

79. Recht am eigenen Namen

Körper

I. Einleitung	1	2. Namensleugnung	19
II. Umfang	3	3. Namenskonflikte im geschäftlichen Verkehr ..	20
1. Gamertag (Pseudonyme)	4	VII. Rechtsfolgen einer Verletzung des Namens-	
2. Leetspeak	9	rechts	21
3. Datenschutzrecht	13	1. Beseitigungs- und Unterlassungsanspruch ..	21
III. Einräumung der Nutzungs- und Vermark-		2. Monetäre Ansprüche	23
tungsrechte an eine Organisation	14	3. Sonstige Ansprüche	26
IV. Verwertungsrechte bei eSport-Wettkämpfen	15	VIII. Zivilprozessuale Durchsetzung	27
V. Verwertungsrechte des Publishers	16		
VI. Unbefugte Verwendung des Namens	17		
1. Namensanmaßung	18		

Literatur: Frey (Hrsg.), eSport und Recht, 2021 (zit.: Frey eSportR-HdB); Herzog/Scholz/Herdegen/Klein (Hrsg.), Grundgesetz-Kommentar, 97. EL 2022 (zit.: Maunz/Dürig); Säcker/Rixecker (Hrsg.), Münchener Kommentar zum BGB, Band 1: §§ 1–240 BGB, 9. Aufl. 2021 (zit.: MüKoBGB/Bearbeiter); Spindler/Schuster (Hrsg.), Recht der elektronischen Medien, 4. Aufl. 2019 (zit.: Spindler/Schuster).

I. Einleitung

Das Recht am eigenen Namen ist eine weitere, besondere Ausprägung des **allgemeinen Persönlichkeitsrechts**.¹ Es ist, wie das Recht am eigenen Bild, ein absolutes Recht. Der Namensträger genießt somit **Rechtsschutz gegenüber jedermann**.² Der Schutz umfasst sowohl die Abwehr rechtswidriger Angriffe als auch kommerzielle Interessen des Namensträgers.³

Das bürgerliche Recht schützt in § 12 BGB nicht nur natürliche, sondern auch **juristische Personen** und **nicht rechtsfähige Personenvereinigungen** vor einem Bestreiten oder einer unbefugten Nutzung des Namens.⁴ Clans können sich daher ebenfalls auf Namensrechte berufen. Regelmäßig genießen diese darüber hinaus nationalen und internationalen Schutz von Wort- sowie Wort-/Bildmarken. Mit diesen Markenrechten kann sich der Rechteinhaber weitergehende Alleinstellung sichern und diese auch gerade international effektiver durchsetzen. Ein Schutz des eigenen Namens über Eintragung einer Wortmarke oder des eigenen Logos über eine Wort-/Bildmarke eines Clans in Bezug auf die eigens angebotenen Waren und Dienstleistungen ist daher durchaus empfehlenswert. Aufgrund der Benutzungsschonfrist nach Eintragung der Marke bietet es sich dabei in der Regel an, auch Waren und Dienstleistungen in das eigene Verzeichnis aufzunehmen, die unter Umständen erst in entfernter Zukunft angeboten werden könnten. Verzichtet man auf einen breiten Schutz der eigenen Marke und möchte im Anschluss das eigene Portfolio um weitere Waren oder Dienstleistungen erweitern, wäre eine erneute Markenmeldung erforderlich, die aufgrund ihrer späteren Anmeldung, eine schlechtere Priorität im Vergleich zu anderen Marken hätte.

II. Umfang

Der **Name** ist ein äußeres Kennzeichen einer Person zur Unterscheidung von anderen⁵ sowie zu ihrer Identifikation und damit individuelles Merkmal einer Person.⁶

