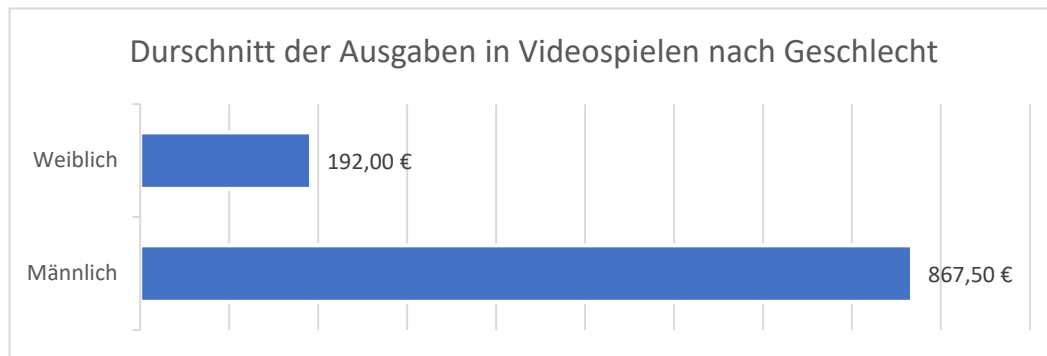


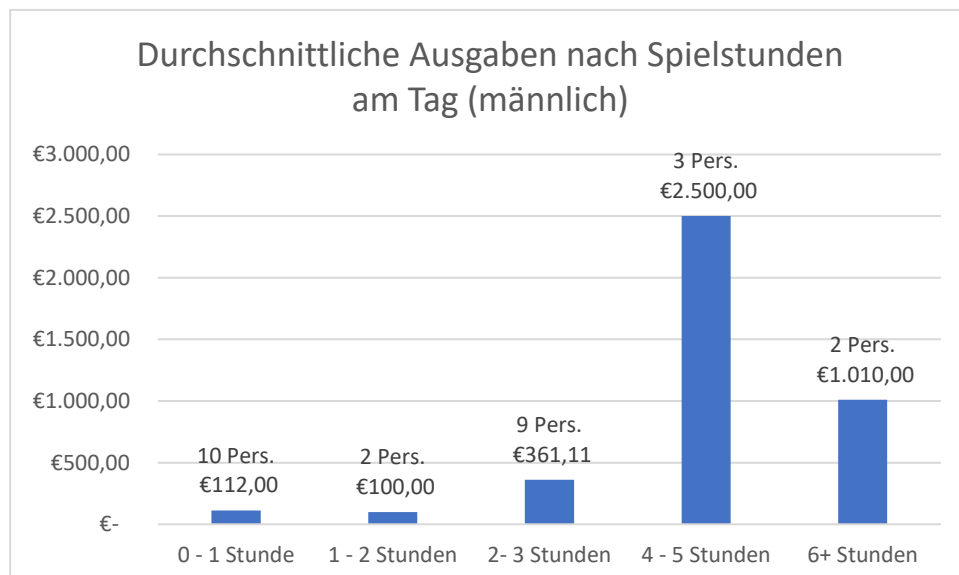
## 2. Teil der schriftlichen Leistung im Fach Informatik- Hypothese

# Höherer Konsum von Videospielen führt zu höheren Ausgaben für In-Game Käufe

Die Statistiken wurden mit einem gereinigten Datensatz unserer Umfrage des Seminarfachkurses ausgewertet. Ein Excel-Datei mit den Statistiken befindet sich in folgendem Dokument: [https://is.gd/Excel\\_Auswertung](https://is.gd/Excel_Auswertung)



