



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

Regulación emocional como mediadora entre la agresión verbal y
la ansiedad en jugadores de videojuegos en línea de Trujillo

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
Licenciada en Psicología

AUTORA:

Valdivia Sarabia, Maria Alejandra (orcid.org/0000-0002-8692-8015)

ASESOR:

Mg. Salirrosas Cabada, Richard Irvin (orcid.org/0000-0002-4443-5992)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

TRUJILLO – PERÚ

2024

Dedicatoria

A mis padres y abuelos, les dedico este trabajo por su apoyo, motivación y cariño de manera incondicional.

A mis amigos y seres queridos, agradezco sus palabras de aliento y compañía en los momentos más difíciles.

A mi asesor por su paciencia y sabiduría para orientarme en el proceso de mi investigación.

Agradecimiento

A mi familia, por su amor incondicional y comprensión constante, que han sido mi fortaleza en todo momento. A mis amigos y seres queridos, por sus ánimos y compañía durante las largas horas de estudio. A mi estimado asesor Richard Salirrosas, a quien le debo un agradecimiento especial por su guía experta y sabias orientaciones que han dado forma a este trabajo.

Esta tesis no solo es un reflejo de mi trabajo individual, sino también de las personas que me rodean. A todos aquellos que han contribuido, directa o indirectamente, a mi formación académica, les agradezco sinceramente.

Con gratitud y afecto,

La autora.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor	iv
Declaratoria de originalidad de la autora	v
Índice de contenidos	vi
Índice de Tablas	vii
Índice de gráficos y figuras.....	viii
Resumen	ix
Abstract	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	10
3.1. Tipo y diseño de investigación	10
3.2. Variables y operacionalización.....	10
3.3. Población, muestra y muestreo.....	12
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	17
3.5. Procedimientos	18
3.6. Método de análisis de datos.....	19
3.7. Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS.....	21
V. DISCUSIÓN	25
VI. CONCLUSIONES	29
VII. RECOMENDACIONES	30
REFERENCIAS.....	31
ANEXOS	39

Índice de Tablas

Tabla 1. Variable sociodemográfica del sexo por participantes.....	13
Tabla 2. Variable sociodemográfica de edades por participantes	13
Tabla 3. Variable sociodemográfica de universidades por participantes	14
Tabla 4. Variable sociodemográfica de ciclo por participantes.....	14
Tabla 5. Variable sociodemográfica de carrera por participantes.....	15
Tabla 6. Variable sociodemográfica de juegos por participantes	16
Tabla 7. Análisis de moderación de la Regulación emocional entre la agresión verbal y la ansiedad.	21
Tabla 8. Análisis por dimensiones de la variable regulación emocional en su rol moderador entre la agresión verbal y la ansiedad.....	22
Tabla 9. Análisis por dimensiones de la variable regulación emocional en su rol moderador entre la agresión verbal y la ansiedad.....	23
Tabla 10. Análisis descriptivo de las variables y dimensiones de la Regulación emocional como mediadora entre la Agresión Verbal y la Ansiedad.....	46
Tabla 11. Matriz de Correlaciones de las variables regulación emocional, agresión verbal y ansiedad.....	47
Tabla 12. Índice de cargas factoriales y consistencia interna de la Regulación emocional.....	48
Tabla 13. Índice de cargas factoriales y consistencia interna de la Agresión verbal.....	49
Tabla 14. Índice de cargas factoriales y consistencia interna de la Ansiedad. .	50
Tabla 15. Consistencia interna de las variables de la Regulación emocional como mediadora de la Agresión Verbal y la Ansiedad.	51

Índice de gráficos y figuras

Figura 1. Análisis de moderación de la variable regulación emocional entre la agresión verbal y la ansiedad.....	24
--	----

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar el rol moderador de la regulación emocional entre la agresión verbal y la ansiedad en jugadores universitarios de videojuegos en línea de la ciudad de Trujillo. En la parte metodológica, ha sido un estudio de enfoque cuantitativo y no experimental, de corte transversal, se empleó un modelo asociativo-explicativo, bajo un modelo de moderación. La muestra estuvo conformada por 332 estudiantes de universidades privadas de la ciudad de Trujillo, del sexo femenino y masculino, el muestreo empleado fue no probabilístico. Asimismo, los instrumentos empleados para la recolección de datos fueron: Cuestionario de Regulación Emocional (ERQ), la dimensión de Agresión verbal perteneciente al Cuestionario de Agresión (AQ) y la dimensión de Ansiedad del DASS-21. Se utilizó el programa estadístico Jamovi 2.3.18. Con esto, se obtuvieron los resultados donde se comprobó la hipótesis principal de la investigación: La regulación emocional cumple un rol moderador entre la agresión verbal y la ansiedad al obtener puntuaciones significativas de $<.001$ y de $.005$ en los tres niveles de moderación. Asimismo, con respecto a las dos dimensiones de la regulación emocional: reevaluación cognitiva y supresión emocional, también se obtuvieron puntuaciones que corroboran el rol de moderación. En conclusión, la investigación obtuvo que los niveles de regulación emocional tienen un efecto moderador en la sintomatología ansiosa que pueden experimentar los usuarios de videojuegos a raíz de las agresiones verbales recibidas.

Palabras clave: Regulación emocional, agresión verbal, ansiedad, videojuegos.

Abstract

The aim of this research was to determine the moderating role of emotional regulation between verbal aggression and anxiety in university players of online video games in the city of Trujillo. In the methodological part, it has been a study of quantitative and non-experimental approach, cross-sectional, an associative-explanatory model was used, under a moderation model. The sample consisted of 332 male and female students from private universities in the city of Trujillo, with a non-probabilistic sampling. The instruments used for data collection were: Emotional Regulation Questionnaire (ERQ), the verbal aggression dimension belonging to the Aggression Questionnaire (AQ) and the Anxiety dimension of the DASS-21. The statistical program Jamovi 2.3.18 was used. With this, the results were obtained where the main hypothesis of the research was proved: Emotional regulation plays a moderating role between verbal aggression and anxiety by obtaining significant scores of $<.001$ and $.005$ in the three levels of moderation. Likewise, with respect to the two dimensions of emotional regulation: cognitive reappraisal and emotional suppression, scores corroborating the moderating role were also obtained. In conclusion, the research obtained that the levels of emotional regulation have a moderating effect on the anxious symptomatology that video game users may experience as a result of verbal aggressions received.

Keywords: Emotional regulation, verbal aggression, anxiety, videogames.

I. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, los videojuegos online se han convertido en la actividad favorita de muchos jóvenes y cada vez es un mercado más amplio que representa un gran porcentaje de ganancias con juegos como League of Legends, Fornite, Dota2 o Valorant, los cuales tienen a millones de jugadores activos todos los días (Neto et al., 2017).

Los videojuegos son plataformas en línea que tienen un lado beneficioso y ayudan a los usuarios a socializar con sus pares, conocer nuevas personas con similares intereses, establecer relaciones interpersonales, desarrollar amistades y un grupo social de soporte (Komac & Cagiltay, 2019; Fox et al., 2018).

Aparte del entretenimiento que proveen los juegos, son un ambiente de comunicación y expresión, por tal motivo pueden ser espacios donde se generen conflictos (Komac & Cagiltay, 2019).

Uno de los conflictos más frecuentes dentro de los juegos es la agresión verbal, este problema es tan prevalente que las investigaciones sugieren que aproximadamente el 50% de jugadores han experimentado ataques y agresiones dentro de videojuegos en línea (Huang et al., 2021; Murnion et al., 2018). Otras investigaciones aseguran que los jóvenes que participan en juegos online pueden encontrarse con ambientes hostiles, racismo, amenazas violentas y diversas maneras de comunicación agresiva (Mattinen & Macey, 2018).

Los factores que originan estos conflictos se presentan debido a la naturaleza competitiva de los juegos, por eso cuando el rendimiento del equipo no es el esperado y pierden, lleva a algunos usuarios a experimentar frustración e ira, estas emociones las expresan mediante insultos o amenazas hacia otros participantes (De Mesquita & Beckera, 2017; Fox et al., 2018).

Los ataques en línea son generados debido a un tipo de agresión impulsiva-reactiva que surge debido a la frustración y ansiedad que puede generar un estímulo, además de la falta de autocontrol, el internet puede proveer un alivio instantáneo ante el estrés debido a la estructura que posee para poder mandar mensajes en cualquier momento apenas surge la necesidad de hacerlo (Makarova & Makarova, 2019). Las emociones negativas, la falta de autocontrol

y las características inmediatas del internet proveen el espacio ideal para que se den ciberataques en los videojuegos.

Por otro lado, las personas que sufren las agresiones de otros usuarios en los videojuegos, pueden llegar a padecer efectos psicológicos y emocionales como ansiedad (Adinolf & Turkay, 2018).

La ansiedad que generan las conductas agresivas y el hostigamiento en línea tiene un impacto en la vida social y recreativa de los jóvenes, originan consecuencias emocionales negativas, disminuyen la diversión, fomentan el aislamiento y sensaciones de frustración, también se presenta una baja autoestima y la subestimación de las capacidades personales (Fox et al., 2018; Makarova & Makarova, 2019; Kou, 2020).

Otros estudios mencionan que la regulación emocional tiene un efecto de mediación en la ansiedad, es decir, cuando una persona emplea estrategias para regular sus emociones tiene menos síntomas ansiosos, por otra parte, el uso de estrategias poco adaptativas incrementa estos síntomas (Domínguez, 2017; Valle et al., 2018). De forma general, aquellos individuos que tienen dificultades para regular sus emociones, tienden a experimentar más síntomas de ansiedad y depresión (Cheung & Ng, 2019). Existen muchos factores cognitivos y conductuales de la desregulación emocional que promueven los trastornos de ansiedad, por ejemplo: la supresión y evitación emocional (Nielsen et al., 2017).

La regulación emocional implica un conjunto de procesos complejos y diversos mediante los cuales un sujeto tiene la capacidad de influir en su propia experiencia y expresión emocional, las estrategias que se emplean pueden variar en su efectividad dependiendo de cada persona (Dryman & Heimberg, 2018).

Los jugadores de videojuegos que evidencian problemas con su uso, ya sea en la interacción con usuarios o en una adicción, suelen experimentar síntomas depresivos, ansiosos y de hostilidad; los niveles bajos de regulación emocional contribuyen en la aparición y mantenimiento de estos problemas (Yen et al., 2018).

