

Abstract für die 69. Jahrestagung der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und
Kommunikationswissenschaft (DGPK)

13. bis 15. März 2024 in Erfurt

Datenspenden in der Videospieforschung

Methodische Herausforderungen und Potenziale am Beispiel der Spende digitaler
Nutzungsdaten von *League of Legends*

Der Beitrag wurde bislang weder publiziert noch auf einer wissenschaftlichen Tagung präsentiert.

Datenspenden in der Videospieelforschung

Die EU hat mit der Umsetzung der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) für Forscher:innen einen neuen Weg geschaffen, Nutzungsdaten zu erheben. Alle Unternehmen, die personenbezogene Daten speichern, sind verpflichtet, diese auf Anfrage an die Nutzer:innen ihrer Dienste herauszugeben, was zumeist in Form sog. *Data Download Packages* (DDPs) geschieht (Araujo et al., 2022). Die Idee von Datenspenden wiederum beruht darauf, dass Nutzer:innen die über sie erhobenen Daten anfordern und anschließend für Forschungsprojekte zur Verfügung stellen („spenden“). Während das Potenzial von Datenspenden im Kontext der Social-Media-Nutzung aktuell viel diskutiert wird (z.B. van Driel et al., 2022), gibt es bisher kaum Arbeiten, die sich anderen Formen der Mediennutzung annehmen. Das gilt – trotz der hohen Relevanz im Unterhaltungssektor (May, 2022) – auch für den Bereich Online-Gaming.

Ziel der vorliegenden Untersuchung war es daher, methodische Herausforderungen und Potenziale von Datenspenden im Kontext der Videospieelforschung zu ergründen. Insbesondere sollte geklärt werden, (1) inwiefern es Datenspenden ermöglichen, Zugang zu bisher nur indirekt erhebbaren Nutzungs- und Kommunikationsdaten zu gewinnen, (2) inwiefern es Diskrepanzen zwischen diesen automatisiert erhobenen Nutzungsdaten und Selbstauskünften der Nutzer:innen gibt und (3) welche Prädiktoren für den erfolgreichen Abschluss der Datenspende relevant sind. Für diesen Zweck wurde eine zweiwellige, standardisierte Online-Befragung ($n = 107$) unter Spieler:innen des Multiplayer-Online-Games *League of Legends* (LoL) durchgeführt, in die ein Datenspende-Task integriert wurde.

Besonderes Augenmerk lag auf den in den DDPs enthaltenen Chat-Logs, die zwei wesentliche Untersuchungen ermöglichen: Zum einen ist die Zahl der Chat-Logs gleichbedeutend mit der Zahl der gespielten Runden LoL, was konkrete Rückschlüsse auf das Ausmaß der Spielnutzung zulässt. Zum anderen enthalten diese alle von dem/der Spieler:in geschriebenen Nachrichten, was inhaltliche Analysen, wie hier etwa zum Ausmaß der Vulgarität, erlaubt.

Analog zu den Erfahrungen vorheriger Datenspende-Studien (Haim et al., 2023; Ohme et al., 2021) zeigen die Ergebnisse zunächst, dass nur 18,7% der Teilnehmer:innen ($n = 20$) am Ende erfolgreich Daten gespendet haben, was auf die Notwendigkeit ausreichend großer Stichproben verweist. Bezüglich der Diskrepanzen zwischen Nutzungs- und Selbstauskunftsdaten wird einerseits die Nutzungshäufigkeit betrachtet, andererseits die Häufigkeit der Verwendung vulgärer Ausdrücke. Für die Nutzungshäufigkeit zeigte sich, dass die berichtete Zahl gespielter Runden minimal geringer ist als die Zahl tatsächlich gespielter Runden. Gleiches gilt für die Vulgarität im Chat, sodass in der Befragung insgesamt von einem (leichten) Underreporting der interessierenden Verhaltensweisen auszugehen ist. Die zu t_1 abgefragte grundsätzliche Spendenbereitschaft wurde signifikant durch Privatsphärebedenken sowie das Geschlecht beeinflusst: Frauen und Personen mit geringeren Privatsphärebedenken sind demnach eher bereit, ihre Nutzungsdaten zu spenden. Für den tatsächlichen Abschluss der Datenspende zu t_2 scheinen beide Eigenschaften dann allerdings nicht mehr bedeutsam; als Einflussfaktoren wurden hier stattdessen (höheres) Alter sowie (höhere) Technikkompetenzüberzeugung identifiziert.

Im Vortrag sollen weitere Erfahrungen mit der Datenspende-Studie diskutiert werden, etwa das Problem der Anforderungsdauer (DDP-Versand kann bis zu einem Monat dauern), die Notwendigkeit der Erstellung von Skripten, die die automatisierte Löschung sensibler und nicht für die Analyse benötigter Daten ermöglichen sowie die Anforderungen an die zu erstellenden Schritt-für-Schritt-Anleitungen, die die Teilnehmer:innen zum Abruf ihrer Daten befähigen. Zudem sollen weitere Anwendungsfelder von Datenspenden für die Videospiel- und Unterhaltungsforschung erörtert werden.

Literaturverzeichnis

- Araujo, T., Ausloos, J., Attevelde, W. van, Loecherbach, F., Moeller, J., Ohme, J., Trilling, D., Velde, B. van de, Vreese, C. de, & Welbers, K. (2022). OSD2F: An open-source data donation framework. *Computational Communication Research*, 4(2), 372–387. <https://doi.org/10.5117/CCR2022.2.001.ARAU>
- Haim, M., Leiner, D. J., & Hase, V. (2023). Integrating data donations into online surveys. *Medien & Kommunikationswissenschaft*, 71(1/2), 130–137. <https://doi.org/10.5771/1615-634X-2023-1-2-130>
- May, O. (2022). *Gaming-Trends 2022*. Bitkom Research.
- Ohme, J., Araujo, T., de Vreese, C. H., & Piotrowski, J. T. (2021). Mobile data donations: Assessing self-report accuracy and sample biases with the iOS Screen Time function. *Mobile Media & Communication*, 9(2), 293–313. <https://doi.org/10.1177/2050157920959106>
- van Driel, I. I., Giachanou, A., Pouwels, J. L., Boeschoten, L., Beyens, I., & Valkenburg, P. M. (2022). Promises and pitfalls of social media data donations. *Communication Methods and Measures*, 16(4), 266–282. <https://doi.org/10.1080/19312458.2022.2109608>