Urteilskopf

133 III 273

31. Auszug aus dem Urteil der I. zivilrechtlichen Abteilung i.S. X. AG und Y. AG gegen Z. Inc. (Berufung) 4C.384/2006 vom 1. März 2007

Regeste (de):
Art. 12 Abs. 1bis aURG; Auslegung des Begriffs "audiovisuelles Werk".

Als "audiovisuelle Werke" im Sinn von Art. 12 Abs. 1bis aURG gelten ausschliesslich die für die öffentliche Aufführung vorgesehenen Kinofilme; Video- und Computerspiele fallen nicht unter diesen Begriff (E. 3).

Regeste (fr):
Art. 12 al. 1bis aLDA; interprétation de la notion d"'oeuvre audiovisuelle".

Ne constituent des "oeuvres audiovisuelles", au sens de l'art. 12 al. 1bis aLDA, que les films de cinéma destinés à la projection publique; les jeux vidéo et électroniques ne sont pas visés par cette notion (consid. 3).

Regesto (it):
Art. 12 cpv. 1bis vLDA; interpretazione della nozione di "opera audiovisiva".

Solamente i film cinematografici destinati alla proiezione pubblica vengono considerati "opere audiovisive" ai sensi dell'art. 12 cpv. 1bis vLDA; videogiochi e giochi elettronici non rientrano in questa categoria (consid. 3).

Sachverhalt ab Seite 273

A. Die Z. Inc. (Klägerin) ist Miturheberin des Computer-Videospiels "Enter the Matrix". In der Schweiz ist die G. GmbH zum

alleinigen Vertrieb von "Enter the Matrix" berechtigt. Die X. AG (Beklagte 1) handelt unter anderem mit Computer-Videospielen. Sie bezieht die Verkaufsware bei Lieferanten im Ausland oder in der Schweiz. Als Zwischenhändlerin bedient sie Endverkäufer in der Schweiz, unter anderem die Y. AG (Beklagte 2). In dieser Funktion als Zwischenhändlerin hat die Beklagte 1 das Computer-Videospiel "Enter the Matrix" bei Lieferanten aus Deutschland und Italien bezogen ("parallel importiert") und an die Beklagte 2 verkauft. Die Beklagte 2 hat die Computer-Videospiele "Enter the Matrix" an Endkonsumenten in der Schweiz vertrieben.

B. Am 23. Mai 2003 reichte die Klägerin beim Obergericht des Kantons Zürich gegen die Beklagten Klage ein wegen Verletzung ihrer Miturheberrechte am Computer-Videospiel "Enter the Matrix" und stellte folgende Anträge: "1. Es sei den Beklagten mit sofortiger Wirkung zu verbieten, Werkexemplare von "Enter The Matrix", die nicht von der - durch die Klägerin exklusiv zum Vertrieb in der Schweiz ermächtigten - G. GmbH bezogen worden sind, in der Schweiz anzubieten, weiter zu veräussern oder sonstwie zu verbreiten. 2. Die Beklagten seien zu verpflichten, die Anzahl der unautorisiert in die Schweiz importierten Werkexemplare von "Enter The Matrix", d.h. Lagerbestand und Anzahl bereits an Dritte weiterverbreiteten Werkexemplare, sowie deren Herkunft anzugeben. 3. Die Beklagten seien zur Rechnungslegung betreffend die unautorisiert in die Schweiz importierten bzw. hier zu Lande verbreiteten Werkexemplare "Enter The Matrix" zu verpflichten. 4. Für den Fall der Widerhandlung gegen die beantragten Anordnungen sei den Beklagten bzw. ihren Organen die Bestrafung gemäss Art. 292 StGB anzudrohen. 5. Es seien die in Ziff. 1 und 2 beantragten Anordnungen superprovisorisch, ohne Anhörung der Beklagten im vorliegenden Hauptprozess anzuordnen; eventualiter seien diese Anordnungen nach Anhörung der Beklagten als vorsorgliche Massnahmen im Hauptprozess anzuordnen. 6. Die Beklagten seien zur Leistung von Schadenersatz bzw. zur Herausgabe des unrechtmässig erzielten Gewinnes zu verpflichten. 7. Alles unter Kosten- und Entschädigungsfolgen zu Lasten der Beklagten." Gestützt auf das Massnahmebegehren gemäss Ziff. 5 der Anträge hat der Referent den Beklagten mit Verfügung vom 27. Mai 2003 superprovisorisch verboten, das Computer-Videospiel "Enter the

