

Antonio Thomas

Die Blockchain in der Gaming-Branche

Innovative Geschäftsmodelle anhand von Steam

Masterarbeit

BEI GRIN MACHT SICH IHR WISSEN BEZAHLT



- Wir veröffentlichen Ihre Hausarbeit, Bachelor- und Masterarbeit
- Ihr eigenes eBook und Buch - weltweit in allen wichtigen Shops
- Verdienen Sie an jedem Verkauf

Jetzt bei www.GRIN.com hochladen
und kostenlos publizieren



Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de/> abrufbar.

Dieses Werk sowie alle darin enthaltenen einzelnen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsschutz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlanges. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen, Auswertungen durch Datenbanken und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Alle Rechte, auch die des auszugsweisen Nachdrucks, der fotomechanischen Wiedergabe (einschließlich Mikrokopie) sowie der Auswertung durch Datenbanken oder ähnliche Einrichtungen, vorbehalten.

Impressum:

Copyright © 2018 GRIN Verlag
ISBN: 9783346414236

Dieses Buch bei GRIN:

<https://www.grin.com/document/1020870>

Antonio Thomas

Die Blockchain in der Gaming-Branche

Innovative Geschäftsmodelle anhand von Steam

GRIN - Your knowledge has value

Der GRIN Verlag publiziert seit 1998 wissenschaftliche Arbeiten von Studenten, Hochschullehrern und anderen Akademikern als eBook und gedrucktes Buch. Die Verlagswebsite www.grin.com ist die ideale Plattform zur Veröffentlichung von Hausarbeiten, Abschlussarbeiten, wissenschaftlichen Aufsätzen, Dissertationen und Fachbüchern.

Besuchen Sie uns im Internet:

<http://www.grin.com/>

<http://www.facebook.com/grincom>

http://www.twitter.com/grin_com

Master Thesis

Die Blockchain in der Gaming-Branche – innovative Geschäftsmodelle am Beispiel von Steam

Antonio Thomas

Digital Media Management

Master of Science

Jahrgang 2015

Bearbeitungszeit-
raum

von: 22.05.2018

bis: 31.07.2018

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	V
Tabellenverzeichnis	VI
Abkürzungsverzeichnis	VII
1 Einleitung	1
1.1 Problemkontext und Relevanz.....	1
1.2 Zielsetzung und Forschungsfragen	2
1.3 Methodik und Untersuchungslayout	3
2 Der Geschäftsmodellansatz	5
2.1 Theoretischer Hintergrund und begriffliche Abgrenzung	5
2.2 Geschäftsmodellraster.....	8
2.2.1 Business Model Canvas (BMC).....	8
2.2.2 Geschäftsmodellraster von Wirtz.....	12
2.2.3 Meta-Ansatz von Schallmo	15
2.3 Raster zur Erfassung digitaler Geschäftsmodelle.....	19
2.4 Zusammenfassung der wesentlichen Erkenntnisse	22
3 Die Blockchain-Technologie.....	25
3.1 Definition und charakteristische Merkmale	25
3.2 Funktionsweise	28
3.3 Konzeptionelle und technologische Voraussetzungen	30
3.3.1 Kryptografie	30
3.3.2 Verteilte Systeme und Skalierbarkeit.....	32
3.3.3 Konsensfindung.....	33
3.4 Anwendungsbereiche	34
3.5 Beurteilung der Blockchain aus betriebswirtschaftlicher Sicht.....	37
3.6 Zusammenfassung der bisherigen Erkenntnisse.....	39
4 Die Geschäftsmodelle von Anbietern in der Gaming-Branche.....	41
4.1 Beschreibung und Abgrenzung der Branche und des Marktes	41