Todo lo antes mencionado nos permite plantearnos el siguiente problema de investigación ¿Cuál es el rol moderador de la regulación emocional entre la

agresión verbal y la ansiedad en jugadores universitarios de videojuegos en línea de Trujillo?

Esta investigación realiza porque al tener un mejor acercamiento teórico sobre el tema de investigación los profesionales de ciencias de salud podrán tener conocimiento sobre la realidad problemática y así promover espacios seguros y saludables dentro de los videojuegos. Para muchas personas los videojuegos forman una parte significativa de su existencia porque constituyen una forma de entretenimiento y un pasatiempo, asimismo, son un medio de interacción y de socialización para los jóvenes. Ante esto es fundamental que se puedan crear ambientes donde exista una competencia sana e interacciones beneficiosas que generen emociones positivas y refuercen regulación emocional para afrontar aquellas emociones que no son tan agradables como la frustración e ira.

El objetivo general de la investigación es: Determinar el rol moderador de la regulación emocional entre la agresión verbal y la ansiedad en jugadores universitarios de videojuegos en línea de la ciudad de Trujillo. Por otra parte, en los objetivos específicos: Identificar el rol de moderación que cumple la dimensión de reevaluación cognitiva entre la agresión verbal y la ansiedad; Identificar el rol de moderación que cumple la dimensión de supresión emocional entre la agresión verbal y la ansiedad.

Como hipótesis general se espera que la regulación emocional modere la relación entre la agresión verbal y la ansiedad en jugadores universitarios de videojuegos en línea de la ciudad de Trujillo. Así logrando comprobar que cuando las personas tienen una mejor regulación emocional son capaces de experimentar menores niveles de ansiedad a pesar de las agresiones verbales que reciban dentro de los videojuegos.

II. MARCO TEÓRICO

Con el fin de dar respaldo teórico al estudio, están los siguientes antecedentes internacionales.

Medrano et al. (2019) tuvieron el objetivo de realizar un análisis de la correlación entre la capacidad de regular las emociones y la escasa resistencia a la frustración y la predicción de la conducta agresiva. La muestra se compuso por 419 adultos. Como resultados se obtuvo que las técnicas desadaptativas para regular emociones y la frustración tienen una relación directa, asimismo, ambas predicen la conducta agresiva.

Tang y Fox (2016) realizaron un estudio cuyo objetivo fue identificar los rasgos de personalidad y variables relacionadas con el juego que predicen dos tipos de agresión en línea: acoso general y acoso sexual. La muestra se compuso por 425 participantes varones de diversos países. Como resultados se encontró que altos niveles de sexismo hostil y orientación hacia la dominancia social predijeron tanto el acoso sexual como el general, mientras que la participación en juegos y el número de horas de juego semanal predicen el acoso general.

Loton et al. (2016) buscaron evidenciar la capacidad de mediación del afrontamiento entre la adicción a los videojuegos, el engagement y la salud mental. Su muestra estuvo compuesta por 552 adultos. Los resultados de un análisis de mediación múltiple revelaron que el proceso de afrontamiento explicaba en gran medida la correlación entre el componente adictivo a los juegos y los síntomas de trastornos depresivos, ansiosos y del estrés.

Ballabio et al. (2017) cuyo estudio tuvo como objetivo analizar el efecto mediador de diferentes motivaciones para el juego online entre el malestar psiquiátrico y el juego en línea problemático. La muestra se compuso por 327 participantes. Como resultados se obtuvo que tanto el malestar psiquiátrico general como los motivos de escape y fantasía tuvieron un impacto significativo en el juego en línea problemático. Los síntomas psiquiátricos están relacionados tanto de manera directa como indirecta con el juego en línea problemático. La motivación de escapar y evitar problemas cotidianos al jugar juegos en línea parece estar asociada con el malestar psiquiátrico y la predicción del juego problemático.

Domínguez (2017) investigó la importancia de las técnicas cognitivas para regular emociones sobre trastornos ansiosos y depresivos en estudiantes de

universidad. La muestra se compuso por 127 participantes que oscilaban entre 18 y 57 años, como resultados se obtuvo que la importancia de las técnicas de control emocional en relación a la ansiedad y la depresión es altamente relevante.

Valle et al. (2018) estudiaron el impacto de las estrategias cognitivas para regular emociones con relación a la ansiedad de estudiantes. Se realizó la investigación con 266 participantes. Los resultados indicaron que las variables de autculpa, reinterpretación positiva, catastrofización, rumiación y género explicaron conjuntamente el 46.3% de la varianza en el grado de ansiedad. Se concluyó que el empleo de técnicas adaptativas está asociado con niveles más bajos de ansiedad.

Yen et al. (2018) estudiaron sobre regulación emocional en personas con el trastorno de juego en línea, se buscó analizar la correlación entre la regulación emocional y la depresión y ansiedad, también con la hostilidad. Se evaluó a 87 adultos jóvenes con trastorno de juego en línea. Se halló que las personas con trastorno de juego en línea usaban menos la estrategia de reevaluación cognitiva y aplicaban más la supresión emocional. Las estrategias de regulación que emplean las personas con trastorno de juego en línea estuvieron relacionadas con la depresión, ansiedad y hostilidad.

De manera teórica se encuentra que la regulación emocional es un grupo de estrategias psíquicas que se utilizan para evaluar y modificar reacciones emocionales con la finalidad de conseguir una meta deseada, esta capacidad comprende distintos procesos dentro y fuera de uno mismo que permiten gestionar las emociones positivas y negativas para lograr tal objetivo (Bonet et al., 2020).

Por otra parte, la habilidad de regular las emociones requiere poder gestionar los impulsos y tomar acciones alineadas con los objetivos y metas, a pesar de experimentar emociones intensas, también es necesario emplear de manera flexible y adecuada las estrategias emocionales según la situación para poder adaptarse a los requerimientos del ambiente (Olhaberry & Sieverson, 2022).

Asimismo, la gestión emocional manifiesta una capacidad de las personas para influenciar sobre las emociones que experimentan, el momento en que las tienen y cómo las vivencian y manifiestan. Esta capacidad comprende tres procesos

distintos: registrar la emoción, elegir una estrategia y ejecutar la estrategia seleccionada (Pellisson & Boruchovitch, 2022). Estas técnicas involucran acciones que los sujetos emplean de forma consciente o inconsciente para hacer que su respuesta emocional se conserve, aumente, reduzca o se modifique (Pellisson & Boruchovitch, 2022).

Se sabe que la regulación emocional tiene un efecto en las relaciones interpersonales que construyen los seres humanos, en el bienestar general, la percepción de sí mismos, del mundo y la manera en que experimentan el estrés; esta capacidad junto con otras características diagnósticas fundamentales, son una pieza importante para estudiar las psicopatologías, por tal motivo, diversos autores aseguran que la regulación emocional tiene relación con la ansiedad y dificultades en el estado de ánimo (Pineda et al., 2018).

La principal teoría sobre la regulación emocional que seguirá esta investigación es el Modelo procesual de la regulación planteado por Gross en 1998, este postula que las emociones se generan siguiendo una secuencia temporal, primero una situación relevante a nivel psicológico a la cual se le presta la debida atención y luego se evalúa o se brinda una valoración acerca de esta y finalmente se da la respuesta emocional que puede ser desadaptativa o adaptativa (Dryman & Heimberg, 2018; McRae & Gross, 2020).

Por otra parte, el modelo procesual de Gross refiere que la capacidad de regular las emociones sigue un ciclo que comienza cuando el individuo se percata de que hay una incongruencia entre el estado emocional que desea tener y el que tiene actualmente, esta contrariedad se identifica como una posibilidad para regularse y luego se procede a seleccionar una estrategia que se implementará mediante técnicas detalladas y se evalúa el ciclo para que se constate de que el objetivo de modificar la emoción fue logrado (McRae & Gross, 2020).

De igual forma, se presentan estrategias centradas en el antecedente, es decir, en las primeras etapas del hecho emocional y estrategias centradas en la respuesta emocional. Entonces, con respecto a las estrategias iniciales, la persona se concentra en la situación, lo cual vendría a ser el proceso de atención emocional, y posteriormente interpreta estas, refiriéndose al proceso de reevaluación cognitiva (Dryman & Heimberg, 2018; Bonet et al., 2020).

Con respecto a las estrategias centradas en la respuesta emocional, vendrían a ser las reacciones que la persona escoge cuando ya se está experimentando la emoción y de forma paradójica, pueden incrementar la intensidad. En este grupo se presentan dos estrategias consideradas desadaptativas, la supresión de emociones, que implica restringir la expresión emocional, y la rumiación, que se entiende como una conducta de pensamiento dirigido y repetitivo sobre la situación que ha generado malestar (Bonet et al., 2020).

Se puede evidenciar que un uso frecuente de la estrategia de reevaluación está ampliamente correlacionado con resultados ampliamente favorables en la salud mental y fisiológica, en el desempeño académico y en las relaciones sociales, las personas que emplean esta técnica suelen tener menos síntomas psiquiátricos. En contra parte, cuando las personas implementan la estrategia de supresión emocional existe menos bienestar y menor plenitud en las relaciones sociales, también se presentan mayores síntomas psicopatológicos (McRae & Gross, 2020).

La agresividad es una reacción persistente y continua que representa la particularidad de cada individuo, tiene como propósito generar perjuicios a otros, esta respuesta emocional se representa de dos formas distintas: física y verbalmente, y va acompañada de emociones como la ira y la hostilidad (Tintaya, 2018).

La agresión verbal manifiesta el uso de un lenguaje ofensivo y hostil por parte de un individuo hacia otras personas, esta forma de comportamiento implica demostrar una conducta agresiva al amenazar y denigrar a otros mediante palabras con el objetivo de causarles daño emocional y psicológico (Bukhari et al., 2017).

Por otra parte, la agresión verbal se considera cualquier expresión de palabras o frases que sean dirigidas con la intención de ofender y dañar, por ejemplo, un insulto, una burla, chisme, rechazo, afirmación hostil, acusaciones o amenazas (Poling, 2019). Otro autor asegura que la agresión verbal es una manera inapropiada de expresar la defensa personal a través de palabras porque esta incluye el uso de insultos, amenazas y humillaciones (Tintaya, 2018).

