

LG München I Urteil vom 14.11.2001, 9 O 11617/01 – *Klick die Ermakova*
rechtskräftig



Fundstelle: CR 2002, 567 (LS) = ITRB 2002, 230 m Anm *Rössel*

1. Wer in das Internet ein Computerspiel einstellt, das eine intime Beziehung der Betroffenen zu einer prominenten Person (hier: mit dem weltbekannten ehemaligen Tennisspieler Boris Becker) in besonders herabwürdigender Weise zum Gegenstand hat, verletzt das allgemeine Persönlichkeitsrecht der Betroffenen. Demgegenüber tritt im Rahmen einer Interessenabwägung ein dem Anbieter zustehender Schutz des Grundrechts der Kunstfreiheit sowie der Meinungs- und Pressefreiheit zurück.

2. Bei einer hohen Verbreitung des Spiels (hier: ca. 18 Millionen Zugriffe in zwei Wochen) erscheint ein Entschädigungsbetrag in Höhe von ca. EUR 45.000,-- angemessen.

Leitsätze verfasst von Dr. *Clemens Thiele*, LL.M.

Wegen Forderung erlässt das Landgericht München I, 9. Zivilkammer, durch den Vorsitzenden Richter am Landgericht, Richterin am Landgericht und Richter am Landgericht aufgrund der mündlichen Verhandlung vom 14.11.2001 folgendes

ENDURTEIL:

I. Die Beklagte wird verurteilt, an die Klägerin 90.000 DM nebst Zinsen in Höhe von 5 Prozentpunkten über dem Basiszinssatz des Diskont-Überleitungs-Gesetzes vom 9.6.1998 seit dem 31.7.2001 zu bezahlen.

II. Im Übrigen wird die Klage abgewiesen.

III. Die Kosten des Rechtsstreits werden gegeneinander aufgehoben.

IV. Das Urteil ist vorläufig vollstreckbar gegen Sicherheitsleistung in Höhe von 97.500 DM.

Tatbestand:

Die Klägerin verlangt von der Beklagten im Wege der Stufenklage Auskunft und immaterielle Geldentschädigung wegen eines Computerspiels.

Die in London lebende Klägerin erlangte bundesweit Bekanntheit durch eine kurze sexuelle Beziehung mit dem früheren Tennisprofi Boris Becker die in einem Londoner Hotel stattfand und aus der eine Tochter hervorging. In einer im Fernsehen ausgestrahlten Talk-Show berichtete Herr Becker über diese Beziehung zur Klägerin und sprach dabei sinngemäß von einer „5 Sekunden dauernden Aktion“. Nachdem in der von der Beklagten vorgelegten Boulevardzeitung ... bereits in den Wochen und Monaten, zuvor eingehend über diese Affäre berichtet worden war, verbreitete die Beklagte im Zeitraum vom 11.4. bis 23.4.2001 über das Entertainmentportal der BILD Zeitung, erreichbar unter der Adresse www.bild.de ein Computerspiel im Internet dem die sexuelle Beziehung ‚der Klägerin zu Herrn ... zugrunde lag. Im Inhaltsverzeichnis ihrer Homepage zeigte die Beklagte ein Portraitfoto der Klägerin mit zeichnerisch gestaltetem Oberkörper in schwarzer, ausgeschnittener Bekleidung. Dieses Bild befand sich unter der in Laufschrift blinkenden Ankündigung „Klick die Ermakova“ Ein Mausklick auf diesen Link führte zu der Seite BILD-Online – Aktuell“, auf der sich unter der Überschrift „Sex in 5 Sekunden: Wie geht das eigentlich?“ wiederum das Bild der Klägerin mit dem Text „Exklusiv: Das Spiel ! Klick die Ermakova“ befand. Klickte man nun diesen Link an, so erschien ein Flur, auf dem zunächst Herr Becker in Gestalt eines Portraitfotos hin und her ging. Am unteren Bildrand befanden sich zwei stilisierte Meßbalken mit den

Bezeichnungen "Alkohol" und "Kontostand"; ein dritter grüner Meßbalken in der Mitte mit der Bezeichnung „Potenz“ stieg im Verlauf des Spieles rapide an. Im weiteren Spielverlauf wählte man Herrn Becker und man gelangte zu einer sich öffnenden Tür mit der Aufschrift „Wäschekammer“: Auf apfelgrünem Hintergrund tauchte sodann in der Türöffnung der Schriftzug „Klick die Ermakova in 5 Sekunden!“. Bei Anklicken des Feldes „Hier geht's los!“ wurde die Klägerin in der gezeichneten Umgebung der Wäschekammer wiederum mit dem Portraitfoto und dem und dem gezeichneten Oberkörper in schwarzer, ausgeschnittener Bekleidung gezeigt. Das Bild der Klägerin erschien nun in schneller Abfolge in verschiedenen Ecken dieser Wäschekammer. Das Ziel des Spiels bestand jetzt darin dieses Bild mit der Computer-Maus anzuklicken. Traf der Spieler das Bild der Klägerin erschien auf dem grünen Grund der Schriftzug „Treffer, aber mal ganz quickly 10 Millionen versenkt“. Bei verfehlen des Bildes erschien der Schriftzug „Daneben! Das ging ja wohl eher in die Hose... Gleich noch mal ran an die Maus.“

