



BUNDESPATENTGERICHT

29 W (pat) 35/19

(Aktenzeichen)

BESCHLUSS

In der Beschwerdesache

...

betreffend die Markenmeldung 30 2019 014 244.2

hat der 29. Senat (Marken-Beschwerdesenat) des Bundespatentgerichts am 20. Juli 2022 durch die Vorsitzende Richterin Dr. Mittenberger-Huber, die Richterin Lachenmayr-Nikolaou und die Richterin Seyfarth beschlossen:

Die Beschwerde wird zurückgewiesen.

Gründe

I.

Das Wortzeichen

World SimRacing League

ist am 14. Juni 2019 zur Eintragung als Wortmarke in das beim Deutschen Patent- und Markenamt (DPMA) geführte Markenregister für eine Vielzahl von Waren der Klassen 9 und 28 sowie Dienstleistungen der Klassen 35, 38, 41, 42 und 45 angemeldet worden. Nach Konkretisierung des Verzeichnisses mit Schreiben vom 26. August 2019 auf der Grundlage einer entsprechenden Beanstandung durch das DPMA vom 1. Juli 2019 wird nunmehr Schutz für die nachfolgend genannten Waren und Dienstleistungen beansprucht:

Klasse 09: Simulatoren; Software, einschließlich Spielsoftware; aufgezeichnete Daten; Datenbanken; bespielte Medien; mobile Apps; informationstechnologische, audiovisuelle, multimediale und fotografische Geräte; optische Geräte und Ausrüstung, Verstärkungsgeräte und Korrektoren; Teile und Zubehör für alle vorgenannten Waren, soweit in dieser Klasse enthalten;

Klasse 28: Spiele [auch elektronisch]; Videospielgeräte; Spielzeug; Spielwaren; Sportartikel und -ausrüstungen; Teile und Zubehör für alle vorgenannten Waren, soweit in dieser Klasse enthalten;

Klasse 35: Werbung, Marketing und Verkaufsförderung; zur Verfügung stellen von Werbeflächen, Werbezeiten und Werbeträgern; Vermietung von Werbeflächen, -zeiten und -materialien; Verkaufsförderung für Waren und Dienstleistungen Dritter durch Vermittlung von Sponsoren, die ihre Waren und Dienstleistungen mit Sportwettkämpfen und Sportaktivitäten

in Verbindung bringen; Bereitstellen eines Online- Marktplatzes für Käufer und Verkäufer von Waren und Dienstleistungen; Vermittlung von Verträgen für Dritte über den Kauf und Verkauf von Waren und Dienstleistungen; Hilfe in Geschäftsangelegenheiten, Geschäftsführung und administrative Dienstleistungen; kaufmännische Dienstleistungen und Verbraucherinformationsdienste, nämlich Vermittlungsdienstleistungen, Organisieren von Geschäftskontakten, kaufmännische Bewertungsdienste, Verhandlungs- und Vermittlungsdienste, Beschaffungsdienste für Dritte, Abonnementdienste; betriebswirtschaftliche Analyse-, Recherche- und Informationsdienstleistungen; Zusammenstellung, Pflege, Aktualisierung und Systematisierung von Daten und Informationen in Computerdatenbanken; Beratung und Information in Bezug auf vorgenannte Dienstleistungen, soweit in dieser Klasse enthalten;

Klasse 38: Bereitstellung eines Zugangs zu Plattformen und Portalen in weltweiten Computernetzwerken, im Internet und in drahtlosen Netzwerken; Bereitstellung eines Zugangs zu einem elektronischen Marktplatz [Portal] in Computernetzwerken, im Internet und in drahtlosen Netzwerken; Computerkommunikations- und Internetzugriffsdienste; Bereitstellung des Zugriffs auf Inhalte, Webseiten und Internetportale; Telekommunikation; elektronischer Austausch von Nachrichten mittels Chatlines, Chatrooms und Internetforen; Bereitstellung von Online-Chat-Rooms und elektronischen Bulletin Boards zur Übermittlung von Nachrichten, Kommentaren und Multimediainhalten zwischen den Usern; Übertragung und Streaming von Videospielgeschehen und Videospielwettbewerben über weltweite Computernetze, das Internet und drahtlose Netze; Streaming von Ton-, Bild- und audio- visuellem Material über weltweite Kommunikationsnetze, das Internet und drahtlose Netze; Übermittlung von Informationen im Bereich E-Sport über weltweite Computernetzwerke, über das Internet und über drahtlose

Netzwerke, nämlich Nachrichten, Live-Spielstände, Statistiken und audiovisuelle Inhalte; Verschaffen des Zugriffs auf Computerdatenbanken mit Nachrichten, Live-Spielständen, Statistiken, Push-Benachrichtigungen und audiovisuellen Inhalten im Bereich E-Sport; Beratung und Information in Bezug auf vorgenannte Dienstleistungen, soweit in dieser Klasse enthalten;

Klasse 41: Bildung, Erziehung, Unterhaltung und Sport; Organisation und Durchführungen von Spielen und Wettbewerben, auch elektronisch; Platz- und Ticketreservierungs- und -buchungsdienste für Veranstaltungen und Wettbewerbe; Bereitstellung von digitalen Online-Veröffentlichungen in Form von Artikeln im Bereich E-Sport über weltweite Computernetzwerke, über das Internet und über drahtlose Netzwerke; Bereitstellung von audiovisuellen Inhalten im Bereich E-Sport über weltweite Computernetzwerke, über das Internet und über drahtlose Netzwerke; Bereitstellung von Informationen von einer interaktiven Website mit Nachrichten, Live-Spielständen, Statistiken, Push-Benachrichtigungen und audiovisuellen Inhalten im Bereich E-Sport; Bereitstellung von Informationen aus einer Computerdatenbank mit Nachrichten, Live-Spielständen, Statistiken, Push-Benachrichtigungen und audiovisuellen Inhalten im Bereich E-Sport; Bereitstellen von Nachrichten, Live-Spielständen, Statistiken, Push-Benachrichtigungen und audiovisuellen Inhalten im Bereich E-Sport; Bereitstellen von elektronischen Publikationen [nicht herunterladbar]; Verlags- und Berichtswesen; Beratung und Information in Bezug auf vorgenannte Dienstleistungen, soweit in dieser Klasse enthalten;

Klasse 42: Hosting-Dienste, Software as a Service [SaaS] und Vermietung von Software; Entwurf und Entwicklung von Computerhardware und -software; Online-Bereitstellung von nicht herunterladbarer Software;

Beratung und Information in Bezug auf vorgenannte Dienstleistungen, soweit in dieser Klasse enthalten;

Klasse 45: Lizenzierungsdienste; Knüpfen von sozialen Kontakten im Internet; Verwertung von gewerblichen Schutzrechten und Urheberrechten durch Lizenzvergabe [juristische Dienstleistungen]; Beratung und Information in Bezug auf vorgenannte Dienstleistungen, soweit in dieser Klasse enthalten;

Mit Beschluss vom 12. September 2019 hat die Markenstelle für Klasse 35 des DPMA die Anmeldung unter Bezugnahme auf den Beanstandungsbescheid vom 1. Juli 2019 wegen fehlender Unterscheidungskraft gemäß §§ 8 Abs. 2 Nr. 1, 37 Abs. 1 MarkenG zurückgewiesen. Die Markenstelle hat ihrem Beschluss – trotz der mit Schriftsatz vom 26.08.2019 erklärten Zustimmung der Anmelderin zu den mit dem Beanstandungsbescheid vorgeschlagenen Änderungen – das ursprüngliche Waren- und Dienstleistungsverzeichnis zugrunde gelegt.

