|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Secção | Variável | Conteúdo | | Tipo no SPSS | | Forma de medição no SPSS | | |
| Qualitativo | Quantitativo | Numérico | Não-numérico | *Nominal* | *Ordinal* | *Scalar* |
| *About Yourself* | Idade[[1]](#footnote-1) |  | 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 |  |  |
| *Gaming habits* | Intervalo de tempo despendido a jogar por semana[[2]](#footnote-2) |  | X | X |  |  |  | X |
| 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 |  |  |
| *Interpersonal reactivity* | Resposta às questões Q1-Q28 (itens na escala de Likert[[3]](#footnote-3)) |  | X | X |  |  | X |  |
| *Relationship with the digital game and the characters* | Resposta às questões Q1-Q27 (itens na escala de Likert) |  | X | X |  |  | X |  |
| *Usability of the digital game* | Resposta às heurísticas H1-H23 (itens na escala de Likert) |  | X | X |  |  | X |  |

1. 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*. [↑](#footnote-ref-1)
2. 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*. [↑](#footnote-ref-2)
3. 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.). [↑](#footnote-ref-3)