

80. Recht am eigenen Wort

Körper

I. Einleitung	1	2. Monetäre Ersatzansprüche	10
II. Umfang	3	3. Strafrecht	11
III. Einräumung von Nutzungs- und Vermarktungsrechten	7	V. Zivilprozessuale Durchsetzung	16
IV. Rechtsfolgen einer Verletzung des Rechts am eigenen Wort	9		
1. Beseitigungs- und Unterlassungsansprüche	9		

Literatur: *Dauner-Lieb/Langen* (Hrsg.), Bürgerliches Gesetzbuch: BGB, Band 2: Schuldrecht, 4. Aufl. 2021 (zit.: NK-BGB); *Erb/Schäfer* (Hrsg.), Münchener Kommentar zum StGB, Band 4: §§ 185–262 StGB, 4. Aufl. 2021 (zit.: MüKoStGB); *Frey* (Hrsg.), eSport und Recht, 2021 (zit.: Frey eSportR-HdB/*Bearbeiter*); *Herzog/Scholz/Herdegen/Klein* (Hrsg.), Grundgesetz-Kommentar, 97. EL 2022 (zit.: Maunz/Dürig); *Martini*, Das allgemeine Persönlichkeitsrecht im Spiegel der jüngeren Rechtsprechung des Bundesverfassungsgerichts, JA 2009, 839–845; *Spindler/Schuster* (Hrsg.), Recht der elektronischen Medien, 4. Aufl. 2019 (zit.: Spindler/Schuster).

I. Einleitung

Das allgemeine Persönlichkeitsrecht umfasst das Recht am eigenen Wort, zu welchem insbesondere auch die Verwendung der **Stimme** gehört.¹ Jeder Mensch kann selbst bestimmen, ob und wie seine Kommunikation mit anderen nach außen getragen werden soll.² Dem liegt der Gedanke zugrunde, dass das Individuum nicht kontinuierlich fürchten muss, jede getätigte Äußerung werde der breiten Öffentlichkeit zugänglich gemacht.³

Das Recht am gesprochenen Wort wird im eSport insbesondere in Situationen relevant, in welchen privat, beispielsweise über Voice-Chat, kommuniziert wird. Eine **Verletzung** kommt grundsätzlich immer dann in Betracht, wenn ein **Dritter in die Lage versetzt** wird, **ohne Wissen eines Gesprächspartners als Zuhörer am Gespräch teilzunehmen**. Darüber hinaus schützt das Recht am eigenen Wort davor, dass Gespräche **heimlich aufgezeichnet** und später anderen zugänglich gemacht werden.⁴

II. Umfang

Im **kommerziellen Bereich** erfreut sich die Verwendung der Stimme – die von dem tatsächlich selbst gesprochen Wort zu unterscheiden ist – bekannter Sportler zunehmender Beliebtheit. Auch die Stimme genießt – wie das Bild – durch das Persönlichkeitsrecht Schutz. Deswegen erfordert die Verwendung der Stimme grundsätzlich eine **Einwilligung** genauso wie die Verwendung des gesprochenen Wortes.⁵ Wird einverständnislich aufgezeichnet, kann eine Rechtsverletzung vorliegen, wenn eine **Vertraulichkeitsvereinbarung** getroffen wurde.⁶

Das ungenehmigte, gezielte Aufnehmen eines Gesprächs sowie das Mithören durch Dritte ist meist unzulässig.⁷ Auf das **Anfertigen einer Aufnahme** muss grundsätzlich **hingewiesen** werden.⁸

Anders als im Bereich von Bildnissen gibt es kaum Gerichtsentscheidungen, die sich detailliert mit der Verwendung der Stimme oder des gesprochenen Wortes befassen.

1 OLG Hamburg Beschl. v. 8.5.1989 – 3 W 45/89, GRUR 1989, 666 – Heinz Erhardt.

2 Martini JA 2009, 839 (841); BVerfG Beschl. v. 3.6.1980 – 1 BvR 185/77, NJW 1980, 2070.

3 BVerfG Beschl. v. 9.10.2002 – 1 BvR 1611/96 u. 1 BvR 805/98, MMR 2003, 35 (38); Maunz/Dürig/Di Fabio GG Art. 2 Abs. 1 Rn. 196.

4 BVerfG Beschl. v. 9.10.2002 – 1 BvR 1611/96 u. 1 BvR 805/98, MMR 2003, 35 (38).

5 NK-BGB/Katzenmeier BGB § 823 Rn. 214.

6 Spindler/Schuster/Mann BGB § 823 Rn. 64.

7 BAG Urt. v. 23.4.2009 – 6 AZR 189/09, NJW 2010, 104 – Mitgehörtes Telefonat.

8 BVerfG Beschl. v. 2.4.2003 – 1 BvR 215/03, NJW 2003, 2375.

- 6 Das Recht am eigenen Wort schützt ferner vor **Falschzitate**.⁹

Vgl. ferner die Ausführungen zum Datenschutzrecht unter → *Recht am eigenen Bild* Rn. 14 ff., 89 ff.

