

## **Datenarbeit in und mit League of Legends**

### **AG Ochsner**

Datafizierung bezeichnet den Prozess der Erfassung, Verarbeitung und Nutzung von Daten in verschiedenen Lebensbereichen. Im Gaming, wie zum Beispiel im MOBA-Spiel *League of Legends*, profitieren nicht nur die Entwickler von der Analyse von Spiel- und Spielerdaten, die Einblicke in das Spielerlebnis, die Handlungen und Entscheidungen der Spieler sowie deren Reaktionen auf Spielmechaniken bieten. Diese Erkenntnisse können genutzt werden, um das Gameplay zu verbessern, die Spielerfahrung zu personalisieren und die Spielerbindung zu stärken. Auch die Spieler selbst nutzen zunehmend Daten. Dabei ergeben sich folgende Fragen: Welche Daten werden in LoL erfasst und aufbereitet, und welche nicht? Wo setzen Drittanbieter wie Porofessor und U.GG an? Welche Rolle spielen Visualisierungsstrategien in diesem Rahmen? Welche Auswirkungen hat die Auseinandersetzung mit den Daten auf die Entwicklung neuer Spielpraktiken, welche Rolle spielen sie für einzelne Spielende und wie ist das kontinuierliche Monitoring des Spiels und der Spielenden zu bewerten? Um diese Fragen zu beantworten, haben wir in mehreren Spielrunden Daten von drei Spielenden unterschiedlicher Spielstärke gesammelt, die über den Client oder Drittanbieter bereitgestellt wurden. Zusätzlich haben wir weitere Daten durch die Verwendung von Keylogger- und Mastracking-Software erfasst. Die Ergebnisse wurden aufbereitet und sollen zur Diskussion gestellt werden.