Zur Begründung ist ausgeführt, das Zeichen „World SimRacing League“ stelle eine leicht verständliche Wortfolge aufeinander bezogener Begriffe dar, die im Wesentlichen aus Wörtern des englischen Grundwortschatzes gebildet sei. Die Wörter „World“ und „League“ ließen sich mit „Welt“ sowie „Liga“ oder „Verband“ übersetzen und würden im Zusammenhang regelmäßig die Bedeutungen „Weltliga“ oder „Weltverband“ aufweisen, wobei in diesen Fällen häufig die Art der Liga bzw. des Verbandes durch Einfügung einer beschreibenden Sachangabe näher bezeichnet werde (z. B. „World Football League“; „World Hockey League“; „World Surf League“; „World Rugby League“). Daher füge sich der Begriff „SimRacing“, als Hinweis darauf, dass es sich um einen Verband bzw. eine Liga für „virtuelle Rennen“ handle, nahtlos in diese Reihe vergleichbarer Bezeichnungen ein. Entgegen der Ansicht der Anmelderin werde der angesprochene Verkehr, der sich sowohl aus Fachverkehrskreisen der Bereiche Unterhaltung, Kommunikation und Technik als auch aus breiten allgemeinen Verkehrskreisen zusammensetze, dem Begriff

„SimRacing“ ohne Weiteres den vorgenannten Aussagegehalt beimessen. Der Begriff „Sim-Racing“ sei bereits vor der Markenmeldung in diesem Sinne gebraucht worden. Der Begriff „Racing“ sei ein geläufiges Wort der englischen Sprache, das u. a. mit „Rennen“ oder „Rennsport“ übersetzt werde. Die Abkürzung „Sim“ werde keinesfalls bloß als Hinweis auf „SIM-Karten“ verstanden, sondern jedenfalls auch als Kurzform für „Simulation“ verwendet. Unter Berücksichtigung der beanspruchten Waren und Dienstleistungen werde der Verkehr den Bestandteil „SimRacing“ daher im Sinne von „virtuelles Rennen“ verstehen und dem Gesamtzeichen „World Sim-Racing League“ somit die oben dargestellte Bedeutung „Weltliga für virtuelle Rennen“ bzw. „Weltverband für virtuelle Rennen“ beimessen. Simulationsprogramme bzw. -spiele und insbesondere Rennsimulationen seien bereits seit Jahren eine weit verbreitete und beliebte Form der Freizeitgestaltung. Mittlerweile habe sich eine eigene (sog.) E-Sport-Szene entwickelt, die zunehmend auch wirtschaftlich vermarktet werde. In diesem Zusammenhang sei es üblich, dass Spieler oder Teams auf E-Sport-Veranstaltungen gegeneinander antreten und sich in Ligen organisieren. Vor diesem Hintergrund stelle sich das angemeldete Zeichen als rein beschreibende Angabe in Bezug auf die beanspruchten Waren und Dienstleistungen dar. So könnten die Dienstleistungen der Klasse 41 die Durchführung virtueller Rennen im Rahmen einer weltweiten Liga zum Gegenstand haben oder in Form einer E-Sport-Veranstaltung von einem „Weltverband für virtuelle Rennen“ angeboten werden, wobei auch gleichzeitig über Spielstatistiken und sonstige Inhalte (online) informiert werden könne. Entsprechendes treffe auf die Dienstleistungen der Klasse 38 sowie auf die Dienstleistungen der Klasse 42 „Hosting-Dienste, Software as a Service [SaaS] und Vermietung von Software“ zu, die für die Durchführung einer solchen Veranstaltung sogar essenziell seien, da die Teilnahme an einem virtuellen Rennen eine gemeinsam genutzte Online-Plattform bzw. ein gemeinsames Netzwerk voraussetze, über das die Teilnehmer elektronisch miteinander kommunizieren und in das die Spielinhalte gleichzeitig in Ton und Bild übertragen und abgerufen werden könnten. Die Waren der Klasse 9 sowie die Waren der Klasse 28 „Spiele [auch elektronisch]; Videospiegelgeräte“ könnten der Durchführung der vorgenannten Dienstleistungen dienen und würden insofern

einen engen beschreibenden Bezug zu diesen aufweisen, während es sich bei den übrigen Waren der Klasse 28 um (auch für den Bereich der Computerspiele) typische Merchandisingprodukte handele, die ebenfalls durch einen „Weltverband“ angeboten würden oder eine „weltweite Liga“ bewerben könnten. Schließlich würden E-Sport-Veranstaltungen, wie andere Sportereignisse auch, für bestimmte Verkaufs- und Werbezwecke genutzt, so dass die Dienstleistungen der Klassen 35 und 45 von einem „Weltverband für virtuelle Rennen“ oder im Rahmen einer „Weltliga für virtuelle Rennen“ angeboten werden könnten.

Hiergegen richtet sich die Beschwerde der Anmelderin, die sinngemäß beantragt,

den Beschluss der Markenstelle für Klasse 35 vom 12. September 2019 aufzuheben.

Zur Begründung trägt die Beschwerdeführerin vor, die Verkehrskreise würden die Wortfolge „World SimRacing League“ bereits nicht als Bezeichnung für einen Weltverband/eine Weltliga für virtuelle Rennen verstehen, zumindest nicht ohne mehrere gedankliche Zwischenschritte. Die von der Markenstelle vorgelegten Nachweise seien nicht geeignet, der Marke „World SimRacing League“ die Unterscheidungskraft abzusprechen. Auf diesen Internetseiten werde nicht die Marke „World SimRacing League“ als Ganzes verwendet. Die Wortkombination „SimRacing“ sei auch nicht aus sich heraus verständlich. Der angesprochene Verkehr werde den Begriff „Sim“ keineswegs im Sinne von „Simulation“ verstehen, auch nicht im Zusammenhang mit den streitgegenständlichen Waren und Dienstleistungen. Dass es sich bei „Sim“ gerade nicht um eine gängige Abkürzung des Begriffs „Simulation“ handele, ergebe sich aus den von der Markenstelle vorgelegten Artikeln, in denen neben der Abkürzung „Sim“ zusätzlich das Wort „Simulation“ verwendet werde. Auch aus der von der Markenstelle dargelegten zunehmenden Bekanntheit des „E-Sports“ könnten keine Rückschlüsse auf die Geläufigkeit des Begriffes „SimRacing“ gezogen werden. Den relevanten Verkehrskreisen sei der Begriff „Sim“ vielmehr nur von den sog. „Sim-Karten“