4.2	Wertschöpfungskette	44
4.3	Geschäftsmodelle der Akteure	45
4.3.1	Geschäftsmodell Entwickler	45
4.3.2	Geschäftsmodell Publisher	51
4.3.3	Geschäftsmodell Distributor	54
4.4	Wesentliche Entwicklungen der Gaming-Branche in der jüngeren Vergangenheit.....	55
5	Geschäftsmodell von Steam – Status quo und Veränderungen	57
5.1	Das Unternehmen.....	57
5.2	Aktuelles Geschäftsmodell	57
5.2.1	Ursachen für die Entstehung des Geschäftsmodells.....	57
5.2.2	Kundendimension.....	58
5.2.3	Nutzendimension.....	60
5.2.4	Wertschöpfungsdimension	65
5.2.5	Partnerdimension	66
5.2.6	Finanzdimension	67
6	Veränderungen des Geschäftsmodells von Steam.....	68
6.1	Untersuchung des Einflusses der Blockchain-Technologie auf die einzelnen Geschäftsmodelldimensionen.....	68
6.1.1	Kundendimension.....	68
6.1.2	Nutzendimension.....	71
6.1.3	Wertschöpfungsdimension	74
6.1.4	Partnerdimension	75
6.1.5	Finanzdimension	76
6.2	Konzipierung neuer Geschäftsmodelle in der Gaming-Branche.....	79
6.3	Entwicklung neuer Geschäftsmodelle in der Gaming-Branche – ein Leitfaden	81
6.3.1	Inhaltliche Auseinandersetzung mit der Technologie	81

6.3.2	Auseinandersetzung mit bestehenden Anwendungsfällen	82
6.3.3	Identifizierung von Kundenbedürfnissen	83
6.3.4	Identifizierung von Anwendungsfällen und Geschäftsmodellen für das eigene Unternehmen	87
6.3.5	Umsetzung von Geschäftsmodellen.....	89
7	Zusammenfassung der wesentlichen Erkenntnisse	92
	Literaturverzeichnis	94

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Business Model Canvas.....	9
Abbildung 2: Partialmodelle des integrierten Business-Modells	14
Abbildung 3: Meta-Ansatz nach Schallmo	17
Abbildung 4: Funktionsweise einer Bitcoin-Transaktion.....	29
Abbildung 5: Ablauf einer Verschlüsselung mit Public-Key-Verfahren.....	31
Abbildung 6: Signieren und Verifizieren einer Nachricht beim Public-Key- Verfahren	31
Abbildung 7: Besonderheit der Blockchain als disruptive Innovation.....	34
Abbildung 8: Geschäftsmodell Bestmeta	77
Abbildung 9: Value Proposition Canvas.....	84
Abbildung 10: Beispiel Kundenreise	86

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Vergleich der Geschäftsmodellraster zur Anwendung in dieser Arbeit	23
Tabelle 2: Charakteristische Merkmale der Blockchain	27
Tabelle 3: Vor- und Nachteile der Blockchain	37
Tabelle 4: Strukturierung des Marktes entlang unterschiedlicher Kriterien	42
Tabelle 5: Wertschöpfungskette der Gaming-Branche	43
Tabelle 6: Geschäftsmodell Entwickler #1	46
Tabelle 7: Geschäftsmodell Entwickler #2	50
Tabelle 8: Geschäftsmodell Publisher #1	51
Tabelle 9: Geschäftsmodell Publisher #2	53
Tabelle 10: Geschäftsmodell Distributor #1	54
Tabelle 11: Geschäftsmodell Distributor #2	55
Tabelle 12: Geschäftsmodell Steam #1	63
Tabelle 13: Geschäftsmodell Steam #2	65

Abkürzungsverzeichnis

API	Application Programming Interface
B2B	Business-to-Business
B2C	Business-to-Consumer
BMC	Business Model Canvas
CRM	Customer-Relationship-Management
DLC	downloadable Content
iOS	Betriebssystem von Apple
KI	Künstliche Intelligenz
MB	Megabyte
Nonce	number used only once
PC	Personal Computer
SGE	Strategische Geschäftseinheit
SHA 256	Secure Hash Algorithm 256
VPC	Value Proposition Canvas