



22135715



International Baccalaureate®  
Baccalauréat International  
Bachillerato Internacional

**PSYCHOLOGIE  
NIVEAU SUPÉRIEUR  
ÉPREUVE 3**

Mardi 7 mai 2013 (matin)

1 heure

---

**INSTRUCTIONS DESTINÉES AUX CANDIDATS**

- N'ouvrez pas cette épreuve avant d'y être autorisé(e).
- Lisez attentivement le texte, puis répondez à toutes les questions.
- Le nombre maximum de points pour cette épreuve d'examen est *[30 points]*.

*Le texte d'appui présenté ci-dessous est fondé sur un article de recherche.*

Les adolescents passent de plus en plus de temps sur internet. Pour certains adolescents, jouer à des jeux en ligne est particulièrement attrayant et les recherches montrent qu'il pourrait s'agir d'une des activités sur internet les plus susceptibles de créer une dépendance. La pratique excessive des jeux en ligne pourrait avoir un effet négatif sur la santé mentale, le travail scolaire et les relations interpersonnelles.

L'objectif de cette recherche était d'étudier les motivations psychologiques sous-jacentes à la participation aux jeux en ligne, afin de produire une image plus détaillée des facteurs susceptibles d'influer sur la dépendance aux jeux en ligne. Les chercheurs ont demandé à cinq adolescents, rencontrés dans un internet café d'une grande ville, s'ils acceptaient de participer à une recherche qualitative. Ils ont proposé les noms de cinq autres participants qui étaient également d'accord pour participer. L'âge des participants variait entre 14 et 16 ans. Ils ont dit qu'ils passaient environ 48 heures par semaine à jouer à des jeux en ligne et ils avaient, en moyenne, une expérience de trois ans dans les jeux en ligne. Les chercheurs ont obtenu le consentement éclairé de tous les participants.

Les données ont été réunies par le biais d'entretiens individuels semi-structurés et chaque entretien était enregistré. Les entretiens ont ensuite été transcrits et analysés selon la méthode de l'analyse inductive du contenu.

L'analyse du contenu a montré que la motivation des participants pouvait être classée en quatre thèmes majeurs ou de niveau supérieur :

- enthousiasme et amusement (par exemple, jouer pour s'amuser, l'excitation quand les participants vont gagner ou perdre)
- gestion des affects (par exemple, pour échapper à la solitude et à l'ennui)
- fuir la réalité (par exemple, les devoirs scolaires et le travail de routine)
- les besoins interpersonnels et sociaux (par exemple, lier amitié, jouer avec d'autres adolescents au lieu de jouer seul(e)).

La plupart des participants ont dit que leur vie serait vraiment ennuyeuse s'ils ne pouvaient pas jouer en ligne mais deux d'entre eux ont fait part de quelques préoccupations face au fait qu'ils passent autant de temps en ligne. Les participants ne se considéraient pas « dépendants » des jeux en ligne bien que la majorité ait dit ne pas pouvoir résister à la tentation de jouer et que c'était devenu le principal centre d'intérêt de leur vie.

Les chercheurs soutiennent que les explications fournies par ces adolescents concernant la participation aux jeux en ligne étaient probablement biaisées, étant donné que la dépendance est un sujet délicat. Les chercheurs ont conclu que les jeux en ligne étaient susceptibles d'entraîner une dépendance. C'est particulièrement le cas lorsque les jeux sont utilisés pour fuir la réalité et gérer les problèmes affectifs.

[Source: Adapté de: résumé des conclusions dans Wan, C-S. et Chiou, W.-B. (2006). "Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan". *Cyber Psychology & Behaviour*, volume 9, numéro 6, pages 762–766.]

Répondez à **toutes** les questions suivantes, en faisant référence dans vos réponses au texte ci-dessus. Les points seront attribués aux réponses pertinentes montrant la connaissance et la compréhension de la méthodologie de la recherche **qualitative**.

1. Expliquez **deux** considérations d'ordre éthique en rapport avec cette étude. *[10 points]*
  2. Discutez l'utilisation des entretiens semi-structurés dans cette étude. *[10 points]*
  3. Décrivez l'utilisation de l'analyse inductive du contenu (analyse thématique) dans cette étude. *[10 points]*
-