geläufig, so dass sie dem Begriff „Sim“ unabhängig von den Waren und Dienstleistungen zunächst nur diese Bedeutung entnehmen würden. Da der Begriff in dieser Bedeutung in Verbindung mit „Racing“ keinen Sinn ergebe, würden die Verkehrskreise erst anschließend weitere Bedeutungen des Bestandteils „Sim“ in Betracht ziehen und kämen – wenn überhaupt – erst nach mehrmaligem Überlegen und einigen Gedankengängen auf eine Übersetzung des Bestandteils „Sim“ mit „Simulation“. Den Worten „Simulation“ bzw. „Simuliert“ kämen des Weiteren mehre Bedeutungen zu, primär bezögen sie sich auf ein Vortäuschen beispielsweise einer Krankheit. „Simuliert“ sei also kein Synonym für „virtuell“, vielmehr sei für eine Gleichsetzung des Begriffs „simuliert“ mit der Bedeutung „virtuell“ ein weiterer gedanklicher Zwischenschritt der angesprochenen Verkehrskreise erforderlich. Dem Zeichen „World SimRacing League“ könne daher kein für die fraglichen Waren und Dienstleistungen im Vordergrund stehender Begriffsgehalt zugeordnet werden.

Zu einem anderen Ergebnis komme man auch nicht bei einer Analyse der angemeldeten Wortfolge im Hinblick auf die einzelnen Waren und Dienstleistungen. Die Begründung der Markenstelle differenziere nicht ausreichend hinsichtlich der in Klasse 41 angemeldeten Dienstleistungen. Soweit die Markenstelle mit einem inhaltlichen Bezug zu virtuellen Rennen argumentiere, sei ein nur irgendwie denkbarer Bezug für die Verneinung der Unterscheidungskraft einer Bezeichnung in Bezug auf Dienstleistungen der Klasse 41 nicht ausreichend, da diese Dienstleistungen sich auf unendlich viele Themen beziehen könnten. Des Weiteren sei in Bezug auf die in Klasse 38 beanspruchten Dienstleistungen sowie die in Klasse 42 beanspruchten Dienstleistungen „Hosting-Dienste, Software as a Service [SaaS] und Vermietung von Software“ fraglich, wie diese die Durchführung virtueller Rennen zum Gegenstand haben könnten. Die Verkehrskreise gingen auch nicht davon aus, dass diese Dienstleistungen von einem „Weltverband für virtuelle Rennen“ angeboten würden. Soweit die Markenstelle in Bezug auf die Waren der Klassen 9 und 28 auf einen inhaltlichen Zusammenhang dieser Waren mit den in den Klassen 38, 41 und 42 beanspruchten Dienstleistungen abstelle, so führe dies nicht dazu, dass das Zeichen automatisch auch beschreibend für diese Waren sei.

Vielmehr müsse ein direkter Zusammenhang zwischen dem Zeichen und den Waren bestehen und nicht lediglich ein Zusammenhang, der sich erst durch mehrere Gedankenschritte erschließe. In Bezug auf die Dienstleistungen der Klassen 35 und 45 würden wiederum alle Dienstleistungen dieser Klassen „über einen Kamm geschoren“. Ein Teil der in Klasse 35 beanspruchten Dienstleistungen sowie sämtliche relevanten Dienstleistungen der Klasse 45 stünden in keinerlei Zusammenhang mit Verkaufs- und Werbezwecken bzw. mit einem „Weltverband für virtuelle Rennen“ oder einer „Weltliga für virtuelle Rennen“. Aber auch in Bezug auf die weiteren Werbe- und Verkaufsförderungsdienstleistungen der Klasse 35 sei das Zeichen „World SimRacing League“ unterscheidungskräftig, da es für die Verneinung der Unterscheidungskraft nicht ausreiche, dass Dienstleistungen der Klasse 35 von einem „Weltverband für virtuelle Rennen“ oder im Rahmen einer „Weltliga für virtuelle Rennen“ angeboten werden könnten. Dies stelle nur „einen irgendwie denkbaren Bezug“ dar, der aber keineswegs zu einer mangelnden Unterscheidungskraft von „World SimRacing League“ für die Dienstleistungen führen könne.

Schließlich sei die Eintragung vergleichbarer Marken zu berücksichtigen, da die Markenstelle verpflichtet sei, ihre Befugnisse im Einklang mit den allgemeinen Grundsätzen des Unionsrechts wie dem Grundsatz der Gleichbehandlung und dem Grundsatz der ordnungsgemäßen Verwaltung, auszuüben. Der Eintragung der im Erwidernsschreiben auf die Beanstandung genannten Marken komme folglich eine Indizwirkung für den vorliegenden Fall zu.

Die angemeldete Bezeichnung „World SimRacing League“ sei für die beanspruchten Waren und Dienstleistungen unterscheidungskräftig, zudem bestehe auch kein Freihaltebedürfnis. „World SimRacing League“ sei kein Wort der deutschen Sprache, sondern eine Wortneuschöpfung der Anmelderin.

Zur Ergänzung des Tatbestands wird auf den am 25. Februar 2021 versandten Hinweis des Senats und den übrigen Akteninhalt Bezug genommen.

II.

Die zulässige, insbesondere nach §§ 66 Abs. 1 MarkenG statthafte und gem. § 66 Abs. 2 MarkenG fristgerecht eingelegte Beschwerde hat in der Sache keinen Erfolg.

A. Im Laufe des Beschwerdeverfahrens haben sich die Vorschriften des Markengesetzes mit Wirkung vom 14. Januar 2019 geändert. Eine für die Beurteilung des Streitfalls maßgebliche Änderung der Rechtslage folgt daraus nicht (BGH GRUR 2020, 411 Rn. 8 - #darferdas? II). Die Eintragungshindernisse der fehlenden Unterscheidungskraft aus Art. 3 Abs. 1 Buchst. b und des Freihaltebedürfnisses aus Art. 3 Abs. 1 Buchst. c der Richtlinie 2008/95/EG (MarkenRL a. F.) finden sich nun in Art. 4 Abs. 1 Buchst. b und c der Richtlinie (EU) 2015/2436 (MarkenRL) und werden unverändert umgesetzt durch § 8 Abs. 2 Nr. 1 und 2 MarkenG.