Matrix" durch andere Lieferanten als die G. GmbH in die Schweiz zu importieren oder zu erwerben und zu vertreiben. Die Beklagten erhoben mit der Klageantwort vom 18. Juni 2003 Widerklage mit dem Begehren, die Klägerin sei zu verpflichten, ihnen den entgangenen Gewinn wegen des durch die vorsorglichen Massnahmen verunmöglichten Verkaufs der Computer-Videospiele "Enter the Matrix" bzw. sämtlichen aus dem verunmöglichten Angebot dieser Computer-Videospiele entstandenen Schaden zu ersetzen. Am 26. September 2006 fällte das Obergericht des Kantons Zürich folgendes Teilurteil: "1. a) Die Beklagten werden verpflichtet, innert 60 Tagen ab Rechtskraft dieses Teilurteils schriftlich Auskunft zu erteilen und Rechnung zu legen über: - die Menge, die Einstandspreise und die Verkaufspreise der von ihnen bis 31. März 2004 eingekauften und verkauften Computerspiele "Enter the Matrix", wobei Menge und Preise separat nach Monat, Version (Xbox, PS2, CD-Rom, Game-Cube) und Sprache (deutsch, franz., ital.) auszuweisen sind - ihre unmittelbar im Hinblick auf den betreffenden Gewinn getätigten Aufwendungen (Gestehungskosten), aufgeschlüsselt nach Kostenfaktoren. b) Die Beklagten werden zudem verpflichtet, innert 60 Tagen ab Rechtskraft dieses Teilurteils der Klägerin folgende Dokumente aus ihren Geschäftsbuchhaltungen, erfassend den Zeitraum bis 31. März 2004, vorzulegen: - Kopien der Verträge, Rechnungen, Lieferscheine und dergleichen mit der Menge und den Einstandspreisen der eingekauften Exemplare "Enter the Matrix" sowie die entsprechenden Aufwandkontenauszüge ihrer Buchhaltungen - Verträge, Rechnungen, Lieferscheine, Preislisten und Tarife mit der Menge und den Verkaufspreisen der verkauften Exemplare von "Enter the Matrix" sowie die entsprechenden Ertragskontenauszüge ihrer Buchhaltungen - Weitere Unterlagen ihrer Geschäftsbuchhaltungen, aus denen sich die von ihnen im Rahmen der Auskunftserteilung geltend gemachten Aufwendungen belegen lassen, also Kostenkalkulationen und dazugehörige Aufwandkontenauszüge. 1. [in der berichtigten Fassung gemäss Verfügung des Obergerichtes vom 3. Oktober 2006]Die Verpflichtungen der Beklagten gemäss Ziff. 1 erfolgen unter der Androhung der Bestrafung ihrer Organe wegen Ungehorsams gegen eine amtliche Verfügung im Sinne von

Art. 292 StGB (Bestrafung mit Haft oder Busse) im Unterlassungsfall. Die Anordnung weiterer Vollstreckungsmittel bleibt vorbehalten. Der Klägerin wird aufgegeben, der I. Zivilkammer von der erfolgten Auskunft und Rechnungslegung durch die Beklagten umgehend Mitteilung zu machen."

C. Mit Berufung vom 30. Oktober 2006 beantragen die Beklagten dem Bundesgericht, die Dispositiv-Ziffern 1 und 2 des Teilurteils des Obergerichts des Kantons Zürich vom 26. September 2006 seien aufzuheben und die Klage vom 23. Mai 2003 sei abzuweisen. Die Klägerin beantragt im Wesentlichen, die Berufung sei abzuweisen.

Erwägungen

Aus den Erwägungen:

3. Im vorliegenden Berufungsverfahren ist umstritten, ob das Video-Computerspiel "Enter the Matrix" unter die seinerzeit geltende Fassung von Art. 12 Abs. 1bis aURG fiel, welche Bestimmung im Sinn einer Sonderregelung für "audiovisuelle Werke" in Abweichung vom Grundsatz der internationalen Erschöpfung gemäss Art. 12 Abs. 1 URG (SR 231.1) die nationale Erschöpfung vorsah, womit der Parallelimport des erwähnten Computer-Videospiels durch die Beklagten unzulässig gewesen wäre.