La agresividad se divide en dos tipos, se encuentran: la agresividad impulsiva, que consiste en la pérdida de control sobre uno mismo y ceder a los estímulos

ejecutando una respuesta emocional violenta; por otra parte, está la agresividad instrumental que vendría a ser una acción planeada y premeditada (Paz et al., 2020). Se determinan cuatro factores: agresión física y verbal, ira y hostilidad, se considera que la ira es un conducto emocional y de activación fisiológica, por lo tanto, sería un tipo de agresión impulsiva, mientras que la agresión física y verbal son instrumentales (Paz et al., 2020).

En otras investigaciones se toma en cuenta la teoría del aprendizaje social donde se menciona que las personas adquieren las conductas a través de sus propias vivencias, experiencias y observación. También se afirma que los seres humanos aprenden las conductas agresivas cuando están imitando a otros y a la vez se les refuerza obteniendo una recompensa luego (Tintaya, 2018).

Por eso, este modelo manifiesta que las interacciones que se tienen con otros son de fundamentales en crecimiento de las personas porque impactan en el aprendizaje y la mente. La teoría describe que, si bien las personas aprenden mediante la observación hacia los demás, dependerá de la forma en que cada uno procesa la información y de su estado de desarrollo mental para saber si deciden imitar dicho comportamiento (Rumjaun & Narod, 2020).

Existe también la teoría de la frustración-agresión de Dollard y demás autores, donde manifiestan que la frustración se origina cuando las personas experimentan obstáculos o algo les impide alcanzar sus objetivos en determinadas situaciones, cuando no se logra el resultado esperado y no se obtiene la recompensa que se desea la reacción natural es la frustración, como una consecuencia de esta emoción surge la agresión (Tintaya, 2018).

Con respecto a la ansiedad, algunos autores proponen que es una emoción desagradable que genera incomodidad y su principal característica es que viene de por la anticipación hacia algún peligro, algo desconocido o raro. Esta emoción se comienza a considerar patológica cuando llega a niveles extremos que generan consecuencias desproporcionadas a nivel físico o psicológico, e interfieren con la calidad vida de la persona (Dias et al., 2020).

Otros autores mencionan que la ansiedad es un sentimiento de preocupación, temor y tensión que está ligado a la anticipación hacia momentos futuros y propicia la estimulación del sistema nervioso (Oh et al., 2018). La ansiedad es

una respuesta adaptativa, sin embargo, cuando tiene un efecto desfavorable en la vida de los individuos se vuelve un problema.

Entre las principales teorías sobre la ansiedad se encuentra el modelo tripartito de Clark y Watson donde analizan diferentes características de trastornos del estado de ánimo con la ansiedad. Esta teoría sustenta la existencia del afecto lo cual vendría a ser el estado de ánimo en sí, el afecto negativo y el afecto positivo, y manifiesta que todos juntos influyen en la sobreestimulación emocional (Saricam, 2018).

El afecto negativo comprende síntomas de manera general sobre el estrés que se evidencian junto con la depresión, mientras que en el afecto positivo se evidencia la presencia de mayor energía y entusiasmo, lo cual en la depresión disminuye notablemente. Por otro lado, un tercer factor mencionado en el modelo es la hiperactivación que se compone por la tensión de somatizar, esto se considera parte de la ansiedad (Saricam, 2018).

El modelo tripartito se creó con la finalidad de explicar la fuerte comorbilidad que existe entre la depresión y la ansiedad. El componente de la ansiedad específicamente se caracteriza por una activación ansiosa y síntomas como el pulso acelerado, dificultad para respirar y mareos (Khoo et al., 2020).

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación: Es aplicada donde se plantean cuestionamientos o suposiciones de investigación con el objetivo de abordar los desafíos que surgen en la sociedad y resolverlos (Esteban, 2018). Y tiene un enfoque cuantitativo, en este método se utilizan técnicas para analizar datos básicos que permiten detectar la incidencia y frecuencia con la que se genera el fenómeno de interés y las características que este posee (Ramos, 2020).

3.1.2 Diseño de investigación:

Es no experimental, que consiste en llevar a cabo una observación o medición de los sucesos y variables en su entorno natural tal como se generan y sin manipularlas (Hernández & Mendoza, 2018). La investigación será de corte transversal que hace referencia a estudiar a una población o fenómeno en un solo momento, sin volver a interferir (Rodríguez & Mendivelso, 2018). Se empleará una estrategia asociativa-explicativa la cual tiene la finalidad de verificar las relaciones existentes entre un conjunto variables y también se seguirá un modelo de mediación que hace referencia a los procesos que intervienen y generan una relación funcional o un efecto de tratamiento (Ato et al., 2013).

3.2. Variables y operacionalización

La primera variable es la agresión verbal.

Definición conceptual: La agresión verbal se considera cualquier expresión de palabras o frases que sean dirigidas con la intención de ofender y dañar, por ejemplo, un insulto, una burla, chisme, rechazo, afirmación hostil, acusaciones o amenazas (Poling, 2019).

Definición operacional: Se aplicó el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, donde se seleccionó solo la dimensión de Agresión verbal.

Dimensiones: Se usó solo una dimensión que tiene como indicador la agresión verbal y sus ítems son 2, 6, 10, 14, 18.

Escala de medición: De intervalo y mediante la escala de Likert.

La segunda variable es la Regulación emocional que ejerce el rol de mediadora.

Definición conceptual: La regulación emocional es un grupo de estrategias psíquicas que se usan para identificar y poder modular la reacción de una emoción con la finalidad de conseguir una meta deseada, esta capacidad comprende distintos procesos dentro y fuera de uno mismo que permiten gestionar las emociones positivas y negativas para lograr tal objetivo (Bonet et al., 2020).

Definición operacional: Se usó el Cuestionario de Regulación emocional de Gross.

Dimensiones: La prueba cuenta con dos dimensiones: Reevaluación cognitiva (ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6) y Supresión emocional (7, 8, 9, 10).

Escala de medición: De intervalo y mediante la escala de Likert.

La tercera variable es la Ansiedad.

Definición conceptual: La ansiedad es una emoción desagradable que genera incomodidad y su principal característica es que viene de por la anticipación hacia algún peligro, algo desconocido o raro. Esta emoción se comienza a considerar patológica cuando llega a niveles extremos que generan consecuencias desproporcionadas a nivel físico o psicológico, e interfieren con la calidad vida de la persona (Dias et al., 2020).

Definición operacional: Se empleó las Escalas Abreviadas de Depresión, Ansiedad y Estrés (DASS-21) de la cual se tomó la dimensión de Ansiedad.

Dimensiones: Se tomó en cuenta solo la dimensión de Ansiedad que considera síntomas subjetivos y somáticos. Sus ítems son 2, 4, 7, 9, 15, 19 y 20.

Escala de medición: De intervalo y mediante la escala de Likert.

3.3. Población, muestra y muestreo

3.3.1. Población

Se considera como una agrupación específica de participantes que debe estar definida con claridad, limitado y con accesibilidad porque servirá como base para la selección de la muestra (Arias et al., 2016).

La población para este estudio estuvo conformada por jóvenes universitarios mayores de 18 años residentes de la ciudad de Trujillo y que sean usuarios de videojuegos en línea.

- **Criterios de selección**

Se tomó en cuenta a hombres y mujeres universitarios, que sean mayores de 18 años y usuarios de videojuegos en línea.

- **Criterios de exclusión**

Se excluye a aquellas personas que no completen en su totalidad los instrumentos.

3.3.2. Muestra

Es necesario delimitar cuántas personas participarán en una investigación, por eso, la muestra es un segmento de la población determinada (Arias et al., 2016).

Se delimitó a una muestra de mínimo 300 participantes, porque se considera suficientemente representativa de la población objetivo, es factible y manejable (López & Fachelli, 2017).

La muestra final estuvo compuesta por 332 participantes.

Tabla 1.*Variable sociodemográfica del sexo por participantes*

Sexo	f	%
Femenino	98	29.5
Masculino	234	70.5

En la tabla 1 se puede observar la variable sociodemográfica del sexo por participantes, donde se encontró que la mayoría de participantes fueron de sexo masculino con un 70.5%, mientras que del sexo femenino participaron en un 29.5%.

Tabla 2.*Variable sociodemográfica de edades por participantes*

Edad	f	%
18	87	26.2 %
19	97	29.2 %
20	44	13.3 %
21	28	8.4 %
22	28	8.4 %
23	16	4.8 %
24	9	2.7 %
25	6	1.8 %
26	4	1.2 %
27	4	1.2 %
28	3	0.9 %
29	2	0.6 %
30	4	1.2 %

En la tabla 2 se puede observar la variable sociodemográfica de edades por participantes, donde se analiza que las edades de los encuestados oscilaron entre 18 a 30 años. La mayor parte de participantes fueron de las edades entre 18 a 22 años.

Tabla 3.*Variable sociodemográfica de universidades por participantes*

Universidad	f	%
UCV	308	92.8 %
UPAO	10	3.0 %
UNT	8	2.4 %
UPN	6	1.8 %

En la tabla 3 se puede analizar la variable sociodemográfica de universidades por participantes, donde se encontró que la mayor parte de encuestados fueron de la Universidad César Vallejo con un 92.8%, luego de la Universidad Antenor Orrego con un 3.0%, la Universidad Nacional de Trujillo con un 2.4% y finalmente la Universidad Privada del Norte con un 1.8%.

Tabla 4.*Variable sociodemográfica de ciclo por participantes*

Ciclo	f	%
1	56	16.9 %
2	44	13.3 %
3	64	19.3 %
4	63	19.0 %
5	19	5.7 %
6	23	6.9 %
7	24	7.2 %
8	19	5.7 %
9	6	1.8 %
10	13	3.9 %
11	1	0.3 %

En la tabla 4 se puede analizar la variable sociodemográfica de ciclo por participantes, donde se observan que los participantes oscilaron entre el 1 y 11 ciclo. La mayoría de participantes se encontraban entre el 1 y 4 ciclo.