Im Monat April 2001 wurde die bild.de-Homepage von BILD-ONLINE 43,5 Millionen mal besucht, nachdem es im Vormonat ca. 39,25 Millionen Besucher waren. Das Landgericht München I erließ am 19.04.2001 im Verfahren 9 O 7144/01 eine einstweilige Verfügung (Anlage K8), durch die es der Beklagten verboten wurde, über die Homepage von "... ONLINE" das Computerspiel unter der Bezeichnung "Klick die ... mit einem näher beschriebenen Inhalt im Internet zu verbreiten. Mit Schreiben vom 30.04.2001 (Anlage K 9) teilte die Beklagte dem anwaltlichen Vertreter und jetzigen Prozeßbevollmächtigte, der Klägerin mit, daß sie ohne Anerkennung einer Rechtspflicht und ohne Präjudiz für die Sach- und Rechtslage die einstweilige Verfügung anerkenne und auf die Rechte aus §§ 924, 926 ZPO verzichte. Die Klägerin gab der Zeitschrift „...“ ein Interview zu Ihrer Beziehung zu Herrn ... das in den Ausgaben Nr. 31 und 32 vom 25.07. bzw. 02.08.2001 veröffentlicht wurde. Der Fernsehsender ... strahlte am 25.07.2001 in den Sendungen „Exklusiv“ und „Explosiv“ Äußerungen der Klägerin zu dieser Thematik dieser Beziehung aus.

Zur Begründung ihrer Klage macht die Klägerin im wesentlichen geltend, die Veröffentlichung des Spiels verletze sie in ihrer Intimsphäre; die Texte seien als Aufforderung zu verstehen, die Klägerin als ein bloßes Sexobjekt zu betrachten. Allein der Umstand, dass sie im Rampenlicht der Öffentlichkeit stehe, rechtfertige nicht, sie auf zotige Weise lächerlich zu machen und als jedermann zugängliche sexuelle Beute darzustellen. Unabhängig von der Frage, ob die Darstellung Kunst sei, oder nicht, rechtfertige dies nicht die Verletzung der Menschenwürde der Klägerin. Die Interviews in der Zeitschrift „...“ und im Fernsehsender „...“ seien mehrere Monate nach dem Computerspiel erschienen und daher nicht geeignet, das Verhalten der beklagten im April 2001 zu rechtfertigen; zudem habe die Klägerin die Gelegenheit ergriffen, massive und vielfache Verleumdungen durch die Zeitung „...“ sowie im Internet erklärend richtig zu stellen. Der Klägerin stehe auch ein Auskunftsanspruch zu, weil die Informationen über die Verbreitung des Spiel für die Höhe ihrer immateriellen Geldentschädigung bedeutsam seien.

Die Klägerin beantragt daher:

I. Die Beklagte wird verurteilt, der Klägerin Auskunft darüber zu erteilen,

- a) wie lange das Spiel „Klick die Ermalova“ auf der Website von *BILD-Online* für die Öffentlichkeit zugänglich war und zwar auf dem Inhaltsverzeichnis der Homepage und aus der Seite *BILD-Online* aktuell
- b) wie viele Besucher die Website von *BILD-ONLINE* im fraglichen Zeitraum verzeichnete;
- c) welche Banner-Werbungen im fraglichen Zeitraum auf der Homepage auf der Seite *BILD-ONLINE* aktuell geschaltet waren;
- d) welche Werbeeinnahmen die Beklagte durch Bannerwerbung lt. c) erzielt hat.

II. Die Beklagte wird verurteilt, an die Klägerin eine vom Gericht nach freiem Ermessen festzusetzende Geldentschädigung, mindestens jedoch 180.000 DM nebst 5 % Zinsen über dem Basiszinssatz des Diskontüberleitungsgesetzes 9.6.1998 ab Klagezustellung zu bezahlen.

Die Beklagte beantragt demgegenüber Klageabweisung.