3.1 Art. 12 Abs. 1bis aURG wurde durch Art. 36 Abs. 3 des Bundesgesetzes vom 14. Dezember 2001 über Filmproduktion und Filmkultur (Filmgesetz, FiG; SR 443.1) eingefügt. Diese Bestimmung trat am 1. August 2002 in Kraft, wurde jedoch bereits per 1. April 2004 durch die heute geltende Fassung von Art. 12 Abs. 1bis nURG ersetzt. Der hier massgebende Art. 12 Abs. 1bis aURG hat folgenden Wortlaut (AS 2002 S. 1913):
Das Werkexemplar eines audiovisuellen Werkes darf nur weiterveräussert oder sonst wie verbreitet werden, wenn der Urheber oder die Urheberin es im Inland veräussert oder der Veräusserung im Inland zugestimmt hat. Die revidierte, am 1. April 2004 in Kraft getretene und heute noch geltende Fassung von Art. 12 Abs. 1bis nURG lautet wie folgt: Exemplare von audiovisuellen Werken dürfen so lange nicht weiterveräussert oder vermietet werden, als der Urheber oder die Urheberin dadurch in der Ausübung des Aufführungsrechts (Art. 10 Abs. 2 Bst. c) beeinträchtigt wird.

Das Obergericht hat im Wesentlichen ausgeführt, dass Art. 12 Abs. 1bis aURG zwar vorwiegend dem Zweck des Filmgesetzes - nämlich der Förderung der Filme - diene. Es gebe jedoch keine Anhaltspunkte, weshalb Art. 12 Abs. 1bis aURG lediglich Filmwerke und nicht auch andere audiovisuelle Werke fördern sollte. Das hier zu beurteilende Computer-Videospiel "Enter the Matrix" sei als audiovisuelles Werk zu qualifizieren. Durch den Parallelimport der Computer-Videospiele hätten die Beklagten daher in der relevanten Zeitspanne vom 1. August 2002 bis zum Inkrafttreten der revidierten Fassung von Art. 12 Abs. 1bis nURG am 1. April 2004 das Urheberrecht der Klägerin und ihrer Miturheberin verletzt. Dagegen wendet die Klägerin im Wesentlichen ein, dass Art. 12 Abs. 1bis aURG nur auf Filmwerke, die für die Kinoauswertung vorgesehen seien, anwendbar sei. Abgesehen davon sei das Computer-Videospiel "Enter the Matrix" ohnehin nicht als audiovisuelles Werk, sondern als Computerprogramm im Sinn von Art. 2 Abs. 3 URG zu qualifizieren.

3.2 Der Sinn des hier anwendbaren Art. 12 Abs. 1bis aURG ist durch Auslegung zu ermitteln. Das Gesetz muss in erster Linie aus sich selbst heraus, das heisst nach Wortlaut, Sinn und Zweck und den ihm zugrunde liegenden Wertungen auf der Basis einer teleologischen Verständnismethode ausgelegt werden. Die Gesetzesauslegung hat sich vom Gedanken leiten zu lassen, dass nicht schon der Wortlaut die Norm darstellt, sondern

erst das an Sachverhalten verstandene und konkretisierte Gesetz. Gefordert ist die sachlich richtige Entscheidung im normativen Gefüge, ausgerichtet auf ein befriedigendes Ergebnis der ratio legis. Dabei befolgt das Bundesgericht einen pragmatischen Methodenpluralismus und lehnt es namentlich ab, die einzelnen Auslegungselemente einer hierarchischen Prioritätsordnung zu unterstellen. Es können auch die Gesetzesmaterialien beigezogen werden, wenn sie auf die streitige Frage eine klare Antwort geben und dem Richter damit weiterhelfen (BGE 131 III 33 E. 2 S. 35 mit Hinweisen).

