

Formatrice : Céline Bonnaire

Psychologue en CSAPA, Maître de Conférences Université Paris Descartes

1^{ER} JOUR

9h-12h30 : LES ECRANS ET LA NOTION DE CYBERDEPENDANCE (OU D'ADDICTION A INTERNET)

- Définitions et histoire du concept
- Faut-il avoir peur des écrans ?
- Les principales formes de cyberdépendance/addiction à Internet : quelques éléments de compréhension (achats compulsifs, pornographie, etc.)
- Spécificités des jeux de hasard et d'argent *on line* comparés aux jeux *off line*

14H-17H : LES TELEPHONES PORTABLES ET LES RESEAUX SOCIAUX

- Que font les jeunes sur leur téléphone portable ?
- Réseaux sociaux : définitions et mode d'emploi
- Réseaux sociaux : quelles spécificités dans la relation à l'autre ?
- Addiction ?

2^{ième} JOUR

9H-12H30 : LE MONDE DES JEUX VIDEO EN LIGNE

- Définitions du jeu problématique de jeux vidéo en ligne
- Types de jeu et potentiel addictif
- Profil psychopathologique des joueurs excessifs de jeux en ligne

14H-17H : MODALITES THERAPEUTIQUES ET PREVENTION

- Modalités thérapeutiques du travail avec le joueur : nouage et développement du transfert par connaissance et respect de la pratique du jeu vidéo ; mise en avant de la problématique personnelle du joueur ; interprétation du sens de la conduite ; reprise du contact avec le réel.
- Modalités thérapeutiques du travail avec les parents : de la guidance parentale à la thérapie familiale
- Prévention primaire en direction des parents : vers un bon usage des nouvelles technologies ?

OBJECTIFS DE LA FORMATION

- ➡ S'interroger sur le contact entre réel et virtuel
- ➡ Appréhender l'expérience d'un joueur de jeux en ligne
- ➡ Repérer la frontière entre normal et pathologique
- ➡ Etre porteur d'un discours vis-à-vis du public (jeunes et familles)