

Secção	Variável	Conteúdo		Tipo no SPSS		Forma de medição no SPSS		
		Qualitativo	Quantitativo	Numérico	Não-numérico	<i>Nominal</i>	<i>Ordinal</i>	<i>Scalar</i>
<i>About Yourself</i>	Idade <sup>1</sup>		X	X			X	
	Género	X		X		X		
	Escolaridade	X		X			X	
	Naturalidade	X		X		X		
	Etnia	X		X		X		
	Sexualidade	X		X		X		
	Condição económica	X		X			X	
	Ideologia política	X		X		X		
	É crente em alguma Religião?	X		X		X		
<i>Gaming habits</i>	Intervalo de tempo despendido a		X	X				X

<sup>1</sup> A idade é, nesta situação, definida por um conjunto de faixas/intervalos de 5 em 5 anos, começando nos 21 anos, inclusive. Assim averiguou-se, em primeiro lugar, que esta é uma variável que define uma ordem e, por isso, excluiu-se a opção *Nominal*; por outro lado, cada um dos valores que a variável «idade» pode tomar consiste num intervalo de idades que são iguais entre si: cada um inclui 5 anos e, de um intervalo para o outro, a diferença é de um ano; o que, consequentemente, faz com que na escala nunca se obtenha o valor 0, isto é, o valor de “sem idade”: no mínimo, uma idade está incluída no intervalo de 21 a 25 anos. Por isso, a variável “idade” é, para o autor, quantitativa do tipo *Ordinal*.

	jogar por semana <sup>2</sup>							
	Período de vida mais ativo a jogar	X		X			X	
	Atitude perante maior tempo de lazer	X		X		X		
	Plataforma favorita	X		X		X		
	Postura adotada ao jogar	X		X		X		
	Género(s) de jogo favorito(s)	X		X		X		
	Inquirido jogou 3 jogos?	X		X		X		
	Inquirido completou 3 jogos?	X		X		X		
<i>Interpersonal reactivity</i>	Resposta às questões Q1-Q28 (itens na		X	X			X	

<sup>2</sup> É evidente para o aluno que a variável seja traduzida como qualitativa; existe uma ordem no número de horas gastas a jogar, a diferença entre dois valores contíguos (dois intervalos) é de uma unidade e existe um valor que pode ser tomado que envolve a ausência da variável: a primeira opção, *I don't spend any time playing videogames right now* (“não gasto nenhum tempo a jogar videojogos neste momento”) pode ser representada por 0 horas. Desta forma, deduziu-se tratar-se de uma variável *Scalar*.

	escala de Likert <sup>3</sup> )							
<i>Relationship with the digital game and the characters</i>	Resposta às questões Q1-Q27 (itens na escala de Likert)		X	X			X	
<i>Usability of the digital game</i>	Resposta às heurísticas H1-H23 (itens na escala de Likert)		X	X			X	

---

<sup>3</sup> Uma escala de Likert de satisfação possui uma ordem associada; no entanto, não há forma de determinar através da informação disponibilizada se a diferença entre dois valores contíguos refletem exatamente a mesma diferença na satisfação psicológica (Lane et al., n.d.).