



**OBERLANDESGERICHT KÖLN  
IM NAMEN DES VOLKES  
URTEIL**

In dem Rechtsstreit

des Bundesverbandes der Verbraucherzentralen und Verbraucherverbände – Verbraucherzentrale Bundesverband e.V., vertreten durch die Vorständin  
Rudi-Dutschke-Str. 17, 10969 Berlin,

Klägers

-  
gegen

die Telekom Deutschland GmbH, vertreten durch die Geschäftsführer  
; Land-  
grabenweg 151, 53227 Bonn,

Beklagte

hat der 6. Zivilsenat des Oberlandesgerichts Köln  
auf die mündliche Verhandlung vom 28.11.2025  
durch den Vorsitzenden Richter am Oberlandesgericht , den Richter am  
Oberlandesgericht sowie die Richterin am Oberlandesgericht

**für Recht erkannt:**

Die Klage wird abgewiesen.

Die Kosten des Rechtsstreits werden dem Kläger auferlegt.

Das Urteil ist gegen Sicherheitsleistung in Höhe von 110 % des jeweils zu vollstreckenden Betrages vorläufig vollstreckbar.

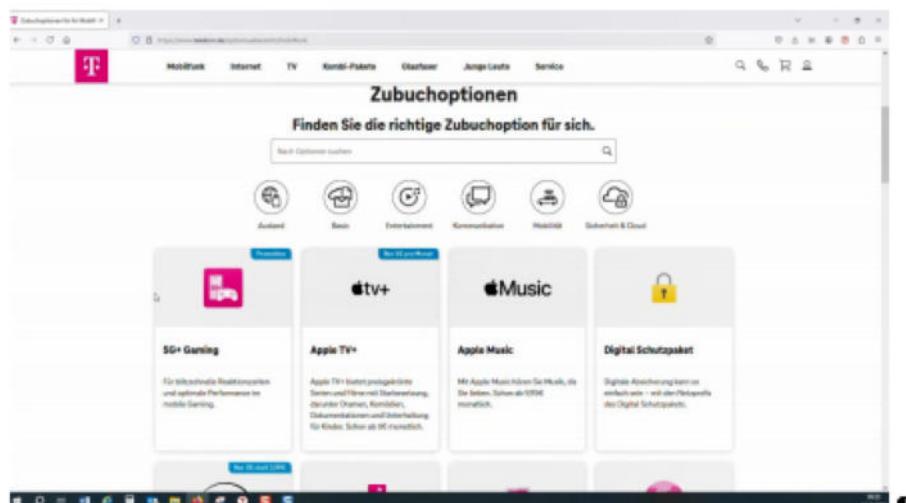
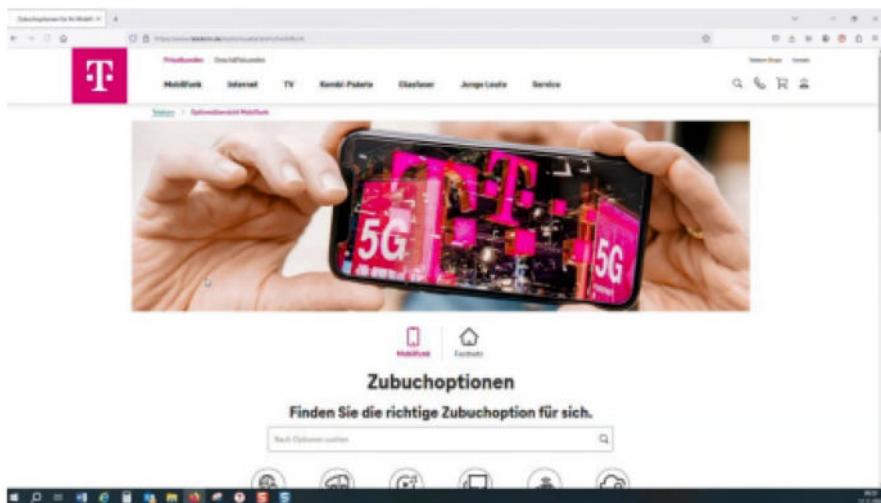
Die Revision wird nicht zugelassen.