3.2.1 Nach dem Gesetzeswortlaut (grammatikalische Auslegung) findet Art. 12 Abs. 1bis aURG auf "audiovisuelle Werke" Anwendung. Das Obergericht weist zutreffend darauf hin, dass der Gesetzgeber an anderen Stellen durchaus zu unterscheiden wisse zwischen dem enger gefassten Begriff der "filmischen Werke" (Art. 2 Abs. 2 lit. g und Art. 30 Abs. 3 URG) sowie dem umfassenderen Begriff

"audiovisuelle Werke" (Art. 2 Abs. 2 lit. g, Art. 12 Abs. 1bis URG [sowohl in der hier massgebenden als auch in der aktuellen Fassung]und Art. 30 Abs. 3 URG). Ausgehend vom Wortlaut von Art. 12 Abs. 1bis aURG spricht somit wenig für die Auffassung der Beklagten, dass unter dem Begriff "audiovisuelle Werke" nur "Filmwerke" zu verstehen seien. Wenn dem so wäre, hätte der Gesetzgeber auf den andernorts verwendeten Begriff "Filmwerke" zurückgegriffen. Immerhin ist bereits bei der grammatikalischen Auslegung darauf hinzuweisen, dass der Gesetzgeber bei der Neufassung von Art. 12 Abs. 1bis nURG am umfassenden Begriff "audiovisuelle Werke" festgehalten hat, obwohl sich diese Bestimmung angesichts des Hinweises auf das Aufführungsrecht des Schutzrechtsinhabers (Art. 10 Abs. 2 lit. c URG) nur auf "Filmwerke" bezieht, die für die (Kino-)Aufführung bestimmt sind. Wenn aber sowohl die frühere als auch die heute geltende Fassung von Art. 12 Abs. 1bis URG den identischen Begriff "audiovisuelle Werke" verwenden, obwohl Video- und Computerspiele jedenfalls nicht mehr unter die aktuelle Fassung von Art. 12 Abs. 1bis nURG fallen, kann nicht von einem klaren Gesetzeswortlaut ausgegangen werden.

3.2.2 Aufschlussreicher als die Gesetzesauslegung nach dem Wortlaut ist eine Auslegung von Art. 12 Abs. 1bis aURG nach dem Willen des Gesetzgebers (historische Auslegung). Im vorliegenden Fall kommt den Materialien eine erhebliche Bedeutung zu, weil die auszulegende Vorschrift erst am 1. August 2002 in Kraft getreten und damit jüngeren Datums ist (BGE 127 III 342 E. 2a S. 344 mit Hinweisen). Auf die Materialien ist freilich nur dann abzustellen, wenn sich daraus die Auffassung des Gesetzgebers zweifelsfrei ergibt (BGE 124 II 193 E. 5c S. 200 mit Hinweisen). Art. 12 Abs. 1bis aURG wurde im Rahmen der Revision des Filmgesetzes unter Rückgriff auf die Expertenkommission Moor eingefügt. Als hauptsächlichen Zweck nennt der Schlussbericht der Expertenkommission die Verhinderung des Imports von Filmen auf DVDs und Videokassetten in die Schweiz, um die kulturpolitisch unerwünschte Durchbrechung der "Auswertungskaskade" von neu produzierten Kinofilmen zu unterbinden (ZÄCH/UNTERNÄHRER, Kinofilmauswertung und Parallelimporte, sic! 11/2002 S. 790). Unter wirtschaftlicher Auswertungskaskade für Kinofilme ist zu verstehen, dass neu produzierte Kinofilme zuerst in den Kinos vorgeführt und erst danach auf DVDs oder Videokassetten bzw. durch Pay-TV und Fernseher verwertet werden (ZÄCH/UNTERNÄHRER, a.a.O., S. 787;

LERCH/VOGEL, Zulässigkeit des Imports audiovisueller Werkexemplare im Lichte der Wirtschaftsverfassung, sic! 5/2003 S. 416). In der ständerätlichen Beratung äusserte sich Ständerat Bieri zu Art. 12 Abs. 1bis aURG