III. Einräumung von Nutzungs- und Vermarktungsrechten

- 7 Sowohl Publisher als auch Clans haben ein **kommerzielles Interesse an der Verwertung** des Rechts am eigenen Wort von eSport-Profis. Insbesondere Mitschnitte des Team **Voice Chats** während bedeutender Begegnungen erfreuen sich auf Plattformen, wie etwa YouTube, einer großen Beliebtheit. Im Spiel „Rocket League“ machen hiervon beispielsweise weltweit führende Organisationen wie G2 Esports oder NRG Esports Gebrauch und erreichen mit ihren Videos sechs- bis siebenstellige Aufrufzahlen. Doch auch Pro-Gamer wie ViolentPanda, Retals oder Scrub Killa haben Aufnahmen von sich und ihren Mitspielern ins Netz gestellt. Da der Team Chat, sei es im Spiel oder über eine alternative Plattform, grundsätzlich vor dem Zugriff Fremder geschützt ist, ist dies nicht selbstverständlich. Sämtliche Protagonisten, die sich im Voice Channel befinden, müssen **Kenntnis** davon haben, dass das Gespräch mitgeschnitten und möglicherweise sogar veröffentlicht wird. Was für Zuschauer an einem Tag unterhaltsam sein kann, ist dem ein oder anderen Spieler in naher Zukunft möglicherweise unangenehm.
- 8 Im Rahmen der Verwertung von Persönlichkeitsrechten der eSport-Athleten und sonstigen Protagonisten sollten sich Clans, Publisher und Turnierveranstalter deswegen **vertraglich absichern**.

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

IV. Rechtsfolgen einer Verletzung des Rechts am eigenen Wort

1. Beseitigungs- und Unterlassungsansprüche

- 9 Gegen den Störer besteht ein Anspruch auf **Beseitigung** sowie – bei Erstbegehungs- oder Wiederholungsgefahr – Anspruch auf **Unterlassung** gem. § 1004 iVm § 823 Abs.1 BGB analog. Ein Verschulden wird nicht vorausgesetzt.

2. Monetäre Ersatzansprüche

- 10 Wird der Anspruch auf eine **unerlaubte Handlung** gestützt, ist § 823 Abs.1, Abs.2 BGB einschlägig.¹⁰ Diese Ansprüche setzen ein Verschulden voraus. Die in → Rn.12 ff. aufgeführten Normen kommen als Schutzgesetze iSv § 823 Abs. 2 BGB in Betracht.

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

Zu Ansprüchen aus **unechter Geschäftsführung ohne Auftrag** → *Recht am eigenen Bild* Rn. 101.

Zu Ansprüchen aus **ungerechtfertigter Bereicherung** → *Recht am eigenen Bild* Rn. 109 f.

3. Strafrecht

- 11 Die Vertraulichkeit des gesprochenen Wortes, von Briefen, Daten und von zum persönlichen Lebensbereich gehörenden Geheimnissen erfährt Schutz durch die Rechtsordnung.
- 12 So wird gemäß § 201 Abs.1 StGB mit Geldstrafe oder Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren derjenige bestraft, der unbefugt das nichtöffentlich gesprochene Wort eines anderen auf einen Tonträger aufnimmt (Nr. 1) oder eine so hergestellte Aufnahme gebraucht oder einem Dritten zugänglich macht (Nr. 2). Im eSport wäre insoweit etwa das Mitschneiden und „Leaken“ von Gesprächen aus dem Team-internen Voice-Chat oder aus Teambesprechungen denkbar.
- 13 § 202 StGB stellt wiederum die Verletzung des Briefgeheimnisses unter Strafe.

⁹ Maunz/Dürig/Di Fabio GG Art. 2 Abs. 1 Rn. 199.

¹⁰ Frey eSportR-HdB/Frey/van Baal § 10 Rn. 19.

Gemäß § 202a Abs.1 StGB wird mit Geldstrafe oder Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren bestraft, wer sich oder einem anderen unbefugt Zugang zu Daten, die nicht für ihn bestimmt sind und die gegen unberechtigten Zugriff besonders gesichert sind, unter Überwindung der Zugangssicherung verschafft. 14

Nach § 205 Abs.1 S.1 StGB handelt es sich bei §§ 201 Abs.1, 202 StGB um absolute Antragsdelikte, sodass für die Verfolgung ein Strafantrag erforderlich ist. Zum Strafantrag berechtigt ist grundsätzlich nur der Verletzte, das heißt derjenige, in dessen Rechtskreis durch die Tat eingegriffen wurde.¹¹ Bei § 202a Abs.1 StGB handelt es sich gem. § 205 Abs.1 S.2 StGB um ein relatives Antragsdelikt, weshalb ein fehlender Strafantrag durch das Vorliegen eines besonderen öffentlichen Strafverfolgungsinteresses ersetzt werden kann. 15

V. Zivilprozessuale Durchsetzung

Vgl. hierzu die Ausführungen unter → *Recht am eigenen Bild* Rn. 114 ff. 16

11 MüKoStGB/Graf, § 205, Rn. 3.