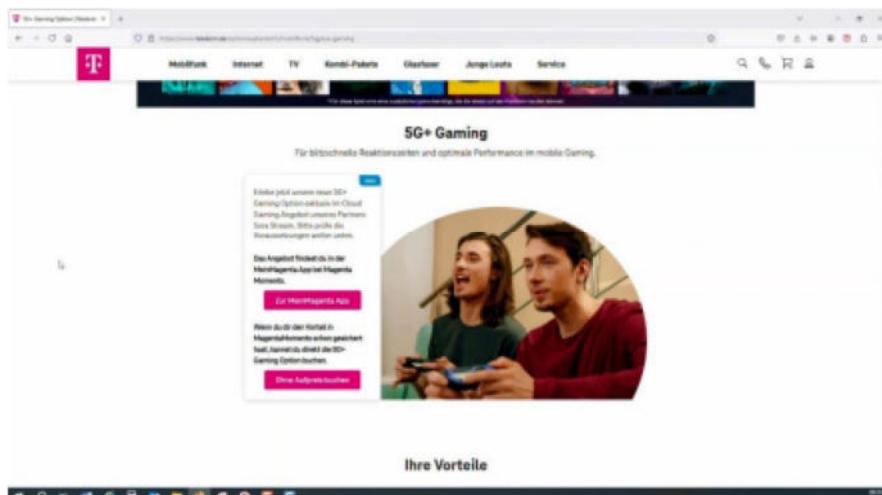
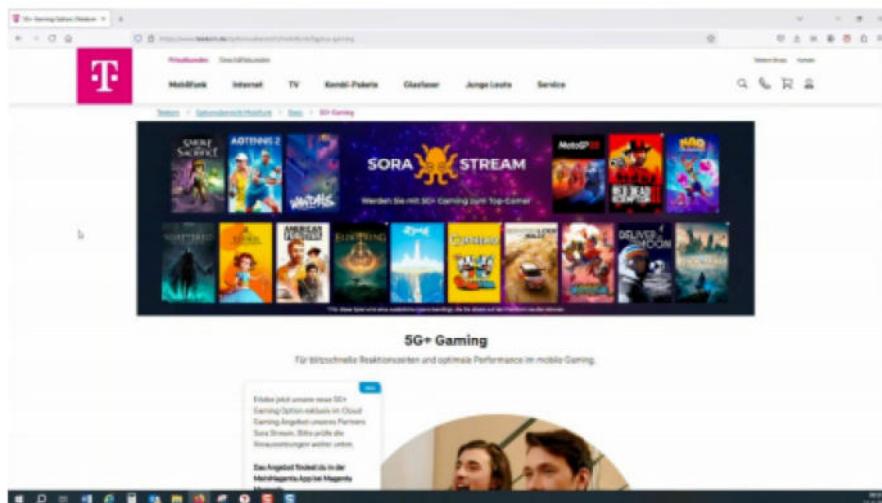
**Gründe:**

**I.**

Der Kläger, ein in der Form des eingetragenen Vereins handelnder Verbraucherschutzverband, der in die Liste der qualifizierten Einrichtungen im Sinne von § 4 UKlaG beim Bundesamt für Justiz eingetragen ist, nimmt die Beklagte, die ein bundesweites Mobilfunknetz betreibt, über das auch Verbraucher den Zugang zum Internet nutzen können, auf Unterlassung des Angebotes der Zubuchoption „5G+ Gaming“ bei einem MagentaMobil-Tarif sowie der Zahlung von Abmahnkosten in Anspruch.

Die Beklagte bietet ihren Endkunden, die einen der aktuellen MagentaMobil-Tarife (Tarifgeneration ab 01.08.2024) gebucht haben, auf ihrer Website eine Tarifoption „5G+ Gaming“ wie folgt an:





Wegen der weiteren Einzelheiten wird auf die Anlagen K 2 und K 3 Bezug genommen.

Bei dem „5G+ Gaming“ handelt es sich um eine Funktion zur Verbesserung von Echtzeit-Gaming-Erlebnissen. Sie funktioniert durch sogenanntes Network-Slicing und wird automatisch aktiv, sobald eine „5G+ Gaming“-Anwendung gestartet wird. Es findet ein Netzwechsel des Mobilfunkendgeräts vom Standard 5G Non-Standalone (NSA)-Netz zum 5G SA-Netz statt (sog. service based handover) statt. Der kompatiblen Cloud Gaming Anwendung wird im 5G SA-Netz ein „5G+ Gaming“ Slice zugeordnet. Dieser Slice verfügt über die Technologie L4S. Dieser Standard überwacht konstant den Zustand der auflaufenden Datenpakete und liefert in Echtzeit an die Applikation relevante Informationen über etwaige Stausituationen. Aufgrund dessen kann sich die Gaming-Anwendung schnell und zeitnah an die verändernden Bandbreiten anpassen. Mit anderen Worten kann die Applikation auf dem Endgerät in Echtzeit dem korrespondierenden Gaming-Server die aktuelle Empfangssituation mitteilen, sodass dieser die Datenqualität entsprechend der verfügbaren Übertragungsrate im Netzwerk anpassen kann. Damit werden nachhaltig die Staubildung und somit der Jitter minimiert. Hierdurch wird eine schnellere Reaktion beim Echtzeit-Gaming und eine stabilere Performance für ein flüssiges Spielerlebnis ermöglicht.

