatsphäre entspringen** und insofern keinen Bezug zur Eigenschaft des eSportlers als Mitglied des Clans haben. 37

## 1. Vertragliche Grenzen

Aus der allgemeinen Handlungsfreiheit gemäß Art. 2 Abs.1 GG folgt, dass die Parteien des Privatrechts in der Vertragsgestaltung grundsätzlich frei sind. Von diesem Grundsatz gibt es gesetzlich vorgeschriebene Abweichungen in den Fällen, in denen Gründe des überwiegenden Gemeinwohls dies erfordern. 38

### a) Gesetzliche Verbote, § 134 BGB

Verstößt eine Vermarktungsvereinbarung gegen ein **gesetzliches Verbot**, so ist sie gem. § 134 BGB nichtig, wenn sich nicht aus dem Gesetz eine andere Rechtsfolge ergibt. Die Vorschrift des § 134 BGB gewinnt in solchen Fällen an Bedeutung, in denen beispielsweise ein gesetzliches Werbeverbot besteht. 39

So ist es gem. §§ 19, 20 Tabakerzeugnisgesetz verboten, für Tabakerzeugnisse, elektronische Zigaretten oder Nachfüllbehälter im Hörfunk oder in audiovisuellen Mediendiensten zu werben. Werbung für alkoholische Getränke darf sich weder an Kinder oder Jugendliche richten, noch so dargestellt werden, dass dies Kinder oder Jugendliche besonders anspricht, § 6 Abs. 5 Jugendmedienschutz-Staatsvertrag. Wettbewerbsbeschränkende Vereinbarungen nach § 1 GWB sind gem. § 134 BGB ebenfalls nichtig. 40

### b) Sittenwidrigkeit, § 138 BGB

Eine weitere einfachgesetzliche Grenze zieht § 138 BGB. Demgemäß ist ein Rechtsgeschäft, das gegen die **guten Sitten** verstößt, nichtig. Dies ist der Fall, wenn es gegen das Anstandsgefühl aller billig und gerecht Denkenden verstößt.<sup>40</sup> 41

Sittenwidrigkeit ist regelmäßig dann anzunehmen, wenn ein **wirtschaftlich oder strukturell überlegener Vertragspartner** die andere Vertragspartei vertraglich so stark einschränkt, dass ein wirtschaftlich eigenverantwortliches Handeln und das Ausüben der Berufsfreiheit nahezu vollständig ausgeschlossen sind.<sup>41</sup> Sittenwidrigkeit besteht gegebenenfalls ferner bei einem **auffälligen Missverhältnis** zwischen Leistung und Gegenleistung.<sup>42</sup> 42

Vereinzelt war in der Rechtsprechung die Frage der Sittenwidrigkeit bei Werbung für Sponsoren aus bestimmten Branchen Thema.<sup>43</sup> 43

39 Spielerautogramme finden sich inzwischen nicht nur auf körperlichen Gegenständen, sondern sind auch beispielsweise im Spiel „Counter-Strike: Global Offensive“ als „Sticker“ zu erwerben, siehe <https://csgo-bets.org/de/csgo-stickers/>.

40 St. Rspr., vgl. ua BGH Urt. v. 9.7.1953 – IV ZR 242/52, NJW 1953, 1665; BGH Urt. v. 15.2.1956 – IV ZR 294/55, NJW 1965, 865; BGH Urt. v. 29.9.1977 – III ZR 164/75, NJW 1977, 2356.

41 Vgl. LG München II Urt. v. 2.5.2011 – 11 O 5821/10, SpuRt 2012, 34, (36).

42 Vgl. LG München II Urt. v. 2.5.2011 – 11 O 5852/10, SpuRt 2012, 34 (36).

43 Etwa LG Frankfurt am Main Urt. v. 7.2.1989 – 2/13 O 194/88, ZIP 1989, 599 (602 f.).

### c) Recht der Allgemeinen Geschäftsbedingungen, §§ 305 ff. BGB

- 44 Im Zuge der fortschreitenden Professionalisierung des eSports bedienen sich Clans regelmäßig solcher Spielerverträge, die (wie im Breitensport) vorformuliert sind. Dies hat zur Folge, dass sich auch diese Arbeitsverträge (→ **Arbeitsverhältnis Rn.32**)<sup>44</sup> inhaltlich an den §§ 307 ff. BGB messen lassen müssen (vgl. § 310 Abs. 4 S. 2 BGB). Bei Arbeitsverträgen im eSport handelt es sich um **Verbraucherverträge** im Sinne von § 310 Abs. 3 BGB.<sup>45</sup> Aus § 310 Abs. 3 Nr. 1 BGB folgt, dass **Allgemeine Geschäftsbedingungen (AGB)** in aller Regel als vom Unternehmer gestellt anzusehen sind. Als weitere Konsequenz aus § 310 Abs. 3 Nr. 2 BGB finden § 305c Abs. 2, §§ 306, 307 bis 309 BGB sogar in Fällen Anwendung, in denen die Allgemeinen Geschäftsbedingungen nur zum einmaligen Gebrauch bestimmt sind.

#### aa) Überraschende Klauseln, § 305 c Abs. 1 BGB

- 45 Gemäß § 305c Abs. 1 BGB werden Geschäftsbedingungen, die nach den Umständen so ungewöhnlich sind, dass der Vertragspartner nicht mit ihnen zu rechnen braucht, nicht Bestandteil des Vertrags. Da **Vermarktungsvereinbarungen** im Sport und zunehmend auch im eSport üblich sind, ist davon in aller Regel **nicht auszugehen**. Hinzu kommt, dass die eSportler regelmäßig in ihrem Spielervertrag sogar verpflichtet werden, weiteren Content für ihren Clan zu erstellen (→ Rn. 57 ff.), sodass die Vermarktung der Persönlichkeit als eine dem Vertrag innewohnende Hauptleistungspflicht angesehen werden kann.<sup>46</sup>

#### bb) Inhaltskontrolle, §§ 307, 308, 309 BGB

- 46 Die Inhaltskontrolle von AGB ist in den §§ 307 bis 309 BGB geregelt. Aus § 307 Abs. 3 S. 1 BGB folgt, dass nur AGB-Klauseln, die von Rechtsvorschriften abweichen oder Rechtsvorschriften ergänzen, einer Inhaltskontrolle unterliegen. Zudem entzieht die Vorschrift solche Klauseln der Inhaltskontrolle, die sich auf die **Hauptleistungspflichten** beziehen.<sup>47</sup> Soweit vertraglich vereinbart wurde, dass sich der eSportler verpflichtet, für den Clan **werbend tätig** zu sein, handelt es sich in der Regel um eine Hauptleistungspflicht.
- 47 Die Einräumung von Persönlichkeitsverwertungsrechten unterliegt hingegen der uneingeschränkten Prüfung gem. §§ 307 bis 309 BGB, da es sich hierbei nicht um eine Hauptleistungspflicht handelt. Die Lizenzierung der Persönlichkeitsverwertungsrechte dient der Erfüllung der Hauptleistungspflichten.<sup>48</sup>

#### (1) Klauselverbote, §§ 308, 309 BGB

- 48 Geschäftsbedingungen, die gegen die Klauselverbote (mit und ohne Wertungsmöglichkeit) nach den §§ 308, 309 BGB verstoßen, sind unwirksam. Diese Klauseln sind mit den wesentlichen Grundgedanken der Rechtsordnung unvereinbar. Im Rahmen der Vermarktung von Persönlichkeitsrechten kommt den ausdrücklich **normierten Klauselverboten keine größere Bedeutung** zu. Von besonderer Relevanz **sind in diesem Zusammenhang die Regelungen des § 309 Nr. 9 BGB** bzgl. des Kündigungsausschlusses von Dauerschuldverhältnissen.

#### (2) Unangemessene Benachteiligung, § 307 Abs. 1 S. 1, Abs. 2 BGB

- 49 Gemäß § 307 Abs. 1 S. 1 BGB sind Bestimmungen in AGB unwirksam, wenn sie den Vertragspartner des Verwenders entgegen den Geboten von Treu und Glauben unangemessen benachteiligen. Eine **unangemessene Benachteiligung** ist gem. § 307 Abs. 2 BGB im Zweifel anzunehmen, wenn eine Bestimmung mit wesentlichen Grundgedanken der gesetzlichen Regelung, von der abgewichen wird, nicht zu vereinbaren ist (Nr. 1) oder wesentliche Rechte oder Pflichten, die sich aus der Natur des Vertrags ergeben, so einschränkt, dass die Erreichung des Vertragszwecks gefährdet ist (Nr. 2).