Zur Begründung beruft sie, sich im wesentlichen darauf, es liegen keine Verletzung des allgemeinen Persönlichkeitsrechts der Klägerin vor. Es gebe besondere Umstände, aus denen abzuleiten sei, dass die Klägerin allenfalls in ihrer Privatsphäre berührt sei. Aus der Wortwahl des Spiels „Klick die Ermakova“ sowie dem Satz „Gleich nochmal ran an die Maus“ lasse sich nichts eindeutig sexuelles erkennen. Das Erscheinungsbild der Klägerin sei zudem in keinsten Weise anstößig, weil sie ersichtlich in einem schwarzen Abendkleid und nicht in Dessous abgebildet werde. Überdies verkenne die Klägerin, dass es in dem Spiel trotz des Titels nicht um sie sondern um Herrn Becker als Hauptfigur gehe. Jedenfalls aber handele es sich um eine karikaturistische bzw. satirische Darstellung eines realen Vorganges, die vom Grundrecht der Kunstfreiheit geschützt werde. Da keine Verletzung des allgemeinen Persönlichkeitsrechts vorliege und somit kein Anspruch auf immaterielle Geldentschädigung bestehe, könne die Klägerin auch keine Auskunft verlangen.

Zur Ergänzung des Tatbestandes wird Bezug genommen auf die gewechselten Schriftsätze samt Anlagen sowie das Protokoll der mündlichen Verhandlung vom 14.11.2001 (Blatt 40/42 d.A.).

E n t s c h e i d u n g s g r ü n d e

Die auf Zahlung einer immateriellen Geldentschädigung gerichtete Klage ist zulässig und zum Teil begründet, weil die Klägerin eine immaterielle Geldentschädigung in Höhe von DM 90.060 verlangen kann.

1.) Ein derartiger; Anspruch der Klagerin besteht dem Grunde nach. Dieser aus § 823 Abs. 1 BGB in Verbindung mit Art. 1 und Art. 2 Abs. 1 GG hergeleitete Anspruch beruht auf dem Gedanken, dass ohne einen solchen Anspruch Verletzungen der Ehre und Würde häufig sanktionslos blieben, mit der Folge, dass der Rechtsschutz der Persönlichkeit verkümmern würde. Im Mittelpunkt dieses Anspruchs steht die Genugtuung des Opfers (vgl. BGH NJW 1995, 861, 864; 1996, 1131, 1134). Die Voraussetzungen dieses Anspruchs sind vorliegend erfüllt.

a) Das Computerspiel stellt eine schwerwiegende Verletzung des durch Art. 1 abs. 1, 2 Abs. 1 GG geschützten allgemeinen Persönlichkeitsrechts der Klägerin dar, das durch die Art und Weise der Darstellung in seinem Kern der Menschenwürde verletzt ist. Die Darstellung verletzt die Klägerin in ihrer absoluten Schutz genießenden Intimsphäre. Diesen absoluten Schutz vor der Öffentlichkeit kann die Klägerin für Lebensvorgänge beanspruchen, die zur Wahrung und Entwicklung der Individualität vor Einblicken der Öffentlichkeit abgeschirmt werden müssen. Hierzu gehören insbesondere Vorgänge aus dem Bereich der Sexualität, um die es in dieser Darstellung geht.

(1.) Das Computerspiel macht das Sexualleben der Klägerin zum Gegenstand öffentlichen Amusements und würdigt die Klägerin zum Sexualobjekt herab. Am sexuellen Bezug des Spiels kann kein Zweifel bestehen. Dies resultiert bereits aus der Überschrift „Sex in 5 Sekunden: Wie geht das eigentlich?“ in Verbindung mit dem Hinweis auf den Namen des Spiels „Klick die ...“. In diesem Spiel selbst wird die Überschrift wiederum aufgegriffen, wenn im Eingang zur Wäschekammer dieser Titel mit dem Text „... in 5 Sekunden“ aufscheint. Ebenso enthält der weitere Text „Mal ganz quicky 10 Millionen versenkt mit der

Bezeichnung „Quicky“ eine eindeutige Anspielung auf eine kurze sexuelle Beziehung. Auch die Formulierung „Gleich noch mal ran an die Maus“ enthält ein Wortspiel, das sich nicht nur auf die Computer-Maus bezieht, deren Bedienung erforderlich ist, um nach dem Verfehlen des Bildes der Klägerin als Ziel einen erneuten Versuch zu starten. Als „Maus“ wird nämlich vielfach umgangssprachlich auch eine Frau bezeichnet, wobei dies häufig abschätzig gemeint ist. Dass mit dem Wortspiel auch die Klägerin bezeichnet werden soll, ergibt sich aus dem Gesamtzusammenhang, weil es das Ziel des Spiels ist, das Bild der Klägerin, die mit „Maus“ ebenfalls gemeint ist, zu treffen.

(2.) Die Art und Weise der Darstellung trifft die Klägerin im Kern ihrer Menschenwürde. Das Spiel nimmt Bezug auf die durch Medienveröffentlichungen allgemein bekannten Details ihrer intimen Beziehung zu einer bekannten Persönlichkeit, die von dem Nutzer des Spiels nachgestellt werden soll. Dabei wird die Klägerin zum Objekt der Nutzer der Internetseite. Der Nutzer übernimmt dabei nämlich die Rolle von Herrn ... der Geschlechtsverkehr mit der Klägerin hatte und an die Klägerin, bzw. ihre Tochter tatsächlich einen Betrag von 10 Millionen bezahlte. Somit werden diese realen Vorgänge zum Gegenstand des Spieles, bei dem die Klägerin gejagt wird. Gerade dadurch wird sie zum Objekt sexueller Begierden und Phantasien der Internetnutzer herabgewürdigt. Besonders erniedrigend wirkt sich zudem die Tatsache aus, dass nach Art eines „Ballerspiels“ zur Jagd auf das Bild einer real existierenden Person aufgefordert wird.