Derzeit sind mit dieser Funktion nur Spiele der Plattform „Sora Stream“ des Anbieters Ludium Lab nutzbar. Verbraucher/innen müssen sich für die Nutzung der Plattform „Sora Stream“ die App des Anbieters auf ihr Endgerät herunterladen und sich dort registrieren. Zudem ist der Dienst „5G+-Gaming“ derzeit nur mit bestimmten Endgeräten möglich, die die erforderlichen technischen Standards erfüllen.

Mit Schreiben vom 15.11.2024 (Anlage K 4) mahnte der Kläger die Beklagte wegen des Angebotes dieser Zubuchoption ab und forderte sie zur Abgabe einer strafbelehrteten Unterlassungserklärung auf. Hierauf reagierte die Beklagte mit Schreiben vom 11.12.2024 (Anlage K 5), mit dem sie dem Vorwurf des Klägers hinsichtlich einer Verletzung des Gebotes der Netzneutralität durch ihr Angebot entgegengetreten ist und vor diesem Hintergrund keine Unterlassungserklärung abgegeben hat.

Der Kläger ist der Auffassung, dass das von der Beklagten angebotene Produkt „5G+ Gaming“ zu einem Verstoß gegen das in Art. 3 Abs. 3 Satz 1 VO (EU) 2015/2120 (TSM-VO) enthaltene Gebot der Netzneutralität führe. Verbraucher/innen, die dieses Produkt nicht buchten bzw. die Plattform „Sora Stream“ nicht herunterladen und sich dort registrieren würden, befänden sich gegenüber solchen Verbrauchern/innen, die

sich für das Angebot der Beklagten entschieden, technisch im Nachteil. Zudem führe das Angebot der Beklagten zu einer technischen Besserstellung des Angebotes der Spieleplattform „Sora Stream“ und damit zu einer Unterscheidung innerhalb des Internetverkehrs. Rechtfertigungsgründe für diesen Verstoß gegen die Netzneutralität lägen nicht vor, insbesondere handele es sich nicht um eine Verkehrsmanagementmaßnahme gemäß Art. 3 Abs. 3 Satz 2 VO (EU) 2015/2120, da die Anwendung des Network Slicing nur für die Spieleplattform Sora Stream und damit aus rein kommerziellen Gründen erfolge. Auch handele es sich bei dem Angebot „5G+-Gaming“ der Beklagten nicht um einen Spezialdienst im Sinne von Art. 3 Abs. 5 VO (EU) 2015/2120. Zum einen werde dem Nutzer beim Gaming über das 5G SA-Netz Zugang zum Internet verschafft, zum anderen sei das Angebot für das mobile Online-Spielen aber auch nicht im Sinne dieser Vorschrift erforderlich.

Der Kläger beantragt:

1. Die Beklagte wird verurteilt, es bei Vermeidung eines für jeden Fall der Zu widerhandlung festzusetzenden Ordnungsgeldes bis zu 250.000,00 EUR, ersatzweise Ordnungshaft, oder Ordnungshaft bis zu sechs Monaten, die Ordnungshaft zu vollziehen an ihren gesetzlichen Vertretern, zu unterlassen,

im Zusammenhang mit dem Mobilfunktarif MagentaMobil die Hinzubuchung der Option „5G+ Gaming“, die die Nutzung des durch technische Maßnahmen verbesserten 5G-Mobilfunknetzes (hier durch sogenanntes Network Slicing) für Onlinespiele ermöglicht, anzubieten bzw. anbieten zu lassen, wenn dies geschieht wie in Anlagen K 2 und K 3 abgebildet.

2. Die Beklagte wird verurteilt, an den Kläger 260,00 EUR nebst Zinsen in Höhe von fünf Prozentpunkten über dem Basiszinssatz seit Rechtshängigkeit zu bezahlen.

Die Beklagte beantragt,

die Klage abzuweisen.