B. Bei der Zugrundelegung eines falschen Waren- und Dienstleistungsverzeichnisses liegt es gem. § 70 Abs. 3 Nr. 2 MarkenG im Ermessen des Gerichts, den angefochtenen Beschluss ohne Sachentscheidung aufzuheben und eine erneute Entscheidung durch das DPMA herbeizuführen. An einem solchen „wesentlichen Verfahrensmangel“ leidet ein Verfahren vor dem DPMA aber nur dann, wenn dieses nicht mehr als ordnungsgemäße Entscheidungsgrundlage für den darauf beruhenden Beschluss des DPMA anzusehen ist (BPatG, Beschluss vom 29.04.2015, 29 W (pat) 512/15 – VOLUTION SPORTS/VOLUTION). Entspricht das Waren- und Dienstleistungsverzeichnis in keiner Weise den Mindestvoraussetzungen (BIPMZ 1995, 418 – Hotshower) oder ist das beanspruchte Dienstleistungsverzeichnis ungewöhnlich umfangreich und enthält in der nicht hinreichend geklärten

(Ur-)Fassung zahlreiche Begriffe, bei denen die Annahme des Bestehens eines Schutzhindernisses nicht zwingend erscheint (BPatG, Beschluss vom 16.03.2005, 26 W (pat) 8/02 – reisebuchung24) oder entsteht eine nicht hinnehmbare Rechtsunsicherheit wegen unzulässiger Ausnahmerevermerke (BPatG, Beschluss vom 18.12.2013, 29 W (pat) 101/12 – balanceplanner), liegt ein solcher „wesentlicher“ Verfahrensmangel vor. Davon ist vorliegend nicht auszugehen, da mit dem Beanstandungsbescheid vom 1. Juli 2019 lediglich die Umgruppierung von zwei Dienstleistungen aus Klasse 41 in Klasse 38 und zwei geringfügige sprachliche Umformulierungen vorgeschlagen wurden, denen die Anmelderin mit Schriftsatz vom 26. August 2019 zugestimmt hatte. Gleichwohl ist die Markenstelle vom ursprünglichen Verzeichnis ausgegangen. Eine Abwägung zwischen dem Interesse an einer erneuten Befassung des DPMA mit dem vorliegenden Verfahren einerseits und der Verfahrensbeschleunigung andererseits spricht vorliegend für eine zügige Entscheidung durch den Senat.

C. Der Eintragung der angemeldeten Wortkombination „**World SimRacing League**“ als Marke steht im Zusammenhang mit den beanspruchten Waren und Dienstleistungen auch im Hinblick auf das der Beschwerde zugrundeliegende leicht veränderte Verzeichnis das absolute Schutzhindernis der fehlenden Unterscheidungskraft gemäß § 8 Abs. 2 Nr. 1 MarkenG entgegen.

I. § 8 Abs. 2 Nr. 1 MarkenG schließt von der Eintragung als Marke Zeichen aus, denen für die in der Anmeldung beanspruchten Waren und Dienstleistungen jegliche Unterscheidungskraft fehlt. Unterscheidungskraft ist die einem Zeichen zukommende Eignung, die von der Anmeldung erfassten Waren bzw. Dienstleistungen als von einem bestimmten Unternehmen stammend zu kennzeichnen und so diese Waren und Dienstleistungen von denjenigen anderer Unternehmen zu unterscheiden (vgl. EuGH GRUR 2015, 1198 Rn. 59 f. – Nestlé/Cadbury [Kit Kat]; BGH GRUR 2020, 411 Rn. 10 – #darferdas? II; GRUR 2018, 301 Rn. 11 – Pippi-Langstrumpf-Marke; GRUR 2016, 934 Rn. 9 – OUI; GRUR 2014, 569 Rn. 10 – HOT). Denn die Hauptfunktion einer Marke besteht darin, die

Ursprungsidentität der gekennzeichneten Waren oder Dienstleistungen zu gewährleisten (EuGH GRUR 2010, 228 Rn. 33 – Audi AG/HABM [Vorsprung durch Technik]; GRUR 2008, 608 Rn. 66 – Eurohypo AG/HABM [EUROHYPO]; BGH GRUR 2016, 934 Rn. 9 – OUI; GRUR 2014, 565 Rn. 12 – smartbook).

Da allein das Fehlen jeglicher Unterscheidungskraft ein Eintragungshindernis begründet, ist ein großzügiger Maßstab anzulegen, so dass jede auch noch so geringe Unterscheidungskraft genügt, um das Schutzhindernis zu überwinden (BGH GRUR 2018, 301 Rn. 11 – Pippi-Langstrumpf-Marke; GRUR 2016, 934 Rn. 9 – OUI). Ebenso ist zu berücksichtigen, dass der Verkehr ein als Marke verwendetes Zeichen in seiner Gesamtheit mit allen seinen Bestandteilen so aufnimmt, wie es ihm entgegentritt, ohne es einer analysierenden Betrachtungsweise zu unterziehen (EuGH GRUR 2004, 428 Rn. 53 – Henkel KGaA; BGH GRUR 2018, 301 Rn. 15 – Pippi-Langstrumpf-Marke; GRUR 2016, 934 Rn. 10 – OUI; GRUR 2014, 872 Rn. 13 – Gute Laune Drops).

Maßgeblich für die Beurteilung der Unterscheidungskraft zum relevanten Anmeldezeitpunkt (BGH GRUR 2013, 1143 Rn. 15 – Aus Akten werden Fakten) sind einerseits die beanspruchten Waren oder Dienstleistungen und andererseits die Auffassung der beteiligten inländischen Verkehrskreise, wobei auf die Wahrnehmung des Handels und/oder des normal informierten, angemessen aufmerksamen und verständigen Durchschnittsverbrauchers der fraglichen Waren oder Dienstleistungen abzustellen ist (EuGH GRUR 2019, 1194 Rn. 20 – AS/DPMA [#darferdas?]; GRUR 2006, 411 Rn. 24 – Matratzen Concord AG/Hukla Germany SA [MATRATZEN]; BGH GRUR 2014, 376 Rn. 11 – grill meister).

Keine Unterscheidungskraft besitzen insbesondere Zeichen, die einen beschreibenden Begriffsinhalt enthalten, der für die in Frage stehenden Waren oder Dienstleistungen ohne Weiteres und ohne Unklarheiten als solcher erfasst wird (EuGH GRUR 2004, 674 Rn. 86 – Koninklijke KPN Nederland NV/Benelux-Merkenbureau [Postkantoor]; BGH GRUR 2018, 932 Rn. 8 – #darferdas? I). Auch

Angaben, die sich auf Umstände beziehen, die die Ware oder die Dienstleistung selbst nicht unmittelbar betreffen, fehlt die Unterscheidungskraft, wenn durch die Angabe ein enger beschreibender Bezug zu den angemeldeten Waren oder Dienstleistungen hergestellt wird und deshalb die Annahme gerechtfertigt ist, dass der Verkehr den beschreibenden Begriffsinhalt als solchen ohne Weiteres und ohne Unklarheiten erfasst und in der Bezeichnung nicht ein Unterscheidungs mittel für die Herkunft der angemeldeten Waren oder Dienstleistungen sieht (BGH GRUR 2018, 301 Rn. 15 – Pippi-Langstrumpf-Marke; GRUR 2014, 569 Rn. 10 – HOT; GRUR 2012, 1143 Rn. 9 – Starsat). Ferner kommt die Eignung, Waren oder Dienstleistungen ihrer Herkunft nach zu unterscheiden, solchen Angaben nicht zu, die aus gebräuchlichen Wörtern oder Wendungen der deutschen oder einer bekannten Fremdsprache bestehen, die vom Verkehr – etwa auch wegen einer entsprechenden Verwendung in der Werbung – stets nur als solche und nicht als Unterscheidungs mittel verstanden werden (BGH GRUR 2020, 411 Rn. 11 – #darferdas? II; GRUR 2016, 934 Rn. 12 – OUI; GRUR 2014, 872 Rn. 21 – Gute Laune Drops; GRUR 2014, 569 Rn. 26 – HOT; GRUR 2010, 640 Rn. 13 – hey!).