In diesem Zusammenhang ist unerheblich, dass die Affäre in der Öffentlichkeit angesichts der Popularität von Herrn ... als weltbekanntem ehemaligen Tennisspieler auf großes Interesse gestoßen ist und auch über die Umstände dieser Beziehung in den Medien über Wochen hinweg spekuliert wurde. Das Spiel nimmt dies nämlich zum Anlass, die Klägerin als Sexualobjekt darzustellen und zum Gegenstand niedriger Instinkte zu machen. Sie wird als für jedermann sexuell verfügbar dargestellt. An dieser Art der Präsentation kann kein schutzwürdiges Interesse bestehen.

Eine Rechtfertigung für diesen Eingriff in die Menschenwürde und das allgemeine Persönlichkeitsrecht der Klägerin ist nicht erkennbar.

(3.) Die von der Beklagten vorgenommene Berufung auf das durch Art. 5 Abs. 3 GG geschützte Grundrecht der Kunstfreiheit ist nicht geeignet, einen Rechtfertigungsgrund darzustellen, selbst wenn man dieses Spiel dem Bereich der Kunst zuordnen wollte. Zwar ist Art. 5 Abs. 3 GG nach seinem Wortlaut schrankenlos gewährleistet. Dies bedeutet jedoch nicht, dass dieses Grundrecht nicht doch verfassungsimmanente Schranken unterliegt. Die Ausübung der Freiheit der Kunst darf nämlich andere verfassungsrechtlich geschützte Güter verletzen und insbesondere nicht gegen die durch Art. 1 Abs. 1 GG garantierte Würde des Menschen verstoßen. Bei der Abwägung dieser beiden Grundrechtspositionen überwiegt das Interesse der Klägerin. Die in Art. 1 Abs. 1 GG getroffene Wertentscheidung gilt nicht nur gegenüber Eingriffen des Staates, sondern in gleicher Weise auch im Privatrecht. Durch Art. 1 Abs. 1 GG soll namentlich verhindert werden, dass eine Person zum Objekt gerade auch sexueller Begierden und Phantasien Dritter herabgewürdigt wird, was durch das Computerspiel der Beklagten geschah.

(4.) Ebensowenig kann sich die Beklagte auf das Grundrecht der Meinungs- und Pressefreiheit aus Art. 5 Abs. 1 GG zur Rechtfertigung berufen. Diese Grundrechte finden ihre Schranken in den Vorschriften der allgemeinen Gesetze und dem Recht der persönlichen Ehre. Aus den oben genannten Gründen muß vorlegend die gleichfalls geschützte Position der Klägerin aus Art. 1 Abs. 1 GG überwiegen, was unabhängig von der Frage gilt, ob dieses Spiel als Karikatur oder Satire eingestuft werden kann. Auch hier gilt, dass die Klägerin im Kernbereich ihrer Persönlichkeit durch die Art und Weise ihrer Darstellung in dem Computerspiel betroffen ist.

b) Die Beklagte trifft ein erhebliches Verschulden. Das Computerspiel wurde vorsätzlich in das Internet gestellt. Bezüglich der Rechtswidrigkeit des Eingriffs hätte die Beklagte

jedenfalls bei Anwendung der erforderlichen Sorgfalt unschwer erkennen können, dass sie durch dieses Spiel das Persönlichkeitsrecht und die Menschenwürde der Klägerin verletzt. Auch ist offensichtlich, dass für die Klägerin jedenfalls bezüglich dieses Spiels eine anderweitige Genugtuung nicht erreicht werden kann. Gerade auch die Dauer der Veröffentlichung von knapp 2 Wochen lässt sich nicht durch andere presserechtliche Ansprüche ausgleichen. Der von der Klägerin im Wege der einstweiligen Verfügung durchgesetzte Unterlassungsanspruch beseitigt nicht die in der Vergangenheit erlittene Persönlichkeitsrechtsverletzung. Ebensowenig konnte die Beklagte darauf vertrauen, dass die Klägerin möglicherweise einverstanden sei, weil sie gegen die zuvor stattgefundene Berichterstattung in der Zeitung „...“ nicht vorgegangen ist. Es stellt eine völlig andere Dimension dar, ob in einer Zeitung über eine Beziehung berichtet und dabei gegebenenfalls auch spekuliert wird oder ob die reale Gegebenheit zum Gegenstand eines die Klägerin besonders erniedrigenden Computerspiels gemacht wird.

