



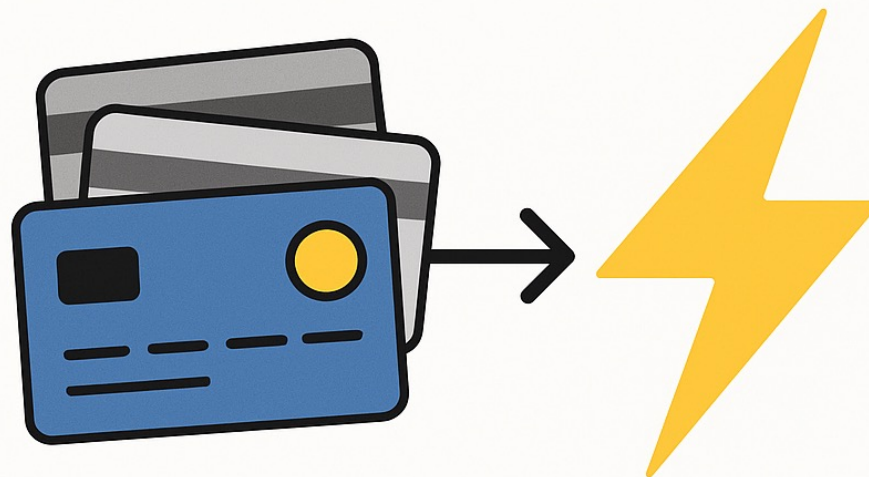
Lightning im eCommerce

**Wie kann man Lightning Zahlungen im
Internet annehmen?**



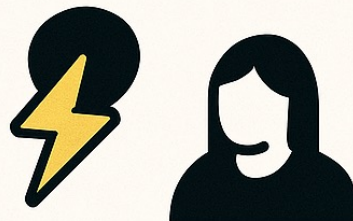
Wie kann man Lightning-Zahlungen im Internet annehmen?

Warum wir über Zahlungen neu nachdenken müssen



Lightning ist wie E-Mail für Geld – direkt, global, ohne Mittelsmann und blitzschnell.

Status quo – Wie funktionieren Online Zahlungen heute?



- **Mehrstufige Kette: Kunde -> Zahlungsanbieter -> Bank -> Acquirer -> Händler**
- **Hohe Gebühren: 2,5% - 5% + Transaktionskosten**
- **KYC & KYB & Geschäftsmodell Prüfung**
- **Rückbuchungsrisiken**
- **Nicht überall (Weltweit) verfügbar**
- **Micropayment nicht praktikabel**



Bitcoin Onchain – Wertspeicher ja, Zahlungsmittel nein

- ✅ Sicher, dezentral, unveränderlich → ideal für Wertspeicherung
- ❌ Langsam (Bestätigung dauert Minuten bis Stunden)
- ❌ Transaktionskosten schwanken stark
- ❌ Micropayments nicht praktikabel
- ❌ Hardware-Wallets nicht alltagstauglich
- 💡 Perfekt für große Beträge oder langfristige Speicherung



Die Vorteile von Lightning im eCommerce

**Warum Lightning für den Onlinehandel
neue Maßstäbe setzt**



Vorteile für Händler



Geringe Gebühren



Sofortige Zahlungen und Gutschrift (Settlement)



Kein Chargeback-Risiko



Global & grenzenlos



Datenschutz



Innovative Geschäftsmodelle

Nachteil für Händler



Keine wiederkehrende Zahlungen (Abo) möglich



Vorteile für Kunden

Lightning ist wie Digitales Bargeld

 Zahlung erfolgt in Sekunden – ohne Kartendaten oder Login

 Privatsphäre – keine Weitergabe persönlicher Finanzdaten

 Bequem per Smartphone

 Global & grenzenlos

Nachteil für Kunden

 Geringe Gebühren – Netzwerkgebühren trägt der Zahler



Datenschutz & Anonymität

**Lightning ist digitales Bargeld – zahlen
ohne Preisgabe persönlicher Daten**



Lightning ist Digitales Bargeld

Klassische Bezahlmethoden (Kreditkarte, PayPal)

- ✗** erfordert personenbezogene Daten zur Risikoprävention (Betrugsschutz, Rückbuchungen)
- ✗** selbst bei digitalen Gütern (z.B. Downloads oder Coaching) um bei Chargebacks identifizierbare Kundendaten nachzuweisen

Lightning Zahlungen

- ✓** benötigt keine personenbezogenen Daten vom Zahler
- ✓** Zahlung ist sofort final -> digitale Leistungen sofort ausliefern



Use Cases im Internet, die sich besonders gut für Lightning eignen

**Vorteil von Lightning gegenüber
herkömmlichen Fiat Zahlungsmethoden im
Internet**



Wo bietet Lightning im digitalen Alltag einen echten Mehrwert?