1 Vgl. ua BGH Urt. v. 1.12.1999 – I ZR 49/97, GRUR 2000, 709 – Marlene Dietrich.

2 Maunz/Dürig/Di Fabio GG Art. 2 Abs. 1 Rn. 203; MüKoBGB/Säcker BGB § 12 Rn. 2.

3 MüKoBGB/Säcker BGB § 12 Rn. 4.

4 MüKoBGB/Säcker BGB § 12 Rn. 18.

5 BGH Urt. v. 5.12.1958 – IV ZR 95/58, NJW 1959, 525.

6 BVerfG Beschl. v. 12.1.1982 – 2 BvR 113/81, NVwZ 1982, 367; Spindler/Schuster/Müller BGB § 12 Rn. 6.

1. Gamertag (Pseudonyme)

- 4 Viele **eSportler** sind insbesondere **durch ihre Gamertags bekannt**.⁷ Darunter versteht man das Kennzeichen, mit welchem diese im Spiel oder im Livestream auftreten. Der Gamertag befindet sich üblicherweise – als Pendant zur Rückennummer im klassischen Sport – auf den Trikots der Athleten.
- 5 Berufs- und Künstlernamen (**Pseudonyme**) fallen unter den Schutz von § 12 BGB, wenn der **Verwender unter diesem Namen im Verkehr bekannt** ist, also mit diesem Namen **Verkehrsgeltung** besitzt.⁸ Verkehrsgeltung erwirbt eine Bezeichnung, wenn ein nicht unbeträchtlicher Teil des Verkehrs sie als Hinweis auf einen bestimmten Namensträger ansieht.⁹ Die Verwendung eines Vornamens allein stellt grundsätzlich keinen Eingriff in das Namensrecht dar.¹⁰ Anders ist dies jedoch, wenn allein schon der Vorname über eine derartige Kennzeichnungskraft verfügt, dass er eindeutig mit einer bestimmten Person assoziiert wird.¹¹
- 6 Bei **weniger originellen Nutzernamen** oder umschreibenden Begriffen wird eine derartige **Verkehrsgeltung selten anzunehmen** sein. Auf Plattformen, wie zum Beispiel Steam, können sogar mehrere Nutzer mit dem gleichen sichtbaren Nutzernamen spielen. Es handelt sich bei Nutzernamen daher selten um Unikate.
- 7 Um eine eindeutige Zuweisung von Nutzernamen vorzunehmen, greifen andere Plattformen, wie Discord oder Battle.net aus dem Hause Blizzard, auf eine andere Lösung zurück: Jeder Name kann beliebig oft verwendet werden, erhält aber am Ende des Namens eine „#“ mit einer generierten vierstelligen Zahlenfolge.¹² Häufig nutzen Streamer und eSportler viele unterschiedliche Plattformen. Dies ist auf die Exklusivität vieler Spiele auf einzelnen Plattformen zurückzuführen.
- 8 Das entscheidende Merkmal für die **Schutzfähigkeit eines Gamertags** ist somit die **Verkehrsgeltung**. Diese kann jedoch nicht ohne Weiteres angenommen werden. Allein der Umstand, dass ein Spieler besonders erfolgreich spielt, ist jedenfalls nicht ausreichend. So besteht die Möglichkeit, dass in einem großen Turnier zwei Spieler den gleichen Gamertag haben oder ein Spieler aus einem anderen Spieletitel gleichfalls große Bekanntheit erlangt hat. Als Beispiel sei hier an die Teilnahme zweier Spieler an Major-Turnieren zu denken. Die Spieler „AdreN“¹³ und „adreN“¹⁴ nahmen ein Jahr nach dem jeweils anderen an dem wichtigsten Turnier im Spiel „Counter-Strike: Global Offensive“ teil.

2. Leetspeak

- 9 Unter **Leetspeak** versteht man eine Schreibweise, bei welcher **Buchstaben durch ähnlich aussehende Ziffern sowie ggf. Sonderzeichen ersetzt** werden.¹⁵ Besteht eine Spielerbezeichnung nicht lediglich aus Buchstaben, was nicht unüblich ist, so stellt sich ebenfalls die Frage, ob für diese Bezeichnung Namensschutz besteht.
- 10 Gegen eine solche Erweiterung des Anwendungsbereichs von § 12 BGB lässt sich einwenden, dass der Namensschutz in seiner ursprünglichen Funktion stark ausgedehnt wird. So führte der BGH früher ausdrücklich aus, dass nur solche **Buchstabenzusammenstellungen kennzeichnungsfähig** seien, die ein **aussprechbares Wort ergeben** und deshalb vom Verkehr ohne Weiteres als solche erkannt und nicht etwa

7 Frey eSportR-HdB/Frey/van Baal § 10 Rn. 14. Der Begriff wird in verschiedenen Spielen und auf unterschiedlichen Plattformen unterschiedlich verwendet. Weitere Bezeichnungen sind etwa Nickname, Playertag, Spieler-ID und Game-ID.