---

44 Zur Einordnung des Spielervertrags als Arbeitsvertrag Francken/Nothelfer/Schlotthauer NZA 2019, 865 (868 f.).

45 BVerfG Beschl. v. 23.11.2006 – 1 BvR 1909/06, NZA 2007, 85 (86).

46 Vgl. Nothelfer/Wörner in Maties eSport-Recht S. 209 (211 ff.).

47 MüKoBGB/Wurmnest BGB § 307 Rn. 13.

48 Kretschmer, Die Verwertung von Persönlichkeitsrechten im Profisport, 2016, S. 74.

Ob die **vertragliche Vergütung** als **angemessen** anzusehen ist, unterliegt nach herrschender Rechtsprechung **nicht der Zweifelsregelung** des § 307 Abs. 2 Nr. 1 BGB.<sup>49</sup> Dies ist die denklösigche Konsequenz der Regelung aus § 307 Abs. 3 S. 1 BGB. Denn es ist nicht Sinn und Zweck einer AGB-Prüfung, das Verhältnis von Hauptleistung und Gegenleistung zu kontrollieren.<sup>50</sup> 50

**Vermarktungsvereinbarungen** sind deswegen lediglich an der **Generalklausel** des § 307 Abs. 1 S. 1 BGB zu messen. Eine unangemessene Benachteiligung ist dann anzunehmen, wenn der Verwender, unter Ausblendung der berechtigten Interessen des Vertragspartners, einseitig versucht, seine Interessen vertraglich durchzusetzen.<sup>51</sup> Diese, von den Umständen des Einzelfalls abhängige, vorzunehmende Betrachtung verbietet eine schematische Überprüfung. 51

### (3) Berücksichtigung von Begleitumständen, § 310 Abs. 3 Nr. 3 BGB

Das Bundesverfassungsgericht hat im Jahr 2007 festgestellt, dass Arbeitnehmer bei Abschluss des Arbeitsvertrags Verbraucher gem. § 13 BGB sind, wohingegen es sich bei dem Arbeitgeber gem. § 14 BGB um einen Unternehmer handelt.<sup>52</sup> Aus diesem Grunde sind gem. § 310 Abs. 3 Nr. 3 BGB bei der Beurteilung einer unangemessenen Benachteiligung nach § 307 Abs. 1 BGB die den Vertragsschluss begleitenden Umstände zu berücksichtigen. 52

### cc) Transparenzgebot, § 307 Abs. 1 S. 2 BGB

Gemäß § 307 Abs. 1 S. 2 BGB kann sich eine unangemessene Benachteiligung auch daraus ergeben, dass eine Bestimmung nicht **klar** und **verständlich** ist. Ist dem so, ist die AGB-Klausel ebenfalls unwirksam gem. § 307 Abs. 1 S. 1 BGB. Der Verwender, regelmäßig der Clan, muss bei dem Stellen der Klausel **dafür Sorge tragen**, dass die Klausel klar und verständlich ist.<sup>53</sup> 53

Da Persönlichkeitsrechte ohnehin ein schwer zu umgrenzender Begriff sind, ist insofern besondere Vorsicht geboten. Es bestehen **erhöhte Anforderungen an Bestimmtheit, Verständlichkeit und Übersichtlichkeit**.<sup>54</sup> 54

Aus diesen Gründen sollten die in die Vermarktungsvereinbarung fallenden **Persönlichkeitsrechte ausdrücklich benannt** sein. Möglich ist jedoch, noch unbekannte Nutzungsarten in die Vereinbarung miteinzubeziehen (→ Rn. 60). 55

### d) Treu und Glauben, § 242 BGB

Es gibt Konstellationen, in denen das AGB-Recht keine Anwendung findet. Zu denken ist etwa daran, dass eine zwischen den Parteien vorrangige Individualabrede gem. § 305b BGB getroffen wurde oder dass der Verbraucher gem. § 310 Abs. 3 Nr. 2 BGB Einfluss auf den Inhalt einer Klausel nehmen konnte. Damit eine Vertragspartei in diesen Fällen nicht gänzlich schutzlos steht, ist vereinzelt der Rückgriff auf § 242 BGB möglich. 56

## 2. Content Creation

Neben den arbeitsrechtlichen Pflichten des eSportlers, die gemeinsamen Trainings und Spieltermine wahrzunehmen, verpflichtet sich dieser oftmals vertraglich, aktiv als „Content Creator“ für seinen Arbeitgeber tätig zu sein. Der eSportler ist dann in vertraglich bestimmtem Umfang für seinen Clan als „Influencer“ 57

49 BGH Urt. v. 31.5.2012 – I ZR 73/10, GRUR 2012, 1031 (1036) – Honorarbedingungen Freie Journalisten.

50 BGH Urt. v. 31.5.2012 – I ZR 73/10, GRUR 2012, 1031 (1036) – Honorarbedingungen Freie Journalisten.

51 BGH Urt. v. 17.9.2009 – III ZR 207/08, NJW 2010, 57 (58) – Ausbildungskosten; Palandt/Grüneberg BGB § 307 Rn. 12.

52 BVerfG Beschl. v. 23.11.2006 – 1 BvR 1909/06, NZA 2007, 85 (86).

53 Vgl. etwa BGH Urt. v. 23.2.2005 – IV ZR 273/03, NJW-RR 2005, 902 (903); BGH Urt. v. 16.9.2009 – IV ZR 246/08, NJW-RR 2010, 99 (101).

54 Kretschmer, Die Verwertung von Persönlichkeitsrechten im Profisport, 2016, S. 78.

aktiv, wirbt regelmäßig für wechselnde Sponsoren und Partner des Clans und versucht, mit den kreierte Inhalten eine möglichst große Zielgruppe zu erreichen.<sup>55</sup>

- 58 Üblicherweise, aber nicht abschließend, verpflichten sich die Protagonisten in diesem Zusammenhang regelmäßig zu Folgendem:
- Erstellung von Nutzerkonten in den relevanten **sozialen Netzwerken** unter Verwendung von Bannern und Grafiken des Clans,
  - Erstellung und Pflege eines **YouTube-Kanals**,
  - Erstellung eines **Kontos auf Twitch** und/oder einer anderen **Streaming-Plattform**,
  - regelmäßiges **Streaming**,
  - Bereitstellung eines bestimmten Kontingents an **Autogrammkarten**,
  - Unterstützung bei Gestaltung und Anfertigung von **Souvenir- und Fanartikeln**.
- 59 Viele Spieler verfolgen nach dem Ende der Profikarriere ihren Karrieretrack auf der Streaming-Plattform Twitch weiter oder beenden sogar ihre professionelle Laufbahn als Spieler, um schwerpunktmäßig zu streamen. Streaming auf Twitch kann eine überaus lukrative Einnahmequelle sein.<sup>56</sup> Durch ihre Bekanntheit und ihr spielerisches Können gelingt es professionellen eSportlern, hier Synergien zu schaffen und ein großes Publikum auf den eigenen Livestream zu lenken.<sup>57</sup>
- 60 Ratsam und praxisüblich ist es, vertraglich frühestmöglich festzuhalten, wem in welchem **Umfang** welche Rechte an dem **kreierte Content des eSportlers zustehen**. Da der eSportler selbst Inhalte kreierte, überschneidet sich der Themenkomplex der Persönlichkeitsrechte in der Regel mit **urheberrechtlichen Fragestellungen**. Bedeutsam ist in diesem Zusammenhang § 31a Abs.1 S.1 UrhG, wonach durch Vertrag bereits Rechte für **unbekannte Nutzungsarten** eingeräumt werden können.

### 3. Minderjährigenschutz

- 61 Viele Talente im eSport starten bereits in sehr jungen Jahren ihre professionelle Laufbahn.<sup>58</sup> Will ein Minderjähriger, der **beschränkt geschäftsfähig** nach § 106 BGB ist, über sein Recht am eigenen Bild disponieren, müssen die gesetzlichen Vertreter gemäß § 107 BGB **einwilligen**. Die Zuständigkeit der Erziehungsberechtigten wandelt sich in eine Doppelzuständigkeit um, sobald der beschränkt Geschäftsfähige hinreichend einsichtsfähig ist, was in der Regel mit Vollendung des 14. Lebensjahres der Fall ist.<sup>59</sup> Dann bedarf es neben einer Einwilligung der Erziehungsberechtigten auch einer Einwilligung der Minderjährigen.<sup>60</sup>
- 62 Es ist möglich, dass der gesetzliche Berechtigte dem Minderjährigen gemäß § 113 Abs.1 S.1 BGB die Ermächtigung einräumt, ein Arbeitsverhältnis als eSportler aufzunehmen. Ist dies der Fall, kann der

---

55 Vgl. hierzu Nothelfer/Wörner in Maties eSport-Recht S. 209 (211 ff.); Frey eSportR-HdB/Frey § 11 Rn. 35.

56 Vgl. ua <https://www.ingame.de/news/streaming/twitch-was-verdient-montanablack-knossi-gehalt-geld-einnahmen-streamer-trymacs-gronkh-pietsmiet-hamburg-90079092.html>.

