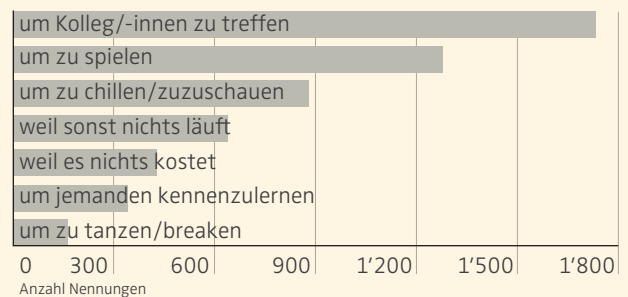


D 5.2: Beispiel: Einfache Häufigkeitsverteilung (Grund MidnightSports-Besuch)

Warum kommst du ins Midnight?	Anzahl Nennungen	In %
um Kolleg/-innen zu treffen	1'731	32 %
um zu spielen	1'271	23 %
um zu chillen/zuzuschauen	876	16 %
weil sonst nichts läuft	634	12 %
weil es nichts kostet	424	8 %
um jemanden kennenzulernen	325	6 %
um zu tanzen/breaken	150	3 %
Total Anzahl Nennungen	5'411	100 %

D 5.3: Beispiel-Grafik (Einfache Häufigkeitsverteilung Grund: MidnightSports-Besuch)



Quelle: Feller et al. (2014). n = 2'281.