Micropayment & Pay-per-Use

Mit Lightning werden Zahlungen im Cent-Bereich endlich wirtschaftlich

- ✓ **Bezahlte Blogartikel, Zeitungsartikel, PDFs (Pay-per-Article)**
- ✓ **Videos, Podcasts, Musik – Zahlungen pro Sekunde/Minute)**
- ✓ **API-Zugriffe oder Datenabrufe (Pay-per-Call)**
- ✓ **Spiele: In-Game-Purchases**



Content, Tipping & Communities

Zahlung direkt vom Nutzer an den Creator

- ✓ **Blog-, Podcast- oder Video-Plattform mit Tippfunktion**
- ✓ **Lightning-Adressen oder QR-Tipps (LNURL, Lightning Adresse)**
- ✓ **Integration in Nostr (Zap), Podcasting 2.0 (Streaming Money), Twitter**

**Lightning macht digitales Trinkgeld
so einfach wie ein Like**



Lightning im Onlinehandel für physische Produkte

- ✓ Geringe Gebühren
- ✓ Keine Rückbuchungen
- ✓ Sofortige Gutschrift
- ✓ Weltweit verfügbar

Händler sparen Gebühren und erhalten ihre Zahlungen sofort, ohne Risiko von Rückbuchungen



Welches Shopsystem?



easydigitaldownloads

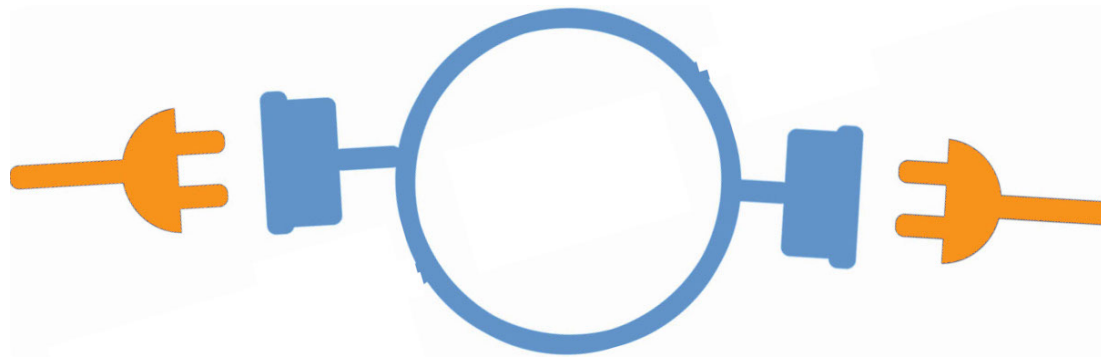




Zahlungsmodul



Internetshop



Zahlungsmodul



Bitcoin
Zahlungsanbieter



Lightning Zahlungsanbieter





Lightning für Digitale Güter & Services

- ✓ **Downloads:** Software, Musik, E-Books, PDFs
- ✓ **Mitgliedschaften & Abos:** Zugang zu Premium-Inhalten, Foren, Newsletter
- ✓ **Online-Coaching & Beratung:** Zahlungen pro Sitzung oder pro Minute
- ✓ **Donations & Spenden:** direkt an Creator oder Organisation
- ✓ **Pay-per-Use / Pay-per-View:** Artikel, Videos, Stream

**Bei digitalen Gütern braucht es keine Daten
– nur Sats.**



Webbasierte Lightning Zahlungen im stationären Handel

Lightning funktioniert überall, wo ein Browser läuft

- ✓ **Web Point of Sale:** Zahlungen im Laden per Tablet oder Smartphone
- ✓ **Self-Checkout:** Bezahlen am Kühlschrank, an der Kaffeebar oder an der Theke
 - Kühlschränke im Coworking Space oder Hotellobby
 - Kaffee- oder Snackstationen
 - Selbstbedienungstheken in Kantinen oder Messen



Machine-to-Machine Payments

Automatisierte Zahlungen von Maschinen und Automaten

- ✓ **Automaten:** Getränkeautomaten und Bierzapfanlagen geben Getränk nach Lightning Zahlung frei
- ✓ **Lade-Sationen:** Zahlung pro Kilowattstunde
- ✓ **APIs & Services:** Maschinen bezahlen sich gegenseitig



Wann zahlen Kunden mit Bitcoin?