57 Siehe <https://www.lineups.com/esports/top-10-esports-twitch-streamers/>; <https://captn.de/2021/01/01/das-sind-die-e-5-erfolgreichsten-twitch-streamerinnen-2020/>. Alleine die fünf „erfolgreichsten“ Streamer im Jahr 2020 hatten zwischen 36.000 und 68.000 Abonnenten. Bei einem Abonnement handelt es sich um einen kostenpflichtigen, monatlich wiederkehrenden Beitrag, welcher regulär zu gleichen Teilen zwischen Streamer und Plattform aufgeteilt wird. Das günstigste Abonnement kostet aktuell 4,99 USD (derzeit ca. 4,20 EUR). Nutzer des Services Amazon Prime haben zudem die Möglichkeit, monatlich ein „Prime Sub“ an einen Streamer ihrer Wahl zu vergeben. Der Wert eines solchen Abonnements entspricht zurzeit 2,50 USD. Auf diese Einnahmen sind nachträglich noch Steuern zu entrichten.

58 Jüngst erhielt der Kalifornier Joseph Deen einen professionellen eSport-Vertrag. Zum Zeitpunkt des Vertragsschlusses, für welchen er einen „Signing-Bonus“ in Höhe von 33.000 USD erhielt, war Joseph gerade einmal acht Jahre alt, vgl. <https://www.bbc.com/news/technology-56239242>.

59 LG Bielefeld Urt. v. 18.9.2007 – 6 O 360/07, ZUM 2008, 528.

60 Vgl. BGH Urt. v. 28.9.2004 – VI ZR 305/03, GRUR 2005, 74 (75) – Charlotte Casiraghi II.

Minderjährige eine Einwilligung nach § 22 S. 1 KunstUrhG auch ohne Zutun seiner Erziehungsberechtigten abgeben.

#### 4. Ende des Nutzungsrechts

Vertraglich festgehalten werden sollte ferner, ob und inwieweit das Recht zur Nutzung und Verwertung des Spielerbildnisses **über das Ende der Vertragslaufzeit hinaus** fortbesteht. Üblich sind Vereinbarungen, nach welchen das Verwertungsrecht an Inhalten, die während der Vertragslaufzeit entstanden sind, dem **Lizenznehmer weiterhin zusteht**. Dies müsste aber explizit geregelt werden. Es sollte auch konkret festgelegt werden, was mit den Lizenzprodukten nach Ende des Vertrags passiert (etwa: Soll es noch eine Aufbrauchfrist geben? Müssen die einzelnen Lizenzgegenstände an den Lizenzgeber herausgegeben oder vernichtet werden?).

#### IV. Verwertungsrechte bei eSport-Wettkämpfen

Richtet der Publisher seinen Wettbewerb in Eigenregie aus („**Publishermodell**“<sup>61</sup>), lässt sich dieser die Nutzung und Verwertung der Rechte der teilnehmenden Protagonisten durch **Lizenz- und/oder Gruppenvermarktungsverträge** einräumen. Der Clan gestattet dem Publisher in diesen Verträgen unter anderem die **Verwendung der claneigenen** und im Einzelfall relevanten **gewerblichen Schutzrechte**. Für bekannte eSport-Teams kreiert der Publisher, anlässlich von bestimmten Turnieren oder zeitlich unabhängig, digitale Gegenstände (Items), die im Spiel erworben werden können. Für die Gestaltung der Items kann der Publisher auf die gewerblichen Schutzrechte des Clans, aber auch auf Persönlichkeitsrechte der eSport-Athleten, die den gewerblichen Schutzrechten gleichzusetzen sind, zurückgreifen. Im Gegenzug erhält der Clan üblicherweise eine Umsatzbeteiligung.

Derartige Vereinbarungen beschränken sich nicht auf die Markenrechte des Clans. Der Publisher wird sich als Lizenznehmer in der Regel das **Recht zur Verwendung der Persönlichkeitsrechte der teilnehmenden eSportler zu Werbezwecken einräumen** lassen.<sup>62</sup> Einer vorherigen Einwilligung zur Verwertung durch den Clan oder Spieler bedarf es dann nicht mehr. Da die Vermarktungsrechte aufgrund des Spielervertrags regelmäßig beim Clan liegen, ist dieser im Abschluss einer entsprechenden Vereinbarung für sein antretendes Team frei. Dies dürfte für Bildnisse des Athleten insoweit gelten, als diese nicht ihrem Wesen nach verändert wurden.

Ist ein Dritter, durch Einräumung entsprechender Rechte durch den Publisher, befugt, einen eSport-Wettkampf abzuhalten (**Drittanbietermodell**)<sup>63</sup>, muss dieser gleichfalls vertraglich dafür Sorge tragen, die Persönlichkeitsrechte der beteiligten Akteure nutzen zu können.

#### V. Verwertungsrechte des Publishers

Anders als etwa im Fußball hat der Publisher unterschiedliche Schutzrechte an seinem Computerspiel.<sup>64</sup> Im Unterschied zu den klassischen Sportarten, bei denen es keine Urheberrechte an dem Wettbewerb selbst gibt, kommt im eSport in der Regel ein zusätzlicher Rechteinhaber im Rahmen der Vermarktung eines Events hinzu. Um das Spiel nutzen zu dürfen, müssen Spieler einer Lizenzvereinbarung (EULA) zustimmen und die Allgemeinen Geschäftsbedingungen akzeptieren.<sup>65</sup>

Regelungen im Zusammenhang mit Persönlichkeitsrechten finden sich grundsätzlich in Spielen oder auf Plattformen, bei denen dem Nutzer die Gelegenheit gegeben wird, **eigene Inhalte hochzuladen** und der Community zugänglich zu machen.<sup>66</sup> Die Geschäftsbedingungen enthalten dann Regelungen, wonach

61 Vgl. zu Terminologie Francken/Nothelfer/Schlotthauer NZA 2019, 865 (866).

62 Frey eSportR-HdB/van Baal § 22 Rn. 13.

63 Vgl. zu Terminologie Francken/Nothelfer/Schlotthauer NZA 2019, 865 (866).

64 Detailliert zu den Urheberrechten der Publisher im elektronischen Sport: Hentsch MMR-Beil. 2018, 3 ff.

65 Vgl. ua <https://www.riotgames.com/de/terms-of-service-DE#section1>.

66 Vgl. etwa Workshops auf Steam [https://store.steampowered.com/subscriber\\_agreement/#6](https://store.steampowered.com/subscriber_agreement/#6).

Nutzer dem Publisher ein **unentgeltliches Lizenzrecht** für Bilder, Tondaten oder sonstige Materialien und Informationen im Zusammenhang mit dem Spiel – einschließlich aller Persönlichkeitsrechte – zusichern.<sup>67</sup>

- 69 Vereinzelt regeln Publisher in ihren Allgemeinen Geschäftsbedingungen, dass Spieler auf ihre **Urheberpersönlichkeitsrechte verzichten** sollen, soweit dies in dem Hoheitsgebiet des Spielers zulässig ist. Ist dies im Hoheitsgebiet des Spielers nicht der Fall, soll dieser dem Publisher das Recht gewähren, vom Spieler erstellte Inhalte und sämtliche zugehörigen Elemente mit oder ohne Namen oder Pseudonym des Spielers zu verwenden sowie diese Inhalte frei zu bearbeiten.<sup>68</sup> Zu beachten ist, dass derartige Klauseln einer **AGB-Kontrolle unterliegen**.

## VI. Unbefugte Verwendung des Rechts am eigenen Bild

### 1. KunstUrhG

- 70 Grundsätzlich dürfen Bildnisse gemäß § 22 S. 1 KunstUrhG nur mit **Einwilligung** (vgl. § 183 S. 1 BGB) verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden. Die **Reichweite** der Einwilligung ist durch **Auslegung** und nach den **Umständen des Einzelfalls** zu ermitteln.<sup>69</sup>
- 71 Die **Bildnisveröffentlichung ohne Einwilligung** stellt einen Eingriff in das allgemeine Persönlichkeitsrecht dar. Im Rahmen der rechtlichen Überprüfung von Verstößen ist eine **Abwägung** zwischen dem **Selbstbestimmungsrecht der Person** am Bild und primär dem **Informationsinteresse der Allgemeinheit** vorzunehmen.<sup>70</sup> Gemäß § 22 S. 2 KunstUrhG gilt eine Einwilligung im Zweifel als erteilt, wenn der Abgebildete dafür, dass er sich abbilden ließ, eine **Entlohnung** erhielt. Diese gesetzliche Vermutung kann (und muss) in einem etwaigen Prozess durch einen Gegenbeweis gemäß § 292 S. 1 ZPO erschüttert werden.