wie folgt (AB 2001 S 535 f.): "Es geht um den Schutz vor dem Grauimport von Videokassetten. Der illegale Import oder Vertrieb solcher Videokassetten soll verboten und geahndet werden können. Auch die EU kennt diese Bestimmung, mit der sie sich gegen den illegalen Import aussereuropäischer Filme wehrt. Der Produzent muss seine Rechte zur Aufnahme eines Films oder einer Videokassette freigeben. Die Expertenkommission Moor sah eine solche Bestimmung ebenfalls vor. Der Bundesrat hat darauf verzichtet, weil er sie im Rahmen der anstehenden Revision des Urheberrechtsgesetzes aufnehmen wollte. Diese Revision lässt nun länger auf sich warten. Deshalb schlägt die Kommission im Einverständnis mit dem Bundesrat eine solche Bestimmung vor." Aus diesem Votum, das in der parlamentarischen Beratung unwidersprochen geblieben ist, ergibt sich eindeutig, dass der Gesetzgeber im Rahmen der Revision des Filmgesetzes den urheberrechtlichen Schutz von "Filmwerken" im Auge hatte. Die gegenteilige Auffassung des Obergerichts, es gebe keine Anhaltspunkte dafür, weshalb Art. 12 Abs. 1bis aURG lediglich "Filmwerke" und nicht auch andere "audiovisuelle Werke" fördern sollte, ist nicht überzeugend. Wie erwähnt ging es dem Gesetzgeber darum, aus kulturpolitischen Überlegungen die Kaskadenauswertung von Kinofilmen gegen Importe von Filmen auf DVDs und Videokassetten zu schützen. Daraus erhellt, dass der Gesetzgeber auf den urheberrechtlichen Schutz von "filmischen Werken" abzielte, auch wenn er den weiter gefassten Begriff "audiovisuelle Werke" verwendete. Aufgrund einer historischen Auslegung ergibt sich somit, dass Computer- und Videospiele von Art. 12 Abs. 1bis aURG nicht erfasst sind.

3.2.3 Zum gleichen Ergebnis führt eine Auslegung der umstrittenen Bestimmung nach ihrem Sinn und Zweck (teleologische Auslegung). Wie soeben erwähnt, ging es dem Gesetzgeber mit der Schaffung von Art. 12 Abs. 1bis aURG darum zu verhindern, dass DVDs und Videokassetten von Filmen bereits im Handel erhältlich sind, bevor die betreffenden Filmwerke auf der Stufe Kino ausgewertet sind (Schutz der Auswertungskaskade). Dies kommt insbesondere auch in den Vorarbeiten zum heute geltenden Art. 12 Abs. 1bis nURG klar zum Ausdruck, die nach der Rechtsprechung bei der Auslegung des hier massgebenden Art. 12 Abs. 1bis aURG

mitberücksichtigt werden dürfen (BGE 131 II 13 E. 7.1 S. 31 f. mit Hinweisen). So führte Ständerat Schiesser in der parlamentarischen Beratung zu Art. 12 Abs. 1bis nURG Folgendes aus (AB 2003 S 337): "Es geht um die Abgrenzung des Begriffs 'audiovisuelles Werk' gegenüber anderen Werkkategorien wie Computerspielen, die ebenfalls als audiovisuelle Werke eingestuft werden könnten. Für Werke wie Computerspiele soll weiterhin nach Art. 12 Abs. 1 URG der Grundsatz der internationalen Erschöpfung gelten, da hier die für den Spielfilm typische Kaskadenauswertung keine Rolle spielt und somit keine Rechtfertigung für eine Sonderregelung besteht. Unter die neue Regelung von Art. 12 Absatz 1bis URG sollen somit nur jene audiovisuellen Werke fallen, für welche die öffentliche Vorführung die primäre Nutzungsform darstellt." Mit diesem unwidersprochen gebliebenen Votum wird unmissverständlich zum Ausdruck gebracht, dass die in Art. 12 Abs. 1bis nURG vorgesehene urheberrechtliche Sonderregelung bezweckt, die für Kinofilme typische Kaskadenauswertung zu schützen. Obwohl Video- und Computerspiele auch unter den Begriff "audiovisuelle Werke" fallen könnten, ist diese Bestimmung nur auf Filmwerke zugeschnitten, die für die Kinoaufführung vorgesehen sind. Unter Berücksichtigung der kulturpolitischen Zweckbestimmung der urheberrechtlichen Sonderregelung kann daher ausgeschlossen werden, dass auch Computer- und Videospiele, die zwar als audiovisuelle Werke verstanden werden könnten, unter Art. 12 Abs. 1bis nURG fallen. Wie sich aus dem oben aufgeführten Auszug aus dem Votum von Ständerat Schiesser ergibt, kann für die seinerzeitige - und hier massgebende - Fassung für Art. 12 Abs. 1bis aURG, welche den gleichen Begriff der "audiovisuellen Werke" verwendete, nichts anderes gelten.

