Capitalisation des expériences en promotion de la santé

Financé par Fonds de lutte contre les addictions

Ce projet est porté par la **Société Française de Santé Publique (SFSP)**. Il est réalisé avec le soutien financier du **Fonds de lutte contre les addictions.**

APPEL À CONTRIBUTION PROJET IMPULSE

Capitalisation des savoirs des acteur·ices de la prévention des addictions aux jeux d'argent et de hasard, jeux vidéo et réseaux sociaux



Vous portez, développez ou mettez en œuvre une intervention de prévention des addictions aux jeux d'argent et de hasard, aux jeux vidéo ou aux réseaux sociaux ?



Vous intervenez prioritairement auprès des jeunes et/ou des personnes en situation de vulnérabilité sociale ?



Vous avez évalué votre action et envisagez un déploiement plus large ?

PARTAGEZ VOS EXPÉRIENCES EN CONTRIBUANT AU PROJET IMPULSE !

PRODUIRE ET PARTAGER DES CONNAISSANCES SUR LA PRÉVENTION DES ADDICTIONS COMPORTEMENTALES

Le projet **IMPULSE** a pour objectif de développer le partage de connaissances et de favoriser le déploiement d'interventions de prévention des addictions aux **jeux d'argent et de hasard (JAH), aux jeux vidéo ou des usages problématiques des réseaux sociaux**. Les JAH regroupent les jeux de tirage et de grattage, les paris sportifs, le poker, les jeux de casinos[1]… Leur pratique est en augmentation constante. Si pour la majorité des joueurs elle n'entraîne pas de problèmes spécifiques, une fraction non négligeable d'entre eux glisse vers le jeu pathologique[2]. Les jeux vidéo peuvent également présenter un risque d'addiction, et les frontières entre JAH et jeux vidéo sont de plus en plus floues. S'il n'existe pas de consensus scientifique sur l'existence d'une addiction aux réseaux sociaux, les conséquences des usages problématiques sont aussi bien documentées, notamment chez les adolescents (troubles du sommeil, altération de l'estime de soi…).

En matière de prévention, les acteurs du champ s'accordent sur l'importance de dépasser une approche individuelle des usages pour prendre en compte les dimensions systémiques, les responsabilités collectives, et l'influence des acteurs économiques. Concernant les JAH, l'OMS souligne que l'autorégulation du secteur a montré de nombreux échecs, avec des messages de prévention souvent inadaptés et pouvant contribuer à la normalisation du jeu[3]. Elle promeut des mesures universelles, la réglementation et la fin de la publicité et du parrainage des sports et la lutte contre l'activité politique et d'influence de l'industrie du jeu, ainsi que la déstigmatisation des personnes victimes des méfaits du jeu et la diffusion d'information sur ces méfaits. L'ANSES[4], quant à elle, formule plusieurs recommandations pour protéger les adolescents des effets des réseaux sociaux, en particulier la régulation des plateformes, l'éducation aux médias et aux usages numériques, les actions de sensibilisation, de lutte contre les cyberviolences et la discrimination. Elle souligne l'importance de prendre en compte l'adolescent, son environnement familial et social ainsi que le cadre scolaire.

1. OFDT. Jeux d'argent et de hasard — Synthèse des connaissances. 2023. Jeux d'argent et de hasard — Synthèse des connaissances | OFDT
2. Jonathan Rayneau. Jeux d'argent et de hasard : un secteur en pleine expansion et une régulation en retard. Fédération Addiction. 2025. Jeux d'argent et de hasard : un secteur en pleine expansion et une régulation en retard — Fédération Addiction
3. OMS. Jeux d'argent et de hasard. 2024. Jeux d'argent et de hasard
4. ANSES. Usages des réseaux sociaux numériques et santé des adolescents. Avis de l'Anses — Rapport d'expertise collective. 2025. AP2019-SA-0152-RA.pdf

LE PROJET IMPULSE

Dans le cadre du projet IMPULSE, financé par le Fonds de lutte contre les addictions (FLCA) et coordonné par la Société française de Santé Publique (SFSP), **cinq capitalisations** de projets de prévention des addictions aux JAH ou jeux vidéo ou des usages problématiques des réseaux sociaux seront réalisées. Parmi ces projets, deux pourront être **accompagnés dans leur démarche de déploiement** (réflexion sur la stratégie de mise à l'échelle, co-construction d'outils…).