### a) Ausnahmetatbestände des § 23 KunstUrhG

- 72 § 23 Abs. 1 KunstUrhG normiert vier Ausnahmen vom Grundsatz des Einwilligungserfordernisses nach § 22 S. 1 KunstUrhG. Damit soll den gegenläufigen Interessen des freien, öffentlichen und individuellen Meinungsbildungs- und Kommunikationsprozesses Rechnung getragen werden.<sup>71</sup>
- 73 Ist eine der Ausnahme des § 23 Abs. 1 KunstUrhG einschlägig, ist in einem zweiten Schritt gemäß § 23 Abs. 2 KunstUrhG zu untersuchen, ob hierdurch berechnigte Interessen des Abgebildeten oder, falls dieser verstorben ist, seiner Angehörigen verletzt werden.
- 74 Es ergibt sich daher folgende „**abgestufte**“<sup>72</sup> Prüfung:
- Vorliegen einer Einwilligung des Abgebildeten, § 22 S. 1 KunstUrhG?
  - Ist dies nicht der Fall: Prüfung der Ausnahmen nach § 23 Abs. 1 KunstUrhG
  - Wenn eine Ausnahme nach Abs. 1 vorliegt: Prüfung von § 23 Abs. 2 KunstUrhG
- 75 Die **Darlegungs- und Beweislast** bestimmt sich nach den allgemeinen Grundsätzen des Zivilprozesses.<sup>73</sup>
- 76 Im Rahmen sportlicher Großveranstaltungen, die große Ähnlichkeit mit Wettkämpfen im eSport aufweisen,<sup>74</sup> stellt sich primär die Frage, ob es sich bei dort angefertigten Ablichtungen der ausübenden Protagonisten

---

67 Vgl. ua <https://www.riotgames.com/de/terms-of-service-DE#section8>.

68 Vgl. ua <https://www.riotgames.com/de/terms-of-service-DE#section8>.

69 BGH Urt. v. 8.5.1956 – I ZR 62/54, GRUR 1956, 427 (428) – Paul Dahlke.

70 BeckOK UrhR/Engels KunstUrhG § 22 Rn. 5.

71 BeckOK UrhR/Engels KunstUrhG § 22 Rn. 10.

72 Vgl. zur Terminologie des abgestuften Schutzkonzepts ua: BVerfG Beschl. v. 26.2.2008 – 1 BvR 1626/07, GRUR 2008, 539 (542) – Caroline von Hannover; BGH Urt. v. 6.3.2007 – VI ZR 13/06, GRUR 2007, 523 – Abgestuftes Schutzkonzept; BGH Urt. v. 6.3.2007 – VI ZR 51/06, GRUR 2007, 527 – Winterurlaub; BGH Urt. v. 6.2.2018 – VI ZR 76/17, GRUR 2018, 549 (550) – Christian Wulff im Supermarkt.

73 BGH Urt. v. 8.5.1956 – I ZR 62/54, GRUR 1956, 427 (428) – Paul Dahlke.

74 Dies gilt insbesondere für sog. LAN-Turniere, bei welchen sämtliche Spieler am gleichen Ort anwesend sind. Die ESL ONE im Juni 2015 in Frankfurt lockte beispielsweise ca. 25.000 Zuschauer in die Commerzbank Arena.

nisten um Bildnisse aus dem Bereich der **Zeitgeschichte** iSv § 23 Abs. 1 Nr. 1 KunstUrhG handelt. Insoweit kann auf gefestigte Rechtsprechung im Bereich des Profifußballs Bezug genommen werden:

#### aa) OLG Frankfurt am Main – Uli Stein

Der Kläger, einer der bekanntesten Torhüter der deutschen Fußballgeschichte, wandte sich gegen die kommerzielle Nutzung seines Bildnisses auf einer freiverkäuflichen Sammelkarte. Auf der Vorderseite befand sich sein Portrait im Trikot der Nationalmannschaft des DFB, sein Name und seine Länderspielbilanz. Auf der Rückseite befanden sich Angaben zu seiner fußballerischen Laufbahn und weitere spielbezogene Fotos. Das OLG Frankfurt am Main<sup>75</sup> bestätigte die Rechtsauffassung der Vorinstanz, dass es sich um „Bildnisse aus dem Bereich der Zeitgeschichte“ iSd § 23 Abs. 1 Nr. 1 KunstUrhG handele. Zudem seien keine berechtigten Interessen des Klägers gemäß § 23 Abs. 2 KunstUrhG verletzt. 77

Das OLG führte weiterhin aus, dass die **Sammelkarten „presserechtliche Druckerzeugnisse“** darstellten. Sie seien mit „ausreichenden textlichen Informationen“ versehen, um sich zur Teilnahme am **öffentlichen Kommunikationsprozess** zu eignen. Der Umstand, dass es sich bei den Karten um ein kommerzielles Produkt handele,<sup>76</sup> stehe im Hinblick auf den Informationsgehalt der Karten dem grundrechtlich verbrieften Schutz aus der Pressefreiheit gemäß Art. 5 Abs. 1 S. 2 Alt. 1 GG nicht entgegen. Zudem dienten die meisten Presseerzeugnisse jedenfalls auch der Generierung von Einnahmen. Unschädlich sei zudem ein bei Erwerbem möglicherweise vorhandenes Sammlerinteresse. Auch ein „Sammlerobjekt“ könne Träger von Informationen über Ereignisse der Zeitgeschichte sein. Als entscheidende Weichenstellung sahen es die Richter an, dass es sich nicht um einen Blindkauf, sondern um eine konkrete Zuwendung der Sammelkarte des Herrn Stein handelte. Es werde dadurch nicht die **Sammel- und Tauschleidenschaft** ausgenutzt, wie es bspw. bei Blindkäufen der Fall sei, wenn der Käufer vor dem Kauf nicht wisse, welche Karten in einem Paket von Karten enthalten sind (hierzu näher → **Rn. 80 bb**) unten). 78

Im Rahmen der Abwägung der wechselseitigen Interessen trete aus diesem Grunde – so das OLG Frankfurt am Main – das **Persönlichkeitsrecht** des Klägers hinter dem im Interesse der Öffentlichkeit bestehenden **Publikationsinteresse** der Beklagten zurück. 79

#### bb) BGH – Ligaspieler

Eine andere Bewertung ist allerdings nach ständiger Rechtsprechung in den Fällen geboten, in denen das **Informationsbedürfnis überwiegend in den Hintergrund** tritt. Dies wird bei dem Vertrieb sogenannter **„Blindkäufe“** angenommen.<sup>77</sup> Der Unterschied liegt in diesen Fällen darin, dass unterschiedliche Bildnisse in Tüten verkauft werden, die keine Angabe darüber enthalten, welche Bildnisse der Käufer nach Öffnen der Tüte vorfindet. Der Vertrieb ist darauf ausgelegt, dass die an der Zusammenstellung des Sammelalbums oder an einer vollständigen Serie interessierten jugendlichen Kunden zu weiteren Verkäufen angereizt werden, durch die sie vielleicht in den Besitz der noch fehlenden Bilder kommen. 80

#### cc) BGH – Fußballkalender

In der Fußballkalender-Entscheidung des BGH<sup>78</sup> wurde am 6.2.1979 dem werbenden Unternehmen, dem Herausgeber eines Wandkalenders, die Berufung auf ein berechtigtes öffentliches Interesse an der Veröffentlichung eines Bildnisses auf dem Kalender zugestanden, obwohl gleichzeitig kommerzielle Interessen gegeben waren. Der BGH vertrat die Auffassung, dass ein öffentliches Informationsinteresse vorgelegen habe, da das Bild einen Nationalmannschaftsspieler (Franz Beckenbauer) bei einem Länderspiel in Aktion zeigte. Im Streitfall sei das Bildnis von Franz Beckenbauer in das **informative Konzept** des Kalenders so einbezogen, dass er sich **nicht als Ware oder zur Werbung missbraucht** fühlen müsse. Denn in seiner Konzeption werde für den Kalender nicht eigentlich mit der Person, sondern mit der Information, dem 81

75 OLG Frankfurt a. M. Ur. v. 7.8.2018 – 11 U 156/17, GRUR-RS 2018, 17944 – Uli-Stein-Entscheidung.

76 So BGH Ur. v. 5.6.2008 – I ZR 223/05, BeckRS 2008, 21297 Rn. 17.

77 BGH Ur. v. 20.2.1968 – VI ZR 200/66, GRUR 1968, 652 – Ligaspieler.

78 BGH Ur. v. 6.2.1979 – VI ZR 46/77, GRUR 1979, 425 – Fußballspieler.

Fußballsport, erworben; Franz Beckenbauer als Abgebildeter sei hieran gewissermaßen nur notwendig beteiligt.<sup>79</sup>

- 82 In diesem Zuge setzte sich der BGH auch erneut mit seiner Haltung in der Ligaspieler-Entscheidung auseinander und stellte klar, dass ein Verlangen der Spieler, am **Vertriebsergebnis beteiligt** zu werden, nicht als allgemein schutzwürdig im Sinne von § 23 Abs. 2 KunstUrhG anzusehen sei, wenn diese Vertriebsergebnisse ein Informationsbedürfnis iSv § 23 Abs. 1 Nr. 1 KunstUrhG erfüllten. Die rechtliche Bewertung in der Ligaspieler-Entscheidung sei auf die besondere Vertriebsform des „Blindkaufs“ zurückzuführen, da diese vom Schutzzweck der Norm weit entfernt sei.

