

# BUNDESPATENTGERICHT

32 W (pat) 280/00

---

**(Aktenzeichen)**

## BESCHLUSS

In der Beschwerdesache

...

**betreffend die Markenmeldung 399 78 193.5**

hat der 32. Senat (Marken-Beschwerdesenat) des Bundespatentgerichts am 28. November 2001 durch die Vorsitzende Richterin Winkler und die Richter Dr. Albrecht und Sekretaruk

beschlossen:

Auf die Beschwerde der Anmelderin wird der Beschluss des Deutschen Patent- und Markenamts - Markenstelle für Klasse 41 - vom 14. September 2000 aufgehoben.

## **Gründe**

### **I.**

Angemeldet zur Eintragung in das Markenregister ist das Wort

Spieleieber

für

Spiele; Unterhaltung; Erstellung von Programmen für die Datenverarbeitung.

Die Markenstelle für Klasse 41 des Deutschen Patent- und Markenamts hat die Anmeldung wegen fehlender Unterscheidungskraft der Marke zurückgewiesen. Zur Begründung wurde ausgeführt, auch wenn die angemeldete Marke noch nicht nachweisbar sei, so fehle ihr die Unterscheidungskraft deshalb, weil sie sich in eine Reihe bekannter Wortbildungen mit dem Bestandteil "Spiel", wie "Spielerei, Spielerin, Spielleidenschaft, Spielleitung, Spieloper" einfüge.

Hiergegen richtet sich die Beschwerde der Anmelderin. Sie trägt vor, Spieleieber sei kein Wort der deutschen Sprache; die Unterscheidungskraft ergebe sich jedenfalls durch die Einfügung des "e" in die Wortmitte, das dem Wort einen abweichenden Sinngehalt von "Spielfieber" gebe.

## II.

Die zulässige Beschwerde ist begründet. Der begehrten Eintragung in das Markenregister steht weder das Eintragungshindernis der fehlenden Unterscheidungskraft (§ 8 Abs 2 Nr 1 MarkenG), noch das einer Bezeichnung im Sinne von § 8 Abs 2 Nr 2 MarkenG entgegen.

Unterscheidungskraft im Sinne der Vorschrift des § 8 Abs 2 Nr 1 MarkenG ist die einer Marke innewohnende Eignung, vom Verkehr als Unterscheidungsmittel für die angemeldeten Waren eines Unternehmens gegenüber solchen anderer aufgefaßt zu werden. Bereits eine geringe Unterscheidungskraft reicht aus, um das Schutzhindernis zu überwinden (vgl Begründung zum Regierungsentwurf, Bundestagsdrucksache 12/6 581, S 70 = BIPMZ 1994, Sonderheft, S 64). Kann einer Wortmarke kein für die fraglichen Waren im Vordergrund stehender Begriffsinhalt zugeordnet werden und handelt es sich auch sonst nicht um ein gebräuchliches Wort der deutschen Sprache oder einer bekannten Fremdsprache, das vom Verkehr - etwa auch wegen einer entsprechenden Verwendung in der Werbung - stets nur als solches und nicht als Unterscheidungsmittel verstanden wird, so gibt es keinen tatsächlichen Anhalt dafür, dass ihr die vorerwähnte Unterscheidungseignung und damit jegliche Unterscheidungskraft fehlt (ständige Rechtsprechung; vgl BGH BIPMZ 2000, 332, 333 - Logo mwNachw). Diese kann der Marke für die beanspruchten Waren und Dienstleistungen nicht abgesprochen werden, denn ihr kommt insoweit nicht ohne weiteres ein beschreibender Begriffsinhalt zu. "Spielefieber" enthält im Hinblick auf Spiele oder die Dienstleistung Unterhaltung und Erstellung von Programmen für die Datenverarbeitung die jeweils Spiele zum Inhalt haben können, keine im Vordergrund stehende Sachangabe. Eine solche Verwendung konnte nicht festgestellt werden und ergibt sich auch nicht aus der Tatsache, dass es verschiedene beschreibende zusammengesetzte Worte mit "Spiel-" am Wortanfang gibt. Der Verkehr nimmt vielmehr ein als Marke verwendetes Zeichen in der Regel so auf, wie es ihm entgegentritt und unterzieht es keiner analysierenden Betrachtungsweise (vgl BGH BIPMZ 2000, 190, 191 - St. Pauli Girl

mwNachw). Möglicherweise beschreibende Deutungen etwa dahingehend, dass durch die entsprechenden Spiele ein (Begeisterungs-)Fieber ausgelöst wird, die - wie hier - erst durch mehrere analysierende Zwischenschritte zu ermitteln sind, müssen im Markenregisterverfahren als Schutzhindernis außer Betracht bleiben.

Daher kommt auch nicht zur unmißverständlichen Beschreibung der "Spielefieber" beanspruchten Waren und Dienstleistungen im Sinne der Vorschrift des § 8 Abs 2 Nr 2 MarkenG in Betracht. Es konnte auch nicht festgestellt werden, dass dies in Zukunft der Fall sein könnte (vgl BGH BIPMZ 2001, 55, 56 – RATIONAL SOFTWARE CORPORATION mwNachw) sind zu ermitteln. So ergab eine Internetrecherche vom 8. Oktober 2001 mit der Suchmaschine MetaGer bei Eingabe von "Spielefieber" 51 Treffer, wovon 40 ausgewertet wurden. In 39 Fällen wird der Begriff eindeutig kennzeichenmäßig verwendet. In einem Fall ist nicht klar, ob die Verwendung beschreibend oder kennzeichenmäßig ist. Für die Feststellung, dass der Begriff sich hin zu einer freizuhaltenden Bezeichnung entwickeln wird, reicht dies nicht aus.

Winkler

Dr. Albrecht

Sekretaruk

Hu