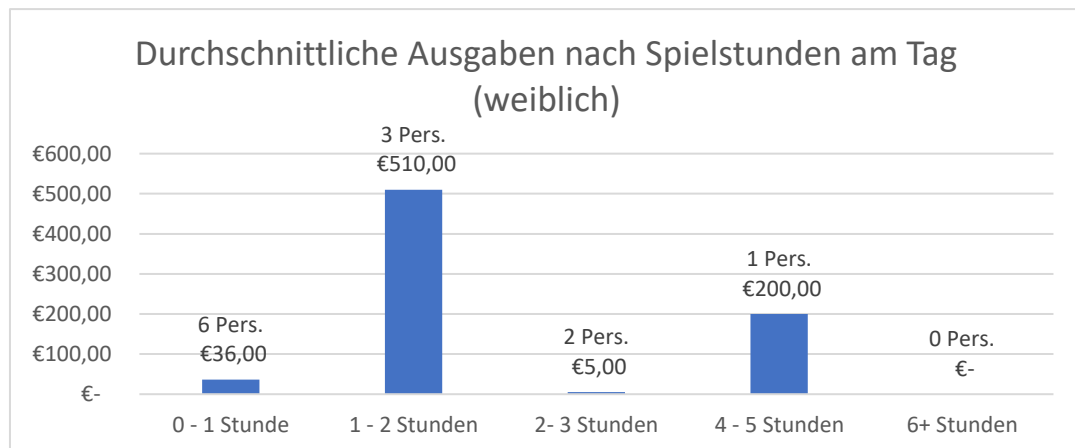
Im Diagramm sind die durchschnittlichen Ausgaben von männlichen und weiblichen Videospielern zu sehen. Die durchschnittlichen Ausgaben von weiblichen Spielern liegen bei 192,00 €. Die Ausgaben von männlichen Spielern liegen hingegen bei 867,50 €. Wenn wir nun unsere Hypothese in Betracht ziehen, müssen wir also zwischen Zielgruppen unterscheiden. Männliche Spieler geben in unserer Statistik mehr Geld aus als weibliche Spieler.□



Das Diagramm zeigt die durchschnittliche Geldausgabe von Videospielern im Verhältnis zur täglichen Spielzeit von männlichen Personen. Die Befragten, die maximal eine Stunde am Tag spielen, haben etwa 112 € ausgegeben, bei Spielern, welche 1 -2 Stunden am Tag spielen bleibt es bei 100€, allerdings haben nur zwei männliche Personen eine Spielzeit von 1 – 2

## 2. Teil der schriftlichen Leistung im Fach Informatik- Hypothese

Stunden angegeben, weswegen die Daten dieser Säule auch abweichen könnten. Ein Zuwachs nach Spielstunden ist allerdings klar zu erkennen. Bereits bei 2 – 3 Stunden geben Spieler durchschnittlich 361€ aus und bei 4 – 5 Stunden am Tag sind es bereits 2.500€. Diese Vermutung wird nochmals durch die Personenzahlen bestätigt (bei 2-3 Stunden sind es 9 Personen, bei 4-5 Stunden 3 Pers.). Bei 6+ Stunden liegt der durchschnittliche Wert bei 1.010€, auch dieser Wert setzt sich nur aus dem Durchschnitt von zwei Personen zusammen. Dennoch lässt sich ein Zusammenhang zwischen der durchschnittlichen Spielzeit am Tag und dem ausgegebenen Geld erkennen.



In diesem Diagramm ist der Durchschnitt sehr unausgewogen, da wir zu wenig Personen hatten, welche weiblich sind und entweder 2-3 Stunden, 4-5 Stunden oder 6+ Stunden am Tag gespielt haben. Es fällt jedoch auf, dass die meisten weiblichen Personen 0 – 1 Spielstunde am Tag haben und im Durchschnitt der ausgegebene Wert um mehr als das Vierfache geringer ist.

### Evaluation

Wichtig ist es bei dieser Hypothese zwischen zwei Zielgruppen zu unterscheiden. Hierbei wird klar, dass weibliche Personen im Durchschnitt deutlich weniger Geld ausgeben als männliche. Dabei zu beachten ist, dass weibliche Spieler aber auch deutlich weniger spielen und es sich hierbei nur um einen kleinen Datensatz handelt. So geben weibliche Personen auch bei geringer Spielzeit pro Tag ähnlich viel Geld aus als bei hoher Spielzeit, wobei aber zu erwähnen wäre, dass höhere Geldausgaben erst ab einem Tagesdurchschnitt von 1-2 Stunden starten. Somit trifft die Hypothese nur bedingt auf weibliche Personen zu. Bei männlichen Spielern sieht die Statistik schon ganz anders aus. Männliche Personen die 0-3 Stunden pro Tag spielen gaben nur eine im Verhältnis geringe Menge aus, zu Männlichen Personen welche 3 und mehr Stunden pro Tag spielten. Sie unterscheiden sich mit über 1000 Euro im Schnitt und gaben somit schon über vierstellige Summen aus. Es lässt sich also darauf schließen, dass die Hypothese auf männliche Teilnehmer definitiv zutrifft. Ihre Anzahl an Spielstunden beeinflusst ihre Geldausgaben in Videospielen und somit geben männliche Personen im Schnitt mehr aus, wenn sie am Tag viel spielen.