8 BGH Urt. v. 26.6.2003 – I ZR 296/00, GRUR 2003, 897 (898) – maxem.de.

9 OLG München Urt. v. 23.7.1959 – 6 U 870/50, GRUR 1960, 394 – Romy; BGH Urt. v. 27.1.1983 – I ZR 160/80, GRUR 1983, 262 (263) – Uwe.

10 MüKoBGB/Säcker BGB § 12 Rn. 101.

11 BGH Urt. v. 27.1.1983 – I ZR 160/80, GRUR 262 (263) – Uwe.

12 Vgl. <https://eu.battle.net/support/de/article/75767>.

13 Vgl. [https://liquipedia.net/counterstrike/AdreN_\(Kazakh_player\)](https://liquipedia.net/counterstrike/AdreN_(Kazakh_player)).

14 Vgl. [https://liquipedia.net/counterstrike/AdreN_\(American_player\)](https://liquipedia.net/counterstrike/AdreN_(American_player)).

15 Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Leetspeak>.

als Phantasiewort aufgefasst würden.¹⁶ Ansonsten würden Begrifflichkeiten, die sich vom normalen Namen bereits weitestgehend entfernt haben, den Schutz aus § 12 BGB genießen.

Für eine Einbeziehung von Leetspeak in den Namensschutz lässt sich anführen, dass das Bundespatentgericht im Jahr 2018 das Zeichen „W!R“ als „Wir“ gelesen und als **Wortmarke im Sinne von § 7 MarkenV angesehen** hat.¹⁷ Dabei nahm das Bundespatentgericht ausdrücklich auf die Kommunikationsform „Leetspeak“ Bezug.

Für eine Erstreckung des Namensschutzes auf Leetspeak **spricht, dass** auch ein solcher Name in der Gaming-Szene **eindeutig einer bestimmten Person zugeordnet werden** kann, sofern dieser die Anforderungen für eine Verkehrsgeltung erfüllt. So wird eine „1“ übereinstimmend wie ein „i“ gelesen oder eine „0“ wie ein „O“. Damit ist der Name, sei er auch durch Sonderzeichen verfremdet, grundsätzlich lesbar und aussprechbar. Zudem ist die Verwendung von Zahlen und Sonderzeichen ein probates Mittel, um den Gamertag zu individualisieren und so von anderen Nutzernamen abzugrenzen. Letztlich kann der Schutz eines Gamertags nicht von dem Umstand abhängig sein, ob der Nutzer eine Zahl in seinem Namen verwendet oder nicht.

3. Datenschutzrecht

Vgl. hierzu die Ausführungen unter → *Recht am eigenen Bild* Rn. 14 ff., 89 ff. 13

III. Einräumung der Nutzungs- und Vermarktungsrechte an eine Organisation

Der bürgerliche Name lässt sich nicht veräußern oder übertragen.¹⁸ Gleichwohl kann der Namensträger anderen Rechtssubjekten grundsätzlich gestatten, seinen Namen zu benutzen.¹⁹ Hierdurch wird der Berechtigte (zB der Clan als Arbeitgeber) nicht Namensinhaber. Er kann aber berechtigt werden, die Rechte des Namensträgers geltend zu machen.²⁰ Der Umfang der Gestattung richtet sich nach dem Inhalt der Vereinbarung.

Vgl. ferner die Ausführungen unter → *Recht am eigenen Bild* Rn. 32 ff.

IV. Verwertungsrechte bei eSport-Wettkämpfen

Vgl. hierzu die Ausführungen unter → *Recht am eigenen Bild* Rn. 64 ff. 15

V. Verwertungsrechte des Publishers

Vgl. hierzu die Ausführungen unter → *Recht am eigenen Bild* Rn. 67 ff. 16

VI. Unbefugte Verwendung des Namens

Eine unbefugte Verwendung des Namens kommt in Form einer Namensanmaßung und Namensleugnung in Betracht. 17

1. Namensanmaßung

In Betracht kommt insbesondere die Namensanmaßung. Darunter versteht man die **unbefugte Verwendung** des Namens, wenn diese eine **Zuordnungsverwirrung auslöst** und hierdurch **schutzwürdige Interessen des Namensträgers verletzt** werden.²¹ Dies war in jüngerer Vergangenheit insbesondere auf

16 BGH Urt. v. 8.12.1953 – I ZR 199/52, GRUR 1954, 195 (196) – KfA.

17 BPatG Beschl. v. 16.1.2018 – 29 W (pat) 532/16, BeckRS 2018, 1233.

18 Vgl. ua BGH Urt. v. 26.2.1960 – I ZR 159/58, GRUR 1960, 490 – Vogeler; BGH Urt. v. 15.1.1953 – IV ZR 76/52, NJW 1953, 577 (578) – Pazifist.