### dd) OLG München – fotografische Einzelbilder als Sammelbilder

- 83 Das OLG München hat in seiner Entscheidung vom 28.7.1983<sup>80</sup> den Vertrieb von Sammelbildchen mit Spielerporträts für unzulässig gehalten, sofern nicht die einzelnen Spieler hierin eingewilligt haben. Begründet hat das Gericht dies, unter deutlicher Bezugnahme auf die Ligaspieler-Entscheidung des BGH,<sup>81</sup> insbesondere wie folgt:

„Für die Frage, ob ein berechtigtes Interesse der Abgebildeten verletzt wird, kommt es entscheidend darauf an, **welche Interessen** der Betroffenen beim Vertrieb der Bilder der Antragsgegnerinnen in der **konkreten Vertriebsart verletzt** werden und in welchem Maß diese Verbreitung einem **Informationsbedürfnis der Allgemeinheit** dient. Sind Sportfreunde an dem Erwerb farbiger Einzelbildnisse von Sportlern (entsprechendes gilt für Trainer und Manager) interessiert, so steht nicht ein Informationsbedürfnis, sondern das Bestreben im Vordergrund, Bildnisse der beliebten Personen im eigenen Besitz zu haben. Hinzu kommt, daß bei Jugendlichen die altersbedingte **Tausch- und Sammelleidenschaft** angesprochen wird, ein Interesse, das durch das von den Antragsgegnerinnen praktizierte Vertriebssystem, den Verkauf der Bilder in Sammeltütchen, ausgenützt wird. Der Informationszweck tritt hierbei in den Hintergrund. Andererseits ist das Interesse der Abgebildeten zu beachten, durch den Massenabsatz ihrer Abbildungen Geld zu verdienen, zumal sie durch ihre Leistungen die Grundlage dafür geschaffen haben, daß die Bildnisse gekauft, getauscht und in den Sammelalben eingeklebt werden.<sup>82</sup> Dieses berechtigte Interesse der Abgebildeten geht dem durch den Verkauf der Alben und der Sammelbilder befriedigten Informationsinteresse, das wiederum hinter dem Erwerbsstreben der Antragsgegnerinnen zurücktritt, vor. Damit **entfällt die Duldungspflicht der Abgebildeten**, die Verbreitung ihrer Bildnisse als Personen der Zeitgeschichte hinzunehmen.“

### ee) OLG Hamburg – Oliver Kahn

- 84 In der viel beachteten und zitierten **Oliver-Kahn-Entscheidung** hat das OLG Hamburg<sup>83</sup> am 13.1.2004 dem Unterlassungsanspruch des bekannten Torhüters gegen die Vertriebsfirma eines Computerspiels, das auch Oliver Kahn abbildete, stattgegeben. Das Gericht vertrat die Auffassung, dass es anders als in der Fußballkalender-Entscheidung des BGH<sup>84</sup> nicht um die Wiedergabe einer realen Spielsituation gehe. Der Einsatz der realen Spieler wäre daher nicht nötig gewesen, wäre es dem Spielehersteller auf die **Informationsvermittlung** angekommen.

### ff) LG Frankfurt am Main – Konami

- 85 Das Landgericht Frankfurt am Main<sup>85</sup> hat in der **Konami-Entscheidung** am 12.12.2008 ähnlich wie das Oberlandesgericht Hamburg in der Oliver-Kahn-Entscheidung ausgeführt, dass Spieler es **nicht hinnehmen** müssten, aus **rein kommerziellen Interessen** als Spielfiguren im Rahmen eines Computerspiels

---

79 BGH Urt. v. 6.2.1979 – VI ZR 46/77, GRUR 1979, 425 (427) – Fußballspieler.

80 OLG München Urt. v. 28.7.1983 – 6 U 2517/83, BeckRS 1983, 31146680.

81 BGH Urt. v. 20.2.1968 – VI ZR 200/66, GRUR 1968, 652 (653) – Ligaspieler.

82 BGH Urt. v. 20.2.1968 – VI ZR 200/66, GRUR 1968, 652 (653) – Ligaspieler.

83 OLG Hamburg Urt. v. 13.1.2004 – 7 U 41/03, MMR 2004, 413.

84 BGH Urt. v. 6.2.1979 – VI ZR 46/77, GRUR 1979, 425 – Fußballspieler.

85 OLG Frankfurt a. M. Urt. v. 12.12.2008 – 2–06 O 249/06, BeckRS 2009, 26562 mAnm Lindhorst, GRUR-Prax 2009, 40.

verwendet zu werden. Die Richter des Frankfurter Landgerichts gingen davon aus, dass sich der Computer-spielehersteller nicht erfolgreich auf Informationszwecke oder die Kunstfreiheit berufen könne.

## b) Fazit

Im Rahmen von Sportereignissen kann der Ausnahmetatbestand des § 23 Abs. 1 Nr. 1 KunstUrhG durchaus einschlägig sein, da der Sportler in Situationen dargestellt wird, in denen er seine zeitgeschichtliche Relevanz erlangt hat. Gleichzeitig zeigt die Rechtsprechung auf, dass Bildnisse, die bekannte Personen zum Gegenstand haben, **nicht schrankenlos** in der Öffentlichkeit dargestellt werden dürfen. Die Ausnahmen des § 23 Abs. 1 KunstUrhG greifen nicht, wenn durch die Verbreitung ein berechtigtes Interesse gemäß § 23 Abs. 2 KunstUrhG des Abgebildeten betroffen ist. Ein solches Interesse kann darin begründet liegen, nicht ohne Einwilligung in kommerziellen Angeboten Dritter abgebildet zu werden.<sup>86</sup> 86

Die berechtigten und zulässigen Erwerbsinteressen des Abgebildeten und das hiermit einhergehende Interesse, nicht ohne Einwilligung kommerzialisiert zu werden, müssen in eine dem **Grundsatz der Verhältnismäßigkeit folgenden Interessenabwägung** einbezogen werden. Dabei stehen auf der einen Seite Presse-/Meinungsfreiheit und Informationsinteresse der Allgemeinheit (Art. 5 Abs. 1 S. 2 Alt. 1 GG) und auf der anderen Seite die Interessen des Einzelnen, nicht ohne seinen Willen von Dritten kommerzialisiert zu werden (Art. 2 Abs. 1 iVm Art. 1, Art. 14 GG). Das Ergebnis einer solchen Interessenabwägung soll den bestmöglichen Ausgleich zwischen den widerstreitenden Grundrechten herstellen und diese somit zur bestmöglichen Entfaltung bringen (**praktische Konkordanz**). 87

## c) Rückschlüsse auf den eSport

Wie auch bei Sportlern der klassischen Sportarten, ist das allgemeine Persönlichkeitsrecht bei eSportlern stark kommerzialisiert. Deren Erscheinungsbild und Namen kommt heutzutage ein erheblicher wirtschaftlicher Wert zu. Beides lässt sich vermarkten wie eine „Marke“, die vor Verwässerung und vor Ausbeutung geschützt werden kann und muss. Letztlich ist der vermögenswerte Bestandteil dem **Immateriälgüterrecht** zuzuordnen. Es kann hier durchaus zu berücksichtigen sein, dass bei Personen mit einem stark kommerzialisierten Persönlichkeitsrecht, das diesen als fortgesetzte Einnahmequelle dient, in der durchzuführenden Abwägung dem Persönlichkeitsschutz ein höheres Gewicht beizumessen ist. Von besonderer Bedeutung dürfte die konkrete Vertriebsart der Produkte sein und nicht, ob grundsätzlich einem Informationsinteresse – sei es noch so gering – nachgegangen wird. Festzuhalten bleibt, dass es sich bei der Interessenabwägung um eine **Einzelfallbetrachtung** handelt. 88

## 2. DS-GVO

Die Persönlichkeitsrechte des eSportlers sind stets auch **personenbezogene Daten** iSv Art. 4 Nr. 1 DS-GVO. Art. 6 Abs. 1 DS-GVO formuliert den Grundsatz: Die Verarbeitung personenbezogener Daten ist verboten, wenn nicht mindestens eine der nachbezeichneten Voraussetzungen erfüllt ist. 89