Die Beklagte ist der Auffassung, dass die Annahme des Klägers, die von ihr angebotenen Tarifoption „5G+ Gaming“ stelle einen Verstoß gegen das Gebot der Netzneutralität im Sinne von Art. 3 Abs. 3 Satz 1 TSM-VO dar, bereits auf einer in tatsächli-

cher Hinsicht unzutreffenden Bewertung des Produktes beruhe. Bei dem angebotenen Dienst handele es sich, da ausschließlich für die Kommunikation zwischen dem Endgerät des Kunden und dem Gaming-Server ein spezifischer Slice (5G SA Low Latency Slice in Verbindung mit Netzwerk Feature L4S) bereitgestellt werde und der Dienst folglich keinen Zugang zum offenen Internet biete, nicht um einen Internetzugangsdiens, sondern vielmehr um einen Spezialdienst im Sinne von Art. 3 Abs. 5 VO (EU) 2015/2120. Die Zulässigkeit der angebotenen „5G+ Gaming“-Option richte sich demgemäß alleine nach den Voraussetzungen des Art. 3 Abs. 5 der Verordnung, welche sämtlich erfüllt seien.

Die an dem Verfahren beteiligte Bundesnetzagentur hat unter dem 25.07.2025 zur Sache Stellung genommen. Wegen des Inhaltes der Stellungnahme wird auf Bl. 128 ff. der Akte Bezug genommen.

Wegen der weiteren Einzelheiten des Sach- und Streitstandes wird auf die zwischen den Parteien gewechselten Schriftsätze sowie die zu den Akten gereichten Unterlagen verwiesen.

## II.

Die zulässige Klage hat in der Sache keinen Erfolg.

**1.** Die Klage ist zulässig, insbesondere ist das Oberlandesgericht gemäß § 6 UKlaG funktionell zuständig.

**2.** In der Sache hat die Klage indes keinen Erfolg.

a) Zwar ist der Kläger als qualifizierte Einrichtung im Hinblick auf die geltend gemachten Ansprüche aktivlegitimiert gemäß § 3 Abs. 1 Nr. 1 UKlaG, allerdings ist in der Sache ein den geltend gemachten Unterlassungsanspruch rechtfertigender Verstoß gegen § 2 Abs. 1, 2 Nr. 48 UKlaG i.V.m. Art. 3 Abs. 3 der VO (EU) 2015/2120 (TSM-VO) nicht gegeben.

Die Beurteilung der rechtlichen Zulässigkeit des angebotenen Produktes hat - da dieser bei der vorliegenden Sachverhaltskonstellation nicht einschlägig ist - nicht nach Art. 3 Abs. 3, sondern vielmehr nach Art. 3 Abs. 5 der VO (EU) 2015/2120 zu erfolgen.

aa) Art. 3 der VO (EU) 2015/2120 regelt die sog. Netzneutralität. Gemäß Art. 3 Abs. 3 dieser Verordnung behandeln Anbieter von Internetzugangsdiensten den gesamten Verkehr bei der Erbringung von Internetzugangsdiensten gleich, ohne Diskriminierung, Beschränkung oder Störung, sowie unabhängig von Sender und Empfänger, den abgerufenen oder verbreiterten Inhalten, den genutzten oder bereitgestellten Anwendungen oder Diensten oder den verwendeten Endgeräten. Allerdings sieht Art. 3 Abs. 5 VO (EU) 2015/2120 vor, dass Internetzugangsanbieter neben dem Internetzugang noch weitere Dienste betreiben können, die keine Internetzugangsdienste sind, und für die bestimmte Inhalte, Anwendungen oder Dienste optimiert sind, um spezielle Anforderungen dieser Dienste an die technische Qualität zu erfüllen. Diese sog. Spezialdienste unterliegen nicht den Vorgaben der Absätze 1 bis 4 zur Netzneutralität soweit sie darauf ausgerichtet sind, bestimmte Inhalte, Anwendungen oder Dienste zu erbringen, deren spezifische Anforderungen ein bestimmtes Qualitätsniveau erforderlich macht, das nur durch dauerhafte Maßnahmen zur Netzoptimierung sichergestellt werden kann. Da Netzneutralität nicht das Ziel verfolgt, die Dienstvielfalt einzuschränken, sondern sie zu fördern, ist es insoweit nur folgerichtig, hier die Netzneutralitätsvorgaben auszusetzen (vgl. Mirko Paschke in: Fetzer/Scherer/Graulich, TKG, 3. Auflage, Art. 1 EUV 2015/2120, Rn. 282).

