

FORMATION

TROUBLE DU JEU VIDEO ET CYBERDEPENDANCES



Institut
Fédératif des
Addictions
Comportementales

CHU de Nantes

THEORIE ET CLINIQUE

Public

Tous les professionnels du champ médico-psycho-social qui peuvent être amenés à rencontrer des personnes souffrant de ces problématiques

Prérequis

Connaissances de base en addictologie

Objectifs et compétences visés

- Comprendre les mécanismes psychologiques, neurobiologiques et comportementaux impliqués dans les usages numériques excessifs
- Savoir repérer et évaluer à l'aide d'outils validés
- Savoir mener un entretien clinique adapté et accompagner les situations complexes
- Découvrir les principaux modèles d'intervention (travail motivationnel, systémie, TCC...)
- Intégrer l'entourage dans le processus d'accompagnement
- Construire des stratégies d'accompagnement du craving et de gestion des rechutes



19 & 20 novembre 2026

De 9h à 17h



En présentiel à NANTES



Auto-financement : 500€

Financement par un établissement : 660€



Inscription

PLUS D'INFOS : [HTTPS://IFAC-ADDICTIONS.CHU-NANTES.FR](https://ifac-addictions.chu-nantes.fr)



PROGRAMME

Notre formation combine apports théoriques, temps d'échanges interactifs et études de cas cliniques, favorisant une pédagogie participative et concrète adaptée à la pratique professionnelle

- Définition du jeu vidéo pathologique: concepts-clés et modèles explicatifs
- Evolutions du panorama des jeux de hasard et d'argent
- Conditions de la rencontre et évaluation de la problématique
- Les interventions psychologiques: apports théoriques et illustrations cliniques
- Interventions sociales et accompagnement des proches

ACCESSIBILITE AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Porteur d'un handicap ou de difficulté d'apprentissage? Contactez-nous, nous nous ferons un plaisir de vous accompagner pour trouver ensemble une solution



INTERVENANTS

Joel BILLIEUX, professeur associé de psychologie - Université de LAUSANNE

Bruno ROCHER, psychiatre spécialisé en addictologie - CHU NANTES

Louis MOTARD, médecin spécialisé en addictologie - CHU NANTES

Annabelle MARIN, assistante sociale spécialisée en addictologie - CHU NANTES

Julie CAILLON, psychologue TCC spécialisée en addictologie et docteure en psychologie - CHU NANTES



MODALITES D'EVALUATION

Evaluation pré et post formation : recueil des attentes et des compétences en début et fin de formation

Evaluation de la satisfaction grâce à un questionnaire en fin de formation

Attestation de formation délivrée après participation complète



PROGRAMME DETAILLE

1 Introduction

Définitions : usages numériques, usages problématiques, addiction.

Critères du Gaming Disorder (CIM-11).

Données épidémiologiques et évolution

Concepts-clés et modèles explicatifs

2 Panorama du marché actuel

Présentation des usages du numérique problématiques et des différents types de jeux vidéo

Design persuasif : loot boxes, FOMO, notifications, humanisation, renforcements intermittents...

Atelier : Analyse d'un extrait de gameplay – repérage des mécaniques addictives

3 Les premiers entretiens

Repérage des facteurs de prédisposition et de maintien des troubles

Caractéristiques psychologiques et neurobiologiques

Outils d'évaluation

Evaluation des dommages

Atelier : Étude de vignettes cliniques – premières hypothèses d'accompagnement.

4 Interventions sociales et accompagnement psychologique

Stratégies pour retrouver du contrôle sur le comportement problématique et développer des comportements alternatifs

Outils TCCE pour accompagner les problématiques associées (régulation des émotions, affirmation de soi...)

Rôle de l'accompagnement social : illustration clinique

5 Accompagnement de l'entourage

Contingences familiales : renforcement, conflits, évitement.

Gestion de l'opposition, du déni, de l'isolement, et des ruptures scolaires.

Cadre familial : règles, cohérence, communication.

Outils de régulation numérique : contrôle parental, filtres, auto-exclusion, applis de limitation. Intérêts et limites

Atelier : Étude de vignettes cliniques – jeux de rôle