



BUNDESPATENTGERICHT

27 W (pat) 139/01

(AktENZEICHEN)

Verkündet am
25. Februar 2003

...

BESCHLUSS

In der Beschwerdesache

...

betreffend die Markenmeldung 300 82 360.6

hat der 27. Senat (Marken-Beschwerdesenat) des Bundespatentgerichts auf die mündliche Verhandlung vom 25. Februar 2003 durch die Vorsitzende Richterin Dr. Schermer sowie Richter Dr. van Raden und Richterin Friehe-Wich

beschlossen:

Auf die Beschwerde der Anmelderin wird der Beschluss der Markenstelle für Klasse 9 des Deutschen Patent- und Markenamtes vom 10. August 2001 aufgehoben soweit die angemeldete Marke für die Waren "Telespiele, Computerspiele" zurückgewiesen wurde.

Im übrigen wird die Beschwerde zurückgewiesen.

Gründe

I

Die Wortmarke

"CYBERSCOUTS"

soll ua für

"Computerprogramme; bespielte Disketten, CD-ROMs; Telespiele, Computerspiele"

in das Register eingetragen werden.

Die Markenstelle für Klasse 9 des Deutschen Patent- und Markenamtes hat die Anmeldung wegen mangelnder Unterscheidungskraft zurückgewiesen. Die Bezeichnung "CYBERSCOUTS" stelle für die angemeldeten Waren lediglich einen Hinweis auf den Inhalt dar; der Bestandteil "CYBER" werde im inländischen Sprachgebrauch unübersetzt als Hinweis auf das Internet oder die virtuelle Welt

verstanden, und "SCOUT" diene als Synonym für Internet-Suchdienste. Auch die Verbindung der Bestandteile ergebe keinen neuen phantasievollen Gesamtbegriff.

Gegen diesen Beschluss richtet sich die Beschwerde der Anmelderin. Sie meint, die Bezeichnung "CYBERSCOUTS" könne im Hinblick auf "Telespiele, Computerspiele" nicht in einem Zusammenhang mit Internetsuchdiensten verstanden werden. In Bezug auf die weiter beanspruchten Waren "Computerprogramme; bespielte Disketten, CD-ROMs" könne der angemeldeten Bezeichnung das erforderliche Maß an Unterscheidungskraft nicht abgesprochen werden, weil sie jedenfalls nicht als gängiger beschreibender Gattungsbegriff verwendet werde.

II

Die zulässige Beschwerde hat nur hinsichtlich der im Tenor angegebenen Waren Erfolg, während die Anmeldemarke hinsichtlich der weiteren Waren nicht unterscheidungskräftig ist, sodass die Markenstelle ihr insoweit zu Recht gemäß § 8 Abs 2 Nr 1 MarkenG die Eintragung versagt hat.

Entgegen der Auffassung der Anmelderin wird der weitaus überwiegende Teil des angesprochenen Verkehrs die angemeldete Marke, wie die Markenstelle ausführlich dargelegt und auch der Senat in seinem Ladungszusatz unter Beifügung zahlreicher Beispiele für die Verwendung von "Scout" als beschreibende Bezeichnung für Suchprogramme oder Suchdienste ausgeführt hat, unmittelbar und ohne jede weitere analysierende Betrachtung im Sinne von "Internet-Suchprogramm" verstehen. Damit ist die angemeldete Bezeichnung als reiner Sachhinweis auf Waren anzusehen, die solche Programme zum Gegenstand haben, was bei den Waren "Computerprogramme; bespielte Disketten, CD-ROMs" naheliegend ist. Da die Anmeldemarke deshalb hinsichtlich dieser Waren ihre Funktion, sie von den Produkten anderer Unternehmen zu unterscheiden, nicht erfüllen kann, ist sie insoweit mangels der nach § 8 Abs 2 Nr 1 MarkenG erforderlichen Unterscheidungskraft nicht schutzfähig.

Anders ist die Lage hinsichtlich der weiter beanspruchten Waren "Telespiele, Computerspiele". In Bezug auf Spiele ergibt die Anmeldemarke, als Bezeichnung für "Internet-Suchmaschinen" verstanden, keinen unmittelbaren Sinn, weil solche Programme üblicherweise kein Gegenstand von Spielen sind. Vielmehr gewinnt bei diesen Waren - im Gegensatz zu Programmen und Datenträgern - die Bezeichnung "CYBERSCOUTS" eine diffuse Bedeutung, die über die ansonsten naheliegende Begrifflichkeit im Zusammenhang von Internet-Suchmaschinen hinausgeht. Der Bestandteil "Scout", außerhalb der Welt des Internet als "Pfadfinder" allgemein bekannt und verständlich, erhält hier einen weiteren möglichen Sinn, der auch im Zusammenhang mit der virtuellen "Cyber"-Welt durchaus Gegenstand oder Inhalt eines Spiels sein könnte, ohne dass indes aus der Gesamtbezeichnung ein bestimmter Bedeutungsinhalt eindeutig abzuleiten wäre. Da mithin in Bezug auf "Telespiele, Computerspiele" die Bedeutung der Bezeichnung "CYBERSCOUTS" nicht so eindeutig und aussagekräftig ist wie bei den ansonsten beanspruchten Waren, liegt es für den Verkehr näher, sie hier mangels anderweitiger Anhaltspunkte als Hinweis auf die betriebliche Herkunft zu erachten. Insoweit kann der Anmeldemarke das erforderliche Mindestmaß an Unterscheidungskraft nicht abgesprochen werden.

Dr. Schermer

Friehe-Wich

Dr. van Raden

Pü