Die Verarbeitung dieser Daten ist folglich nur zulässig, wenn der Betroffene in diese **eingewilligt** hat oder ein **Erlaubnistatbestand** der DS-GVO greift.<sup>87</sup> Man spricht insoweit von einem **Verbot mit Erlaubnisvorbehalt**.<sup>88</sup> 90

Die Erlaubnistatbestände aus Art. 6 DS-GVO sind grundsätzlich abschließend.<sup>89</sup> Mit Ausnahme der Einwilligung stehen die Zulässigkeitstatbestände in Art. 6 Abs. 1 DS-GVO unter dem ergänzenden **Vorbehalt der Erforderlichkeit**.<sup>90</sup> Verarbeitungsvorgänge sind nach diesem Prinzip abhängig von ihrem Verarbeitungs-

86 Vgl. BGH Urt. v. 28.10.1960 – I ZR 87/59, NJW 1961, 558 – Verbreitung von Szenenfotos aus Fernsehfilmen.

87 Frey eSportR-HdB/van Baal § 22 Rn. 12.

88 Vgl. ua Frey eSportR-HdB/van Baal § 22 Rn. 11; Ziegenhorn/von Heckel NVwZ 2016, 1585 (1586).

89 BeckOK DatenschutzR/Albers/Veit DS-GVO Art. 6 Rn. 15.

90 BeckOK DatenschutzR/Albers/Veit DS-GVO Art. 6 Rn. 16.

zweck.<sup>91</sup> Der Maßstab des Erforderlichkeitsbegriffs ist umstritten.<sup>92</sup> Erforderlich ist die Datenverarbeitung, wenn die Aufgabe sonst nicht, nicht vollständig oder in rechtswidriger Weise erfüllt würde.<sup>93</sup>

- 92 Neben der **Einwilligung** (Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. a DS-GVO) ist eine Verarbeitung in den Fällen rechtmäßig, in welchen sie zur **Erfüllung des Vertrags**, dessen Vertragspartei die betroffene Person ist, erforderlich ist (Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. b DS-GVO). Rechtmäßig ist die Datenverarbeitung nach Art. 6 Abs. 1 S. 1 lit. f DS-GVO ferner dann, wenn sie zur **Wahrung berechtigter Interessen** des Verantwortlichen oder eines Dritten erforderlich ist, sofern nicht die Interessen der betroffenen Person überwiegen. Denkbar wäre hier beispielsweise das Interesse eines Veranstalters an der Dokumentation seiner Veranstaltung.<sup>94</sup>
- 93 Die Anforderungen an eine Einwilligung nach der DS-GVO sind höher als an eine Einwilligung nach dem KunstUrhG. Die Einwilligung kann gem. Art. 7 Abs. 3 S. 1 DS-GVO jederzeit widerrufen werden (→ näheres zum Datenschutzrecht Rn. 14 ff., → *Datenschutz* Rn. 1 ff.).

### 3. Persönlichkeitsrechtsverletzungen über das Internet

- 94 Da Inhalte im Internet überwiegend weltweit abrufbar sind, stellt sich die Frage, welches materielle Recht anzuwenden ist, wenn Persönlichkeitsrechte über das Internet verletzt werden. Diese Fragestellung löst das internationale Privatrecht.
- 95 Das **internationale Privatrecht** ist auf europäischer Ebene durch die Rom-Verordnungen geregelt. Aus Art. 4 Abs. 1 Rom II-VO ergibt sich, dass für Ansprüche aus unerlaubter Handlung grundsätzlich auf den **Ort des Schadenseintritts** abzustellen ist. Die Anwendbarkeit der Rom II-VO erfährt bei Persönlichkeitsrechtsverletzungen allerdings eine **Ausnahme**.
- 96 Ausweislich Art. 1 Abs. 2 lit. g Rom II-VO ist die Rom II-VO auf Persönlichkeitsrechtsverletzungen einschließlich der **Verleumdung nicht anwendbar**. Dies macht einen Rückgriff auf das nationale Kollisionsrecht, namentlich die Art. 40 bis 42 EGBGB erforderlich. Danach gilt das Prinzip des **Handlungsorts**, vgl. Art. 40 Abs. 1 S. 1 EGBGB.
- 97 Die Verbreitung persönlichkeitsrechtsverletzender Inhalte im Online-Bereich ist ein sog. **Streudelikt**.<sup>95</sup> Man versteht hierunter Delikte, deren Handlungs- und Erfolgsort in mehreren Staaten liegen kann.<sup>96</sup> Bei den Streudelikten ist **Handlungsort** derjenige Ort, an dem die Information **willentlich in das Netz eingespeist** wurde.<sup>97</sup> Dies ist regelmäßig der Ort, an dem der Verletzer die Persönlichkeitsrechtsverletzung ausübt. Ein Abstellen auf den Serverstandort ist abzulehnen, da sich der Ersteller sonst seiner Verantwortung entziehen könne, indem er einen Server in einem Land auswählt, in welchem Persönlichkeitsrechte geringeren Schutz erfahren.<sup>98</sup>
- 98 Gemäß Art. 40 Abs. 1 S. 2 EGBGB kann der Verletzte verlangen, dass anstelle des Rechts des Handlungsortes, das Recht des Staates angewandt wird, in dem der Erfolg eingetreten ist. Der **Erfolgort** bestimmt sich danach, **wo das geschützte Rechtsgut verletzt worden** ist.<sup>99</sup> Der Erfolgsort ist bei Internetdelikten an dem Ort, an welchem das Persönlichkeitsinteresse des Betroffenen und das Interesse des Täters an der Gestaltung seines Internetauftritts miteinander kollidieren.<sup>100</sup> Dieser Ansatz entspricht weitestgehend der

---

91 BeckOK DatenschutzR/Albers/Veit DS-GVO Art. 6 Rn. 16.

92 Vgl. im Einzelnen BeckOK IT-Recht/Borges/Steinrötter DS-GVO Art. 6 Rn. 10, 11.

93 BeckOK DatenschutzR/Albers/Veit DS-GVO Art. 6 Rn. 17.

94 Krüger/Wiencke MMR 2019, 76 (79).

95 Hoeren/Sieber/Holznel MMR-HdB/Hoeren Teil 18.2 Rn. 155.

96 Hoeren/Sieber/Holznel MMR-HdB/Hoeren Teil 18.2 Rn. 155.

97 HK-BGB/Dörner EGBGB Art. 40 Rn. 8.

98 Zutreffend Hoeren/Sieber/Holznel MMR-HdB/Hoeren Teil 18.2 Rn. 155.

99 Hoeren/Sieber/Holznel MMR-HdB/Hoeren Teil 18.2 Rn. 155.

100 BGH Urt. v. 25.10.2011 – VI ZR 93/10, GRUR 2012, 311 (312) – Blog-Eintrag; BGH Urt. v. 8.5.2012 – VI ZR 217/08, GRUR 2012, 850 (852); BGH Urt. v. 14.5.2013 – VI ZR 269/12, GRUR 2013, 751 (752).

sog. **Schwerpunktlösung**,<sup>101</sup> welche unter sämtlichen denkbaren Verletzungsorten an denjenigen anknüpft, an welchem die Persönlichkeitsrechtsverletzung für den Geschädigten am ehesten einschneidend ist.<sup>102</sup>

## VII. Rechtsfolgen einer Verletzung des Rechts am eigenen Bild

### 1. Beseitigungs- und Unterlassungsansprüche

Bei Verletzung des Rechts am eigenen Bild stehen dem Verletzten in aller Regel **Beseitigungs- und Unterlassungsansprüche** aus § 1004 Abs.1 BGB (iVm § 823 Abs.1 BGB analog) zu. Dieser Anspruch setzt kein Verschulden des Verletzers voraus. In Betracht kommen Beseitigungs- und Unterlassungsansprüche im Falle von nicht gestatteter<sup>103</sup> oder manipulierter<sup>104</sup> Fotografie. Ansprüche bestehen ferner im Falle von Veröffentlichungen aus dem Bereich der Intimsphäre.<sup>105</sup> 99

### 2. Monetäre Ersatzansprüche

Wurden Bildnisse rechtswidrig verwendet, stellt sich die Folgefrage, ob und inwieweit möglicherweise Ersatzansprüche bestehen. Steht der Verwender der Bildnisse mit dem abgebildeten eSportler in einer Vertragsbeziehung, so sind **vertragliche Schadensersatzansprüche** nach §§ 280 Abs.1, 241 Abs.2 BGB denkbar. 100

