

Ökonomische Seite des deutschen e-Business

Eine im Auftrag des Bundesverbandes Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien (BITKOM) durchgeführte aktuelle Studie prognostiziert einen anhaltenden Steilflug der Umsätze im deutschen e-Business. Bereits im Jahr 2009 wird – so die BITKOM – der Umsatz auf unglaubliche 694 Milliarden Euro ansteigen. So wie der FC Bayern München auf unabsehbare Zeit die Bundesliga anführt, so scheinbar uneinholbar aktiv sind die Deutschen im WWW und besonders im europäischen Internethandel. Insgesamt haben die Deutschen satte 30 Prozent aller in Westeuropa über das Internet gehandelten Waren und Dienstleistungen verkauft – so die aktuelle BITKOM Studie. Und so wie Luca Toni („Il Bomber“) Zugpferd für den FCB ist, so scheint der Bereich des Internet Gaming ein verheißungsvolles Pferd im Stall des deutschen e-Business zu sein. Das internationale Medien- und Marktforschungsinstitut Nielsen vermeldete Ende August 2007, dass innerhalb von nur drei Jahren der Anteil der Online-Spieler um 76 % gewachsen sei. Im Juli 2007 haben bereits 9,2 Millionen Deutsche **Online-Gaming** Webseiten besucht (27,6 % aller deutschen Internetnutzer), nur 5,2 Millionen, im Juli 2004 (17,5 %; Quelle: Nielsen/NetRatings, NetView, Deutschland, Home & Work). Auch die „Mutter des Online Gaming“, der digitale Spielmarkt für Konsolen und PC-Games, wächst in Deutschland stetig weiter. Der Motor dieses Wachstums liegt jedoch vor allem in der steigenden PC- Verbreitung und zunehmenden Zahl von Breitband-Anschlüssen.

Getoppt wird das Potential des Online-Gaming in Deutschland noch von dem des Online- Gambling bzw. dem Internet-Glücksspielbereich. Zwar ist es nicht unwahrscheinlich, dass dieser Bereich (insbesondere die Sportwetten) zeitnah dem Staat aus der Hand geschlagen wird (wie zuvor geschehen in

Italien und Spanien sowie wohl bald auch Dänemark, Schweden und Frankreich).

Bis zum endgültigen Ende des (Online-)Glücksspielmonopols in Deutschland bleibt nicht nur die Rechtslage zersplittert. Auch wirtschaftliche Schätzungen lassen sich mangels Regulierung und Überwachung sowie dem damit einhergehenden anwachsenden Schwarzmarkt im Bereich des nicht lizenzierten Glücksspiels kaum vornehmen (siehe dazu den TIME-Law-News Bericht von Prof. Dr. Dr. Schneider „Rasanten Wachstum des Schwarzmarktes für Sportwetten erwartet“).

Die Unternehmensberatung Goldmedia GmbH, die sich auf die Beratung im Bereich der Telekommunikation, Medien und Entertainment spezialisiert hat, wagte sich 2006 trotz aller Schwierigkeiten an eine Prognose heran, die sicherlich die Dimension dieses mit großen Chancen und Risiken versehenen Marktes aufzeigt:

Der Kelch der wachsenden Online Gambling Umsätze geht jedoch vor allem an die großen britischen, maltesischen und gibraltarschen Online-Gambling Anbieter.

Vorbei geht der Kelch jedoch v. a. an den staatlichen Glücksspielanbietern des Deutschen Lotto- und Toto Blocks und deren Destinäre (z. B. die Breitensportverbände), die zuletzt Umsatzeinbußen in Rekordhöhe verzeichnen. Der Grund ist einfach: In dem am 1. 1. 2008 in Kraft getretenen Glücksspielstaatsvertrag ist ein heftig umstrittenes Veranstaltungs- und Werbeverbot verankert worden. Für einige Privateanbieter ist dieses Verbot aber wegen EU-Vertrags- und verfassungsrechtlichen Gründen nicht anwendbar (vgl. dazu den TIME- Law-News Bericht „100 Tage Glücksspielstaatsvertrag“ der Gaming Law Spezialisten Claus Hambach & Dr. Wulf Hambach). Seit Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrages sind die Umsätze – so Toto-Lotto Niedersachsen – bei Sportwetten dramatisch eingebrochen. Lotto- Chef Rolf Stypmann sagte, beim Oddset-Spiel habe es in den ersten 15 Wochen dieses Jahres

einen Einbruch von 51,3 Prozent gegeben. Auch für die Zukunft sagt der Lotto-Chef wirtschaftliche Probleme im Zusammenhang mit dem Glücksspielstaatsvertrag voraus. Die Hessische/Niedersächsische Allgemeine Zeitung berichtet dazu in einem Artikel vom 15.04.2008:

„Nach dem Staatsvertrag wird von Anfang nächsten Jahres an auch das Lottospielen im Internet verboten sein. „Ich halte das für verfehlt“, sagte Stypmann. Zum einen sei das Internet für Toto-Lotto ein wichtiger Zukunftsmarkt. Zum anderen könne das Spiel dort besser kontrolliert werden als in einer Lotto-Annahmestelle, wo die Tipper komplett anonym bleiben.“

Weg von den Verlierern des e-Business und zurück zu den Gewinnern: Ein weiterer wichtiger Impulsgeber im deutschen e-Business sind seit Jahren die sog. **Internet- Singlebörsen**. Der Umsatz in diesem Internethandelssegment stieg laut BITKOM im Jahre 2007 um fast ein Drittel auf sage und schreibe 85 Millionen Euro. Für 2008 ist sogar eine Steigerung auf 103 Millionen Euro prognostiziert. 6,3 Millionen Deutsche sind demnach pro Monat auf Online-Partnersuche. Dies entspricht der Einwohnerzahl Hessens. Mit 85 Millionen Euro gaben die Deutschen für die Online-Partnersuche mehr Geld aus als für Musikdownloads.

Allerdings braucht sich die e-Music Industrie nicht hinter den Bereichen Online Gaming und den „Friendscouts“ zu verstecken. Zeigte die e-Music-Sparte bisher noch ein im weltweiten Vergleich eher verhaltendes Wachstum (2005: 19 Millionen Downloads von Einzeltiteln, 2006: 24 Millionen; Quelle: heise.de) scheint 2008 der Durchbruch endlich gelungen. Bereits das erste Quartal 2008 bescherte den Anbietern von legalen Musik- Downloads einen neuen Rekord. Allein in diesen drei Monaten wurden 10,3 Millionen Einzeltitel online gekauft. Laut dem Marktforschungsunternehmen Media Control bedeutet das einen Anstieg um 38,1 Prozent im Vergleich zum Vorjahresquartal. Der Umsatz konnte dabei um 45,2 Prozent

gesteigert werden und liegt nun bei 20,4 Millionen Euro (Quelle: GfU/BITKOM).

Neben der steigenden Zahl von Internetnutzern sieht BITKOM-Hauptgeschäftsführer Bernhard Rohleder weitere Faktoren für eine positive Entwicklung des E-Commerce:

“Hohe Sicherheitsstandards sorgen für mehr Vertrauen bei Online-Käufen, elektronische Bezahlssysteme für kleinere Beträge setzen sich durch und mit dem Handy kommt ein weiterer Verkaufskanal neben dem PC hinzu”