3.2.4 Zum gleichen Ergebnis führt schliesslich auch eine Ermittlung der Bedeutung von Art. 12 Abs. 1bis aURG unter Berücksichtigung der Gesetzessystematik (systematische Auslegung). Gemäss Art. 12 Abs. 1 URG darf ein Werkexemplar, das ein Urheber oder eine Urheberin veräussert hat oder dessen Veräusserung zugestimmt worden ist, weiterveräussert oder sonst wie verbreitet werden. Nach der Rechtsprechung des Bundesgerichtes

gilt im Urheberrecht grundsätzlich uneingeschränkt die internationale Erschöpfung (BGE 124 III 321 ff.). Freilich wurde der Grundsatz der internationalen Erschöpfung aus kulturpolitischen Überlegungen im Interesse der Ermöglichung der Kaskadenauswertung von Kinofilmen

BGE 133 III 273 S. 281

seinerzeit durch den Erlass von Art. 12 Abs. 1bis aURG durchbrochen (Verbot von Parallelimporten durch die Einführung der nationalen Erschöpfung) und später durch die heute geltende Fassung von Art. 12 Abs. 1bis nURG in zeitlicher Hinsicht eingeschränkt (Zulässigkeit von Parallelimporten erst nach der Kinoauswertung des betreffenden Films in der Schweiz). In Bezug auf den Vertrieb von Video- und Computerspielen sind jedoch keine kulturpolitischen Gründe ersichtlich, die eine Sonderregelung rechtfertigen würden (vgl. oben zitiertes Votum von Ständerat Schiesser, in: AB 2003 S 337). Auch bei einer systematischen Auslegung zeigt sich somit, dass für Computer- und Videospiele der Grundsatz der internationalen Erschöpfung gemäss Art. 12 Abs. 1 URG massgebend war.

3.3 Im Ergebnis kann somit festgehalten werden, dass sich Video- und Computerspiele zwar aufgrund des Wortlautes von Art. 12 Abs. 1bis aURG unter den Begriff "audiovisuelle Werke" subsumieren liessen (E. 3.2.1). Die Berücksichtigung der Materialien (E. 3.2.2), des Gesetzeszwecks (E. 3.2.3) und der Gesetzessystematik (E. 3.2.4) ergibt jedoch eindeutig, dass Art. 12 Abs. 1bis aURG nur auf den urheberrechtlichen Schutz von Kinofilmen zugeschnitten ist. Video- und Computerspiele werden hingegen vom Schutzzweck dieser Bestimmung nicht erfasst. Die umstrittene Frage, ob Video- und Computerspiele ausschliesslich als Computerprogramme (Art. 2 Abs. 3 URG) oder unter bestimmten Voraussetzungen zusätzlich auch als audiovisuelle Werke (Art. 2 Abs. 2 lit. g URG) geschützt werden können, muss damit nicht beurteilt werden. Entscheidend ist, dass Art. 12 Abs. 1bis aURG aus kulturpolitischen Überlegungen ausschliesslich auf - für die öffentliche Aufführung vorgesehene - Kinofilme, nicht jedoch auf Video- und Computerspiele anzuwenden ist.

4. Da aus den dargelegten Gründen die Sonderregelung von Art. 12 Abs. 1bis aURG auf Video- und Computerspiele nicht anwendbar war, unterstehen diese Werke Art. 12 Abs. 1 URG, welche Bestimmung die internationale Erschöpfung vorsieht. Die umstrittenen Parallelimporte des Video- und Computerspiels "Enter the Matrix" konnten daher mit den Mitteln des Urheberrechts nicht unterbunden werden. Der auf der Grundlage von Art. 62 Abs. 2 URG geltend gemachte Anspruch auf Schadenersatz bzw. Gewinnherausgabe erweist sich genau gleich wie die zur Durchsetzung dieses Anspruchs geltend gemachte Auskunftserteilung und Rechnungslegung als

BGE 133 III 273 S. 282

unbegründet. Aus diesen Gründen ist die Berufung gutzuheissen, das Teilurteil des Obergerichts des Kantons Zürich vom 26. September 2006 aufzuheben und die Klage abzuweisen. Im Übrigen ist die Sache zur Beurteilung der Widerklage und zur Regelung der Kosten- und Entschädigungsfolgen im kantonalen Verfahren ans Obergericht des Kantons Zürich zurückzuweisen.