Möglich sind zudem **Ansprüche aus unechter Geschäftsführung ohne Auftrag** gemäß §§ 687 Abs.2 S.1, 681 S.2, 667 BGB. Gemäß § 687 Abs.2 BGB hat derjenige, der ein fremdes Geschäft als sein eigenes behandelt, obwohl er weiß, dass er dazu nicht berechtigt ist, dem Geschäftsherrn nach §§ 681 S.2, 667 BGB all das herauszugeben, was er durch unechte Geschäftsführung erlangt hat. Der Anspruch setzt – so bereits der Wortlaut – voraus, dass der Verletzer in Kenntnis seiner fehlenden Berechtigung handelt. 101

**Schadensersatzansprüche** bestehen zudem nach § 823 Abs.1 BGB, da das Recht am eigenen Bild ein absolutes Recht ist. § 22 KunstUrhG ist zudem ein Schutzgesetz iSd § 823 Abs.2 BGB. Ansprüche nach § 823 BGB setzen ein Verschulden voraus. Sie greifen folglich nur durch, wenn der Verletzer vorsätzlich oder fahrlässig gehandelt hat. Der Verschuldensmaßstab bestimmt sich nach § 276 BGB. 102

Der Verletzte hat nach der Rechtsprechung des BGH die Wahl, ob er einen konkreten Schaden geltend macht, die für eine Lizenz zu zahlende, angemessene Gebühr (Lizenzanalogie) oder aber den vom Verletzer infolge des Eingriffs erzielten Gewinn verlangt.<sup>106</sup> 103

Tatsächlich entstandene **Vermögensnachteile** sowie entgangenen Gewinn kann der Verletzte nach den allgemeinen Vorschriften der §§ 249, 251, 252 BGB ersetzt verlangen. 104

Alternativ kann der Berechtigte Schadensersatz in Höhe **entgangener Lizenzgebühren** einfordern.<sup>107</sup> Diese Art der Schadensberechnung orientiert sich an den Wertungen einer Eingriffskondition gemäß § 812 Abs.1 S.1 Alt.2 BGB.<sup>108</sup> Im Zuge dessen kommt es nicht auf die Branchenüblichkeit einer solchen 105

101 Vgl. BeckOGK/Fornasier EGBGB Art. 40 Rn. 90.

102 Vgl. Bach EuZW 2018, 68 (72), im Zusammenhang mit der internationalen Zuständigkeit.

103 Vgl. ua BGH Urte. v. 9.12.2003 – VI ZR 372/02, GRUR 2004, 438 (439) – Feriendomizil I; OLG Frankfurt am Main Urte. v. 26.7.2005 – II U 13/03, GRUR 2006, 521 (522) – Öffentliche Verleihung.

104 BGH Urte. v. 8.11.2005 – VI ZR 64/05, GRUR 2006, 255 (256) – Satirische Fotomontage.

105 LG Schweinfurt Urte. v. 4.12.2012 – 11 O 162/12, BeckRS 2013, 7714.

106 BGH Urte. v. 1.12.1999 – I ZR 49/97, GRUR 2000, 709 (715) – Marlene Dietrich; BGH Urte. v. 25.5.1993 – X ZR 19/92, GRUR 1993, 897 (898) – Mogul-Anlage; BGH Urte. v. 17.6.1992 – I ZR 107/90, GRUR 1993, 55 (57) – Tchibo/Rolux II.

107 BGH Urte. v. 1.12.1999 – I ZR 49/97, GRUR 2000, 709 (715) – Marlene Dietrich; BGH Urte. v. 16.2.1973 – I ZR 74/71, GRUR 1973, 375 (377) – Miss Petite; BGH Urte. v. 8.5.1956 – I ZR 62/54, GRUR 1956, 427 (429) – Paul Dahlke.

108 MüKoBGB/Säcker BGB § 12 Rn. 169.

Lizenzierung an.<sup>109</sup> Die Höhe der Gebühr bemisst sich nach § 287 ZPO unter Berücksichtigung sämtlicher Umstände des Einzelfalls.<sup>110</sup>

- 106 Darüber hinaus kann der Berechtigte vom Verletzer die **Herausgabe des Gewinns** verlangen, den dieser durch die rechtswidrige Verwendung erzielt hat. Auch dieser Anspruch kann über § 823 Abs.1 BGB geltend gemacht werden, wobei er sich an der angemessenen Eigengeschäftsführung gem. §§ 687 Abs. 2 S. 1, 681 S. 2, 667 BGB orientiert.<sup>111</sup>
- 107 Der Berechtigte kann – und sollte – vom Schädiger gem. § 242 BGB **Auskunft** über die Tatsachen verlangen, die er zur Vorbereitung und Durchsetzung seiner Schadensersatzansprüche benötigt, damit er sich für die aussichtsreichste Schadensberechnung entscheiden kann.<sup>112</sup>
- 108 Zu denken wäre außerdem an mögliche Ansprüche des Namensträgers wegen des Ersatzes **immaterieller Schäden**.<sup>113</sup>
- 109 Ferner können Ansprüche aus **ungerechtfertigter Bereicherung**, insbesondere aus § 812 Abs. 1 S. 1 Alt. 2 BGB, realisierbar sein.<sup>114</sup>
- 110 Denkbar ist, dass der Clan als Verwertungsberechtigter Bereicherungs- und Schadensersatzansprüche in Höhe der ersparten Vergütung gegenüber dem rechtswidrigen Verwender geltend machen kann.<sup>115</sup>

### 3. Strafrecht

- 111 § 33 Abs.1 KunstUrhG stellt Verstöße gegen §§ 22, 23 KunstUrhG unter Strafe. Es handelt sich um ein absolutes Antragsdelikt (vgl. Abs. 2).
- 112 Nach § 201a Abs.1 Nr. 1 StGB wird mit Freiheitsstrafe bis zu zwei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft, wer von einer anderen Person, die sich in einer Wohnung oder einem gegen Einblick besonders geschützten Raum befindet, unbefugt eine Bildaufnahme herstellt oder überträgt und dadurch den höchstpersönlichen Lebensbereich der abgebildeten Person verletzt. § 201a Abs.1 Nr. 4 StGB stellt das Gebrauchen oder Zugänglichmachen einer solchen Aufnahme an einen Dritten unter Strafe. Wurde die Bildaufnahme mit einer Befugnis hergestellt, ist eine Strafbarkeit gem. § 201a Abs.1 Nr. 5 StGB möglich, wenn der Täter diese wissentlich unbefugt einer dritten Person zugänglich macht und dadurch den höchstpersönlichen Lebensbereich der abgebildeten Person verletzt. Im Gegensatz zu § 22 KunstUrhG bezieht sich § 201a StGB lediglich auf solche Aufnahmen, die in einem abgeschirmten Rückzugsort angefertigt wurden. § 201a StGB ist gem. § 205 Abs. 1 S. 2 StGB ein relatives Antragsdelikt.
- 113 Insbesondere im Fall des Verbreitens verfremdeter Bildnisse kommt eine Strafbarkeit wegen Beleidigung gem. § 185 StGB in Betracht. Gemäß § 194 Abs. 1 S. 1 StGB wird die Beleidigung nur auf Antrag verfolgt.

## VIII. Zivilprozessuale Verfolgung und Durchsetzung von Ansprüchen

### 1. Abmahnung

- 114 Um die Verletzungen kurzfristig zu unterbinden, bietet es sich an, den Verletzer zunächst außergerichtlich abzumahnern. Die **Abmahnung** ist eine geschäftsähnliche Handlung, auf die die Vorschriften über Rechts-

---

109 MüKoBGB/Säcker BGB § 12 Rn. 169.

110 BGH Urt. v. 14.3.2000 – X ZR 115/98, GRUR 2000, 685 (687) – Formunwirksamer Lizenzvertrag.

111 BGH Urt. v. 2.11.2000 – I ZR 246/98, GRUR 2001, 329 (331) – Gemeinkostenanteil zum GeschmMG; BGH Urt. v. 1.12.1999 – I ZR 49/97, GRUR 2000, 709 (715) – Marlene Dietrich.

112 BGH Urt. v. 11.4.2002 – I ZR 317/99, GRUR 2002, 706 (708) – Vossius & Partner; BGH Urt. v. 1.12.1999 – I ZR 49/97, GRUR 2000, 709 (715) – Marlene Dietrich; BGH Urt. v. 16.2.1973 – I ZR 74/71, GRUR 1973, 375 (377) – Miss Petite.

113 OLG München Urt. v. 9.8.2002 – 21 U 2654/02, GRUR 2002, 341 (342) – Marlene Dietrich nackt.

114 Vgl. BGH Urt. v. 26.10.2006 – I ZR 182/04, NJW 2007, 689 – Rücktritt Finanzminister, wobei der Anspruch nach § 812 Abs. 1 S. 1 Alt. 2 BGB in diesem Fall abgelehnt wird.