19 BGH Urt. v. 28.2.002 – I ZR 195/99, GRUR 2002, 703 – Vossius & Partner.

20 BGH Urt. v. 23.9.1992 – I ZR 251/90, GRUR 1993, 151 – Universitätssymbol.

21 BGH Urt. v. 26.6.2003 – I ZR 296/00, GRUR 2003, 897 (898) – maxem.de.

den bekannten Streaming-Plattformen ein großes Problem.²² Betrüger gaben sich als berühmte Spieler, namentlich bspw. „s1mple“ und „shroud“, aus. Auf ihren Kanälen schalteten sie ursprünglich mitgeschnittene Inhalte aus Livestreams der echten Spieler. Durch Ausnutzung von sog. „Viewer-Bots“ wurde die Zuschauerzahl künstlich erhöht, so dass diese Kanäle es auf die Hauptseite von Twitch schafften. Bei den Nutzern erweckte dies den Eindruck, es handle sich um einen echten Livestream der berühmten Spieler. Besonders perfide hieran war, dass auf den Kanälen mit vermeintlichen Gewinnspielen geworben wurde, bei welchem etliche Nutzer ihre Zugangsdaten zu ihren Steam-Konten preisgaben. Dies führte dazu, dass sich unbekannte Dritte Zugang zu den Nutzerkonten verschaffen konnten und Zugriff auf das Nutzerinventar erhielten. Durch den Verlust ihrer In-Game-Items entstand vielen Spielern ein erheblicher Schaden. Hier wurde neben dem Recht am eigenen Bild und möglichen Urheberrechten der Streamer auch deren Name rechtswidrig für die Begehung von Straftaten ausgenutzt. Dies spricht ebenfalls dafür, Spieler-Pseudonyme – ob mit Zahl oder nicht – in den Schutzbereich des § 12 BGB einzubeziehen. Für das Vorliegen einer Zuordnungsverwirrung ist es ferner **nicht erforderlich**, dass ein **identischer Gamertag** verwendet wird. Vielmehr kommt eine Zuordnungsverwirrung auch bei Verwendung ähnlicher Namen, beispielsweise bei Verwendung eines **Namenszusatzes**, in Betracht. Insoweit ist entscheidend, wie der Verkehr die **Gesamtbezeichnung** versteht.²³ Im Falle der Verwendung eines Zusatzes ist für die Annahme einer Zuordnungsverwirrung bereits hinreichend, dass im Verkehr der falsche Eindruck entstehen kann, der Namensträger habe dem Benutzer ein Recht zur entsprechenden Verwendung des Namens erteilt.²⁴ Zudem ist es grds. ratsam, diese Namen geographisch und inhaltlich passend als Marke schützen zu lassen.

2. Namensleugnung

- 19 Namensleugnung bezeichnet die **Nichtanerkennung** des **Namens** gegenüber dem berechtigten Namensträger.²⁵ Fälle mit Bezug zum eSport, in welchen das Leugnen des Namens gegenständlich gewesen wäre, sind nicht bekannt.

3. Namenskonflikte im geschäftlichen Verkehr

- 20 Besteht zwischen Parteien Streit über die Nutzung eines Namens im geschäftlichen Verkehr, so ist rechtlich zu erörtern, ob und zu wessen Gunsten **Kennzeichenschutz** nach §§ 4, 5, 14, 15 MarkenG besteht. In diesen Fällen des geschäftlichen Bereichs ist das Markengesetz als *lex specialis* gegenüber § 12 BGB vorrangig anwendbar.²⁶