II. Nach diesen Grundsätzen ist die Unterscheidungskraft des angemeldeten Zeichens im hier relevanten Waren- und Dienstleistungszusammenhang zu verneinen, da die angesprochenen Verkehrskreise die Bezeichnung ohne besonderen gedanklichen Aufwand lediglich als beschreibende Sachangabe und nicht als Hinweis auf die Herkunft aus einem bestimmten Unternehmen auffassen.

1. Angesprochene Verkehrskreise der beanspruchten Waren der Klassen 9 und 28 sind die allgemeinen Verkehrskreise, also der Handel sowie der normal informierte, angemessen aufmerksame und verständige Durchschnittsverbraucher. Ebenso wenden sich die Dienstleistungen der Klassen 38 und 41, ein Großteil der in Klasse 42 beanspruchten Dienstleistungen sowie die Dienstleistung der Klasse 45 „Knüpfen von sozialen Kontakten im Internet“ an die allgemeinen Verkehrskreise und hier insbesondere auch an den Durchschnittsverbraucher, während sich die weiteren in Klasse 45 beanspruchten Dienstleistungen ebenso wie die

Dienstleistungen der Klasse 35 und die in Klasse 42 beanspruchten „Hosting-Dienste“ in erster Linie an Geschäftskunden wenden.

2. Die angemeldete Wortkombination „World SimRacing League“ setzt sich aus dem zum Grundwortschatz der englischen Sprache gehörenden Wort „World“ mit der Bedeutung „Welt“, dem Bestandteil „SimRacing“ sowie dem weiteren englischen Wort „league“ mit der Bedeutung „Liga, Verband“ (vgl. Anlage 5 zum Beanstandungsbescheid der Markenstelle vom 1. Juli 2019) zusammen.

Auch wenn bei der Beurteilung der Unterscheidungskraft im Ergebnis auf das Zeichen in seiner Gesamtheit abzustellen ist, so ist es doch zulässig, zunächst die Bestandteile getrennt zu betrachten, sofern die Beurteilung des Schutzhindernisses auf einer sich anschließenden Prüfung der Gesamtheit dieser Bestandteile beruht (vgl. EuGH GRUR 2006, 229 Rn. 11 – BioID).

Aufgrund der Binnengroßschreibung des Buchstabens „R“ erkennt der angesprochene Verkehr – und zwar sowohl der Durchschnittsverbraucher als auch angesprochene Geschäftskunden – dass sich der Bestandteil „SimRacing“ seinerseits aus dem englischen Wort „racing“, dem als Substantiv insbesondere die Bedeutung „Rennen, Rennsport“ zukommt (vgl. Anlagenkonvolut 0 zum Hinweis des Senats vom 25. Februar 2021), und der Buchstabenfolge „Sim“ als Abkürzung für „Simulation“ (vgl. <https://www.abkuerzungen.com/bedeutung/SIMULATION> zu „Sim.“) zusammensetzt. Zwar können der Buchstabenfolge „Sim“ diverse weitere Bedeutungen zukommen, wie die Beschwerdeführerin in ihrer Beschwerdebegründung zutreffend ausführt, beispielsweise ist die „SIM-Card“ von Smartphones jedermann geläufig. Allerdings ist vorliegend die Kombination mit dem weiteren Wort „Racing“ zu berücksichtigen, die ein Verständnis der Buchstabenfolge „Sim“ im Sinne von „Simulation“ nahelegt. Für ein entsprechendes Verständnis der Wortfolge „Sim“ als Abkürzung für „Simulation“ sprechen zudem weitere Verwendungen dieser Abkürzung im virtuellen Bereich wie beispielsweise der Name des Computerspiels „SimCity“, einer Computerspielreihe mit langer

Tradition und hohem Bekanntheitsgrad (vgl. Anlagenkonvolut 1 zum gerichtlichen Hinweis vom 25. Februar 2021). Der Begriffskombination „SimRacing“ kommt daher die Bedeutung „Simulationsrennsport, Rennsimulation“ bzw. (gleichbedeutend) „virtuelles Rennen“ zu (vgl. Anlagenkonvolut 2 zum gerichtlichen Hinweis, z. B. wikipedia-Artikel „Rennsimulation“; SimRacing-Angebot des ADAC in der ADAC Motorwelt 12/19; u. a. mit der Aussage: „*Bereits seit einigen Jahren erfreut sich Simracing großer Beliebtheit, Tendenz steigend*“). Eine Verwendung in diesem Sinne kann bereits für die Zeit vor der Anmeldung der verfahrensgegenständlichen Wortfolge am 14. Juni 2019 nachgewiesen werden (vgl. die Anlagen zum Beanstandungsbescheid der Markenstelle mit den Aussagen „*Sim-Racing: Der virtuelle Rennsport boomt.*“, Bericht vom 17.08.2018 auf der Internetseite von Redbull, Anlage 1 zum Beanstandungsbescheid; „*So ziemlich jeder Rennsüchtige ist schon mal über das Wort Simracing gestolpert*“, Beitrag vom 3. Februar 2014 auf www.racingblog.de, Anlage 2 zum Beanstandungsbescheid). Der Deutsche Motorsportbund hat schon im Jahr vor der verfahrensgegenständlichen Anmeldung, und zwar am 4. Oktober 2018, beschlossen, SimRacing als offizielle Motorsport-Disziplin anzuerkennen (vgl. Anlage 3 zum Hinweis des Senats). In Verbindung mit den auch dem angesprochenen Durchschnittsverbraucher verständlichen Worten „World“ und „League“ in der insoweit zur Bezeichnung einer höchsten internationalen Spielklasse in bestimmten Sportarten üblichen Wortkombination (oder auch eines höchsten internationalen Niveaus, vgl. Anlage 4 zum gerichtlichen Hinweis) kommt der angemeldeten Bezeichnung „World SimRacing League“ daher die Bedeutung „Weltliga/Weltverband für virtuelle Rennen/Simulationsrennsport“ zu.

Aufgrund dieser Nachweise und insbesondere der dargelegten Verwendung der Bezeichnung „SimRacing“ kann angenommen werden, dass die angesprochenen Verkehrskreise, und zwar auch die allgemeinen Verkehrskreise, diesen Bestandteil und die angemeldete Wortfolge „World SimRacing League“ in ihrer Gesamtheit im vorgenannten Sinne verstehen. Erst Recht ist von einem entsprechenden Verständnis der angesprochenen Verkehrskreise auszugehen, soweit sich die

Waren und Dienstleistungen an Fachkreise wenden, die sich beispielsweise als Händler mit (Spiele-)Software befassen.

