

Krisenresistente Sektoren mit M&A-Potenzial **Erwachsenenunterhaltung**



Erwachsenenunterhaltung ist ein Markt mit vielseitigen Facetten

Marktabgrenzung

Während im US-amerikanischen Raum der Begriff „Adult Entertainment“ einen eindeutigen Bezug zur Pornoindustrie hat, ist die deutsche Definition der Erwachsenenunterhaltung weitaus vielfältiger. Sie reicht vom Ravensburger Brettspiel für Erwachsene über alle Facetten sündiger und weniger sündiger Freizeitaktivitäten bis hin zum großen Themenblock der Einsamkeits-Bewältigung. Diese Bereiche haben eines gemeinsam: in Krisenzeiten wie zuletzt während der Ausgangsbeschränkungen zur Eindämmung des Coronavirus haben sie eine absolute Krisenresistenz bewiesen, sogar einen regelrechten Nachfrageboom erlebt.

Die meisten Investoren haben dem Sektor der Erwachsenenunterhaltung bislang wenig Beachtung geschenkt, teils wegen des „unmoralischen“ Images, teils weil sich Randbereiche in rechtlichen Grauzonen bewegt haben. Nachdem der Großteil der Industrie mittlerweile aber übliche Governance Standards einhält und sich die Moralvorstellungen in unserer Gesellschaft spürbar gewandelt haben - ein Beleg hierfür sind die mittlerweile bereits tagsüber im Fernsehen gezeigten Werbespots der Erotikbranche - bietet die Erwachsenenunterhaltung interessante Perspektiven und Einstiegschancen für renditeorientierte Investoren.

Nicht zu unterschätzen, und für Investoren durchaus interessant, ist in diesem Zusammenhang das relativ junge Segment des eSports, das zum Massenphänomen wird und besonders im asiatischen Raum bereits gesellschaftlich etabliert ist. 2019 wurden zuletzt 34 Mio. USD bei einem eSports-Turnier in Shanghai ausgeschüttet. Wenngleich das IOC sich bislang gegen die Aufnahme als olympische Sportart stellt, konnte sich 2018 der digitale Sport dennoch bei den Asienspielen erstmals als Demonstrationssportart mit sechs eSports-Titeln präsentieren.

eSports als Breitensport



Anzahl Gamer, die sich potenziell in einem eSports-Verein engagieren wollen:
10 Mio.

Gamingbranche

Online-Games und Multiplayer-Spiele verzeichneten infolge der Ausgangssperren Nutzerrekorde. Lediglich der Hardware-Bereich (Spielekonsolen etc.) konnte mit dem Boom nicht mithalten, was primär an den unterbrochenen Lieferketten sowie Verzögerungen bei der Fertigstellung und Auslieferung von Hardware-Releases lag.

Im Jahr 2018 haben die ca. 600 in Deutschland in der Gamingbranche tätigen Unternehmen einen Umsatz von 4,4 Mrd. Euro erwirtschaftet. Im ersten Halbjahr 2019 stieg das Wachstum auf 11% gegenüber dem Vorjahr. Zwischenzeitlich dürfte sich vor allem im Softwarebereich der Wachstumstrend weiter verstärkt haben.

Der deutsche Markt für Computer- und Videospiele (in Mio. Euro)



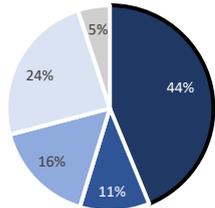
Weltweit handelt es sich um einen stark wachsenden Markt mit einem aktuellen Volumen von ca. 43 Mrd. Euro. Selbst Google ist im Frühjahr 2019 in den Gaming-Markt eingestiegen und hat einen eigenen Spiele-Streaming-Dienst namens Google Stadia präsentiert. Trotz der hervorragenden Perspektiven sind die Unternehmensbewertungen in der Branche nicht außergewöhnlich hoch. So hat das chinesische Internetunternehmen Sohu.com 2020 den Online-Gaming Spezialisten Changyou auf Basis einer Bewertung von 579 Mio. USD erworben, was bei einem Umsatz von 441 Mio. USD und einem Net Income von 178 Mio. USD durchaus günstig erscheint.

Hohe Wachstumsraten auch und gerade in Krisenzeiten

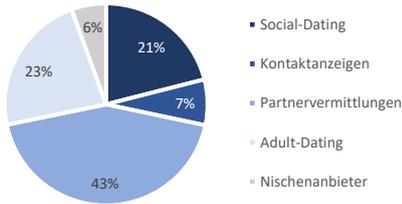
Online-Dating in Deutschland (einschließlich mobiler Applikationen)

In Deutschland gibt es über 2.500 verschiedene Singlebörsen. Die größten Gruppen sind dabei Single-börsen zum Flirten und Chatten, Partnervermittlung für die Suche nach dem Partner fürs Leben und Casual-Dating-Portale für unverbindlichen Sex.

