



# BUNDESPATENTGERICHT

27 W (pat) 40/07

---

**(Aktenzeichen)**

## BESCHLUSS

In der Beschwerdesache

...

**betreffend die angemeldete Marke 305 43 059.9**

hat der 27. Senat (Marken-Beschwerdesenat) des Bundespatentgerichts am  
16. April 2007 durch ...

beschlossen:

Die Beschwerde wird zurückgewiesen.

## **Gründe**

### **I**

Die Markenstelle für Klasse 28 des Deutschen Patent- und Markenamts hat mit Beschluss vom 16. Juni 2006 die Anmeldung der Wortmarke

### **Spieltech**

die nach Einschränkung des Warenverzeichnisses vom 20. März 2007 noch beansprucht wird für die Waren

„Klasse 06: Blechteile, Stanzteile und Kombinationen hieraus als Baugruppen und Geräte, soweit in Klasse 06 enthalten.

Klasse 09: Elektrotechnische und elektronische Apparate, Geräte und Instrumente (soweit in Klasse 09 enthalten, nämlich Verkaufsautomaten und Mechaniken für markenbetätigte Apparate, Mechaniken für geldbetätigte Apparate einschließlich Münzschaltschaltgeräte, Apparate zur Abrechnung von geldbetätigten Automaten, Datenaufzeichnungsautomaten, Datendrucker, Geldwechsel-, Jetons- und Markenautomaten und Game-Card-Verkaufsautomaten; gedruckte elektronische Schaltungen.

Klasse 28: Kompakte Sportgeräte für kleine Räume, nämlich elektronische Schießstände, Tischfußball, Pool-Billiard, Snooker; Wettautomaten“

nach § 37 Abs. 1, § 8 Abs. 2 Nr. 1 MarkenG als nicht unterscheidungskräftige Angabe zurückgewiesen, weil die aus dem Wort „Spiel“ und dem Anglizismus „tech“ für „Technik, Technologie“ zusammengesetzte und damit ohne Mühe als „Spieltechnik, Spieltechnologie“ verständliche Anmeldemarke von den angesprochenen Verkehrskreisen lediglich als Sachhinweis darauf verstanden werde, dass die beanspruchten Waren in Zusammenhang mit technischen Spielgeräten stünden. Damit trete der Gedanke an einen bestimmten Geschäftsbetrieb zurück. Die Anmeldemarke sei daher mangels der erforderlichen Unterscheidungskraft nicht eintragbar.

Gegen diesen Beschluss richtet sich die Beschwerde der Anmelderin, mit der sie beantragt,

den Beschluss der Markenstelle für Klasse 28 vom 16. Juni 2006 aufzuheben.

Sie hält die Anmeldemarke weiterhin für schutzfähig und führt hierzu aus: Die aus den Wortteilen „Spiel“ und „tech“ zusammengesetzte Anmeldemarke habe bislang weder Eingang in die deutsche Umgangssprache gefunden noch handele es sich um ein Wort der englischen Alltagssprache; beide Wortteile verkörperten zudem einander ausschließende Sinngehalte. Da es sich somit um ein Fantasiewort handle, sei die Marke eintragbar, zumal eine Notwendigkeit für Mitbewerber zur beschreibenden Verwendung der Anmeldemarke nicht bestehe. Schließlich spreche auch die PROTECH-Entscheidung des BGH für die Schutzfähigkeit der Anmeldemarke.

## II

Die nach § 66 MarkenG zulässige Beschwerde hat keinen Erfolg. Zu Recht und mit zutreffender Begründung, der sich der Senat zur Vermeidung von Wiederholungen anschließt, hat die Markenstelle der angemeldeten Bezeichnung die Eintragung nach § 37 Abs. 1, § 8 Abs. 2 Nr. 1 MarkenG versagt. Die Beschwerdebegründung bietet für eine abweichende Beurteilung keinen Anlass.

Es kann dahinstehen, ob die Schutzfähigkeit der Anmeldemarke bereits an § 8 Abs. 2 Nr. 2 MarkenG scheitert, denn auf jeden Fall steht der Eintragung der Anmeldemarke das Schutzhindernis des § 8 Abs. 2 Nr. 1 MarkenG entgegen, weil ihr jegliche Unterscheidungskraft i. S. dieser Vorschrift fehlt.