VII. Rechtsfolgen einer Verletzung des Namensrechts

1. Beseitigungs- und Unterlassungsanspruch

- 21 Gemäß § 12 S. 1 BGB kann der zum Gebrauch eines Namens Berechtigte von demjenigen, der das Namensrecht verletzt oder bestreitet, **Beseitigung** der **Beeinträchtigung** verlangen. Darüber hinaus gestattet S. 2 die klageweise Geltendmachung von **Unterlassungsansprüchen**. Berechtigt zur Geltendmachung ist folglich zunächst der Namensträger. Soweit die Nutzung des Namensrechts einem Dritten aufgrund von kommerziellen Interessen zugestanden wird, ist es konsequent, daraus auch auf einen Beseitigungs- und Unterlassungsanspruch eines Dritten zu schließen, für den die erfolgte Namensverletzung vermögensrechtliche Konsequenzen hat.²⁷

22 Vgl. <https://www.dexerto.com/csgo/fake-s1mple-shroud-scam-streams-take-over-csgo-on-twitch-again-1439260/>.

23 OLG Düsseldorf Urf. v. 15.1.2002 – 20 U 76/01 – Duisburg-info.de.

24 OLG Köln Beschl. v. 27.9.2018 – 7 U 85/18 – Blogger.

25 Palandt/Ellenberger BGB § 12 Rn. 21.

26 Vgl. **ua** BGH Urf. v. 6.11.2013 – I ZR 153/12, GRUR 2014, 506 – sr.de; BGH Urf. v. 19.2.2009 – I ZR 135/06, GRUR 2009, 685 (688) – ahd.de; MüKoBGB/Säcker BGB § 12 Rn. 133, 197 mwN.

27 MüKoBGB/Säcker BGB § 12 Rn. 153.

Als Beseitigungs- oder Unterlassungsschuldner kommt an erster Stelle derjenige in Betracht, der das Namensrecht des Berechtigten verletzt. Denkbar ist ferner eine Haftung in mittelbarer Täterschaft oder in Mittäterschaft.²⁸ 22

2. Monetäre Ansprüche

Bei Verletzung des Namensrechts sind Ansprüche auf **Schadensersatz** nach § 823 Abs.1 BGB denkbar. Dabei stellt die Rechtsprechung nicht auf eine Verletzung des Namensrechts, sondern des allgemeinen Persönlichkeitsrechts ab.²⁹ Der Anspruch auf Schadensersatz setzt insbesondere ein schuldhaftes Verhalten des Verletzers voraus, wobei sich der Maßstab des Verschuldens nach § 276 BGB bestimmt. 23

Hinsichtlich der **Schadensberechnung** → *Recht am eigenen Bild* Rn. 105 ff.

Vorsätzliche Eingriffe in das Namensrecht ermöglichen zudem die Geltendmachung von etwaigen Ansprüchen aus **angemaßter Eigengeschäftsführung** nach § 687 Abs. 2 S. 1, § 681 S. 2, § 667 BGB. 24

Scheitert die Geltendmachung von Schadensersatzansprüchen beispielsweise an der Feststellung des Verschuldens, bleibt dem Berechtigten noch die Möglichkeit, Ansprüche aus **Nichtleistungskondition** gemäß § 812 Abs. 1 S. 1 Alt. 2 BGB geltend zu machen.³⁰ 25

3. Sonstige Ansprüche

Der Berechtigte kann – und sollte – vom Schädiger gem. § 242 BGB **Auskunft** über die Tatsachen verlangen, die er zur Vorbereitung und Durchsetzung seiner Ansprüche benötigt, damit er sich für die aussichtsreichste Schadensberechnung entscheiden kann.³¹ 26

VIII. Zivilprozessuale Durchsetzung

Vgl. hierzu die Ausführungen unter → *Recht am eigenen Bild* Rn. 114 ff. 27

28 BGH Urt. v. 9.11.2011 – I ZR 150/09, GRUR 2012, 304 (306) – basler-haarkosmetik.de; BGH Urt. v. 22.7.2010 – I ZR 139/08, GRUR 2011, 152 (154) – Kinderhochstühle.

29 Frey eSportR-HdB/Frey/van Baal § 10 Rn. 16.

30 BGH Urt. v. 5.6.2008 – I ZR 223/05, NJOZ 2008, 4549 (4551) – Dieter Bohlen; BGH Urt. v. 14.4.1992 – VI ZR 285/91, GRUR 1992, 557 (558) – Talkmaster-Foto.

31 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.