2) Hinsichtlich der Höhe der Geldentschädigung hält das Gericht unter Anwendung von § 287 Abs. 1 ZPO einen Betrag von 90.000 DM für angemessen. Hierfür sind folgende Überlegungen maßgeblich:

a) Entscheidend fällt dabei zunächst ins Gewicht, dass die Beklagte das Computerspiel in das Internet eingestellt hat und somit einen sehr weiten Verbreitungsgrad erreichen wollte. In diesem Zusammenhang ist besonders zu berücksichtigen, dass die Homepage von .. ONLINE im Monat April 20001 insgesamt ca. 43 Millionen Mal angeklickt wurde und dabei im Vergleich zum Vormonat eine Steigerung von 10,82 % verzeichnete. In den 13 Tagen im April, in denen das Computerspiel im Internet verfügbar war, ergibt sich eine durchschnittliche Zahl von ca. 18,85 Millionen Besuchern auf dieser Homepage. Da das Bild der Klägerin auch als Blickfang auf der Homepage eingesetzt war, wiegt dieser Umstand schwer. Angesichts des großen Bekanntheitsgrades von Herrn ... und dem Aufsehen, für das seine Beziehung zur Klägerin in der Öffentlichkeit sorgte, ist somit von einer hohen Besucherzahl auch des Computerspiels auszugehen.

b) Die Art der Beeinträchtigung trifft die Persönlichkeit der Klägerin in ihrem Kern, weil sie als willfähiges Sexualobjekt einem großen Publikum der Lächerlichkeit preisgegeben wird und zur Jagd auf sie durch die Spieler aufgefordert wird. Gerade auch deshalb muss die Geldentschädigung spürbar sein.

c) Ebenso spielt der Präventionsgedanke im vorliegenden Fall eine nicht unerhebliche Rolle bei der Bemessung der Geldentschädigung. Dies ist vorliegend gerechtfertigt, weil die Persönlichkeitsrechtsverletzung einerseits hartnäckig erfolgte und die Beklagte das Computerspiel vorsätzlich in das Internet stellte.

d) Andererseits kann nicht außer Acht gelassen werden, dass die Beklagte wenigstens die gerichtliche Unterlassungsverfügung akzeptierte und das Spiel nach diesen zwei Wochen vom Server genommen wurde. Ebenso können die Äußerungen der Klägerin im weiteren Verlauf über ihr intimes Verhältnis zu Herrn ... nicht vollständig unberücksichtigt bleiben. Wenn die Klägerin selbst über intime Details spricht, relativiert dies ihr Genugtuungsinteresse. Dieses kann nicht mehr so hoch angesiedelt werden wie in einem Fall in dem die Verletzte die Öffentlichkeit meidet und keinerlei Stellung beziehen will. Andererseits besteht für die Kammer keinerlei Anlass, durch die mehrere Monate später veröffentlichten Interviews Entschädigungsansprüche vollständig auszuschließen. Dies wäre der Schwere der Verletzung des allgemeinen Persönlichkeitsrechts der Klägerin nicht angemessen.

3) Die Entscheidung über die Zinsen beruht auf §§ 291 Abs. 1, 288 Abs. 1 BGB. Da die Klageschrift der Beklagten am 30.07.2001 zugestellt wurde, was der zugesprochene Hauptsachebetrag ab dem 31.07.2001 zu verzinsen. Auf den Beginn der Verzinsung ist die Vorschrift des § 187 BGB analog anzuwenden, weshalb die Zinspflicht ab dem Tag nach der Zustellung zu laufen beginnt.

II.

Die auf Erteilung von Auskunft gerichtete Klage ist zulässig, jedoch nicht begründet.

1) Es ist heute weithin anerkannt, dass sich aus § 242 BGB eine Auskunftspflicht ergeben kann, wenn die zwischen den Parteien bestehenden Rechtsbeziehungen es mit sich bringen, dass der Berechtigte in entschuldbarer Weise über das Bestehen oder den Umfang seines Rechts um Ungewissheit ist und der Verpflichtete die zur Beseitigung der Ungewissheit erforderliche Auskunft unschwer erteilen kann (vgl. Palandt-Heinrichs, BGB, 60. Aufl., a.O., RN 8 zu § 261 m.w.N.).

2) Die Voraussetzungen dieses Auskunftsanspruches sind vorliegend jedoch nicht erfüllt, weil die Klägerin die ganz wesentlichen Grundlagen für die Bemessung der Geldentschädigung aus frei zugänglichen Quellen ermitteln konnte. So hat sie als Anlage K 12 selbst die Veröffentlichungen der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. vorgelegt, aus der sich die Zahl der Internetnutzer der Homepage von ... ONLINE ergab. Ebenso war der Klägerin der Zeitraum bekannt, während dessen die Beklagte das Computerspiel auf ihrem Server hatte. Eine über den unstrittigen Zeitraum hinausgehende Verletzung des Persönlichkeitsrechts kann angesichts der Besonderheiten des Falles nicht angenommen werden. Auslöser für die Berichterstattung über die Dauer der sexuellen Beziehung der Klägerin mit Herrn ... („5 Sekunden“) war dessen Interview im Fernsehen, über das erstmals am 10.04.2001 in der Zeitung ... der Beklagten berichtet wurde. Dann aber muss dieses Interview der Anlaß gewesen sein, wenn zuvor in der Öffentlichkeit nie diese Zeitdauer von 5 Sekunden genannt war.

