

# Jeux de hasard et d'argent et cyber-addictions : phénomènes et pistes d'intervention

## 3 jours de formation (21h)

**Animateur** : Jacob Amon Suissa, Ph.D, École de travail social, UQÀM, Montréal, Québec, Canada.

**Sensibiliser** les divers intervenants au phénomène des dépendances en général, des jeux de hasard et d'argent et des jeux vidéo en particulier (gambling vs gaming).

**Inform** les participant(e) s via l'acquisition de connaissances de base dans le champ des dépendances.

**Favoriser** chez les participant(e)s l'utilisation de ces connaissances pour la compréhension et l'analyse des enjeux psychosociaux liés au processus d'intervention.

**Créer** les conditions propices à l'intégration théorie pratique pour mieux saisir les dynamiques des personnes dépendantes et/ou avec une problématique de jeu excessif.

**Fournir** des repères d'intervention qui permettent aux participant(e) s d'intervenir plus efficacement avec ce type de populations via le développement du pouvoir d'agir (DPA/Empowerment) des personnes et de leur réseau social et familial.

**Contribuer** via cette formation à ce que les participant(e)s deviennent des agents sensibilisateurs/multiplicateurs auprès de leurs organismes respectifs.

### JOUR 3

#### 9h 15 - 9h 30

Bref retour sur les grandes lignes des contenus vus les jours 1 et 2. Échanges et questions

#### 9h30 - 11h00

Quelques fondements et principes d'intervention

L'importance des liens sociaux et l'inclusion de l'entourage dans le processus de résolution des problèmes de dépendance? Fondements et principes d'intervention

Jeux et dynamiques familiales : effets financiers et sociaux, la perte de confiance et les mensonges, la réduction des habiletés dans les rôles et les responsabilités, l'impact sur la santé physique et mentale.

#### 11h15 - 12h30

À partir des vignettes cliniques présentées par les participants et le formateur : échanges et identification des dynamiques et des facteurs importants à considérer dans le processus d'intervention et d'accompagnement. Contexte et processus d'accueil, clarification de la demande et motifs de consultation, ventilation, écoute active, reformulation, etc. Et/ou <http://wnep.com/2015/08/12/prankster-parents-use-facebook-to-lure-teens-in-scary-social-experiment/>

Expérience avec les jeunes via Internet et les parents

<http://www.freerangekids.com/the-dangers-of-social-media-child-predator-social-experiment-i-e-boogeyman-out-to-get-your-kids/>

critique de l'expérience

#### 13h 45 - 15h 00

La crise : essai de définition et pistes d'intervention systémique.

Illustration par le formateur de concepts cliniques et thérapeutiques visant le changement personnel et social: est-il possible de voir les personnes par le biais de la compétence plutôt que par celui des carences et des faiblesses?

pourquoi et comment mobiliser les ressources personnelles, familiales et de réseau ?

#### 16h 00- 17h 00

Présentation d'un guide de prévention des JHA en Santé publique : Bien joué

Prévention auprès de jeunes joueurs : Principes à considérer selon les études de Derevensky et de Gupta du Centre International de traitement et de prévention des JHA auprès des jeunes à McGill University

#### 17h 00- 17h30 :

Évaluation de la formation et des acquis, feuille d'évaluation : bilan et mot de la fin

### JOUR 1

#### 9h 15 - 9h30

Accueil et présentation des participants et du formateur : Bref tour de table

#### 9h 30 - 10h45

Exercice aises et malaises

Les participant(e)s exprimeront :

- leurs attentes concernant la formation et les difficultés rencontrées dans leur pratique avec les joueurs ou leur entourage. Sur quels aspects sont-ils plus ou moins à l'aise, qu'il s'agisse de l'évaluation, de la compréhension ou de l'intervention

- Le phénomène des dépendances : une réalité à facettes multiples

- Évolution du concept d'addiction : des addictions aux SPA (substances psychoactives) aux dépendances comportementales et aux « nouvelles addictions »

- Quelques déterminants sociaux et structurels du phénomène des dépendances

#### 11h00-12h15

- Histoire des jeux de hasard et d'argent : repères à considérer

- Dépendance aux jeux de hasard et d'argent: mythes et réalités

Psychologie du joueur : les trois phases

- Analyse des impacts sociaux sur les JHA

- Survol des enjeux du JEL (jeu en ligne) : Résultats d'études en France, Europe et Amérique du Nord

- Comment la technologie change le marché du JEL ?

#### 13h30- 15h00

- Cycle de l'assuétude : comment devient-on dépendant?

- Principaux modèles théoriques explicatifs

- Quelques pistes d'action (voir article Suissa Cyberaddiction et pathologisation du social (dans la pochette du participant)

#### 15h15 - 16h15

Les croyances erronées

Échelle des cognitions au jeu : Outil d'accompagnement clinique (voir feuille dans pochette du participant)

Comment mesurer la dépendance aux jeux de hasard et d'argent ?