Bei der vorliegend in Streit stehenden Zubuchoption „5G+Gaming“ handelt es sich um einen solchen optimierten Dienst im Sinne des Abs. 5 der Verordnung und gerade nicht um einen Internetzugangsdienst.

Gemäß der Definition in Art. 2 Abs. 2 Nr. 2 der VO (EU) 2015/2120 handelt es sich bei einem Internetzugangsdienst um einen öffentlich zugänglichen elektronischen Kommunikationsdienst, der unabhängig von der verwendeten Netztechnologie und den verwendeten Endgeräten Zugang zum Internet und somit Verbindung zu praktisch allen Abschlusspunkten des Internets bietet. Aus vom einzelnen Internetzu-

gangsdienstanbieter nicht zu beeinflussenden Gründen kann es zwar vorkommen, dass nicht alle Abschlusspunkte des Internets jederzeit erreichbar sind. Lücken hinsichtlich der Erreichbarkeit schließen die Definition eines Dienstes als Internetzugangsdiensst daher nicht grundsätzlich aus (vgl. Erwägungsgrund 4 der Verordnung).

Optimierte Dienste hingegen bieten grundsätzlich keine generelle Konnektivität zum „offenen“ Internet an. Umfasst sind Anwendungen oder Inhalte aller Art. Der Anbieter darf den Spezialdienst auf Basis seines Internetzugangsdienstes erbringen (Spindler/Schuster/Sodtalbers, 4. Aufl. 2019, TKG § 43a Rn. 66, 67). Die Spezialdienste werden damit begrifflich einem technisch geschlossenen Bereich des Internet zugeordnet. Eine zusätzliche, an inhaltlichen Kriterien orientierte Begrenzung des Begriffs der Spezialdienste erfolgt nicht. So gibt der Normtext insbesondere nichts her für die in Erwägungsgrund Nr. 16 angedeutete Beschränkung auf Dienste, an deren Erbringung ein öffentliches Interesse besteht (z. B. Gesundheitsdienste, Notrufdienste und Mobilitätsdienste) (Klement, EuR 2017, 532). Nach den Richtlinien des Gremiums europäischer Regulierungsstellen für elektronische Kommunikation (Body of European Regulators for Electronic Communications, BEREC) liegt insbesondere kein Internetzugangsdiensst vor, wenn eine dedizierte Konnektivität zwischen Servern auf der Anwendungsebene besteht. In diesem Fall bietet der Dienst keine generelle Konnektivität zwischen den Endpunkten des Internets an (BEREC Guidelines on the Implementation of the Open Internet Regulation, Stand 09.06.2022, BoR 22 (81), <https://www.berec.europa.eu/en/document-categories/berec/regulatory-best-practices/guidelines/berec-guidelines-on-the-implementation-of-the-open-internet-regulation-0>, Rn. 110 a; nachfolgend BEREC Guidelines). Als typische Beispiele für Spezialdienste werden etwa Sprachtelefonie über LTE, linear über IP übertragenes Fernsehen und Echtzeit-Anwendungen im Gesundheitswesen wie Übertragungen von Operationen genannt (BEREC Guidelines, Stand 09.06.2022, BoR 22 (81), Rn. 113). Die Anforderungen an ein bestimmtes Qualitätsniveau können nach den BEREC Guidelines insbesondere Performance-Parameter wie „Geschwindigkeit, Latenz und Jitter“ betreffen (BEREC Guidelines, Stand 09.06.2022, BoR 22 (81), Rn. 108 a). In Rn. 106 dieser Richtlinien wird als typisches Beispiel für inhärente Anforderungen ausdrücklich eine geringe Latenzzeit für Echtzeit-Anwendungen genannt.

Gemessen an diesen Vorgaben ist die Zubuchoption „5G+ Gaming“ als Spezialdienst im Sinne von Art. 3 Abs. 5 der VO (EU) 2015/2120 anzusehen. Die Funktion wird nur aktiviert, wenn der Endnutzer auf seinem Mobilfunkgerät eine 5G+ kompatible Cloud Gaming Anwendung startet und nutzt dann die in den 5G-Mobilfunkstandard eingebauten „Network Slices“ in Verbindung mit dem Netzwerk Feature L4S, um eine möglichst optimale, vom restlichen Internet getrennte Datenverbindung mit dem Spieldienst aufzubauen. Die Technologie L4S überwacht konstant den Zustand der laufenden Datenpakete und liefert in Echtzeit an die Applikation relevante Informationen über etwaige Stausituationen. Aufgrund dessen kann sich die Gaming-Anwendung schnell und zeitnah an die veränderten Bandbreiten anpassen und dadurch nachhaltig die Staubildung und somit der Jitter minimiert werden. Das offene Internet kann – dies stellt auch der Kläger nicht in Abrede – mit Hilfe dieses Dienstes nicht erreicht werden.

