

Formateur : Pierre Taquet

Docteur en psychologie, psychologue clinicien et chercheur sur la notion d'addiction aux jeux

1^{ER} JOUR : TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION : USAGE ET ADDICTION

Matinée

- **INTERNET ET SON UTILISATION**
 - Les utilisateurs ?
 - La notion d'écran
 - L'internet mobile et le téléphone portable (illustration vidéo)
 - Violence et média
- **LA CYBERDEPENDANCE ET ADDICTION A INTERNET**
 - Les formes d'addiction à Internet
 - Les critères diagnostiques
 - Les comorbidités
 - Points de repérage (durée d'utilisation ? fonction de socialisation ?)

Après-midi

- **LES RESEAUX SOCIAUX (UTILITE ET PRECAUTION D'EMPLOI)**
- **DESCRIPTION DES UTILISATEURS DE JEUX VIDEO ET DES PRINCIPAUX JEUX VIDEO RENCONTRES EN CLINIQUE**
 - Vidéo de jeux
 - Décryptage des habitudes des joueurs et des mécanismes de jeu
 - Aspects addictogènes
- **RAPPROCHEMENTS ET DISTINCTIONS ENTRE JEUX D'ARGENT ET JEUX VIDEO**

2^{ème} JOUR : ADDICTION AUX JEUX VIDEO

Matinée

- **USAGE PATHOLOGIQUE DES JEUX VIDEO**
 - Définition
 - Les émotions et motivations des joueurs excessifs
- **LA QUESTION DES COMORBIDITES**
- **FACTEURS DE RISQUES ET SIGNES D'ALERTE**
- **REDUCTION DES RISQUES**
- **VIDEO-DEBAT (PAROLES DE JOUEURS EXCESSIFS DE JEUX VIDEO ET DECRYPTAGE DES SIGNES CLINIQUES)**

Après-midi

- **BILAN TYPE DE PREMIERE(S) CONSULTATION(S)**
- **LES OUTILS DE REPERAGE ET LEURS UTILISATIONS (PVP, QMICA, GAS)**
- **PISTES DE PRISE EN CHARGE**
- **ÉTUDE DE CAS D'UN JOUEUR EXCESSIF DE JEU VIDEO**

OBJECTIFS DE LA FORMATION

- ➡ Mieux connaître les technologies de l'information et de la communication
- ➡ Mieux distinguer la frontière entre usage et addiction
- ➡ Mieux savoir repérer les facteurs de risques et aborder la réduction des risques
- ➡ Savoir évaluer la pratique d'un joueur de jeu vidéo et engager une prise en charge