Tabla 5.*Variable sociodemográfica de carrera por participantes*

Carrera	f	%
Ingeniería	99	29.8 %
Medicina	90	27.1 %
Psicología	50	15.1 %
Derecho	21	6.3 %
Administración	14	4.2 %
Arquitectura	14	4.2 %
Enfermería	12	3.6 %
Ciencias del deporte	12	3.6 %
Contabilidad	6	1.8 %
Marketing	4	1.2 %
Ciencias de la comunicación	3	0.9 %
Nutrición	3	0.9 %
Traducción e interpretación	3	0.9 %
Física	1	0.3 %

En la tabla 5 se puede observar la variable sociodemográfica de las carreras por participantes, donde se evidencia que la mayoría de participantes pertenecen a las carreras de Ingeniería, Medicina, Psicología y Derecho. En menor medida se encuentran participantes de carreras como Administración, Arquitectura, Enfermería y Ciencias del Deporte.

Tabla 6.*Variable sociodemográfica de juegos por participantes*

JUEGOS	f	%
Free Fire	108	32.5 %
League of Legends	55	16.6 %
Valorant	49	14.8 %
FIFA	23	6.9 %
Fortnite	14	4.2 %
Dota2	12	3.6 %
Call of Duty	8	2.4 %
Left4dead2	8	2.4 %
GTA V	7	2.1 %
Genshin impact	6	1.8 %
Minecraft	5	1.5%
Mobile Legends	5	1.5 %
Counter Strike Global Offensive	4	1.2 %
Clash Royale	3	0.9 %
PES	3	0.9 %
Roblox	3	0.9 %
FIFA Mobile	2	0.6 %
Dark Souls	1	0.3 %
Brawl Stars	1	0.3 %
Dragon Ball Z	1	0.3 %
8BAL POLL	1	0.3 %
Dragon Bound	1	0.3 %
God of War	1	0.3 %
Dragon City	1	0.3 %
Hitman 3	1	0.3 %
BB RACING	1	0.3 %
Dream League Soccer	1	0.3 %
Efootball	1	0.3 %
Dead Maze	1	0.3 %
Mortal Kombat	1	0.3 %
Pokemon Unite	1	0.3 %
Rocket League	1	0.3 %
Uncharted	1	0.3 %
Bloody Road	1	0.3 %

En la tabla 6 se puede observar la variable sociodemográfica de juegos por participantes donde se analizar cuales son los videojuegos que más emplean los usuarios. Según los resultados se evidencia que el videojuego más empleado de Free Fire con un 32.5%, luego League of Legends con un 16.6% y Valorant con un 14.8%. Posteriormente hay juegos como FIFA, Fornite, Dota2, Call of Duty o Left4Dead2 que también son los preferidos de los usuarios. Los juegos preferidos de los participantes son plataformas donde se emplean la comunicación por chat de texto y por voz para la interacción entre usuarios.

3.3.3. Muestreo

Se aplicó un muestreo no probabilístico por conveniencia, este se lleva a cabo cuando no se conoce el tamaño exacto de la muestra que presenta el objeto de estudio. Por tal motivo, se acude a los participantes que se encuentren disponibles y con quienes se tenga mayor accesibilidad (Mendieta, 2015).

3.3.4. Unidad de análisis

Se tomó en cuenta la población universitaria, pues se encuentran en una etapa de adultez temprana donde experimentan una fase productiva caracterizada tener mayores responsabilidades y distintas funciones, este periodo se considera crucial porque los patrones de conducta adquiridos tienden a perdurar a lo largo de la vida (Safarina & Halimah, 2019).

En este caso vendría a ser un/a estudiante universitario/a de sexo femenino o masculino que sea mayor de 18 años y que sea usuario de videojuegos en línea.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica empleada fue la encuesta que consiste en un instrumento estructurado con la finalidad de garantizar el uso transparente de una gran cantidad de datos en tiempo presente (Cisneros et al., 2022).

El primer instrumento que se empleó es el Cuestionario de Agresión (AQ) de Buss y Perry, está compuesto por 29 ítems y posee cuatro dimensiones: Agresión física, agresión verbal, ira y hostilidad. En esta investigación se empleó solo la dimensión de Agresión verbal que cuenta con 5 ítems (2, 6, 10, 14, 18).

Este instrumento sigue la escala de Likert con 5 puntos: 1: completamente falso para mí; 2: bastante falso para mí; 3: ni verdadero ni falso para mí; 4: bastante verdadero para mí; 5: completamente verdadero para mí. Para determinar la validez y confiabilidad se tomó en cuenta la investigación de Tintaya (2018), con respecto a la validez en la dimensión de agresión verbal fue apropiada (.770), la confiabilidad también fue adecuada, se obtuvieron puntajes mayores a .50 en todos los factores.

El segundo instrumento que se empleó es el Cuestionario de Regulación Emocional (ERQ) de Gross y John en 2003, está compuesto por 10 ítems y posee dos dimensiones: Reevaluación cognitiva (ítems 1, 2, 3, 4, 5, 6) y Supresión emocional (7, 8, 9, 10). Sigue la escala de Likert y tres opciones de respuesta: De acuerdo, Ni de acuerdo ni en desacuerdo y En desacuerdo. Para determinar la validez del instrumento, se tomó en cuenta la investigación de Pineda et al. (2018) donde mencionan que fue adecuada con respecto al factor de Reevaluación cognitiva (.47) y en el factor de Supresión emocional fue bastante significativa (.72). La confiabilidad obtenida por el coeficiente alfa de Cronbach en ambas dimensiones obtuvo resultados altamente satisfactorios ($\alpha > .84$), en el coeficiente omega de McDonald también fueron adecuados ($\omega > .77$).

El tercer instrumento que se usó es Escalas Abreviadas de Depresión, Ansiedad y Estrés (DASS-21) de Lovibond y Lovibond en 1995, que cuenta con 21 ítems, sin embargo, en la presente investigación se empleó la escala de Ansiedad que posee 7 ítems (2, 4, 7, 9, 15, 19 y 20), este instrumento sigue la escala de Likert y cuenta con 4 opciones para seleccionar: 0: No me ha ocurrido; 1: Me ha ocurrido un poco, o durante parte del tiempo; 2: Me ha ocurrido bastante, o durante una buena parte del tiempo; 3: Me ha ocurrido mucho, o la mayor parte del tiempo. Para determinar la validez y la confiabilidad del instrumento se empleó la apreciación de Vargas et al. (2022), en relación a la validez obtuvieron resultados apropiados, para la confiabilidad mediante el coeficiente alfa de Cronbach se determinaron valores significativos en la escala de Ansiedad (.82).

3.5. Procedimientos

En primera instancia, se realizó la selección de las variables, el diseño del título, el planteamiento del problema y los objetivos, con las respectivas hipótesis.

Luego se buscó los instrumentos que representen a cada variable para poder recolectar los datos. En la parte de metodología se consignó todo lo referente a el tipo y diseño de investigación, operacionalización de variables y se describió los instrumentos, los cuales eran de acceso libre. Posteriormente, se procedió a la aplicación de los cuestionarios y escala en la muestra seleccionada que cumplió con los criterios de inclusión. La recolección de datos se dio de manera presencial en las principales universidades de la ciudad de Trujillo.

3.6. Método de análisis de datos

Después de la recolección de datos se procedió al vaciado de estos en la base de datos de Microsoft Excel 2019 para poder organizarlos. Luego se trasladó la información al programa estadístico Jamovi 2.3.18 con la finalidad de realizar un análisis a nivel descriptivo y obtener resultados relacionados a los objetivos. Se buscó obtener la asimetría, media, mediana, desviación estándar y la curtosis, las cuales son parámetros de distribución y puntuaciones de las variables estructuradas en categorías (Hernández & Mendoza, 2018).

Por otro lado, para analizar la correlación entre las variables se hizo uso del mismo programa Jamovi 2.3.18 con el objetivo de encontrar una relación en base al tamaño de efecto. El tamaño del efecto es considerado pequeño con .20 hasta menos; moderado oscila en .21 y .40, mediano .41 y .60, considerable en .61 y .79 y grande, .80 o mayor (Hernández & Mendoza, 2018). Asimismo, se determinó el índice de cargas factoriales y la consistencia interna de las variables.

Con respecto al análisis de moderación se empleó el programa Jamovi 2.3.18, teniendo la finalidad de determinar si la variable moderadora cumple su efecto sobre las demás variables, esto se evidencia si se encuentran valores inferiores a .05, entonces se considera que es estadísticamente significativo. Esto implica que existe evidencia de moderación en el proceso (García et al., 2020).

3.7. Aspectos éticos

La Asociación Americana de Psicología manifiesta que cuando se realiza una investigación es necesario brindar créditos a los autores que corresponde citándolo adecuadamente y empleando la técnica del parafraseo, de esa forma se evita el plagio (Borda, 2018).

La Universidad César Vallejo promueve los participantes de una investigación deben estar correctamente informadas sobre los procesos e instrumentos que se usarán, también se les deberá presentar el consentimiento informado. El sujeto que haya brindado su aporte en el trabajo puede revocar en cualquier momento su consentimiento. De igual forma, se promueve la originalidad de todos los trabajos de investigación, para lograr esto los autores deben citar adecuadamente (Vicerrectorado de Investigación, 2020).

IV. RESULTADOS

Tabla 7.

Análisis de moderación de la Regulación emocional entre la agresión verbal y la ansiedad.

	Estimate	SE	Z	p
Average	.163	.0408	3.99	< .001
Low (-1SD)	.168	.0599	2.8	.005
High (+1SD)	.158	.0556	2.83	.005

En la tabla 1, se encuentran los resultados del análisis de moderación de la regulación emocional entre la agresión verbal y la ansiedad, en los tres niveles de moderación. Se evidencia una estimación apropiada y valores “p” menores a .05 con puntuaciones de <.001 y de .005, esto refiere que la regulación emocional cumple un rol moderador hacia la ansiedad generada por las agresiones verbales.

Tabla 8.

Análisis por dimensiones de la variable regulación emocional en su rol moderador entre la agresión verbal y la ansiedad.

Regulación emocional (Reevaluación cognitiva)	Estimate	SE	Z	p
Average	.233	.0683	3.41	<.001
Low (-1SD)	.248	.0873	2.84	.004
High (+1SD)	.217	.0963	2.26	.024

En la tabla 2, se evidencia el análisis de la primera dimensión de la regulación emocional en su rol moderador entre la agresión verbal y la ansiedad. Se encontraron valores menores a .05, puntuaciones < .001, .004 y .024, también los estimadores superan el 0.11, esto manifiesta que la dimensión de reevaluación cognitiva cumple con moderar la ansiedad generada por las agresiones verbales.

Tabla 9.