Eine andere Bewertung ergibt sich auch nicht aus den von dem Kläger in seiner Replik vom 22.08.2025 in diesem Zusammenhang herangezogenen Entscheidungen des EuGH vom 02.09.2021 – C 854/19 (Vodafone GmbH/BRD) und C-34/20 (Telekom Deutschland/BRD) betreffend sog. Zero-Rating-Tarife. Diese Tarife zeichnen sich konzeptionell dadurch aus, dass die Nutzung bestimmter Inhalte, Anwendungen und Dienste nicht auf das – nach dem jeweiligen (Mobilfunk-)Vertrag des Endnutzers monatlich verfügbare – Datenvolumen angerechnet wird, nach dessen Verbrauch die Bandbreite beschränkt wird. Hierin hat der EuGH einen Verstoß gegen Art. 3 Abs. 3 VO (EU) 2015/2120 gesehen und vor diesem Hintergrund die jeweils streitgegenständlichen Zero-Rating-Tarife als unzulässig eingestuft. Die diesen Verfahren zugrundeliegenden Sachverhaltskonstellationen sind mit der vorliegenden Fallgestaltung jedoch nicht vergleichbar. Durch die in diesen Fällen in Streit stehenden Tarifoptionen wurde dem Endnutzer – anders als durch die vorliegende Zubuchoption – der offene Zugang zum Internet ermöglicht und alleine durch die vertraglich vereinbarten Abrechnungsmodalitäten eine Besserstellung der Dienste von Partnerunternehmen dergestalt erreicht, dass der Endnutzer diese Dienste in Anspruch nehmen konnte, ohne dass das hierdurch verbrauchte Datenvolumen auf das Datenvolumen des Basistarifs angerechnet wurde. Insofern handelte es sich unproblematisch um Internetzugangsdienste, deren Zulässigkeit sich an Art. 3 Abs. 3 der VO (EU) 2015/2120 messen lassen musste. Hier geht es aber um einen Dienst, der ausschließlich für die

Kommunikation zwischen Endgerät des Kunden und dem Gaming-Server bereitgestellt wird, um spezifisch für das Online-Gaming das Qualitätsniveau zu verbessern, jedoch keinen Zugang zum offenen Internet bietet.

bb) Die für die Zulässigkeit eines solchen Spezialdienstes in Art. 3 Abs. 5 der VO (EU) 2015/2120 normierten Voraussetzungen sind im Hinblick auf das von der Beklagten angebotene Produkt des „5G+Gaming“ erfüllt.

(1) Die angebotene Funktionalität ist zunächst als erforderlich im Sinne von Art. 3 Abs. 5 UAbs. 1 TSM-VO anzusehen.

Nach dem Wortlaut der Verordnung reicht es grundsätzlich aus, dass die Optimierung objektiv erforderlich ist, um ein bestimmtes Qualitätsniveau zu erreichen und ist – wie von der Beklagten zu Recht geltend gemacht – gerade nicht Voraussetzung, dass die Optimierung für die Bereitstellung des Dienstes überhaupt, d.h. ungeachtet eines gewissen Qualitätsniveaus, notwendige Bedingung ist. Die Optimierung ist insbesondere dann erforderlich, um den Anforderungen an ein bestimmtes Qualitätsniveau zu genügen, wenn die konkreten Anforderungen an die Qualität der Anwendung nicht über den „allgemeinen“ Internetzugangsdienst erfüllt werden können und die Anforderungen an die Qualität der Anwendung eine objektive Voraussetzung darstellen, um eine oder mehrere Hauptmerkmale der Anwendung zu gewährleisten (BEREC Guidelines, Stand 09.06.2022, BoR 22 (81), Rn. 108 u. 111). Dabei sind auch die berechtigten Erwartungen der Endkunden an das Qualitätsniveau der jeweiligen Anwendung zu berücksichtigen (Koenig/Veidt, N&R 2023, 198 (200)). Insofern ist auch die Kommission unmittelbar vor Erlass der VO (EU) 2015/2120 davon ausgegangen, dass insbesondere die Übertragung von Videokonferenzen in hochauflösender („High Density“, HD) Qualität oder IPTV die Einrichtung eines Spezialdienstes rechtfertigen können (Kommission, Pressemitteilung MEMO/15/5275; vgl. auch Koenig/Veidt, N&R 2023, 198 (200)). Auch die BEREC Guidelines nennen als zulässige optimierte Dienste Voice over LTE (VoLTE) und lineare Internet Protocol Television (IPTV)-Dienste mit spezifischen Quality of Service (QoS)-Anforderungen (BEREC Guidelines, Stand 09.06.2022, BoR 22 (81), Rn. 113). Diesen Anwendungen ist gemeinsam, dass sie auf eine Echtzeitübertragung von Daten angewiesen sind, um ihrer angebotenen Funktionalität und den berechtigten Nutzererwartungen zu ent-