Marktanteile nach monatlichen Nutzern



Marktanteile nach Umsatz



Der Online-Umsatz für Dating Services in Deutschland ist in den letzten 10 Jahren stetig gestiegen und liegt in 2020 bei ca. 212 Mio. Euro. Weltweit soll sich dieser Umsatz im selben Jahr auf rund 5,45 Mrd. Euro belaufen. Das Marktsegment Partnervermittlung stellt dabei das umsatzstärkste Segment dar. Für Investoren erfreulich ist, dass die aktuell ca. 8,6 Mio. Nutzer in Deutschland eine wachsende Zahlungsbereitschaft zeigen. Die höchsten Wachstumsraten hat der Bereich der Nischen-Anbieter (bspw. Gay-Dating oder Osteuropa-Partnersuche).

Anbieter haben in den letzten Jahren auf verkaufpsychologischer Ebene Entscheidendes dazugelernt und ihre Technologien stetig weiterentwickelt: Vorschläge potentieller Partner sind inzwischen maßgeblich durch künstliche Intelligenz gesteuert. Die Auswertung der Beliebtheit, des Dating-Verhaltens und Geo-Tagging erhöhen die Trefferquoten in der Partnervermittlung maßgeblich.

Zu den bekanntesten Unternehmen der Online-Dating-Branche gehören beispielsweise Elite Partner oder Parship, aber auch Apps wie Lovoo oder Tinder erobern verstärkt den Online-Dating-Markt. Pionier war Match.com, 1996 in den USA als erste Singlebörse überhaupt gestartet und heute 21 Mrd. USD wert.

Quellen: [singleboersen-vergleich.de](#), [zu-zweit.de](#), eigene Recherchen

Seriöse Erotikbranche

Die Erotikbranche der 2020er Jahre in Deutschland hat wenig gemeinsam mit den schmuddeligen Sexshops in den Bahnhofsvierteln früherer Zeiten. Seitdem es die Branche geschafft hat, insbesondere Frauen und Paare als Kernzielgruppen zu gewinnen - nicht zuletzt dank des vor allem Frauen ansprechenden Erfolgs von „50 Shades of Grey“ mit 70 Millionen verkauften Exemplaren und einem Kinoumsatz von über 400 Mio. Dollar - hat sich die gesamte Industrie einem intensiven Wandel unterzogen. Das Produktportfolio wurde wesentlich weiterentwickelt, der Lifestyle-Aspekt tritt zunehmend in den Vordergrund, und selbst Drogeriemärkte, MediaMarkt und Amazon führen nun ein eigenes Erotik-Produktsortiment.

Insgesamt generiert der Handel mit Erotikprodukten einen weltweiten Jahresumsatz von ca. 15 Mrd. Euro, Tendenz steigend. Der deutsche Marktanteil hieran ist noch vergleichsweise gering. Insbesondere die Produzenten von Erotikprodukten, Fetischware und Kondomen sowie der Online-Handel konnten von der zunehmenden Alltäglichkeit der Sexualität profitieren. Der Umsatz des entsprechenden Produktsortiments bei dm verzeichnet jährliche Wachstumsraten von 25%. Marktführer im deutschen Onlinehandel ist eis.de mit ca. 130 Mio. Euro Umsatz (2019), Orion erwirtschaftete über 75 Mio. Euro und Amorelie 70 Mio. Euro. Nach der Übernahme durch easytoys.nl in 2019 soll nun auch Beate Uhse als Online-Label wieder in den Markt zurückkehren.

Grundsätzlich zeigt die Erotikbranche eine geringe konjunkturelle Abhängigkeit. Während der Coronakrise gab es einen regelrechten Nachfrageboom. Nicht nur Toilettenpapier war ausverkauft, sondern temporär auch die Kondome.



Quellen: Statista, eigene Recherchen

Herausragende Chancen für Investoren

Anti-Loneliness

Die Corona-Pandemie zwang unserer Gesellschaft eine nie dagewesene Form der sozialen Isolation auf. Abstand halten, Homeoffice, Zuhausebleiben – so lauteten die Prämissen. Dabei stellte die zunehmende Einsamkeit schon vor Corona ein zunehmendes Problem unserer Gesellschaft dar. 12% der Deutschen fühlen sich häufig oder ständig einsam, weitere 32% verspüren zumindest manchmal Einsamkeit - sowohl junge Menschen als auch Senioren. Einsamkeit ist nicht an die An- und Abwesenheit von anderen Menschen gebunden. Aber Einsamkeit wirkt sich auf die Mortalitätsrate aus - soziale Isolation erhöht das Sterblichkeitsrisiko um 29% und zählt damit ebenso zu gesundheitlichen Risikofaktoren wie Übergewicht und Rauchen.

