

Virtual Embodiment Questionnaire (VEQ) – Spanish

Referencias

El instrumento ha sido publicado en la siguiente publicación, sirviendo como referencia de uso y para otras publicaciones:

D. Roth and M. E. Latoschik (2020), Construction of the Virtual Embodiment Questionnaire (VEQ), in *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, doi: 10.1109/TVCG.2020.3023603.

Bibtex:

```
@article{roth_veq_2020,  
  author={D. {Roth} and M. E. {Latoschik}},  
  journal={IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics},  
  title={Construction of the Virtual Embodiment Questionnaire (VEQ)},  
  year={2020},  
  volume={26},  
  number={12},  
  doi={10.1109/TVCG.2020.3023603},  
  pages={3546–3556}  
}
```

Predecesor

Roth, D., Lugrin, J. L., Latoschik, M. E., & Huber, S. (2017, May). Alpha IVBO-construction of a scale to measure the illusion of virtual body ownership. In *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 2875-2883). ACM.

Instrucciones

Por favor, lea cada afirmación y marque con una cruz la respuesta (1 a 7) que indique cuánto de acuerdo está con la afirmación correspondiente. Ninguna respuesta es correcta o incorrecta. Responda de manera espontánea e intuitiva.

	<i>Totalmente en desacuerdo</i>	<i>En desacuerdo</i>	<i>Bastante en desacuerdo</i>	<i>Ni de acuerdo ni en desacuerdo</i>	<i>Bastante de acuerdo</i>	<i>De acuerdo</i>	<i>Totalmente de acuerdo</i>
	1	2	3	4	5	6	7
<i>Aceptación/Propiedad</i>							
AC1 myBody							
He sentido como si el cuerpo virtual fuera mi cuerpo.	0	0	0	0	0	0	0
AC2 myBodyParts							
He sentido como si las partes del cuerpo virtuales fueran partes de mi cuerpo.	0	0	0	0	0	0	0
AC3 humanness							
He sentido que el cuerpo virtual era humano.	0	0	0	0	0	0	0
AC4 belongsToMe							
He sentido que el cuerpo virtual me pertenecía.	0	0	0	0	0	0	0
<i>Control/Agency</i>							
CO1 myMovements							
Los movimientos del cuerpo virtual se sentían como mis propios movimientos.	0	0	0	0	0	0	0
CO2 controlMovements							
He sentido que controlaba los movimientos del cuerpo virtual.	0	0	0	0	0	0	0
CO3 causeMovements							
He sentido que causaba los movimientos del cuerpo virtual.	0	0	0	0	0	0	0
CO4 syncMovements							
Los movimientos del cuerpo virtual estaban sincronizados con mis propios movimientos.	0	0	0	0	0	0	0
<i>Cambio/Change</i>							
CH1 myBodyChange							
He sentido como si la forma o apariencia de mi propio cuerpo hubiera cambiado.	0	0	0	0	0	0	0
CH2 echoHeavyLight							
He sentido como si el peso de mi propio cuerpo hubiera cambiado.	0	0	0	0	0	0	0
CH3 echoTallSmall							
He sentido como si el tamaño (altura) de mi propio cuerpo hubiera cambiado.	0	0	0	0	0	0	0
CH4 echoLargeThin							
He sentido como si el ancho de mi propio cuerpo hubiera cambiado.	0	0	0	0	0	0	0

Análisis

Aceptación (Ownership) = $(AC1 + AC2 + AC3 + AC4)/4$

Control (Agency) = $(CO1 + CO2 + CO3 + CO4)/4$

Cambio (Change) = $(CH1 + CH2 + CH3 + CH4)/4$

Proceso

La escala registra la encarnación virtual (virtual embodiment) con los factores Aceptación (Ownership), Control (Agency) y Cambio (modificación percibida del propio esquema corporal). La escala deberá medirse inmediatamente después de la exposición/inducción de una encarnación virtual. De forma alternativa, en lugar de la escala de 1-7 puntos puede aplicarse una escala de 0-6 puntos.

Elementos adicionales (excluidos por CFA)

AGX1 bodyControlEnjoyment (AG)

Me he divertido controlando el cuerpo virtual.

VOX1 ownOtherbody (BO)

Tuve el espejismo de poseer un cuerpo diferente al mío propio.

CHX1 myBodyCheck (CH)

He sentido que debía comprobar si mi cuerpo tenía el mismo aspecto que recordaba.

VOX2 belongsOtherPerson (BO*)

He sentido que el cuerpo virtual pertenecía a otra persona. *(recodificado)

Contacto

daniel.roth@tum.de

virtualembodimentscale.com