



# ePayment & Mobile Payment im Tourismus

Manuela Ruinatscha-Michel  
Graubünden Ferien - Kompetenzzentrum Segmente

Chur, im Dezember 2019

# Inhalt

|  |    |
|--|----|
| 01_ Digitales Bezahlen – Entwicklungen im ePayment | 05 |
| 02_ Marktübersicht ePayment Schweiz                | 12 |
| 03_ Beispiele und Entwicklungen in der Praxis      | 24 |
| 04_ Ausblick und Handlungsempfehlungen             | 32 |

# Einleitung und Zielsetzung

Ziel dieser Kurzanalyse ist, den touristischen Akteuren im Kanton Graubünden möglichst greifbar und anschaulich einen Überblick über die aktuelle weltweite Relevanz und die zukünftig zu erwartenden Auswirkungen von **ePayment** und insbesondere von **Mobile Payment** zu geben. Dabei wurde speziell die Entwicklung in der Schweiz genauer betrachtet.

Beispiele aus anderen Ländern und Regionen, die bereits weitreichende Erfahrungen mit den Anforderungen und Besonderheiten des ePayment gesammelt haben, unterstreichen die **tourismusspezifische Bedeutung**, sowie die Notwendigkeit, dieses Thema als Handlungsfeld in jedem Betrieb zu platzieren.

Die **Handlungsempfehlungen** am Ende der Kurzanalyse sollen Bündner Leistungsträger den konkreten, praxisorientierten Einstieg erleichtern.

# Glossar

**Conversion:** das Ausführen einer vorab definierten Aktion – z.B. Kauf/ Buchung in einem Online-Shop, Abonnement des Newsletters, Absenden eines Anfrageformulars, Prospektbestellung, Anruf etc.

**eWallet:** Elektronische bzw. virtuelle Brieftasche/ Geldbörse. Das Guthaben ist meist mit einem Referenzkonto bzw. einer Kreditkarte verknüpft, über welches die Zahlung abgewickelt wird.

**FinTech:** moderne Technologien im Bereich der Finanzdienstleistungen, z.B. PayPal, Advanon, Ledgy.

**Kryptowährung:** digitales Zahlungsmittel, welches auf Blockchain oder digitalen Signaturen basiert, z.B. Bitcoin, IOTA.

**NFC** (Near field communication): kontaktloser Austausch von Daten via elektromagnetischer Wellen über kurze Entfernungen (nur wenige Zentimeter).

**PSD2:** Richtlinie zur Regulierung von Zahlungsdiensten und -dienstleistern im Sinne der Wettbewerbsgleichheit (Stärkung von FinTechs gegenüber Grossbanken).

**POS** (Point of Sale): Ort, an dem ein Verkauf vollzogen wird, z.B. Website, Counter etc.

**Wearable:** tragbare Computersysteme, die am Körper des Benutzers getragen oder in die Kleidung (bzw. auch in den Körper) integriert werden z.B. Smartwatch, Smart Glasses, Chip etc.