Outils d'évaluation et instruments de dépistage: DSM, SOGS, ICJE (voir article de Suissa sur Dépendance au Gambling : repères pour le médecin de famille dans la pochette du participant)

#### 16h15-17h15

**Vidéo** : Enfants, adolescents et culture Internet : entretien avec Serge Tisseron, psychiatre et psychanalyste, échanges et débat avec les participants (e)

#### 17h 15 - 17h 30

Évaluation de la journée. Les participant(e)s sont invités à donner un avis sur cette première journée de formation en vue de réaliser des ajustements au besoin.

Entre les deux premières journées de formation, les participant (e)s peuvent préparer une vignette clinique puisée dans leur pratique. Ces études de cas serviront durant la 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> journée à échanger sur les diverses stratégies possibles pour intégrer la théorie à la pratique

### JOUR 2

#### 9h15-9h30

Échanges avec les participant(e)s : questions sur le contenu de la première journée, précisions, lien entre le contenu de la première journée et la pratique

#### 9h 30 - 11h00

- Le phénomène des cyberdépendances: aspects psychosociaux

- Qu'est-ce que la cyberdépendance : essai de définition

- Jeux vidéo et les marqueurs principaux des cyberaddictions

- Les fonctions du jeu : aspects positifs et négatifs

- Typologies des joueurs vidéo

- Que nous apprend la recherche?

- Test de dépistage aux Jeux vidéo (test d'Orman)

#### 11h15- 12h30

-Addict à son téléphone intelligent (Smartphone) : entre usage et abus

- Les métadonnées (big data) : un enjeu de taille

#### 14h00-16h00

- Facebook et les réseaux sociaux: peut-on devenir dépendant?

- Rappel des 4 symptômes à considérer dans le traitement

- Pistes d'intervention

#### 16h15-17h15

Esquisse du concept du développement du pouvoir d'agir

(empowerment). Comment passer du contrôle à la collaboration?

**17h15- 17h 30** Bref tour de table pour la 2<sup>ème</sup> journée

## Profil des participants

Tous les professionnels souhaitant s'initier ou consolider leurs connaissances autour des questions d'addictions aux jeux de hasard et d'argent et aux jeux vidéo.

Cette formation est limitée à 20 participants

## Méthodes/Objectifs

Identifier les problématiques relatives aux addictions sans substances, en particulier le jeu excessif et acquérir les connaissances théoriques liées. Sensibiliser à l'analyse des enjeux psychosociaux et les dynamiques des personnes dépendantes et / ou avec une problématique de jeu excessif. Fournir des méthodes de repérage et d'intervention auprès de ce public

Adhérent Personne Physique :	330 €
Personnel de Structure Adhérente :	420 €
Non-Adhérent :	560 €
Formation Continue :	650 €

## Lieu

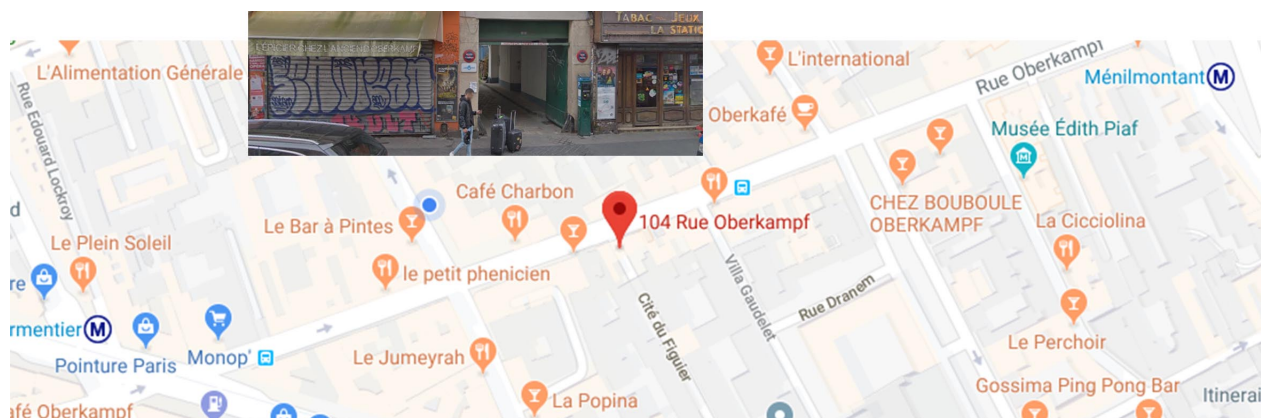
**La formation se tient au RDC du siège de la Fédération Addiction.**

104 rue Oberkampf

75011 Paris.

(Métro : Ligne 3 Parmentier – Ligne 2 Ménilmontant)

La salle de formation se trouve au fond de la Cité du Figuier, à gauche.



## Contact

Valérie SALLANDRE, +33 (0)1.43.43.72.38

v.sallandre@federationaddiction.fr