„Solitude is fine but you need someone to tell that solitude is fine“

Honoré de Balzac

„The most terrible poverty is loneliness, and the feeling of being unloved“

Mother Teresa

Die Bekämpfung der Einsamkeit, Anti-Loneliness, stellt damit ein potentialreiches Segment der Erwachsenenunterhaltung dar. Es gibt erste Dienstleister, die der Einsamkeit zu begegnen helfen: Coaches und Berater, Vermittlungsplattformen, Freizeitangebote, Fitnessangebote sowie Tanzschulen, die sich speziell an einsame Menschen richten und den therapeutischen Charakter in den Vordergrund stellen. In Großbritannien wurde die „Age UK Advice Line“ aufgesetzt, die im vergangenen Jahr 210.000 Telefonate mit einsamen Menschen geführt hat, und es wurde der „Spare Chair Sunday“ ins Leben gerufen, um Menschen über gemeinsames Essen zusammen zu bringen. Wenngleich bislang als Charity aufgesetzt, können diese Beispiele aber auch als Blaupausen für zukünftige, kommerzielle Angebote dienen.

Zusätzliche Chancen bieten neue technologische Ansätze wie Nachbarschafts-Facebook-Gruppen, eSports und Videokonferenzsystemen, um einsame Menschen an soziale Medien heranzuführen und damit aus der Einsamkeit zu holen.

Aber noch steckt dieser Bereich in den Kinderschuhen. Das Problem wurde bereits in zahlreichen Studien analysiert und ein riesiger Markt wartet darauf, bedient zu werden. Aber es mangelt bislang an Angeboten und Geschäftsideen, obwohl die technische Basis besser vorhanden wäre denn je zuvor.

Quellen: Bundesfamilienministerium, YouGov, Stuttgarter Zeitung, Splendid Research

Markttrend Digitalisierung

Die Erwachsenenunterhaltung ist seit mehreren Dekaden Technologie-Vorreiter. Sei es die Nutzung der VHS in den früheren 1980er Jahren, die ersten HD DVDs Anfang der 2000er, oder nunmehr die Nutzung künstlicher Intelligenz, VR-Brillen und 3D. Selbst die Entwicklung der Kryptowährungen wurde maßgeblich mitfinanziert durch Anwendungen der Erwachsenenunterhaltung.

Endverbraucherorientierte Unternehmen und Prominente werden zukünftig eigene VR-Erlebniswelten besitzen, um neben eigener Website, Online-Shop und Social-Media-Kanälen, auch den virtuellen Raum für den Kundenkontakt zu nutzen.

Die Branche der Online und Mobile Games wächst pro Jahr ca. 30%, die Spielumgebungen werden immer realistischer, technische Anforderungen gleichzeitig immer niedriger. Wesentliche Megatrends im Gaming sind virtuelle Vernetzung und Cloud-Gaming, die Spielekonsolen und leistungsstarke Spiele-PC obsolet machen. Zentrale Anforderung: ein leistungsfähiges Internet.

In der Erotikbranche liegt die Zukunft bei 3D-Pornos, Hologrammen und interaktiven VR-Erlebnisplattformen. Aus Japan stammt der Ganzkörperanzug mit dem Namen „Illusion VR“. Neben den virtuellen Erlebnissen arbeiten Entwickler aber auch an „realen“ Erlebnissen. So genannte „Real Life Sex Dolls“ sollen eine echte Frau nachahmen. Selbst Duftstoffe werden simuliert und auch eine Interaktion soll bald möglich sein. Alle diese Entwicklungen haben eines gemeinsam, sie wollen virtuelle Lust noch realer werden lassen.

Why to Invest

- **Dynamisches Marktwachstum in den kommenden Jahren, unabhängig von konjunkturellen Einflüssen**
- **Interessante Chancen für Start-ups im Bereich der Digitalisierung, des eCommerce und mit neuen Geschäftsmodellen im Segment „Anti-Loneliness“**
- **Zersplitterter Markt bietet Potenzial für Konsolidierung, attraktive Targets als Plattformen für Buy-and-Build-Strategien vorhanden**
- **Gute Exit-Perspektiven**



Dr. Michael Thiele
michael.thiele@thiele.ag



Dr. Nadine Ulrich
nadine.ulrich@thiele.ag

Thiele & Associates Beratung und Beteiligungen AG

Member of Pandion Partners International Mergers & Acquisitions

- **Pandion Partners International Mergers & Acquisitions:**
Gegründet in 2000 mit dem Ziel, mittelständischen Klienten die Services einer internationalen Investmentbank anzubieten – auf Basis persönlicher Beziehungen in einem globalen Umfeld
- **Internationalität:**
Weltweite Abdeckung aller M&A-relevanten Regionen mit aktuell 25 rechtlich selbständigen Partner-Offices
- **Fokus:**
M&A-Beratung mit langjähriger Expertise in den Bereichen Nachfolgeregelungen, Private Equity, Distressed und Insolvenz sowie Konzerntransaktionen (sowohl Zu- als auch Verkäufe)
- **Track Record:**
Seit 2015 haben Mitglieder von Pandion Partners 166 nationale und internationale Transaktionen mit einem Gesamtwert von 3,2 Mrd. Euro abgeschlossen

Büro München:
Südliche Münchner Str. 55
82031 Grünwald

Büro Stuttgart:
Friedrichstr. 15
70174 Stuttgart

www.pandionpartners.com
www.thiele.ag