Análisis por dimensiones de la variable regulación emocional en su rol moderador entre la agresión verbal y la ansiedad.

Regulación emocional (Supresión emocional)	Estimate	SE	Z	p
Average	.302	.0671	4.49	< .001
Low (-1SD)	.214	.0882	2.43	.015
High (+1SD)	.389	.0934	4.16	< .001

En la tabla 3, se evidencia el análisis de la segunda dimensión de la regulación emocional en su rol moderador entre la agresión verbal y la ansiedad. Se encontraron valores menores a .05, estimadores que superan el 0.11 y puntuaciones de < .001 y .015, esto manifiesta que la dimensión de supresión emocional tiene un efecto en la ansiedad generada por las agresiones verbales.

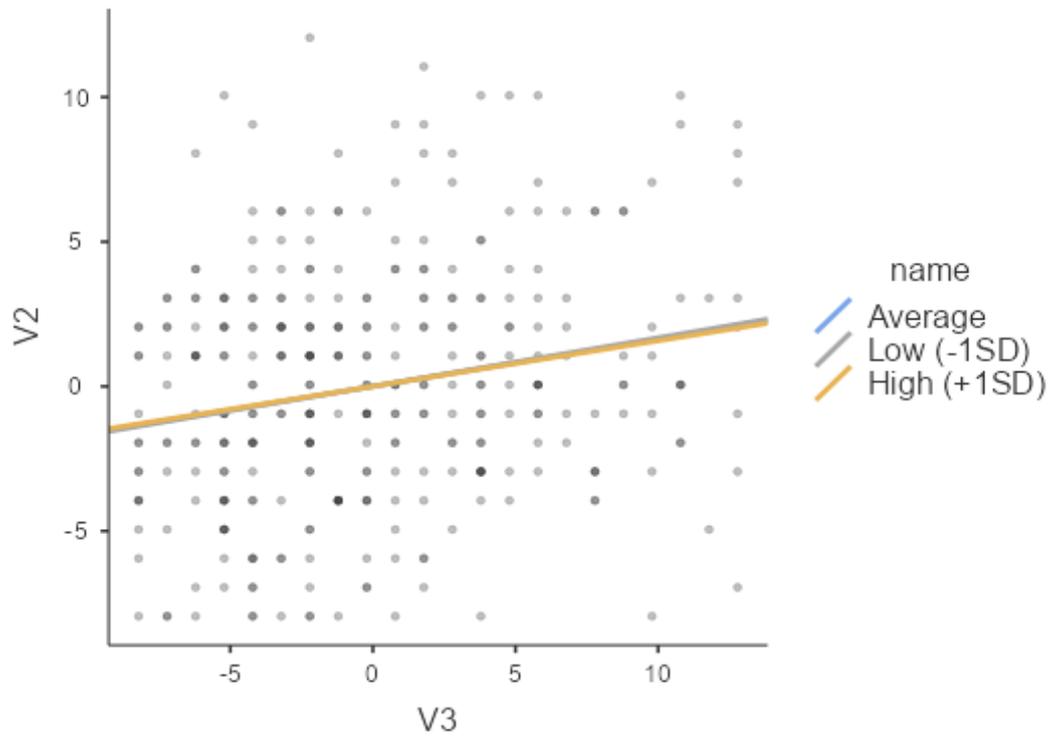


Figura 1.

Análisis de moderación de la variable regulación emocional entre la agresión verbal y la ansiedad.

V. DISCUSIÓN

Debido a la diversa población implicada y al continuo aumento en la cantidad de usuarios, es importante comprender el impacto de los videojuegos en la vida de las personas. En esta investigación, se planteó Determinar el rol moderador de la regulación emocional entre la agresión verbal y la ansiedad en jugadores universitarios de videojuegos en línea de la ciudad de Trujillo.

Luego de analizar los datos y estructurar los resultados, se obtuvo que, de manera significativa, la regulación emocional modera la ansiedad generada por las agresiones verbales entre usuarios de videojuegos, esto se puede evidenciar en la Tabla 2, donde se alcanzaron puntuaciones de $<.001$ y de $.005$ en los tres niveles de moderación. Los resultados obtenidos comprueban la hipótesis principal de la investigación y se determina que la regulación emocional constituye un factor protector frente a la sintomatología ansiosa.

Estos datos se sustentan teóricamente, se ha encontrado que cuando una persona emplea estrategias de regulación emocional desadaptativas presentará mayores niveles de ansiedad, sin embargo, si sus estrategias son adaptativas los niveles de ansiedad serán mínimos, comprobando que existe un efecto de moderación entre la regulación emocional y la ansiedad (Domínguez, 2017; Ma & Fang, 2019; Malik & Perveen, 2023; Muñoz et al., 2021; Parmentier et al., 2019; Valle et al., 2018).

Los jugadores de videojuegos que son víctimas de agresiones verbales tienden a experimentar niveles altos de depresión, ansiedad, rumiación, enojo y baja autoestima (Adinolf & Turkay, 2018; Kou, 2020; Zsila et al., 2022). El hecho de que los usuarios de videojuegos experimenten menos agresiones verbales llevará a que sean positivos y puedan concentrarse más en el juego y en socializar con sus compañeros (De Mesquita & Beckera, 2017).

Por este motivo, el hallazgo de esta investigación es fundamental, pues se muestra que la regulación emocional tiene un efecto moderador frente a la sintomatología ansiosa.

La capacidad de regular emociones es un factor determinante en la configuración de las relaciones humanas, impacta en la dinámica interpersonal, el bienestar global, la autoimagen, la percepción del entorno y la forma en que se afrontan

situaciones estresantes. Esto se establece como una pieza clave en la investigación de las psicopatologías, por eso, la regulación emocional guarda estrecha relación con la ansiedad y las complicaciones en el estado de ánimo, recalcando así la importancia de comprender y abordar esta habilidad en el ámbito de la salud mental (Pineda et al., 2018).

Asimismo, en relación a la primera dimensión del instrumento empleado para estudiar la regulación emocional, se planteó el objetivo específico de identificar el rol de moderación que cumple la dimensión de reevaluación cognitiva entre la agresión verbal y la ansiedad.

Ante esto, se obtuvo que la reevaluación cognitiva es una estrategia de regulación emocional que tiene un efecto de moderación en los niveles de ansiedad generados por la agresión verbal en jugadores de videojuegos. En la Tabla 3 se evidenciaron resultados satisfactorios y altamente significativos donde los estimadores superan el 0.11 y puntuaciones $< .001$, $.004$ y $.024$ en los tres niveles de moderación, lográndose cumplir el objetivo.

En consecuencia, la estrategia de reevaluación cognitiva tiene un efecto de moderación en los niveles de ansiedad, su uso frecuente está estrechamente relacionado con resultados favorables en la salud mental, pues las personas que emplean esta técnica suelen tener menos síntomas psiquiátricos, en contra parte, quienes menos usan esta habilidad de regulación emocional presentan mayor ansiedad (Parmentier et al., 2019; McRae & Gross, 2020; Mikulic, 2021).

La reevaluación cognitiva es una habilidad de regulación emocional que consiste en reinterpretar una situación específica para alterar su impacto emocional, por ende, su uso prolongado concluye en una mejor adaptación hacia la sintomatología ansiosa provocada por situaciones estresantes (Mikulic, 2021). Por eso, si los usuarios de videojuegos emplearan más esta estrategia para regular sus emociones podrían hacer frente a la ansiedad causada por agresiones verbales dentro del juego.

Con respecto a la segunda dimensión de la variable moderadora, se planteó el objetivo específico de identificar el rol de moderación que cumple la dimensión de supresión emocional entre la agresión verbal y la ansiedad.

En esta investigación, se obtuvo que el uso de la supresión emocional cumple con moderar la ansiedad generada por la agresión verbal, los resultados fueron satisfactorios y en la Tabla 4 se evidencian estimadores que superan el 0.11 y puntuaciones de $< .001$ y $.015$ en los diferentes niveles de moderación.

Sin embargo, según la teoría, la supresión emocional y la ansiedad se correlacionan de forma directa, es decir, cuando las personas implementan la estrategia de supresión emocional existe menos bienestar y se presentan mayores síntomas ansiosos (McRae & Gross, 2020; Deplancke et al., 2023).

Dada su naturaleza intrínseca, la evitación conduce a que las personas no enfrenten las experiencias emocionales que les resultan desagradables, esto les impide la posibilidad de modificarlas (Orozco, 2022). En consecuencia, si un usuario de videojuegos está sufriendo agresiones verbales y emplea la estrategia de supresión emocional, tendrá dificultades para afrontar de manera favorable la ansiedad que experimente.

Los usuarios de videojuegos que experimentan un uso problemático tienden a emplear menos la estrategia de reevaluación cognitiva que les permitiría regular mejor sus emociones y emplean más la de supresión emocional (Yen et al., 2018). Esto contribuye a que los síntomas de ansiedad que experimenten se mantengan o incrementen sus niveles, y que su afrontamiento sea difícil.

Sin embargo, cuando los usuarios no son víctimas de agresiones verbales y en consecuencia no sufren ansiedad, los videojuegos pueden originar un impacto positivo como el entretenimiento y disfrute en sus vidas, también pueden ofrecer un escape para gestionar las emociones, promover su bienestar y mejorar sus habilidades para resolver problemas, asimismo, contribuyen a la socialización e interacción con sus pares (Tan & Chen, 2022).

Por otra parte, una limitación importante de la presente investigación está en la escasa disponibilidad de información específica sobre la agresión verbal entre jugadores de videojuegos en línea. Aunque se ha abordado extensamente el tema de los videojuegos en relación con adicciones y agresión en general, la falta de estudios centrados en las agresiones generadas entre los propios jugadores dentro del juego limita la búsqueda de información y bibliografía relevante. La falta de un conjunto significativo de información sobre este tema en

particular dificulta obtener un conocimiento completo de los factores que podrían estar influyendo en las interacciones entre usuarios de videojuegos.

Asimismo, un obstáculo significativo durante el desarrollo de la investigación fue que la mayor parte de información relacionada al tema se encontró en idioma inglés. La poca disponibilidad de bibliografía en español y en Perú se convierte en una limitación que podría haber afectado la diversidad y representatividad de la población estudiada, también se podrían haber omitido aspectos importantes o enfoques alternativos vinculados con la problemática. Esto resalta la necesidad de futuras investigaciones que aborden este tema con mayor frecuencia en nuestro país e idioma.