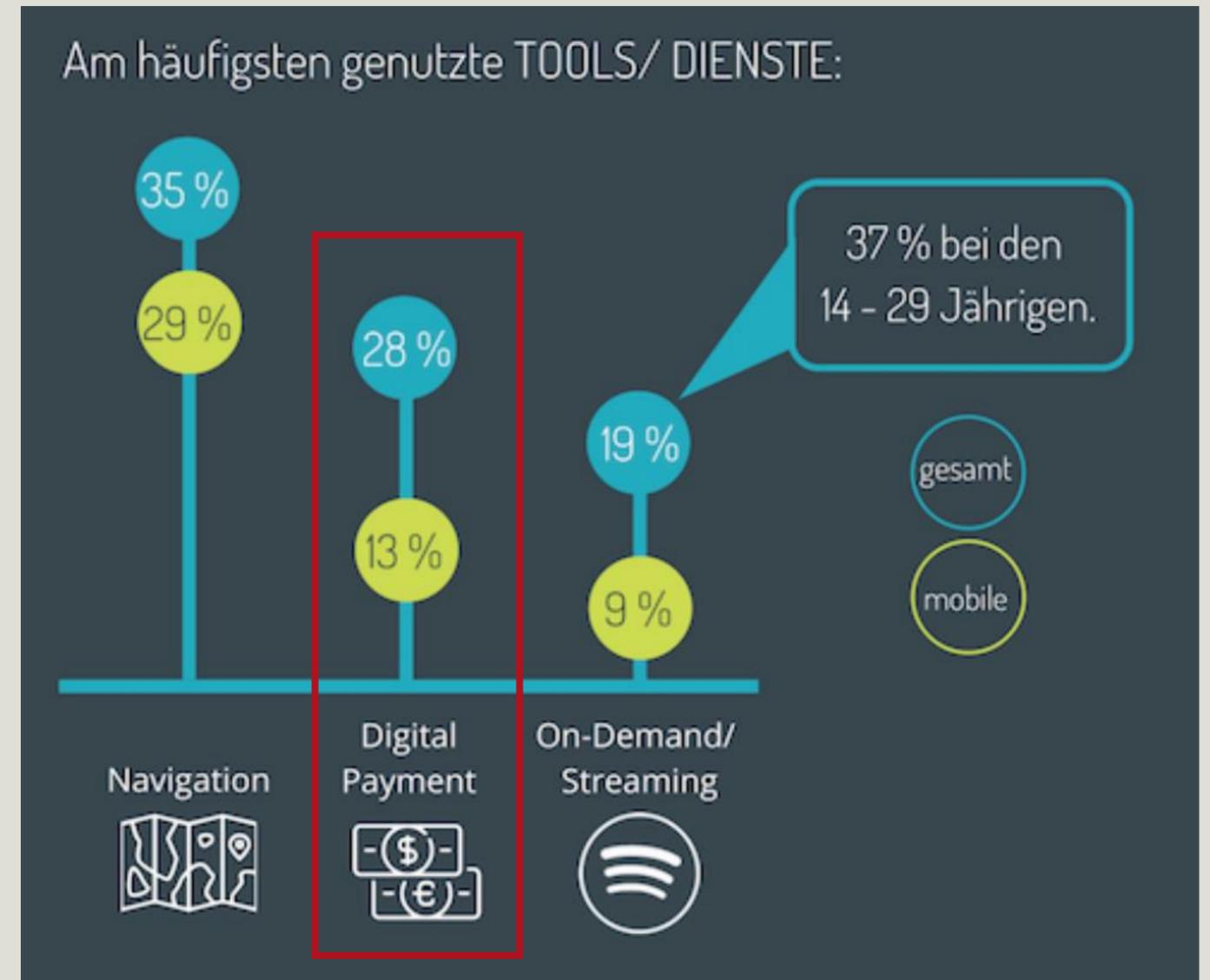
# 01\_ Digitales Bezahlen

## Entwicklungen im ePayment



# Digitales Bezahlen

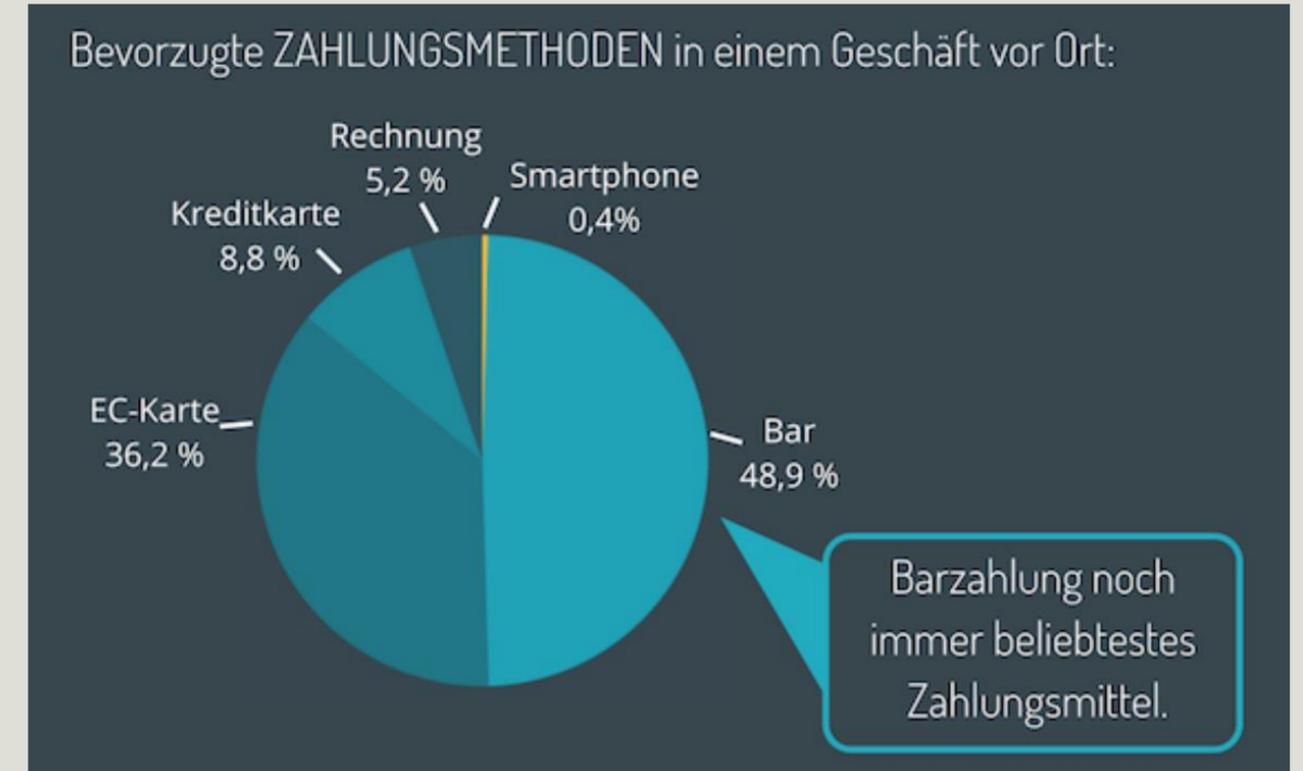
- Mit der Verbreitung von Smartphones, schnellen Übertragungstechnologien und der Digitalisierung von Geschäftsprozessen erfährt die Nutzung von **bargeldlosem Bezahlen ein enormes Wachstum.**
- Mit Einführung der Richtlinie PSD2 im Oktober 2015 wurde die **Freigabe der Kontoinformationen** von Bankkunden für andere Serviceanbieter zugelassen. Dadurch wurde es u.a. auch Kartenanbietern, FinTechs (z.B. PayPal) sowie Internetunternehmen wie Amazon, Google und Co. ermöglicht, Zahlungsabwicklungen durchzuführen.



Quelle: [netzvitamine Infografik 2019](#)

# Bargeldloses Bezahlen

- Für bargeldloses Bezahlen hat sich eine Vielfalt an unterschiedlichen Bezahlmethoden und -systemen etabliert – ob im Einzelhandel per Girocard, Kreditkarte oder kontaktlos, im Internet mit SEPA, Paypal oder anderen Online-Diensten: Bargeldloses Bezahlen ist in der **Gesellschaft angekommen**.
- Dennoch gilt aktuell in der Schweiz und auch in Deutschland Bargeld als **beliebtestes Zahlungsmittel** in lokalen Geschäften.
- Der Trend des bargeldlosen Bezahlens nimmt dennoch zu, immer mehr Konsumenten empfinden diese Möglichkeit als **schnell, einfach und sicher**. In vielen Ländern (z.B. China, Schweden und den USA) ist es bereits unüblich Geldnoten oder -münzen bei sich zu tragen.



Quelle: [netzvitamine Infografik 2019](#), Bezug auf die D-A-CH Region