Auf die exakte Zahl der Nutzer kommt es nicht entscheidend an, um die Geldentschädigung bemessen zu können. Wie die Auflagenstärke von Zeitungen nur einen Anhaltspunkt für die Bemessung der Geldentschädigung bietet und nicht die gesamte Leserschaft eines bestimmten Artikels bezeichnet, ist auch bei der Benutzung des Internets eine ungefähre Zahl der denkbaren Nutzer entscheidend; dies gilt hier vor allem auch deshalb, weil bereits auf der ersten angeklickten Seite der Nutzer auf das Spiel durch die Überschrift „Klick die ...“ hingewiesen wurde.

Soweit es um die Auskunft bezüglich der Werbeeinnahmen durch Banner-Werbung geht, kann dies für die Bemessung der immateriellen Geldentschädigung keine Rolle spielen. Eine Gewinnabschöpfung durch die Klägerin kann nicht Ziel eines auf immaterielle Geldentschädigung gerichteten Anspruchs sein, weil die Gewinnabschöpfung einen vermögensrechtlichen Anspruch darstellt (vgl. Beuthien/ Hiee, AfP 2001, 354, 362 ff.): um derartige Ansprüche vermögensrechtlicher Natur geht es der Klägerin vorliegend jedoch gerade nicht.

3) Die Kammer konnte über die Stufenklage insgesamt durch Endurteil entscheiden und musste nicht zunächst durch Teilurteil über die Auskunftsklage entscheiden. Da der Klägerin kein Auskunftsanspruch gegen die Beklagte zusteht und die Klage diesbezüglich des bezifferten Leistungsantrages entscheidungsreif ist, konnte ein Endurteil unter Einbeziehung des auf der ersten Stufe angesiedelten Auskunftsanspruchs ergehen (vgl. BGH NJW 1999, 1706, 1709; Thomas-Putzo, ZPO, 23. Aufl., Rn. 7 zu § 254):

Da die Klage nicht im vollem Umfang Erfolg hatte, war sie im übrigen anzuweisen. Die Entscheidung über die Kosten beruht auf § 92 Abs. 1 S. 1 ZPO, da das am Streitwert orientierte Obsiegen und Unterliegen beider Parteien gleich war, konnten die Kosten des Rechtsstreits gegeneinander aufgehoben werden.

Die Entscheidung über die vorläufige Vollstreckbarkeit beruht auf § 709 S.1 ZPO

Anmerkung*

I. Das Problem

Unmittelbar nach Bekanntwerden der kurzen Affäre des Ex-Tennisprofis *Boris Becker* mit dem Mannequin *Angela Ermakova* in einem Londoner Hotel¹ veröffentlichte im Jahr 2001 die *BILD*-Zeitung parallel zu der allgemeinen Berichterstattung in Presse und Fernsehen, in dessen Rahmen auch die Betroffene eine Reihe von Interviews gab, auf ihrem Entertainmentportal unter <http://www.bild.de> unter der Überschrift "*Sex in 5 Sekunden: Wie geht das eigentlich?*" ein **Computerspiel** mit der Bezeichnung "*Klick die Ermakova*". Im Verlauf dieses Spiels war Aufgabe des Spielers, auf das Konterfei der vollbekleidet in Abendrobe abgebildeten *Frau Ermakova* zu klicken, das in schneller Abfolge an verschiedenen Stellen einer Wäschekammer erschien. War der Spieler erfolgreich, erhielt er die Mitteilung „*Treffer – Aber mal ganz quicky 10 Millionen versenkt!*“ und widrigenfalls die Nachricht „*Daneben! Das ging ja wohl eher in die Hose. Gleich noch mal ran an die Maus*“. Am unteren Bildrand wurden gleichzeitig veränderliche Skalen für Alkoholisierung, Potenz und Kontostand dargestellt. Das Spiel wurde innerhalb von zwei Wochen von ca. 18 Millionen Besuchern abgerufen.

Das klagende russische Fotomodell hatte dem *Springer-Verlag* zunächst das Anbieten des Spiels durch eine einstweilige Verfügung gerichtlich untersagen lassen und forderte im Hauptverfahren insgesamt DM 180.000,- an Schadenersatz.