Otra limitación fundamental de este estudio es la elección de un método de muestreo no probabilístico, en este caso el muestreo por conveniencia. Esta decisión impide la generalización de los resultados a la población total de jugadores de videojuegos en línea de Trujillo, la representatividad de los datos puede estar sesgada hacia ciertos perfiles de participantes, lo que limita la aplicabilidad de los hallazgos a la población más amplia de jugadores. Futuras investigaciones podrían beneficiarse de métodos de muestreo más rigurosos para mejorar la validez externa y la generalización de los resultados.

VI. CONCLUSIONES

1. Se concluye que la regulación emocional modera la ansiedad generada por las agresiones verbales entre usuarios de videojuegos en línea. Si las personas emplean estrategias de regulación emocional adaptativas, podrán hacer frente a la ansiedad generada por agresiones verbales dentro de los videojuegos.
2. La reevaluación cognitiva es una estrategia de regulación emocional que tiene un efecto de moderación en los niveles de ansiedad generados por la agresión verbal en jugadores de videojuegos. Su uso frecuente está estrechamente relacionado con resultados favorables en la salud mental, pues las personas que emplean esta técnica suelen tener menos síntomas psiquiátricos.
3. La supresión emocional cumple con moderar la relación entre las agresiones verbales y la ansiedad. Sin embargo, la supresión emocional y la ansiedad se correlacionan de forma directa, es decir, cuando las personas implementan la estrategia de supresión emocional existe menos bienestar y se presentan mayores síntomas ansiosos.

VII. RECOMENDACIONES

- Se recomienda replicar el estudio en diferentes contextos y poblaciones con la finalidad de obtener mayor información en diferentes grupos de usuarios de videojuegos, por ejemplo, en adolescentes.
- Se recomienda realizar un programa de intervención cognitivo conductual para los universitarios jugadores de videojuegos que sufren de ansiedad a raíz de las agresiones verbales que experimentan dentro de los juegos, donde se puedan aplicar psicoeducación, técnicas de relajación y mindfulness, de reestructuración cognitiva y un seguimiento y evaluación continua.
- Se recomienda realizar un programa para intervenir la agresión verbal en los videojuegos y promocionar espacios saludables en los jóvenes universitarios. El programa debe tener un enfoque cognitivo conductual que contemple realizar una psicoeducación sobre el uso de videojuegos, como beneficios y consecuencias negativas, y temas como la comprensión de las emociones en el contexto del juego, también se les enseñará sobre la aplicación de técnicas de relajación que permitan a los participantes gestionar sus emociones de manera más efectiva y fortalecer su tolerancia a la frustración.
- Se recomienda realizar un taller de habilidades sociales en jóvenes universitarios usuarios de videojuegos para intervenir su uso problemático. El taller se enfocará en potenciar las habilidades sociales fundamentales, promoviendo una interacción más saludable tanto en el entorno virtual como en el mundo real. Los temas a tratar serán la comunicación asertiva, la empatía, la resolución de conflictos donde se plantearán ejercicios prácticos, dinámicas grupales y simulaciones para que los participantes puedan entrenarse en estas habilidades. Asimismo, se tratará el tema de la gestión del tiempo para que los jóvenes aprendan a equilibrar el tiempo dedicado a los videojuegos con otras actividades académicas y sociales.

REFERENCIAS

- Adinolf, S., y Turkay, S. (2018). Toxic behaviors in Esports games: player perceptions and coping strategies. In *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on computer-human interaction in play companion extended abstracts* (pp. 365-372).
<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3270316.3271545>
- Arias, J., Villasis, M. y Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206.
<https://revistaalergia.mx/ojs/index.php/ram/article/view/181/273>
- Ato, M., López, J., y Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29(3), 1038-1059. <https://dx.doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>
- Ballabio, M., Griffiths, M., Urbán, R., Quartiroli, A., Demetrovics, Z., y Király, O. (2017). Do gaming motives mediate between psychiatric symptoms and problematic gaming? An empirical survey study. *Addiction Research & Theory*, 25(5), 397-408.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/16066359.2017.1305360>
- Bonet, C., Palma, C., y Gimeno-Santos, M. (2020). Relación entre el maltrato infantil y las habilidades de regulación emocional en adolescentes: una revisión sistemática. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 7(2), 63-76.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7472141>
- Borda, X. (2018). Investigación Científica y Ética. *Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia*, 15(15), 11-13.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2071-081X2018000100002&script=sci_arttext
- Bukhari, S., Rashid, A., y Ali, F. (2017). Aggression in male and female university students. *Rawal Medical Journal*, 42(4), 511-3.
<http://www.rmj.org.pk/fulltext/27-1491458051.pdf>
- Cheung, R., y Ng, M. (2019). Mindfulness and symptoms of depression and anxiety: The underlying roles of awareness, acceptance, impulse control,

- and emotion regulation. *Mindfulness*, 10(6), 1124-1135.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s12671-018-1069-y>
- Cisneros, A., Guevara, A., Urdánigo, J., y Garcés, J. (2022). Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos que apoyan a la Investigación Científica en tiempo de Pandemia. *Domino de las Ciencias*, 8(1), 1165-1185. <https://dominodelasciencias.com/index.php/es/article/view/2546>
- De Mesquita, J. y Beckera, K. (2017). Relating conversational topics and toxic behavior effects in a MOBA game. *Entertainment Computing*, 26, 10-29.
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2017.12.004>
- Deplancke, C., Somerville, M., Harrison, A., y Vuillier, L. (2023). It's all about beliefs: Believing emotions are uncontrollable is linked to symptoms of anxiety and depression through cognitive reappraisal and expressive suppression. *Current Psychology*, 42(25), 22004-22012.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s12144-022-03252-2>
- Dias, L., Chaves, B., Fabrício, A., Porto, A., Machado de Almeida, D., Obregón, S., Pimentel, M., Vieira, W., Camargo, M., Pereira, C., Moura, G., Vieira, L. y Flores, V. (2020). Analysis of well-being and anxiety among university students. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(11), 3874. <https://www.mdpi.com/729954>
- Dryman, M., y Heimberg, R. (2018). Emotion regulation in social anxiety and depression: A systematic review of expressive suppression and cognitive reappraisal. *Clinical psychology review*, 65, 17-42.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0272735818300710>
- Domínguez, S. (2017). Influencia de las estrategias cognitivas de regulación emocional sobre la ansiedad y depresión en universitarios: análisis preliminar. *Revista Salud Uninorte*, 33(3), 315-321.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-55522017000300315
- Esteban, N. (2018). Tipos de investigación. *Universidad Santo Domingo de Guzmán*, 2. <http://repositorio.usdq.edu.pe/handle/USDG/34>
- Fox, J., Gilbert, M., y Tang, W. (2018). Player experiences in a massively multiplayer online game: A diary study of performance, motivation, and

- social interaction. *New Media & Society*, 20(11), 4056-4073.
<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1461444818767102>
- García, L., Orts, C., y Peña, L. (2020). Cibervictimización y satisfacción vital en adolescentes: la inteligencia emocional como variable mediadora. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 7(1), 38-45.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7202406>
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mcgraw-hill.
<https://www.academia.edu/download/64591365/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20investigaci%C3%B3n.%20Rutas%20cuantitativa,%20cualitativa%20y%20mixta.pdf>
- Huang, J., Zhong, Z., Zhang, H., y Li, L. (2021). Cyberbullying in social media and Online Games among Chinese College Students and Its Associated Factors. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(9), 4819. MDPI AG. <http://dx.doi.org/10.3390/ijerph18094819>
- Komac, G., y Cagiltay, K. (2019). An overview of trolling behavior in online spaces and gaming context. In *2019 1st International Informatics and Software Engineering Conference (UBMYK)* (pp. 1-4). IEEE.
<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8965625/>
- Kou, Y. (2020). Toxic Behaviors in Team-Based Competitive Gaming: The Case of League of Legends. In *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (CHI PLAY'20)*, 81 -92.
<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3410404.3414243>
- Khoo, S., Stanton, K., Clark, L., y Watson, D. (2020). Facet-level personality relations of the symptom dimensions of the tripartite model. *Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment*, 42, 160-177.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10862-019-09763-w>
- López, P., y Fachelli, S. (2017). *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Editorial Universidad Autónoma de Barcelona.
<https://ddd.uab.cat/record/185163>
- Loton, D., Borkoles, E., Lubman, D. y Polman, R. (2016) Video Game Addiction, Engagement and Symptoms of Stress, Depression and Anxiety: The

- Mediating Role of Coping. *Int J Ment Health Addiction* 14, 565–578 (2016).
<https://doi.org/10.1007/s11469-015-9578-6>
- McRae, K., y Gross, J. (2020). Emotion regulation. *Emotion*, 20(1), 1.
<https://psycnet.apa.org/journals/emo/20/1/1/>
- Ma, Y. y Fang, S. (2019). Adolescents' mindfulness and psychological distress: The mediating role of emotion regulation. *Frontiers in psychology*, 10, 1358. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.01358/full>
- Malik, S., y Perveen, A. (2023). Mindfulness and anxiety among university students: Moderating role of cognitive emotion regulation. *Current Psychology*, 42(7), 5621-5628.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s12144-021-01906-1>
- Makarova, E. y Makarova, L. (2019). Aggressive Behavior in Online Games and Cybervictimization of Teenagers and Adolescents. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 12(2), 157-165.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ1240214>
- Mattinen, T. y Macey, J. (2018). Online Abuse and Age in Dota 2. *Mindtrek '18: Proceedings of the 22nd International Academic Mindtrek Conference*, 69–78. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3275116.3275149>
- Medrano, L., Franco, P., Flores-Kanter, P. y Mustaca, A. (2019). Intolerancia a la frustración y estrategias cognitivas de regulación emocional en la predicción de la agresividad. *Suma Psicológica*, 26(1), 19-27.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-43812019000100019
- Mendieta, G. (2015). Informantes y muestreo en investigación cualitativa. *Investigaciones Andina*, 17(30), 1148-1150.
<https://www.redalyc.org/pdf/2390/239035878001.pdf>
- Mikulic, M. (2021). Perfiles de regulación emocional y su asociación con la ansiedad y la depresión. *Anuario de Investigaciones*, 28(1), 43-50.
<https://www.redalyc.org/journal/3691/369170422004/369170422004.pdf>
- Muñoz, R., Malonda, E., Llorca, A., Cano, A., y Fernández, P. (2021). Worry about COVID-19 contagion and general anxiety: Moderation and