sprechen, wobei die optimierten Dienstleistungen grundsätzlich auch über den allgemeinen Internetzugangsdienst in schlechterer Qualität nutzbringend erbracht werden können (vgl. Koenig/Veidt, N&R 2023, 198 (200)). Ein öffentliches Interesse ist – wie oben bereits ausgeführt und wie zudem die vorgenannten Beispiele für anerkannte Spezialdienste zeigen – gerade nicht Voraussetzung für die Anerkennung als optimierter Dienst.

Mit dem „5G+Gaming“ werden – wie auch von den oben angeführten Anwendungen – Qualitätsprobleme gelöst, die der Nutzung von Echtzeitanwendungen im „allgemeinen“ Mobilfunknetz inhärent sind. Bei der Nutzung von Cloud Gaming Anwendungen im allgemeinen Internetzugangsdienst kommt es aufgrund der sich schnell ändernden Bandbreitenverfügbarkeit zu erheblichen Latenzschwankungen, was wiederum zu Jitter-Effekten führt. Das steht der Eigenschaft der Cloud Gaming Anwendungen als Echtzeit-Anwendungen entgegen und entspricht nicht den berechtigten Erwartungen der Anwendungsnutzer. Das Echtzeit-Online-Gaming ist – anders als der Kläger in seiner Stellungnahme vom 22.08.2025 geltend macht – insofern ebenso wie die anderen als Spezialdienst anerkannten Anwendungen auf eine gewisse Übertragungsqualität angewiesen. Die beim allgemeinen Internetzugangsdienst gegebenen Qualitätsprobleme werden beim „5G+Gaming“ durch Network-Slicing und L4S behoben, weshalb die Funktion als erforderlich im Sinne von Art. 3 Abs. 5 Uabs. 1 der Verordnung anzusehen ist, um den Anforderungen an ein bestimmtes Qualitätsniveau bei Real-time-Interaktionen im Gaming-Bereich zu genügen.

(2) Auch die im Weiteren in Art. 5 Abs. 3 UAbs. 2 TSM-VO normierten Voraussetzungen an die Zulässigkeit hinsichtlich des Angebotes von Spezialdiensten sind vorliegend erfüllt.

(a) Gemäß Art. 5 Abs. 3 UAbs. 2 Satz 1 VO (EU) 2015/2120 darf ein solcher Dienst zunächst nur dann angeboten und ermöglicht werden, wenn die Netzkapazität ausreicht, um sie zusätzlich zu den bereitgestellten Internetzugangsdiensten zu erbringen. Ferner dürfen nach UAbs. 2 Satz 2 des Absatzes 5 der Verordnung die Spezialdienste nicht zu Nachteilen bei der Verfügbarkeit oder der allgemeinen Qualität der Internetzugangsdienste für Endnutzer führen. Dass dies hier gewahrt ist, ist nach dem insoweit insgesamt schlüssigen Vortrag der Beklagten, dem der Kläger bereits