II. Die Entscheidung des Gerichts

Das LG München I erkannte *Frau Ermakova* eine Entschädigung in Höhe von DM 90.000,- zu. Das Spiel machte nämlich in „extrem herabwürdigender Art“ das Sexualleben der Betroffenen zum Gegenstand öffentlichen Amusements und würdigte sie als Sexualobjekt herab. Dadurch, dass die Spieler die Rolle von *Boris Becker* übernahmen, der Geschlechtsverkehr mit der Klägerin hatte, wurden durch Medienveröffentlichungen bekannt gewordene Details der intimen Beziehung der Betroffenen Gegenstand des Internetspiels und die Betroffene selbst als Objekt sexueller Begierde und Phantasien der Internetnutzer bloß gestellt. Besonders erniedrigend wirkte sich dabei aus, dass nach Art eines "Ballerspiels", d.h. eines Spiels, bei dem es darauf ankommt, möglichst viele Abschlüsse in kürzester Zeit zu erzielen, zur Jagd auf das Bild einer real existierenden Person aufgefordert wurde. Es stellt nämlich eine ganz andere Dimension dar, ob über die Beziehung in der Presse berichtet oder die Betroffene zum Gegenstand eines erniedrigenden Computerspiels würde.

Unerheblich war, so die Münchener Richter weiter, dass die Affäre in der Öffentlichkeit angesichts der Popularität von *Boris Becker*² auf großes Interesse gestoßen und auch über die Umstände dieser Beziehung in den Medien über Wochen hinweg spekuliert wurde. Denn an einer Art der Präsentation, nach der die Betroffene für jedermann als sexuell verfügbar dargestellt würde, könnte **kein schutzwürdiges, überwiegendes öffentliches Interesse** bestehen. *Des Weiteren hätten Kunstfreiheit oder Meinungs- und Pressefreiheit hinter den Kernbereich der Menschenwürde zurückzutreten.*

Für die Bemessung der Höhe der angemessenen Entschädigung fiel entscheidend der **hohe Verbreitungsgrad** bei einer Präsentation über das Internet ins Gewicht. Erschwerend kam

* RA Dr. *Clemens Thiele*, LL.M. Tax (GGU), Anwalt.Thiele@eurolawyer.at, Rechtsanwalt in Salzburg und gerichtlich beideter Sachverständiger für Urheberfragen aller Art, insbesondere Neue Medien und Webdesign. Näheres unter <http://www.eurolawyer.at>.

¹ Stichworte „*Samenraub in der Wäschekammer*“.

² Vgl. dazu bereits OLG München 26.1.2001, 21 U 4612/00 – *Hallo, Babs*, K&R 2001, 371.

hinzu, dass das Spiel erst aufgrund einer einstweiligen Verfügung aus dem Internet herausgenommen wurde. Die Spürbarkeit der Entschädigung war auch deshalb erforderlich, weil die Betroffene als willfähiges Sexualobjekt einem großen Publikum der Lächerlichkeit preisgegeben und zur Jagd auf sie durch die Spieler aufgefordert wurde. Zu berücksichtigen war allerdings auch, dass die Betroffene im weiteren Verlauf ihrer Affäre mit *Boris Becker* mehrere Interviews zu ihrem intimen Verhältnis veröffentlichen ließ. Dadurch relativierte sie ihr **Genugtuungsinteresse** im Vergleich zu einem Verhalten, nach dem die Öffentlichkeit gemieden und keinerlei Stellung bezogen würde. Ein vollständiger Ausschluss der Entschädigungsansprüche war jedoch keinesfalls gerechtfertigt. Das Gericht billigte infolgedessen die Hälfte der ursprünglich geforderten Summe zu.

Den Auskunftsanspruch im Hinblick auf die Grundlagen für die Bemessung der Geldentschädigung wies das LG München I ab, weil diese von der Anspruchstellerin aus **frei zugänglichen Quellen** hätten ermittelt werden können. Dies gälte hier für die Zahl der Besucher der Website, auf der das Spiel veröffentlicht wurde sowie den Zeitraum der Veröffentlichung. Auf Angaben zu Einnahmen mit Bannerwerbung könnte es nicht ankommen, da eine Gewinnabschöpfung nicht Ziel eines auf immaterielle Geldentschädigung gerichteten Anspruchs sein könnte.

III. Kritische Würdigung und Ausblick

Dem vorliegenden Urteil ist in seinem Ergebnis und vor allem in seiner Begründung vollinhaltlich zuzustimmen.