- mediation effects of cognitive emotion regulation. *Journal of Psychiatric Research*, 137, 311-318.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0022395621001485>
- Murnion, S., Buchanan, W., Smales, A., y Russell, G. (2018). Machine learning and semantic analysis of in-game chat for cyberbullying. *Computers & Security*, 76, 197-213.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0167404818301597>
- Neto, J., Yokoyama, K., y Becker, K. (2017). Studying toxic behavior influence and player chat in an online video game. *Proceedings of the international conference on web intelligence* (pp. 26-33).
<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3106426.3106452>
- Nielsen, S., Lønfeldt, N., Wolitzky-Taylor, K., Hageman, I., Vangkilde, S. y Daniel, S. (2017). Adult attachment style and anxiety—The mediating role of emotion regulation. *Journal of Affective Disorders*, 218, 253-259.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0165032716314239>
- Oh, H., Park, K., Yoon, S., Kim, Y., Lee, S., Choi, Y. y Choi, K. (2018). Clinical utility of Beck Anxiety Inventory in clinical and nonclinical Korean samples. *Frontiers in psychiatry*, 9, 666.
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsy.2018.00666/full>
- Olhaberry, M., y Sieverson, C. (2022). Desarrollo socio-emocional temprano y regulación emocional. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 33(4), 358-366.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0716864022000748>
- Orozco, E. (2022). Soledad y ansiedad durante el confinamiento por COVID-19. El efecto mediador de la regulación emocional. *Interdisciplinaria*, 39(2), 335-354.
http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1668-70272022000200335&script=sci_abstract&tlng=en
- Parmentier, B., García, M., García, J., Yañez, A., Andrés, P., y Gili, M. (2019). Mindfulness and symptoms of depression and anxiety in the general population: The mediating roles of worry, rumination, reappraisal and

- suppression. *Frontiers in psychology*, 10, 506.
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.00506/full>
- Paz, M., Luname, A., Lumello, M. y Galaverna, F. (2020). Análisis de impulsividad y agresividad mediante Barratt Impulsiveness Scale y Buss-Perry Aggression Questionnaire en argentinos. *Anuario de Investigaciones de la Facultad de Psicología*, 5(7), 1-15.
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/aifp/article/view/31675>
- Pellisson, S. y Boruchovitch, E. (2022). Estratégias de regulação emocional de estudantes universitários: uma revisão sistemática da literatura. *Revista Educação & Formação*, 7(1), 1-17.
<https://www.redalyc.org/journal/5858/585869643004/585869643004.pdf>
- Pineda, D., Valiente, R., Chorot, P., Piqueras, J. y Sandín, B. (2018). Invarianza factorial y temporal del Cuestionario de Regulación Emocional (ERQ). *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 23(2), 109-120.
https://www.aepcp.net/wp-content/uploads/2020/04/Revista-de-Psicopatologia-y-Psicologia-Clinica_Vol.232.2018_Parte4.pdf
- Poling, D., Smith, S., Taylor, G. y Worth, M. (2019). Direct verbal aggression in school settings: A review of the literature. *Aggression and violent behavior*, 46, 127-139.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1359178918302179>
- Ramos, C. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciaAmérica*, 9(3), 1-6.
<http://201.159.222.118/openjournal/index.php/uti/article/view/336>
- Rodríguez, M. y Mendivelso, F. (2018). Diseño de investigación de corte transversal. *Revista médica sanitas*, 21(3), 141-146.
https://www.researchgate.net/profile/Fredy-Mendivelso/publication/329051321_Disenio_de_investigacion_de_Corte_Transversal/links/5c1aa22992851c22a3381550/Diseno-de-investigacion-de-Corte-Transversal.pdf
- Rumjaun, A. y Narod, F. (2020). Social Learning Theory—Albert Bandura. *Science education in theory and practice: An introductory guide to learning theory*, 85-99. https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-030-43620-9_7

- Safarina, N. y Halimah, L. (2019). Self-control and online game addiction in early adult gamers. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1375(1). <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1375/1/012094/meta>
- Tan, W., & Chen, L. M. (2022). That's not my fault: Excuses given by players exhibiting in-game intra-team aggressive behavior in online games. *Computers in Human Behavior*, 127, 107045. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756322100368X>
- Tang, W. y Fox, J. (2016). Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors. *Aggressive behavior*, 42(6), 513-521. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/ab.21646>
- Tintaya, Y. (2018). Propiedades psicométricas del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry-AQ en adolescentes de Lima Sur. *Acta psicológica peruana*, 3(1), 85-113. <https://core.ac.uk/download/pdf/328019924.pdf>
- Valle, M., Betegón, E. y Iruña, M. (2018). Efecto del uso de estrategias cognitivas de regulación emocional sobre la ansiedad en adolescentes españoles. *Suma Psicológica*, 25(2), 153-161. <https://www.redalyc.org/journal/1342/134259234007/134259234007.pdf>
- Vargas, M., Cárdenas, S. y Herrera, C. (2022). Un recurso para atención primaria de la salud mental. DASS-21, propiedades psicométricas. *Revista Peruana de Investigación en Salud*, 6(3), 141-148. <https://revistas.unheval.edu.pe/index.php/repis/article/view/1481>
- Vicerrectorado de Investigación. (2020). Código de Ética de Investigación. Universidad César Vallejo. <https://www.ucv.edu.pe/wp-content/uploads/2020/11/RCUN%C2%B00262-2020-UCV-Aprueba-Actualizaci%C3%B3n-del-C%C3%B3digo-%C3%89tica-en-Investigaci%C3%B3n-1-1.pdf>
- Yen, J., Yeh, Y., Wang, P., Liu, T., Chen, Y. y Ko, C. (2018). Emotional regulation in young adults with internet gaming disorder. *International journal of environmental research and public health*, 15(1), 30. <https://www.mdpi.com/248692>
- Zsila, Á., Shabahang, R., Aruguete, M. S., & Orosz, G. (2022). Toxic behaviors in online multiplayer games: Prevalence, perception, risk factors of

victimization, and psychological consequences. *Aggressive Behavior*, 48(3), 356-364.

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/ab.22023>

ANEXOS

Anexo 1. Operacionalización de la variable Agresión verbal

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Agresión Verbal	La agresión verbal se considera cualquier expresión de palabras o frases que sean dirigidas con la intención de ofender y dañar, por ejemplo, un insulto, una burla, chisme, rechazo, afirmación hostil, acusaciones o amenazas (Poling, 2019).	Se aplicará el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry, donde se seleccionará solo la dimensión de Agresión verbal.	Agresión Verbal	2, 6, 10, 14, 18	Intervalo Escala de Likert

Anexo 2. Operacionalización de la variable Regulación emocional

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Regulación emocional	La regulación emocional es un grupo de estrategias psíquicas que se usan para evaluar y modificar las reacciones emocionales con la finalidad de conseguir una meta deseada, esta capacidad comprende distintos procesos externos e internos que permiten gestionar las emociones positivas y negativas para lograr tal objetivo (Bonet et al., 2020).	Se usará el Cuestionario de Regulación emocional de Gross.	Reevaluación cognitiva	1, 2, 3, 4, 5, 6	Intervalo Escala de Likert
			Supresión emocional	7, 8, 9, 10	

Anexo 3. Operacionalización de la variable Ansiedad

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIÓN	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
Ansiedad	La ansiedad es una emoción desagradable que genera incomodidad y su principal característica es que viene de por la anticipación hacia algún peligro, algo desconocido o raro (Dias et al., 2020).	Se empleará las Escalas Abreviadas de Depresión, Ansiedad y Estrés (DASS-21) de la cual se tomará la dimensión de Ansiedad.	Ansiedad	2, 4, 7, 9, 15, 19 y 20.	Intervalo Escala de Likert

Anexo 4. Instrumentos

CUESTIONARIO DE AGRESIÓN (AQ) DE BUSS Y PERRY

Ficha técnica

Autores: Arnold H. Buss y Mark Perry.

Año: Creado en 1992.

Adaptación: A la población peruana por Matalinares, Yaringaño, Uceda, Fernández, Huari, Campos y Villavicencio en 2012.

Tipo de aplicación: Individual o colectiva.

Edades: 18 años hasta 88 años.

Tiempo de aplicación: 20 minutos aproximadamente.

Validez y confiabilidad: Con respecto a la validez en la dimensión de agresión verbal fue apropiada (.770), la confiabilidad también fue adecuada, se obtuvieron puntajes mayores a .50 en todos los factores.

Acceso Libre

PROPIEDADES PSICOMÉTRICAS DEL CUESTIONARIO DE AGRESIÓN DE
BUSS Y PERRY-AQ EN ADOLESCENTES DE LIMA SUR
Psychometric properties of the Buss and Perry-AQ aggression questionnaire in
adolescents of South Lima Sur.

Yessenia Tintaya G.*
Universidad Autónoma del Perú

RESUMEN

Se evaluó las propiedades psicométricas del Cuestionario de Agresión de Buss y Perry AQ- en 1152 adolescentes del 1º al 5º de secundaria de instituciones educativas de ambos sexos de Lima Sur. El tipo de investigación es cuantitativa de diseño tecnológico, empleándose como instrumento el Cuestionario de Agresión de Buss y Perry-AQ. Se halló confiabilidad por consistencia interna alta, con un Alpha (0.814), mientras que, en el análisis de ítems no se eliminan ninguno de los 29 ítems, puesto que presentan coeficientes superiores a 0.20 en la r de Pearson; para confiabilidad temporal se halla un coeficiente significativo y alto de 0.976 en el test re test. Para la validez de contenido, se obtuvieron coeficientes altamente significativos ($p < 0.001$) para todos los ítems; también se evaluó la validez del constructo con el análisis factorial por el método componentes principales y rotación equamax, hallándose 4 factores que explican el 41.84% de la variabilidad de los datos, para la validez concurrente se halla relación altamente significativa $p < 0.001$ con la *Escala de Agresión física y Verbal AFV*. Finalmente, se identifican diferencias significativas en función al sexo y la edad.