Im Übrigen würden die angesprochenen Verkehrskreise selbst dann, wenn man unterstellen würde, dass sie die Bedeutung des Bestandteils „Sim“ als Abkürzung für „Simulation“ nicht verstünden, doch im Hinblick auf die Ihnen geläufigen Bestandteile „World“, „Racing“ und „League“ und aufgrund der Art der Wortzusammensetzung in jedem Fall erkennen, dass es sich um eine Weltliga in einer Rennsportart handelt. Die angemeldete Bezeichnung fügt sich insoweit in eine ganze Reihe derartiger Wortbildungen, die die Weltliga einer bestimmten Sportart bezeichnen, ein (vgl. die im Anlagenkonvolut 5 zum Hinweis des Senats festgehaltenen Beispiele: world surf league; world football league; world basketball league; world dance league; world hockey league etc.).

3. Die angesprochenen Verkehrskreise werden in der Bezeichnung „World SimRacing League“ in der Bedeutung „Weltliga/Weltverband für virtuelle Rennen/Simulationsrennsport“ im Zusammenhang mit den beanspruchten Waren und Dienstleistungen lediglich einen beschreibenden Sachhinweis darauf sehen, dass diese Waren und Dienstleistungen mit einer Weltliga/einem Weltverband für (virtuelle) Rennen zu tun haben. Dem angemeldeten Zeichen fehlt somit jegliche Unterscheidungskraft.

a) Dies gilt zunächst für die Waren der Klasse 9. Die Geräte bzw. Ausrüstung, Software oder Daten(banken) können jeweils der Durchführung virtueller Rennen durch einen Weltverband dienen, bei diesen zum Einsatz kommen oder diese zum Gegenstand haben. Letzteres gilt insbesondere in Bezug auf Daten und Medien einschließlich Software. Soweit bei Waren oder Dienstleistungen, die einen gedanklichen Inhalt aufweisen können, eine angemeldete Marke in erster Linie als Inhaltsangabe zu sehen ist, fehlt die Unterscheidungskraft, weil jedenfalls ein enger beschreibender Bezug zwischen der Angabe und den betreffenden Waren bzw. Dienstleistungen anzunehmen ist (vgl. Ströbele in Ströbele/Hacker/Thiering,

MarkenG, 13. Aufl. 2021, § 8 Rn. 297). Zwar ist nicht jede Wortfolge, die in irgendeiner Art und Weise Gegenstand oder Thema eines Informationsträgers sein kann, als schutzunfähig anzusehen. Denn der bloße Umstand, dass Informationsträgern eine nahezu unbegrenzte Themenvielfalt zugrunde gelegt werden kann, darf – wie die Beschwerdeführerin zutreffend ausführt – nicht zur Verneinung der Schutzfähigkeit aller Ausdrücke führen, die auch nur irgendwie als Angabe eines Themenbereichs (theoretisch) in Betracht kommen könnten; vielmehr muss sich die Behandlung des Themas in der fraglichen Form und unter Verwendung des betreffenden Titels als naheliegend und branchenüblich darstellen. Hierfür ist in der Regel eine gewisse Allgemeinheit des Titels i. S. v. Oberbegriffen sowie eine Branchenüblichkeit der Bezeichnung von Waren bzw. Dienstleistungen nach inhaltsbeschreibenden Sachtiteln zu fordern (vgl. Ströbele in Ströbele/Hacker/Thiering, a. a. O., § 8 Rn. 299). „World SimRacing League“ eignet sich ohne Weiteres zur Bezeichnung des Inhalts von Software/Daten/Medien. Simulationsprogramme bzw. –spiele sind seit Jahren eine verbreitete und beliebte Form der Freizeitgestaltung. Entsprechende onlinefähige Programme ermöglichen es dem Spieler gegen andere (Mit-)Spieler virtuell anzutreten, woraus sich die sog. E-Sport-Szene entwickelt hat. So gibt es z. B. Spielsoftware/Computerspiele, die über eine App mit dem Titel „World Soccer League“ geladen werden können und im 3D-Format das Austragen von Fußballmeisterschaften erlauben (z. B. Anlage 6 zum gerichtlichen Hinweis). Die angesprochenen Verkehrskreise werden daher die Bezeichnung „World SimRacing League“ im Zusammenhang mit den in Klasse 9 beanspruchten Waren ebenfalls nur als beschreibende Angabe zum Einsatzzweck (bzgl. der Geräte/ Ausrüstung) oder des Inhalts (bzgl. der Software/Daten/Medien) dieser Waren ansehen.

b) Ebenso können die in Klasse 28 beanspruchten Spiel- und Sportwaren entweder das Austragen derartiger virtueller (Meisterschafts-)Rennen zum Inhalt - beispielsweise eines Videospiele - haben oder ihrer Durchführung dienen. So gibt es für virtuelle Rennen z. B. Spielsitze für Rennsimulatoren zum Einsatz mit PC oder Spielekonsolen, mit denen dem Nutzer ein unmittelbares (Fahr-)Erlebnis vermittelt

wird, das ihm das Gefühl geben soll, tatsächlich an einem Autorennen teilzunehmen (vgl. Anlage 7 zum gerichtlichen Hinweis).

c) Im Zusammenhang mit den in Klasse 35 beanspruchten Dienstleistungen werden die angesprochenen Geschäftskunden in der angemeldeten Bezeichnung ebenfalls nur einen Branchenhinweis bzw. einen Hinweis auf den Sachzusammenhang zwischen den angebotenen Dienstleistungen und (irgend-)einem Weltverband für Rennsimulationssport, von denen es - wie der Boxsport zeigt - durchaus mehrere geben kann, jedoch keinen Herkunftshinweis sehen. Dies gilt zunächst für sämtliche in Klasse 35 beanspruchten Werbedienstleistungen im weiteren Sinne. Zwar werden im Bereich der Werbung Dienstleistungen typischerweise nicht inhaltsbezogen angegeben. Üblich ist etwa eine Bezeichnung nach Art des Mediums oder aber der Branchen, auf die die Werbeleistungen bezogen sind, während eine Festlegung auf ein bestimmtes Themengebiet in der Regel nicht erfolgt (vgl. BGH GRUR 2009, 949 Rn. 24 – My World unter Zugrundelegung der dortigen Feststellungen der Vorinstanz). Allerdings werden Werbedienstleistungen oftmals gezielt im Zusammenhang mit sportlichen Ereignissen angeboten. So werden Werbekunden speziell zum Zwecke des Sponsorings im Rennsport angesprochen (vgl. Anlage 11 zum Hinweis des Senats: „Vollgas für Ihre Marke – Motorsport wirkt.“). Die Bezeichnung einer Weltliga/eines Weltverbands für Simulationsrennsport wird daher im Zusammenhang mit den in Klasse 35 beanspruchten Werbedienstleistungen insgesamt – und nicht nur hinsichtlich der Dienstleistungen „Verkaufsförderung für Waren und Dienstleistungen Dritter durch Vermittlung von Sponsoren, die ihre Waren und Dienstleistungen mit Sportwettkämpfen und Sportaktivitäten in Verbindung bringen“ – als Hinweis auf die Erbringung dieser Dienstleistungen anlässlich entsprechender Rennsport-Wettkämpfe aufgefasst werden. Dass es sich beim e-sports-Markt um eine eigene, bedeutende Branche handelt, zeigen die rasch steigenden hohen Umsätze. Der weltweite Umsatz belief sich im Jahr 2018 – mithin vor dem Anmeldezeitpunkt – auf ... US-Dollar. Im Jahr 2019 wurden Umsatzerlöse von ... Dollar erzielt und im Jahr 2021 stiegen diese auf

