

## PEUT-ON PARLER D'ADDICTION AUX ECRANS ? (JEUX EN LIGNE ET MONDES NUMERIQUES)

**Lieu :**

IREMA –10, bd de Strasbourg – 75010 Paris  
OU  
Hôpital Marmottan – 17, rue d'Armaillé – 75017 Paris

**Durée :**

3 jours – 21 heures

**Horaires :**

Matinée : 9h15 – 12h45  
Après-midi : 14h00 – 17h30

**Dates :**

Du 27 au 29 novembre 2019

**Formation coordonnée à l'Irema par Flora Bance**

## PRESENTATION

L'Irema (Institut de recherche et d'enseignement des maladies addictives) est une association indépendante, créée en 1987, afin de promouvoir la clinique des addictions dans la formation des professionnels du sanitaire, du social et du médico-social.

Le Centre Médical Marmottan a été créé par le Pr Claude Olievenstein en 1971, puis dirigé par le Dr Marc Valleur d'avril 2000 à septembre 2014. Il est aujourd'hui dirigé par le Dr Mario Blaise. Il s'agit d'une structure publique de soins pour toxicomanes. Il est ouvert à toute personne concernée par des problèmes d'usage de produits licites ou illicites ou d'autres formes de dépendance.

Notre conception commune d'un accompagnement et du soin en addictologie fondés sur une attention particulière à la singularité de l'individu et à la complexité des relations humaines nous a conduit à élaborer ensemble un projet de formation.

Cette formation s'intéresse aux usages (de l'expérimentation à la dépendance) ainsi qu'à la réduction des risques et des dommages. Elle articule des connaissances bio-psycho-sociales grâce à des apports théoriques pluridisciplinaires et des échanges sur les pratiques professionnelles.

## CONTEXTE

L'utilisation des écrans est indispensable à la communication, le travail, la culture... et même l'éducation. Tout individu passe plusieurs heures par jour devant un écran sans pour autant être privé d'une vie sociale et affective riche. Cependant, certains seront identifiés comme ayant un rapport « pathologique » aux écrans. De plus en plus, des demandes liées aux jeux d'argent et de hasard, à la pornographie, aux jeux-vidéo et au streaming arrivent dans les consultations. Peut-on alors parler d'addiction aux écrans ?

## OBJECTIFS

- Appréhender les critères sociologiques, culturels, psychopathologiques, à partir desquels construire une réflexion sur les usages des écrans.
- Connaître l'univers numérique (jeux vidéo, réseaux sociaux, jeux d'argent en ligne) : fonctionnement, usages, pratiques.
- Distinguer l'usage de l'excès, de l'utilisation pathologique.
- La prise en charge des addictions aux écrans : De l'éducation au soin en addictologie.

# PROGRAMME

Mercredi 27 novembre 2019

9h15 – 9h30 : Accueil des participants

La journée sera animée par Elizabeth Rossé

## LA REVOLUTION NUMERIQUE

### Introduction

Évaluation des connaissances pré-formation des participants sur la question des écrans.

Introduction et présentation du programme.

Tour de table pour recueillir les attentes et les besoins des participants.

### Définitions

Étude du vocabulaire de la formation : écran, révolution numérique, addictions, mondes numériques...

Sollicitation des connaissances *a priori* des participants.

Élaboration de définitions communes utiles tout au long de la formation.

### Une révolution dans notre vie quotidienne

Historique du développement des écrans dans la vie quotidienne.

L'impact de cette révolution dans notre organisation sociale, culturelle et psychique.

Quels ressentis face à cette révolution ? Les questionnements professionnels et personnels qui en découlent ?

## L'UNIVERS DU JEU DE HASARD ET D'ARGENT

### Historique et réglementation

Du jeu de casino au jeu en ligne.

Les politiques de « Jeu responsable ».

Les évolutions réglementaires et le développement du jeu en ligne.

Les places des paris sportifs.

### Qu'est-ce qu'un joueur ?

Qui joue à quoi, pourquoi et comment ?

Les évolutions dans le profil des joueurs.

Pourquoi le jeu est-il si attirant ?