Palabras clave: Agresión, adolescentes, agresión en adolescentes

<https://core.ac.uk/download/pdf/328019924.pdf>

CUESTIONARIO DE REGULACIÓN EMOCIONAL (ERQ) DE GROSS Y JOHN

Ficha técnica

Autores: James J. Gross y Oliver P. John

Año: Publicado en el año 2003.

Adaptación: Adaptado al español por Sandín, Chorot, Valiente y Pineda en 2012.

Tipo de aplicación: Individual o colectiva.

Edades: 18 años a más.

Tiempo de aplicación: 5 a 10 minutos.

Validez y confiabilidad: La validez del instrumento fue adecuada con respecto al factor de Reevaluación cognitiva (.47) y en el factor de Supresión emocional fue bastante significativa (.72). La confiabilidad obtenida por el coeficiente alfa de Cronbach en ambas dimensiones obtuvo resultados altamente satisfactorios ($\alpha > .84$), en el coeficiente omega de McDonald también fueron adecuados ($\omega > .77$).

Acceso Libre

Invarianza factorial y temporal del Cuestionario de Regulación Emocional (ERQ)

David Pineda¹, Rosa M. Valiente¹, Paloma Chorot¹, José Antonio Piqueras² y Bonifacio Sandín¹

¹Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid, España

²Universidad Miguel Hernández de Elche, Alicante, España

Factorial and temporal invariance of a Spanish version of the Emotional Regulation Questionnaire (ERQ)

Abstract: The Emotional Regulation Questionnaire (ERQ; Gross y John, 2003) is widely used to assess individual differences in reappraisal and suppression strategies of emotion regulation. The present study tests the factorial and temporal invariance of a Spanish adaptation of the ERQ on two samples of 1.980 participants aged 18–67 years. Psychometric properties, reliability, and factorial and temporal validity of the ERQ were calculated. Results of the confirmatory factor analysis showed the expected two-factor structure. Results also indicated adequate internal consistency, test-retest reliability, and convergent and discriminant validity. As expected, reappraisal use was positively associated with positive emotion and negatively with negative emotion, whereas suppression use was negatively associated with positive emotion and positively with negative emotion. These findings suggest that the Spanish version of the ERQ is a valid and reliable instrument for evaluating strategies of emotion regulation in the Spanish-speaking population.

Keywords: ERQ; emotion regulation; cognitive reevaluation; emotional suppression; assessment.

Resumen: El Cuestionario de Regulación Emocional (ERQ; Gross y John, 2003) es ampliamente utilizado para evaluar las diferencias individuales en las estrategias de regulación emocional reevaluación y supresión. El presente estudio examina la invarianza factorial y temporal de una adaptación española del ERQ en dos muestras de 1.980 participantes de 18-67 años de edad. Examinamos su fiabilidad, y validez factorial y temporal. El análisis factorial confirmatorio reflejó una estructura de dos factores. También encontramos niveles adecuados de consistencia interna, fiabilidad test-retest, y validez convergente y discriminante. Como se esperaba, el uso de la reevaluación se asoció positivamente con las emociones positivas y negativamente con las emociones negativas, mientras que la supresión se asoció a un patrón opuesto. Estos datos sugieren que la versión española del ERQ es un instrumento válido y fiable para evaluar las estrategias de regulación emocional en población de habla española.

Palabras clave: ERQ; regulación emocional; reevaluación cognitiva; supresión emocional; evaluación.

https://www.aepcp.net/wp-content/uploads/2020/04/Revista-de-Psicopatologia-y-Psicologia-Clinica_Vol.232.2018_Parte4.pdf

ESCALAS DE ANSIEDAD, DEPRESIÓN Y ESTRÉS (DASS-21) DE LOVIBOND Y LOVIBOND

Ficha técnica

Autores: Peter Lovibond y Sydney Harold Lovibond

Año: 1995

Adaptación: Adaptación al español hecha por Daza, Novy, Stanley y Averill en 2002.

Tipo de aplicación: Individual o colectivo.

Edades: 18 a 80 años.

Tiempo de aplicación: 5 a 10 minutos.

Validez y confiabilidad: En la validez obtuvieron resultados apropiados, para la confiabilidad mediante el coeficiente alfa de Cronbach se determinaron valores significativos en la escala de Ansiedad (.82).

Acceso Libre

ARTICULO ORIGINAL

Un recurso para atención primaria de la salud mental. DASS-21, propiedades psicométricas

A resource for primary mental health care. DASS-21, psychometric properties

Marco O. Vargas-Olano^{1,4}, Sandra P. Cárdenas-Ojeda², Carolina Herrera-Delgado³

¹Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Duitama, Colombia.

²Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Duitama, Colombia.

³Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Duitama, Colombia.

⁴Clinica Boyacá. Duitama, Colombia.

Resumen

Objetivo. Determinar las características psicométricas del DASS-21 e identificar sus ventajas como ayuda en el diagnóstico y tamizaje de alteraciones de la salud mental (depresión, ansiedad y estrés). **Materiales y métodos.** Estudio descriptivo y transversal. La muestra fue no probabilística de 964 estudiantes universitarios de distintas regiones de Colombia que cumplieron los criterios de selección y respondieron el cuestionario. Mediante Alfa de Cronbach se midió la consistencia interna del cuestionario y para la validación del constructo se aplicó el análisis factorial exploratorio, usando metodología de ejes principales con rotación de factores varimax. Para establecer la cantidad de factores a conservar se hizo uso del criterio de Kaiser. Se considero significativo con p valor <0,05. **Resultados.** Respondieron el cuestionario 964 estudiantes. Se corroboraron características de confiabilidad (Alfa de Cronbach obteniendo para el total de los 21 items un valor de 0,93) y en las subescalas obtuvo valores superiores a 0,8 (depresión 0,85, ansiedad 0,82 y estrés 0,85). Para determinar la conveniencia de llevar a cabo el análisis factorial, se realizó la prueba de esfericidad de Bartlett, que arrojó un valor p < 0,0001, posteriormente se calculó la medida de adecuación de la muestra de Kaiser, llamada Kaiser-Meyer-Olkin (KMO), cuyo valor fue de 0,95, expresando que es adecuado realizar el análisis factorial. **Conclusiones.** Se recomienda su uso en el nivel primario de atención en salud, tanto para apoyar el diagnóstico y como criterio de seguimiento en pacientes con depresión, ansiedad y estrés.

Palabras clave: salud mental; atención primaria; ansiedad; depresión; estrés psicológico (Fuente: DeCS BIREME).

<https://revistas.unheval.edu.pe/index.php/repis/article/view/1481>

Anexo 6. Análisis estadísticos

Tabla 10.

Análisis descriptivo de las variables y dimensiones de la Regulación emocional como mediadora entre la Agresión Verbal y la Ansiedad.

Variables	Media	Mediana	De	Asimetría	Curtosis
V1	45.8	47	10.2	-.415	.693
D1	29.1	30	7.14	-.419	-.194
D2	16.8	17	5.72	-.266	-.578
V2	12.9	13	4.19	.264	-.167
V3	8.21	7	5.34	.545	-.452

En la tabla 1, se puede evidenciar que en la Media se obtuvo un valor que varía entre 8.21 a 45.8, en la Mediana un valor entre 7 a 47, en la Desviación Estándar se halló un valor que oscila entre 4.19 a 10.2, en la Asimetría un puntaje entre -.266 a .545 y en la Curtosis los valores van entre .693 a -.194.

Tabla 11.

Matriz de Correlaciones de las variables regulación emocional, agresión verbal y ansiedad.

	Regulación Emocional	Agresión Verbal	Ansiedad
Regulación Emocional	1		
Agresión Verbal	-.2343	1	
Ansiedad	-.472	.192	1

En la tabla 2, se puede observar que existe una buena correlación entre las variables de la investigación, donde se obtuvo puntajes entre .192 a -.2343.

Tabla 12.*Índice de cargas factoriales y consistencia interna de la Regulación emocional.*

Variable	Ítem	Estimador Estándar
Regulación emocional (Reevaluación cognitiva)	1	.69
	2	.69
	3	.72
	4	.68
	5	.61
	6	.56
Regulación emocional (Supresión emocional)	7	.68
	8	.79
	9	.74
	10	.40

En la tabla 3, se observan los índices de cargas factoriales de la variable de regulación emocional, en su primera dimensión se encontraron valores que oscilan entre .56 y .72, en la segunda dimensión entre .40 a .79.

Tabla 13.

Índice de cargas factoriales y consistencia interna de la Agresión verbal.

Variable	Ítem	Estimador Estándar
Agresión verbal	1	.74
	2	.66
	3	.67
	4	.65
	5	.52

En la tabla 4, se observan los índices de cargas factoriales de la variable de agresión verbal, donde se encontraron que los valores oscilan entre .52 y .74.

Tabla 14.

Índice de cargas factoriales y consistencia interna de la Ansiedad.

Factor	Indicador	Estimador Estándar
Ansiedad	1	.47
	2	.64
	3	.73
	4	.78
	5	.79
	6	.72
	7	.71

En la tabla 5, se observan los índices de cargas factoriales de la variable de ansiedad, donde se encontraron que los valores oscilan entre .47 y .79.

Tabla 15.

Consistencia interna de las variables de la Regulación emocional como mediadora de la Agresión Verbal y la Ansiedad.

Confiabilidad de las variables	ω de McDonald
V1: Regulación Emocional	.79
V2: Agresión Verbal	.78
V3: Ansiedad	.86

En la tabla 4, se presencian los indicadores de fiabilidad, donde se obtuvo la consistencia interna mediante el coeficiente de Omega de McDonald. Con respecto a la primera variable se obtuvo un valor de .79, en la segunda variable un puntaje de .78 y en la tercera un valor de .86. En consecuencia, se logró establecer que las variables de la investigación cuentan con una adecuada consistencia interna.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, SALIRROSAS CABADA RICHARD IRVIN, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TRUJILLO, asesor de Tesis titulada: "Regulación emocional como mediadora entre la agresión verbal y la ansiedad en jugadores de videojuegos en línea de Trujillo.", cuyo autor es VALDIVIA SARABIA MARIA ALEJANDRA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 10.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TRUJILLO, 05 de Enero del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
SALIRROSAS CABADA RICHARD IRVIN DNI: 44727724 ORCID: 0000-0002-4443-5992	Firmado electrónicamente por: RSALIRROSASC el 16-01-2024 11:47:14

Código documento Trilce: TRI - 0721100