... US-Dollar
(<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/677986/umfrage/prognose-zum-umsatz-im-esports-markt-weltweit/>). Dementsprechend war auch bereits vor dem Anmeldezeitpunkt von einem „Boom“ des virtuellen Rennsports die Rede (vgl. Anlagenkonvolut 2 zum gerichtlichen Hinweis). Bereits am 2. Juli 2015 wurde von einem Ereignis im Juni 2014 in Frankfurt berichtet: „35.000 Fans verwandeln die Commerzbank-Arena in einen Hexenkessel, der von Konfettiregen und Feuerwerk umspielt wird. Doch es geht nicht um Fußball und die Star-Mannschaften heißen auch nicht FC Bayern, FC Basel, Real Madrid oder FC Barcelona, sondern Natus Vincere; Evil Geniuses, Invictus Gaming und MYinsanity. Auch hier geht es aber um Prämien wie in der Champions-League, satte 250.000 US-Dollar oder 224.000 CHF nimmt das Siegerteam mit nach Hause.“ (<https://www.redbull.com/de-de/esl-one-dota2-leagueoflegends-esport-arenen-2017-12-03-2017-12-03>). Zum Vergleich: Der Weltfußballverband FIFA hat in vier Jahren über 5 Milliarden US-Dollar erwirtschaftet, die zu 89 % aus der Vermarktung der von ihm organisierten Männer-Fußball-WM stammen (<https://de.wikipedia.org/wiki/FIFA>); mithin auch (nur) ca. 1,3 Milliarden jährlich.

Auch die weiteren in Klasse 35 beanspruchten Dienstleistungen wie z. B. „Zusammenstellung, Pflege, Aktualisierung und Systematisierung von Daten und Informationen in Computerdatenbanken“ weisen thematisch nur darauf hin, dass sie von einem oder für einen „Weltverband für (virtuelle) Rennen“ bzw. mit Bezug zu diesem erbracht werden.

d) Den in Klasse 38 beanspruchten Telekommunikationsdienstleistungen fehlt die erforderliche Unterscheidungskraft, weil zu ihnen nicht nur rein technische Komponenten, sondern auch die inhaltliche Bereitstellung und Übermittlung von Informationen gehören. Zwischen der technischen Dienstleistung und der Contentvermittlung besteht ein so enger Bezug, dass das entsprechende Verkehrsverständnis zwischen Technik und Inhalt insoweit nicht mehr trennt (vgl. BGH GRUR 2010, 1100, 1102 Rn. 22 – TOOOR!; BPatG, Beschluss vom

21.01.2016, 30 W (pat) 16/14 – eDetect m. w. N.). Anders als die Beschwerdeführerin unter Hinweis auf Dienstleistungen wie beispielsweise „elektronischer Austausch von Nachrichten mittels Chatlines, Chatrooms und Internetforen; Bereitstellung von Online-Chat-Rooms und elektronischen Bulletin Boards zur Übermittlung von Nachrichten, Kommentaren und Multimediainhalten zwischen den Usern“ meint, handelt es sich dabei um solche, die ohne weiteres einen inhaltlich-thematischen Bezug haben können. Jeder Verband kann derartige Foren für Dritte, nämlich die User, zum Meinungs austausch über spezifische, breit gefächerte Verbandsthemen bereitstellen. Vorliegend wird der angesprochene Verkehr dem angemeldeten Zeichen „World SimRacing League“ daher den Hinweis entnehmen, dass die beanspruchten Chatrooms sich im konkreten Fall mit dem Thema Rennsimulation allgemein bzw. einer Weltliga im Bereich Simulationsrennsport beschäftigen (vgl. auch Anlage 8 zum gerichtlichen Hinweis zum Forum „Virtual-Motorsport“).

e) Entsprechendes gilt für die in Klasse 41 beanspruchten Dienstleistungen. Ein Teil dieser Dienstleistungen kann der Durchführung von weltweiten Wettkämpfen innerhalb eines Verbands im Bereich Simulationsrennsport dienen, so dass die angesprochenen Verkehrskreise in der Bezeichnung „World SimRacing League“ lediglich einen Sachhinweis auf den Zweck bzw. den Gegenstand der Dienstleistungen sehen. Dies trifft beispielsweise auf die Dienstleistungen „Organisation und Durchführungen von Spielen und Wettbewerben, auch elektronisch; Platz- und Ticketreservierungs- und -buchungsdienste für Veranstaltungen und Wettbewerbe“ zu. Wie oben unter c) dargelegt, kann der Simulationsrennsport auch in großen Arenen stattfinden, in denen tausende von Fans live mit dabei sind. Die weiteren in Klasse 41 beanspruchten Dienstleistungen können sich thematisch mit einer Weltliga für virtuelle Rennen befassen, so dass die angesprochenen Verkehrskreise die angemeldete Wortfolge als Hinweis auf das Thema bzw. den Inhalt, der bereitgestellt wird, verstehen. Bei den Dienstleistungen „Bereitstellung von audiovisuellen Inhalten im Bereich E-Sport über weltweite Computernetzwerke, über das Internet und über drahtlose Netzwerke“,

„Bereitstellen von elektronischen Publikationen [nicht herunterladbar]; Verlags- und Berichtswesen“ werden die angesprochenen Verkehrskreise erwarten, dass sie sich mit einem Teilaspekt des e-Sports, nämlich Simulationsrennen in der Weltliga, beschäftigen. Dies gilt auch hinsichtlich der beanspruchten Oberbegriffe. Die angemeldete Wortfolge stellt dabei ihrer Art nach eine Bezeichnung dar, die ausreichend allgemein ist und sich als Titel bzw. Inhaltsangabe in Bezug auf diverse Publikationen oder Medien bzw. die auf diese bezogenen Dienstleistungen der Klasse 41 eignet (s. auch Anlage 9 zum Hinweis des Senats: Buchtitel „SIM RACING TRAINING BOOK“).