### Le jeu de hasard et d'argent pathologique

Les distorsions cognitives pendant le jeu.

Les outils d'évaluation.

Les possibilités d'orientation des joueurs de hasard et d'argent.

9h15 – 9h30 : Accueil des participants

## L'UNIVERS DES JEUX VIDEO

**La matinée sera animée par Elizabeth Rossé**

### **Les jeux vidéo**

Présentation des différents types de jeux vidéo.

Présentation des MMORPG : "Massively Multiplayer Online Role Playing Games", (« jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs ») - par exemple : *World of Warcraft*.

Les évolutions offertes par les réseaux sociaux et les jeux sur Smartphone.

### **La fonction sociale du jeu de rôle en ligne**

La rencontre avec l'univers des jeu vidéo.

La constitution et participation à une Guilde.

### **Lorsque le jeu devient excessif**

Comment évaluer l'envahissement social, affectif, psychique des jeux vidéo ?

La place de la régulation des usages dans la démarche d'accompagnement.

La spécificité du travail auprès d'un public jeune et de son entourage.

## LE CYBERSEXE

**L'après-midi sera animée par Irène Codina et Mario Blaise**

### **La place de la sexualité sur internet**

Quelques chiffres sur les contenus à caractère sexuel et pornographique sur internet.

La facilitation de l'accès au sexe offerte par internet.

Les différents supports : site, application, YouPorn...

### **Des recherches très différentes sur internet**

L'observation, le voyeurisme, l'excitation.

La rencontre et l'expérimentation sexuelle.

L'inconnu, la prise de risque.

### **Prévenir les risques**

Lorsque la sexualité devient envahissante, retrouver un équilibre.

Quelle place pour le couple ?

L'intérêt de l'accompagnement en addictologie mais également des groupes d'entraide mutuelle.

9h15 – 9h30 : Accueil des participants

## LE(S) CYBERADDICTION(S)

La matinée sera animée par Mario Blaise

### Le rôle du jeu dans la construction psychique

Qu'est-ce que jouer signifie ?

Pourquoi on joue ? Comment on joue ?

Pourquoi certaines personnes ne savent pas jouer, y compris des enfants ?

### Pourquoi l'environnement numérique devient-il addictif ?

Qu'est-ce que le numérique ?

La fonction du jeu articulée au numérique.

La répétition au cœur de la (cyber)addiction.

### Peut-on parler d'usage pathologique aux écrans ?

Existe-t-il un jeu pathologique ?

Comment la question des usages d'écran réinterroge le champ des addictions et de l'addictologie dans son ensemble ?

Réflexion avec le groupe sur la construction d'une définition de cyberaddiction(s).

## L'EDUCATION AUX ECRANS

L'après-midi sera animée par Zéphyr Serehen

### Définition de la prévention

Informier et éduquer pour prévenir les risques.

Distinction prise de risque / mise en danger.

Les différents moments de la prévention (prévention primaire et secondaire).

### Les outils de l'éducation aux écrans

Créer une alliance relationnelle adéquate à passer un message de prévention.

Comment construire son intervention ?

Existe-t-il des outils spécifiques ou particulièrement pertinents auprès des jeunes ?

Peut-on intervenir dès l'enfance ?

Bilan de la formation effectué durant la dernière demi-heure de la journée

## INTERVENANTS

**BANCE Flora**

Directrice de l'IREMA. Psychologue clinicienne a exercé dans l'unité d'addictologie du service d'hépatologie de l'Hôpital Cochin (AP-HP, Paris).

**BLAISE Mario**

psychiatre, médecin-chef Centre médical Marmottan

<b>CODINA Irène</b>	psychologue, Centre médical Marmottan
<b>ROSSE Elizabeth</b>	Docteur en psychologie sociale. Psychologue au centre médical Marmottan, sur le pôle « nouvelles consultations » (jeux vidéo, internet, jeu pathologique, cannabis).
<b>SEREHEN Zéphyr</b>	Chef de projet – Coordinateur du pôle de prévention du CSAPA Pierre Nicole (Croix-Rouge Française, Paris).