nicht erheblich entgegengetreten ist, zu unterstellen. Die Beklagte hat ausgeführt, dass durch die Zusatzoption kein Mehr an Daten generiert wird, sondern die auch im Falle von „5G+Gaming“ entstehenden Daten nur anders signalisiert werden. Bei Anwendung der Gaming-Funktion finde ein Netzwechsel des Mobilfunkendgeräts vom Standard 5G NSA-Netz zum 5G SA-Netz statt. Das NSA-Netz umfasse sowohl eine 4G- als auch eine 5G-Basisstation, wobei die 4G-Basisstation Vorrang habe. Das 5G SA Netz sei demgegenüber eine eigenständige (Standalone)Architektur, die nicht auf vorhandene 4G-Infrastrukturen aufbaue. Demgemäß führe der Dienst „5G+Gaming“ nicht zu einer Verschlechterung der Internetzugangsdienste bzw. einer Erhöhung der Netzlast, da der hier zu betrachtende Gaming-Verkehr im Falle des Nichtangebotes der Tarifoption das Netz in gleichem Maße belasten würde, dies nur bei schlechterer Qualität für die Nutzer. Vor diesem Hintergrund seien folglich auch keine Nachteile bei der Verfügbarkeit oder allgemeinen Qualität der Internetzugangsdienste zu befürchten. Diesen technischen Ausführungen, die auch die Bundesnetzagentur, wie sich aus ihrer Stellungnahme vom 25.07.2025 ergibt, insgesamt als nachvollziehbar erachtet hat, kann der Kläger nicht alleine dadurch entgegengetreten, dass er sich auf ein Bestreiten mit Nichtwissen beschränkt. Insofern obliegt es ihm vielmehr dazu auszuführen, weshalb er diese Ausführungen für nicht nachvollziehbar erachtet und von anderen Gegebenheiten ausgeht.

(b) Schließlich ist davon auszugehen, dass die angebotene Zusatzoption auch nicht als Ersatz für Internetzugangsdienste nutzbar ist und auch nicht als ein solcher Ersatz angeboten wird, weshalb auch die weiteren Voraussetzungen des Art. 3 Abs. 5 UAbs. 2 der VO (EU) 2015/2120 gegeben sind. Wie oben ausgeführt, wird die Zusatzfunktion nur aktiviert, wenn der Endnutzer auf seinem Mobilfunkgerät eine 5G+ kompatible Cloud Gaming Anwendung startet und wird wieder beendet, sobald er die Anwendung verlässt. Insofern heißt es auch unter Ziffer 4.7. der Preisliste „Zubuchoptionen Mobilfunk (Privatkunden)“ vom 21.05.2025 unstreitig ausdrücklich:

„Mit der Buchung von 5G+ Gaming wird bei Verfügbarkeit der Zugriff auf das 5G standalone (5G SA) Netz zur Optimierung von Cloud Gaming Anwendungen ermöglicht (Reaktionsgeschwindigkeit und Stabilität der Internetverbindung). 5G SA wird für den Zeitraum der Anwendung genutzt. Danach wird der Anschluss automatisch in das 5G non standalone (5G NSA) Netz eingebucht.“

Demgemäß ist eine Nutzung von „5G+ Gaming“ zur Herstellung einer Verbindung zum allgemeinen Internet ausgeschlossen und wird auch nicht von der Beklagten angeboten.

b) Ein Anspruch auf Erstattung der geltend gemachten Abmahnkosten in Höhe von 260,00 Euro gemäß § 5 UKlaG iV.m. § 13 UWG ist vor diesem Hintergrund ebenfalls nicht gegeben.

## II.

Die Kostenentscheidung beruht auf § 91 Abs. 1 ZPO. Die Entscheidung zur vorläufigen Vollstreckbarkeit ergibt sich aus § 709 S. 1 und 2 ZPO.

Der Senat sieht von der Zulassung der Revision (§ 543 Abs. 1 Nr. 1, Abs. 2 ZPO i.V.m. § 6 Abs. 2 UKlaG) ab. Weder erfordern Belange der Rechtsfortbildung oder die Sicherung einer einheitlichen Rechtsprechung eine Entscheidung des Bundesgerichtshofs, noch kommt der Rechtsache vorliegend grundsätzliche Bedeutung zu noch. Grundsätzliche Bedeutung kommt einer Rechtssache zu, wenn sie eine entscheidungserhebliche, klärungsbedürftige und klärungsfähige Rechtsfrage aufwirft, die sich in einer unbestimmten Vielzahl von Fällen stellen kann und deswegen das abstrakte Interesse der Allgemeinheit an der einheitlichen Entwicklung und Handhabung des Rechts berührt (BGH, Beschluss vom 23.01.2018 - II ZR 76/16, Rn. 12). Dies ist vorliegend nicht der Fall, da die sich hier stellende Frage der Zulässigkeit des konkreten Angebotes der Beklagten in Bezug auf die Zubuchoption „5G+ Gaming“ bei einem MagentaMobil-Tarif eine einzelfallbezogene Tatsachenfrage darstellt. Vor diesem Hintergrund war auch eine Vorlage an den Europäischen Gerichtshof nicht veranlasst.

Der Streitwert wird auf 50.000,00 Euro festgesetzt.