115 Vgl. BGH Urt. v. 14.10.1986 – VI ZR 10/86, GRUR 1987, 128 – NENA.

geschäfte und Willenserklärungen entsprechend anwendbar sind.<sup>116</sup> Inhalt der Abmahnung ist die Aufforderung, innerhalb einer bestimmten Frist eine **Unterlassungserklärung** abzugeben. Zudem beinhaltet die Abmahnung häufig ein Angebot zum Abschluss eines ganz bestimmten **Unterlassungsvertrags** mit dem Versprechen zur Zahlung einer Vertragsstrafe für den Fall des Zuwiderhandelns.<sup>117</sup> Es ist erforderlich, die tatsächlichen Grundlagen in der Abmahnung so anzugeben, dass der Abgemahnte den vorgeworfenen Verstoß prüfen und entsprechende Schlussfolgerungen für sein Handeln ziehen kann. Der Inhalt der Abmahnung muss mit dem späteren Antrag auf Erlass einer einstweiligen Verfügung im Kern übereinstimmen (sog. verfassungsrechtlicher Grundsatz der **prozessualen Waffengleichheit**).<sup>118</sup>

## 2. Einstweilige Verfügung

Führt die Abmahnung nicht bereits zum Einstellen der Verletzungshandlungen und durch Abgabe einer ausreichend weiten strafbewehrten Unterlassungserklärung zur Beendigung der Wiederholungsgefahr, ist der Verletzte gehalten, im Wege des einstweiligen Rechtsschutzes eine **einstweilige Verfügung** gem. § 935 ZPO zu erwirken. Die ZPO sieht in ihren §§ 916 ff. Regelungen für die Durchführung eines Eilverfahrens vor. Das Eilverfahren soll eine materielle rechtliche Position vorläufig sichern. 115

Durch die einstweilige Verfügung kann der Verletzte schnell und unter erleichterten Beweisvoraussetzungen einen Titel erwirken und seine Rechte gegenüber dem Verletzer durchsetzen. Gem. §§ 922 Abs. 1, 937 Abs. 2 ZPO ist eine Entscheidung durch das Gericht auch **ohne mündliche Verhandlung** möglich. Hierbei sind die Anforderungen des BVerfG an die Deckungsgleichheit von Abmahnung und Antragschrift zu beachten.<sup>119</sup> 116

**Zuständig** für die einstweilige Verfügung ist gemäß § 937 ZPO das Gericht der Hauptsache (→ Rn. 122). 117

Im einstweiligen Rechtsschutz gilt **nicht** das **Erfordernis des Strengbeweises**, vgl. § 920 Abs. 2 ZPO. 118 Eine überwiegende Wahrscheinlichkeit des vorgetragenen Sachverhalts genügt. Die Verteilung der **Darlegungs-** und **Beweislast** richtet sich nach den allgemeinen Grundsätzen. Lässt sich der Antragsgegner nicht ein, muss der Antragsteller mögliche Einwendungen, die bei einem derartigen Sachverhalt naheliegend sind, glaubhaft ausschließen.<sup>120</sup> Der Antragsgegner, der eine einstweilige Verfügung befürchtet, kann durch das Einreichen einer **Schutzschrift** dem Antragsteller zuvorkommen. Dies kann Einfluss auf die Entscheidung über die Anberaumung einer mündlichen Verhandlung haben.

Die einstweilige Verfügung muss der Antragsteller gem. §§ 936, 922 Abs. 2 ZPO dem Antragsgegner 119 binnen eines Monats **zustellen**, damit diese wirksam wird. Die Zustellung in einen anderen Mitgliedstaat der EU richtet sich nach der EuZVO. Zur Einhaltung der **Monatsfrist** genügt wegen § 167 ZPO, dass der Antrag auf Zustellung innerhalb der Frist gestellt und die Zustellung demnächst erfolgen wird. Aus diesem Grund ist in der Praxis ein effektives und schnelles Vorgehen auch gegen solche Personen möglich, die sich im Ausland in vermeintlicher Sicherheit wiegen.

Erweist sich die einstweilige Verfügung nachträglich als ungerechtfertigt, macht sich der Antragsteller 120 möglicherweise schadensersatzpflichtig, vgl. § 945 ZPO.

## 3. Hauptsacheverfahren

Mit Blick auf monetäre Ersatzansprüche wird es grundsätzlich an der Dringlichkeit für eine Verfolgung im 121 einstweiligen Rechtsschutz fehlen. Möglich ist dann die Durchsetzung der eigenen Ansprüche im Rahmen eines Hauptsacheverfahrens.

116 Vgl. für die Mahnung BGH Urt. v. 17.5.1967 – II ZR 228/64, NJW 1967, 1800 (1802).

117 Vgl. BGH Urt. v. 10.12.1992 – I ZR 186/90, NJW 1993, 721.

118 Vgl. BVerfG Beschl. v. 03.06.2020 – 1 BvR 1246/20.

119 BVerfG Beschl. v. 6.11.2019 – 1 BvR 16/13, NJW 2020, 300; BVerfG Beschl. v. 3.6.2020 – 1 BvR 1246/20, NJW 2020, 2021; BVerfG Beschl. v. 11.1.2021 – 1 BvR 2681/20, NJW 2021, 1587.

120 Thomas/Putzo/Seiler ZPO Vor § 916 Rn. 9; Zöller/Vollkommer ZPO Vor § 916 Rn. 6a.

- 122 Die örtliche und sachliche **Zuständigkeit** bestimmt sich nach den allgemeinen Vorschriften der ZPO und des GVG. Örtlich kommt insbesondere der besondere Gerichtsstand der unerlaubten Handlung gem. § 32 ZPO in Betracht.
- 123 Handelt es sich um eine **grenzüberschreitende Persönlichkeitsrechtsverletzung** innerhalb der **Europäischen Union**, hilft Art. 7 Nr. 2 EuGVVO. Danach kann eine Person, die ihren Wohnsitz im Hoheitsgebiet eines Mitgliedstaats hat, in einem anderen Mitgliedstaat verklagt werden, wenn eine unerlaubte Handlung oder eine Handlung, die einer unerlaubten Handlung gleichgestellt ist, oder wenn Ansprüche aus einer solchen Handlung den Gegenstand des Verfahrens bilden, vor dem Gericht des Ortes, an dem das schädigende Ereignis eingetreten ist oder einzutreten droht. Bei **Persönlichkeitsrechtsverletzungen durch Medien** kommen unterschiedliche Erfolgsorte, wie etwa der gewöhnliche Aufenthalt des Betroffenen, sein Wohnsitz oder das Verbreitungsgebiet der verletzenden Publikation in Betracht.<sup>121</sup>
- 124 Erfolgsort bei **Persönlichkeitsrechtsverletzungen in Printmedien** sind nach der Shevill-Entscheidung des EuGH diejenigen Orte innerhalb der EU, in denen der ehrverletzende Beitrag verbreitet wurde, wenn der Geschädigte dort bekannt ist.<sup>122</sup> Die Geltendmachung von Schäden beschränkte der EuGH dahin gehend, dass diese in dem Mitgliedstaat, in welchem Klage erhoben wird, entstanden sein mussten.<sup>123</sup> Diese Lösung des EuGH ist für den Verletzten überaus misslich, da er seinen Schaden unter Umständen in verschiedenen Mitgliedstaaten einklagen muss.<sup>124</sup> Es drohen divergierende Entscheidungen in unterschiedlichen Mitgliedstaaten.<sup>125</sup> Alternativ bleibt dem Verletzten die Klage am Handlungsort, die jedoch regelmäßig ohnehin dem allgemeinen internationalen Gerichtsstand des Beklagten entsprechen dürfte.
- 125 Handelt es sich um eine **Persönlichkeitsrechtsverletzung über das Internet**, ist eine Klage auf Ersatz des gesamten Schadens auch vor dem Gericht des Ortes zulässig, an dem der Geschädigte den „Mittelpunkt seiner Interessen“ hat.<sup>126</sup> Dies ist grundsätzlich sein gewöhnlicher Aufenthaltsort. Damit ist die Zuständigkeit deutscher Gerichte bei Persönlichkeitsrechtsverletzungen von eSport-Athleten im Internet, die sich gewöhnlich in Deutschland aufhalten, grundsätzlich gegeben.

---

121 Musielak/Voit/Stadler EuGVVO Art. 7 Rn. 20.

122 EuGH Urt. v. 7.3.1995 – C-68/93, NJW 1995, 1881 (1882) – Shevill.

123 EuGH Urt. v. 7.3.1995 – C-68/93, NJW 1995, 1881 (1882) – Shevill.

124 Musielak/Voit/Stadler EuGVVO Art. 7 Rn. 20.

125 Musielak/Voit/Stadler EuGVVO Art. 7 Rn. 20.

126 EuGH Urt. v. 25.10.2011 – C 509/09, EuZW 2011, 962 (964) – EDate Advertising.