



22135719



International Baccalaureate®
Baccalauréat International
Bachillerato Internacional

PSICOLOGÍA
NIVEL SUPERIOR
PRUEBA 3

Martes 7 de mayo de 2013 (mañana)

1 hora

INSTRUCCIONES PARA LOS ALUMNOS

- No abra esta prueba hasta que se lo autoricen.
- Lea atentamente el pasaje y luego conteste todas las preguntas.
- La puntuación máxima para esta prueba de examen es *[30 puntos]*.

El siguiente material de estímulo está basado en un artículo de investigación.

Los adolescentes pasa bastante tiempo en Internet. Algunos adolescentes encuentran especialmente atractivo jugar a juegos en red y los especialistas señalan que son una de las actividades más adictivas en Internet. Un uso excesivo de los juegos en red puede llegar a ser psicológicamente nocivos además de afectar el rendimiento laboral y las relaciones sociales.

- 5 El objetivo de este estudio era investigar la motivación psicológica que incita a los jóvenes a jugar en red, con el fin de presentar una visión más detallada de los posibles factores que influyen en la adicción a los mismos. Se preguntó a cinco adolescentes que se encontraban en un cibercafé de una ciudad grande si deseaban participar en el estudio cualitativo. Estos a su vez dieron el nombre de otros cinco amigos que también accedieron a participar. Todos los participantes
- 10 tenían entre 14 y 16 años de edad. Dijeron que pasaban aproximadamente unas 48 horas a la semana jugando a juegos en red y que tenían una media de 3 años de experiencia con estos juegos. Los investigadores obtuvieron un consentimiento informado de todos los participantes.

- Los datos se obtuvieron mediante entrevistas individuales semi-estructuradas las cuales fueron grabadas. Posteriormente las entrevistas se transcribieron y se analizaron utilizando un análisis
- 15 del contenido inductivo.

El análisis del contenido mostró que la motivación de los participantes podía clasificarse en cuatro categorías principales o de nivel superior:

- entusiasmo y entretenimiento (por ejemplo, jugar para divertirse o niveles de excitación cuando los participantes están a punto de ganar o perder)
- 20 • afrontamiento emocional (por ejemplo, intentar escapar de la soledad o el aburrimiento)
- huir de la realidad (por ejemplo, de los deberes y tareas)
- las necesidades sociales (por ejemplo, entablar amistad o jugar con otros adolescentes en lugar de jugar solo).

- La mayor parte de los participantes dijeron que sus vidas serían verdaderamente aburridas si no pudieran jugar a juegos en red, pero dos de ellos expresaron cierta preocupación por pasar tanto tiempo en Internet. Los participantes no se consideraban “adictos” a los juegos en red, aunque la mayoría de ellos dijeron que no podían resistir la tentación de jugar y que los juegos en red había pasado a ser una de sus prioridades vitales.
- 25

- Los investigadores indicaron que las explicaciones que aportaron estos adolescentes a su participación en juegos en red estaban probablemente sesgadas, ya que la adicción es un tema muy delicado. Concluyeron que los juegos en red podían ser adictivos. Este era el caso especialmente cuando se utilizaban para huir de la realidad y para afrontar problemas emocionales.
- 30

[Source: Adaptado de: resumen de las conclusiones en Wan, C-S. y Chiou, W.-B. (2006). “Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan”. *Cyber Psychology & Behaviour*, volumen 9, número 6, páginas 762–766.]

Conteste **todas** las preguntas siguientes haciendo referencia en sus respuestas al material de estímulo. Se concederán puntos por la demostración de conocimientos y comprensión de la metodología de investigación **cualitativa**.

1. Explique **dos** consideraciones éticas pertinentes para este estudio. [10 puntos]
 2. Discuta la utilización de entrevistas semi-estructuradas en este estudio. [10 puntos]
 3. Describa la utilización del análisis del contenido inductivo (análisis temático) en este estudio. [10 puntos]
-