Im Rahmen der Prüfung der Verletzung des Rechts am eigenen Bild ist zu berücksichtigen, dass die **Erkennbarkeit einer abgebildeten Person** auch von dem Umfeld abhängt, in dem die Abbildung erscheint.³ Das Recht am eigenen Bild berücksichtigt das Selbstbestimmungsrecht, frei zu entscheiden, ob der Name oder das eigene Bild als **Anreiz für den Warenverkauf** zur Verfügung gestellt wird.⁴ Eine **Persönlichkeitsrechtsverletzung** kann sich schließlich auch **im Moment des PC-Spiels** selbst **ergeben**, wie eben im entschiedenen Fall.⁵

Unter dem Aspekt der Verwertung von mehr oder weniger bekannten Personen in Computer- und Videospielen wird man diesen einen **künstlerischen Wert** zusprechen müssen, da der Akt der Programmierung und **Gestaltung des Spiels** weit über die bloße Darstellung des Vorbilds der Spielfigur hinausgeht. Die Figur wird in ein Spiel eingebettet, das regelmäßig viele verschiedene Hintergrundbilder bzw. Szenen beinhaltet, für die Darstellung im Ganzen liegt folglich der Schwerpunkt auf der **eigenen Kreativität** des Künstlers. Inwiefern diese Bewertung im Einklang mit der Befugnis des Rechtsträgers steht, über die kommerzielle Verwertung seiner Person entscheiden zu können, wurde bis dato hierzulande noch nicht gerichtlich entschieden und bleibt mit einiger Spannung abzuwarten. Angesichts des eindeutig kommerziellen Schwerpunkts der Vermarktung in Videospielen⁶ sollte mE dem **Persönlichkeitsrecht des Betroffenen** der **Vorrang** gegeben werden.⁷ Zusätzliche ideelle

³ Dittrich, UrhR⁴ (2004), E. 21 ff zu § 78 UrhG; vgl. auch BGH 1.12.1999, I ZR 226/97, MDR 2000, 1146 = NJW 2000, 2201, 2202.

⁴ OGH 27.11.1973 – *Toni Sailer*, ÖBl 1974, 97; 3.4.1990 – *Thomas Muster*, MR 1990, 141 m Anm Polak; 6.12.1994 – *Fußballer-Abziehbilder*, MR 1995, 109 m Anm Walter = ÖBl 1995, 284 = SZ 67/224; 14.9.1999, 4 Ob 205/99x – *CD-Werbung*, MR 1999, 278 m Anm Korn = ZUM-RD 2000, 211; BGH 26.6.1981, I ZR 73/79 – *Carrera*, MDR 1981, 989; vgl. zu Sammelbildern auch BGH 20.2.1996, VI ZR 200/66 – *Bildnisschutz von Fußballspielern*, NJW 1968, 1091.

⁵ Bei der Jagd auf das Bild einer real existierenden Person nach Art eines "Ballerspiels".

⁶ Siehe auch den Fall *Oliver Kahn*, OLG Hamburg 13.01.2004, 7 U 41/03 – *FIFA Fußballweltmeisterschaft 2002*, CR 2004, 459 = JurPC Web-Dok 113/2004.

⁷ Zu einem ähnlichen Ergebnis gelangt aus rechtsvergleichender Sicht jüngst *Gauß*, *Oliver Kahn*, *Celebrity*

Beeinträchtigungen werden mE alleine vom Persönlichkeitsrecht des Dargestellten erfasst. Der Schutz vor ideellen Beeinträchtigungen besteht insbesondere auch dann fort, wenn der Verletzte in die Verwertung seiner Person über eine sog. „Rechtekette“ zugestimmt hat, da sonst der persönlichkeitsrechtliche Schutz völlig ausgehöhlt und die Gründe für die Entwicklung des verfassungsrechtlich gebotenen Persönlichkeitsschutzes⁸ ad absurdum geführt würden.

Für die Abbildung oder Namensnennung realer Personen im Rahmen kommerziell vertriebener Computerspiele ist daher nach der hier vertretenen Auffassung **stets das Einverständnis des Betroffenen** einzuholen. Hierbei ist darauf zu achten, dass die Einwilligung sich auch auf die **Art und Weise der Darstellung** bezieht, also etwa darauf, dass der Spieler es in der Hand hat, den Abgebildeten in der Handlung des PC-Spiels nach Belieben zu steuern.

IV. Zusammenfassung

Aus dem Urteil der Münchener Richter ist **zusammenfassend** zu berücksichtigen, dass das Internet **durch moderne technische Formen** der Darstellung z.B. nach Art eines "Ballerspiels" die Gefahr der besonderen **Intensivierung einer Persönlichkeitsverletzung** bieten kann. Ein in das Internet gestelltes Computerspiel, in welchem eine intime Beziehung der Betroffenen zu einer prominenten Person in besonders herabwürdigender Weise nachgestellt werden soll, stellt eine schwerwiegende Verletzung des zivilrechtlich geschützten allgemeinen Persönlichkeitsrechts dar und kann zu **empfindlichen Schadenersatzzahlungen** verpflichten.

Deathmatch und das Right of Publicity – Die Verwertung Prominenter in Computer- und Videospielen in Deutschland und den USA, GRURInt 2004, 558 mwN.

⁸ Dazu eingehend *Frick*, Persönlichkeitsrechte (1991), 21 ff mwN.