f) Auch im Zusammenhang mit den in Klasse 42 beanspruchten Dienstleistungen verhält es sich entsprechend. So kann sich beispielsweise die zu entwickelnde Computersoftware oder die bereitgestellte nicht herunterladbare Software thematisch mit dem Simulationsrennsport befassen, so dass die Bezeichnung „World SimRacing League“ insoweit als Inhaltsangabe oder Titel aufgefasst werden wird. Soweit die Beschwerdeführerin in ihrer Beschwerdebegründung argumentiert, dass die Dienstleistungen „Hosting-Dienste, Software as a Service [SaaS] und Vermietung von Software“ nicht der „Umsetzung“ oder „Durchführung“ virtueller Rennen dienen würden, so führt dies nicht zur Schutzfähigkeit der Bezeichnung hinsichtlich dieser Dienstleistungen, da auch diese sich mit einer „Weltliga für virtuelle Rennen“ befassen können.

g) Schließlich wird das angesprochene Publikum in der angemeldeten Bezeichnung im Zusammenhang mit den in Klasse 45 beanspruchten Lizenzierungs- und Verwertungsdienstleistungen sowie diesbezüglichen Beratungsdienstleistungen in der Wortfolge „World SimRacing League“ einen Hinweis auf den Gegenstand der betroffenen Rechte sehen. So gibt es Kanzleien oder Agenturen, die sich auf Rechte an Sportveranstaltungen spezialisiert haben (vgl. Anlagenkonvolut 10 zum gerichtlichen Hinweis: <https://www.sporta.de/de/index.html>; und Sportrechte-Agentur von ARD und ZDF https://de.wikipedia.org/wiki/Arena_Sport_Rechte_und_Marketing). Auch in Bezug

auf die Dienstleistung „Knüpfen von sozialen Kontakten im Internet“ stellt die angemeldete Bezeichnung eine Inhalts- bzw. Themenangabe dar, da soziale Kontakte im Internet oftmals über Foren geknüpft werden, die bestimmte Inhalte zum Gegenstand haben (vgl. Anlage 8 zum gerichtlichen Hinweis), und ebenso in sozialen Netzwerken regelmäßig Gruppen zu konkreten Themen gebildet werden.

III. Es kommt im Übrigen nicht darauf an, ob die Anmelderin die verfahrensgegenständliche Wortfolge „erfunden“ hat, sofern der angesprochene Verkehr in der in Frage stehenden Bezeichnung nur eine beschreibende Verwendung und nicht (auch) einen Hinweis auf die Herkunft der Dienstleistungen aus einem bestimmten Geschäftsbetrieb sieht. Der Aspekt der „Neuheit“ bzw. „erfinderischen Tätigkeit“ spielt im Markenrecht – anders als im Patentrecht – keine Rolle, da es zur Beurteilung der Schutzfähigkeit eines Zeichens lediglich auf die Unterscheidungskraft bzw. das Freihaltebedürfnis ankommt (vgl. BGH GRUR 2003, 436, 439 – Feldenkrais; BPatG, Beschluss vom 05.02.2020, 29 W (pat) 516/17 – Keramik komplett; Beschluss vom 14.05.2019, 25 W (pat) 76/17 – Paletas Berlin; Beschluss vom 30.04.2014, 29 W (pat) 113/11 – Schichtenmodell der Integration).

IV. Eine Schutzfähigkeit der angemeldeten Bezeichnung ergibt sich schließlich nicht aus dem Hinweis der Beschwerdeführerin auf diverse Voreintragungen ihrer Ansicht nach vergleichbarer Wortkombinationen. Derartige Voreintragungen sind für die vorliegend zu treffende Entscheidung zur Schutzfähigkeit des angemeldeten Zeichens nicht bindend, da zum einen aus nicht begründeten Eintragungen anderer Marken keine weitergehenden Informationen im Hinblick auf die Beurteilung der konkreten Anmeldung entnommen werden können. Bei den von der Beschwerdeführerin genannten Voreintragungen handelt es sich jeweils um Wort-/Bildmarken, die möglicherweise ausschließlich wegen ihrer graphischen Ausgestaltung als schutzfähig angesehen wurden.

Zum anderen darf auch unter Berufung auf den Gleichbehandlungsgrundsatz nicht von einer den rechtlichen Vorgaben entsprechenden Entscheidung abgesehen werden (EuGH GRUR 2009, 667 Rn. 17 – Bild.T-online.de und ZVS

[Schwabenpost]; GRUR 2008, 229 Rn. 47-51 – BioID; BGH GRUR 2012, 276 Rn. 18 – Institut der Norddeutschen Wirtschaft e.V.; GRUR 2011, 230 Rn. 12 – SUPERgirl).

Das Anmeldezeichen ist daher nicht geeignet auf die betriebliche Herkunft der beanspruchten Waren und Dienstleistungen hinzuweisen, sondern erschöpft sich in einer sachbeschreibenden Bedeutung.

D. Da schon das Schutzhindernis nach § 8 Abs. 2 Nr. 1 MarkenG vorliegt, kann dahinstehen, ob die angemeldete Bezeichnung darüber hinaus gemäß § 8 Abs. 2 Nr. 2 MarkenG für die fraglichen Waren und Dienstleistungen freihaltebedürftig ist.

E. Der Senat konnte ohne mündliche Verhandlung entscheiden, da die Beschwerdeführerin die Durchführung einer solchen nicht beantragt (§ 69 Nr. 1 MarkenG) und der Senat sie auch nicht für geboten erachtet hat (§ 69 Nr. 3 MarkenG).

Rechtsmittelbelehrung

Gegen diesen Beschluss steht den am Beschwerdeverfahren Beteiligten das Rechtsmittel der Rechtsbeschwerde zu. Da der Senat die Rechtsbeschwerde nicht zugelassen hat, ist sie nur statthaft, wenn gerügt wird, dass

1. das beschließende Gericht nicht vorschriftsmäßig besetzt war,
2. bei dem Beschluss ein Richter mitgewirkt hat, der von der Ausübung des Richteramtes kraft Gesetzes ausgeschlossen oder wegen Besorgnis der Befangenheit mit Erfolg abgelehnt war,
3. einem Beteiligten das rechtliche Gehör versagt war,
4. ein Beteiligter im Verfahren nicht nach Vorschrift des Gesetzes vertreten war, sofern er nicht der Führung des Verfahrens ausdrücklich oder stillschweigend zugestimmt hat,
5. der Beschluss aufgrund einer mündlichen Verhandlung ergangen ist, bei der die Vorschriften über die Öffentlichkeit des Verfahrens verletzt worden sind, oder
6. der Beschluss nicht mit Gründen versehen ist.

Die Rechtsbeschwerde ist innerhalb eines Monats nach Zustellung des Beschlusses beim Bundesgerichtshof, Herrenstr. 45 a, 76133 Karlsruhe durch eine beim Bundesgerichtshof zugelassene Rechtsanwältin oder durch einen beim Bundesgerichtshof zugelassenen Rechtsanwalt einzulegen.

Dr. Mittenberger-Huber

Lachenmayr-Nikolau

Seyfarth