

# Escala de los Cinco Factores de Características de Jugadores

## ORIENTACIÓN SOCIAL:

1. Me agrada interactuar con otras personas en el juego.
2. Normalmente prefiero jugar solo/sola. (R)
3. No me agrada jugar con otras personas. (R)
4. Me agrada jugar en línea con otros jugadores.
5. Me agradan los juegos que me permiten jugar en grupos o equipos.

## ORIENTACIÓN ESTÉTICA:

1. Me agradan los juegos que me hacen sentir que estoy en un lugar diferente.
2. Me agradan los juegos con mundos detallados o universos para explorar.
3. Normalmente me impresionan los paisajes u otras imágenes en el juego.
4. Me agrada personalizar la estética de mi personaje en el juego.
5. Me agrada pasar tiempo explorando el juego.

## ORIENTACIÓN NARRATIVA:

1. Me agradan las narrativas complejas en un juego.
2. Me agradan los juegos que cautivan con su narrativa.
3. Normalmente omito las partes narrativas o cinemáticas cuando estoy jugando. (R)
4. Siento que la narración normalmente obstruye la manera de jugar. (R)
5. La narrativa no es importante cuando juego. (R)

## ORIENTACIÓN AL DESAFÍO:

1. Disfruto juegos que incluyen retos altamente desafiantes.
2. Normalmente juego en la dificultad más alta.
3. Me agrada cuando los juegos son desafiantes.
4. Me agrada cuando el juego exige habilidad para avanzar.
5. Me agrada cuando los objetivos son difíciles de completar en los juegos.

## ORIENTACIÓN AL OBJETIVO:

1. Normalmente no importa si no termino las secciones opcionales del juego. (R)
2. Me siento estresado/estresada si no completo todas las tareas en el juego.
3. Me agrada completar todas las tareas y objetivos en el juego.
4. Me agrada completar los juegos al 100%.
5. Me agrada completar misiones.

## INSTRUCCIONES PARA CALIFICAR

- Idealmente, los componentes deben ser presentados a los participantes en orden aleatorio y sin identificar las características específicas. Utilice una escala Likert de 7 puntos para mayor precisión, o una escala de 5 puntos para una encuesta más breve.
- Los componentes identificados con (R) deben ser invertidos previo a calificar.
- Para calificar cada característica del jugador, solo utilice el promedio de las respuestas en la escala Likert de los cinco componentes pertenecientes a cada característica, después de haber invertido los componentes identificados con (R).

## REFERENCIAS

Si utiliza esta escala, favor de mencionar la siguiente publicación:

Gustavo F. Tondello, Karina Arrambide, Giovanni Ribeiro, Andrew Cen, and Lennart E. Nacke. 2019. "I don't fit into a single type": A Trait Model and Scale of Game Playing Preferences. In *Proceedings of INTERACT 2019, LNCS 11747*. Springer. doi:10.1007/978-3-030-29384-0\_23

Información Adicional: <http://hcigames.com/player-traits/>