Unterscheidungskraft ist nach der ständigen Rechtsprechung des Europäischen Gerichtshofs (vgl. EuGH MarkenR 2003, 187, 190 [Rz. 41] - Gabelstapler, WRP 2002, 924, 930 [Rz. 35] – Philips/Remington) und des Bundesgerichtshofs (vgl. BGH GRUR 2000, 502, 503 – St. Pauli Girl; GRUR 2000, 720, 721 – Unter Uns) die Eignung einer Marke, von den Abnehmern, an welche sich die beanspruchten Waren oder Dienstleistungen richten, als Unterscheidungsmittel für die angemeldeten Waren oder Dienstleistungen eines Unternehmens gegenüber solchen anderer Unternehmen aufgefasst zu werden. Trotz des grundsätzlich gebotenen großzügigen Maßstabs (st. Rspr., vgl. BGH, GRUR 1995, 408 [409] - PROTECH; BGH GRUR 2001, 413, 415 - SWATCH) ist vorliegend davon auszugehen, dass die durchschnittlich informierten, aufmerksamen und verständigen (vgl. EuGH GRUR 2003, 604, 605 – Libertel; GRUR 2004, 943, 944 – SAT. 2) Abnehmer in der Anmeldemarke keinen Hinweis mehr auf die Herkunft der beanspruchten Waren aus einem *bestimmten* Unternehmen sehen, sondern ihr nur einen für diese Waren im Vordergrund stehenden beschreibenden Begriffsinhalt entnehmen werden (vgl. BGH GRUR 2001, 1151, 1153 - marktfrisch; GRUR 2003, 1050, 1051 – City-Service; BGH, GRUR 2001, 162, 163 m. w. N. - RATIONAL SOFTWARE CORPORATION).

Wie auch die Anmelderin nicht abstreitet, besteht die Anmeldemarke erkennbar aus dem deutschen Wort „Spiel“ und der üblichen Verkürzung „tech“ für „Technik, Technologie“ (vgl. BGH GRUR 1995, 408, 409 - PROTECH). Die angesprochenen Verkehrskreise werden sie daher ohne weiteres im Sinne von „Spieltechnik, Spieltechnologie“ verstehen, ob es die gewählte Wortverbindung zur Zeit (noch) nicht gibt, ist unerheblich. Für die Frage, ob und welchen Sinngehalt eine Wortverbindung hat, kommt es - selbst wenn es sich um eine vom Anmelder „erfundene“ Wortneuschöpfung handelt - allein auf das Sprachverständnis der angesprochenen Verkehrskreise an. Da ist allein auf die sich aufdrängende Bedeutung, unabhängig davon, ob die Wortkombination bereits Verwendung gefunden hat (vgl. EuGH GRUR 2004, 146, 147 f. [Rz. 32] - DOUBLEMINT; BGH WRP 2002, 982, 984 - FRÜHSTÜCKSDRINK I), abzustellen. Die Ansicht der Anmelderin, die Begriffe „Spiel“ und „Technik“ verkörpern gegenläufige Sinngehalte, teilt der Senat nicht, zumal der Begriff „Spieltechnik“ bereits allgemein gebräuchlich ist. Der Einwand der Anmelderin, der Begriff „Technik“ erfasse nur das „exakte Lösen von naturwissenschaftlichen Problemen unter Anwendung der Ingenieurwissenschaften Mechanik und Physik“, lässt sich weder sprachlich [vgl. Duden - Deutsches Universalwörterbuch, 6. Aufl. Mannheim 2006 [CD-ROM], Stichwort „Technik“] noch wissenschaftlich belegen. Dass sich Spiele und Technik ohne jedes Problem verbinden lassen, zeigen zahlreiche elektronische Spiele, auf deren Herstellung nicht nur die Anmelderin spezialisiert ist.

In Zusammenhang mit den noch beanspruchten Waren, bei denen es sich durchweg um elektronische Spiele und deren Bestandteile handelt, werden die angesprochenen Verkehrskreise die Anmeldemarke somit zwanglos lediglich als Sachhinweis darauf auffassen, dass diese technischen Waren und Warenbestandteile zur Durchführung von Spielen bestimmt und geeignet sein können. Da die Anmeldemarke somit die Grundfunktion einer Marke nicht erfüllen kann, steht ihrer Schutzfähigkeit das im Allgemeininteresse liegende Ziel entgegen, dass Zeichen oder Angaben, die Merkmale der angemeldeten Waren bzw. Dienstleistungen beschreiben, von allen Unternehmen frei verwendet werden und nicht aufgrund

ihrer Eintragung als Marke zugunsten eines Unternehmens monopolisiert werden können (vgl. EuGH GRUR 1999, 723, 725 Rn. 25 – CHIEMSEE; GRUR 2004, 680, 681 Rn. 35, 36 – BIOMILD).

Da die Markenstelle somit im Ergebnis der Anmeldemarke zutreffend die Eintragung wegen des Schutzhindernisses nach § 8 Abs. 2 Nr. 1 MarkenG versagt hat, war die Beschwerde zurückzuweisen.

gez.

Unterschriften