**Wann entscheidet sich Kunden für Bitcoin
(Onchain / Lightning), und wann für Fiat-
Zahlungen?**



Teilnehmer: Bitcoin-freundliche Onlineshops (Dach)



ClavaStack



SATOSHISTORE.IO



SEEDOR



SOLO MINING



Durchschnittliche Bestellgröße kleiner €100,-

APRYCÖT



ClavaStack

COPIARO



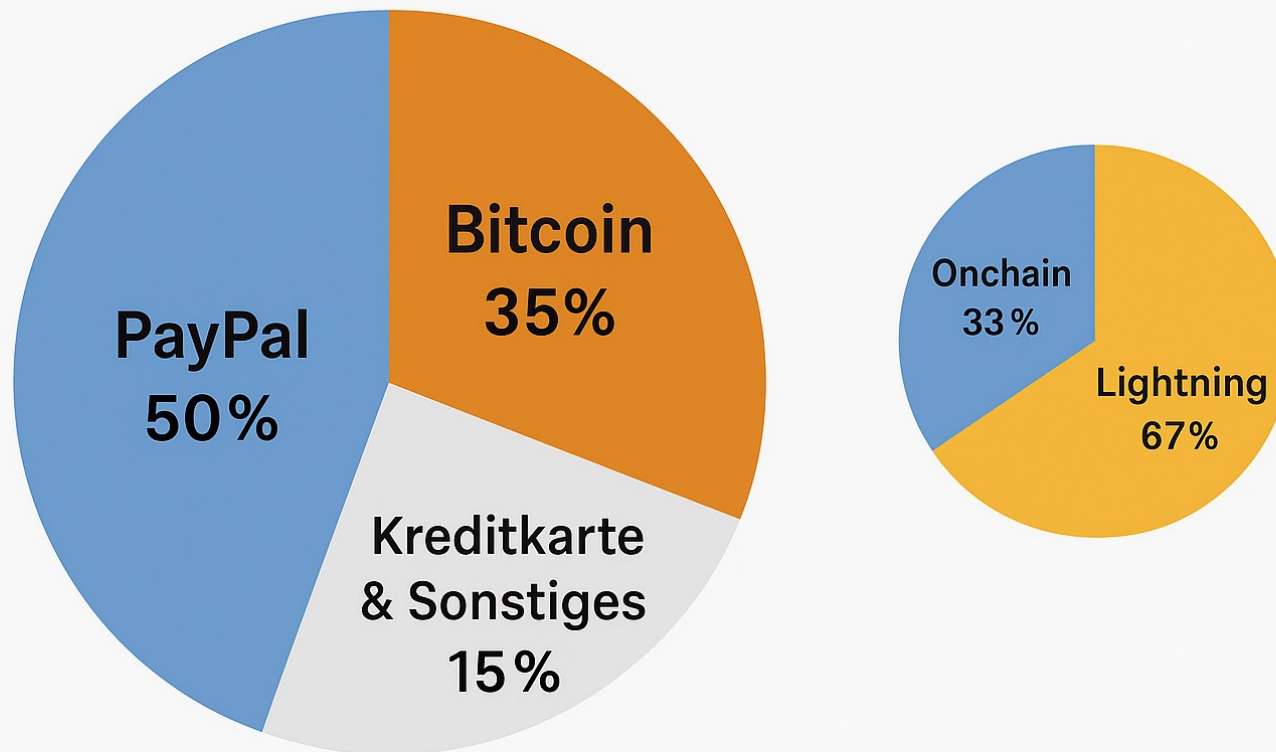
satoshis
BROTHER



SATOSHISTORE.IO



Anteil Bitcoin Zahlungen am Zahlungsmix bei kleiner €100,-



Online Shops mit Zielgruppe Bitcoiner

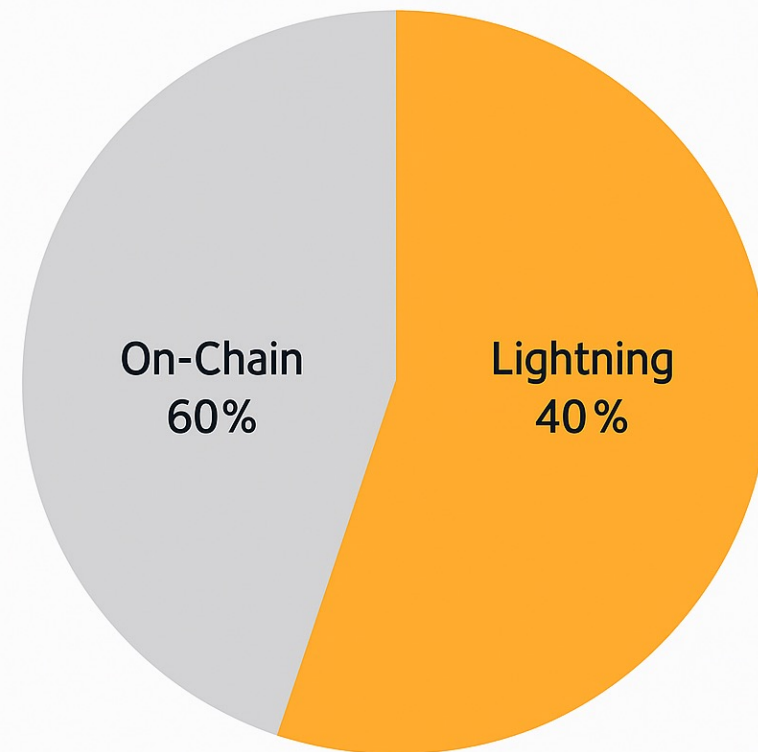
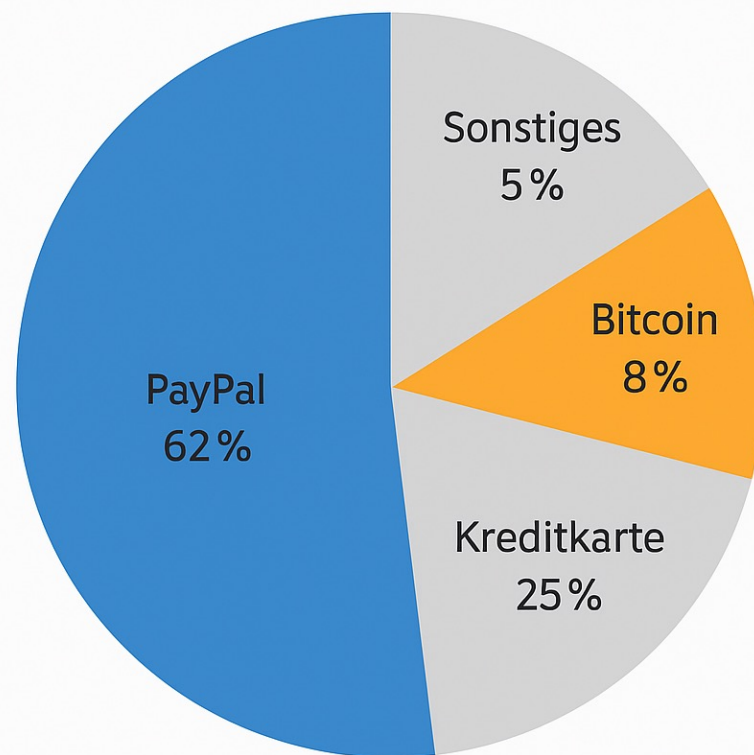
Durchschnittliche Bestellgröße > €100 bis €250,-





Anteil Bitcoin Zahlungen am Zahlungsmix

Durchschnittliche Bestellgröße > €100 bis €250,-





Wer bezahlt mit Lightning?

Bezahlmethode	Warenkorb < 100 €	Warenkorb > 100 €
PayPal	50 %	62 %
Bitcoin – Lightning	27 % 27 %	3 %
Bitcoin – On-Chain	8 % 8 %	5 %
Kreditkarte	15 % 15 %	25 %
Sonstiges	0 % 0 %	5 %
Gesamt	100 %	100 %



SHOPINBIT

Durchschnittliche Bestellgröße > €1.000,-

Shopinbit	2024	2025
Bitcoin Onchain	66,80%	50,22%
Monero	31,38%	48,49%
Lightning	1,24%	0,62%
Fiat	0,57%	0,67%





**LIGHTNING
IST DIGITALES
BARGELD
FÜR DAS
INTERNET**



coin pages

<https://coinpages.io>



coincharge

<https://coincharge.io>



coinsnap

<https://coinsnap.io>



<https://youtube.com/@coincharge>

Bitcoin 
Bundesverband



Jens Leinert



jens@leinert.com



<https://leinert.com>



<https://x.com/leinert>



<https://linkedin.com/in/leinert/>



Hodl strong

-

Spendl well

Ronny von Copiaro