Le **COPIL IMPULSE** est coordonné par la SFSP et composé de : Fédération Addiction, Addictions France, Fédération Promotion Santé, Autorité nationale des jeux (ANJ), Santé publique France ; du Cotech FLCA (CNAM et Mildeca) ; de membres du CA de la SFSP et de chercheuses spécialisées en santé publique et addictions.

QU'EST-CE QUE LA CAPITALISATION DES EXPÉRIENCES EN PROMOTION DE LA SANTÉ (CAPS) ?

Approche développée par un groupe de travail national interstructures piloté par Fédération Promotion Santé et la SFSP, **CAPS vise à recueillir et rendre partageable le savoir des acteurs de terrain.** Complémentaires à celles de la recherche, les connaissances produites par la capitalisation sont **centrées sur la mise en œuvre et le contexte des interventions de promotion de la santé**. Elles permettent de mieux **comprendre comment fonctionnent les interventions**, quels stratégies et leviers sont mobilisés au quotidien par les professionnel·les, et à quels freins ils et elles font face.

CONCRÈTEMENT, COMMENT SE PASSE LA CAPITALISATION D'UN PROJET ?

Un·e accompagnateur·trice formé·e à la capitalisation :

1. Contacte le ou la porteur·euse de projet pour un temps de **cadrage de la démarche** (env. 30 min par téléphone ou en visio).
2. Réalise **l'entretien** auprès du ou des contributeur·ices (2 h à une demi-journée, si possible en présentiel).
3. **Analyse** l'entretien.
4. Rédige une **fiche de capitalisation**. C'est un document d'une douzaine de pages qui présente la carte d'identité du projet, le contexte, les stratégies et leviers mobilisés, les freins rencontrés. Dans le cadre d'IMPULSE, les éléments liés à sa transférabilité seront explorés.
5. Envoie la fiche et échange avec le ou la contributeur·ices avant **validation**.
6. Soumet la fiche validée sur le portail CAPS, et d'autres canaux de **diffusion**.

COMMENT SOUMETTRE VOTRE PROJET ?

Pour proposer qu'un projet fasse l'objet d'une capitalisation dans le cadre du projet IMPULSE, vous pouvez soumettre une candidature en remplissant le **formulaire de présentation de votre projet** et en l'envoyant dès maintenant à capitalisation@sfsp.fr.

- Les candidatures sont ouvertes jusqu'au **03 décembre 2026.**
- Vous recevrez une réponse avant le **11 décembre 2026.**

CRITÈRES D'ÉLIGIBILITÉ

Les projets doivent cibler les addictions aux JAH ou aux jeux vidéo ou les usages problématiques des réseaux sociaux et :

- Être achevés ou avoir débuté depuis **au moins un an**.
- Être menés en **France (héxagonale et Outre-mer)**. Les porteurs et porteuses de projet en Outre-mer sont particulièrement invité·es à contribuer.
- **Ne pas impliquer, de quelque manière que ce soit, les opérateurs de jeu.**
- Cibler prioritairement les **12-29 ans et/ou les personnes en situation de vulnérabilité sociale.** Les interventions peuvent aussi viser leur entourage et/ou leur environnement.
- Avoir fait l'objet d'une **évaluation** montrant l'atteinte de leurs objectifs et s'inscrire dans une **perspective de déploiement.**
- Respecter les **principes de promotion de la santé**, en particulier :
    * ne pas véhiculer un regard stigmatisant sur les joueurs et leurs pratiques ;
    * ne pas mobiliser d'approches par la peur ou la culpabilisation ;
    * ne pas reposer sur une vision individuelle de la santé, favoriser les approches collectives et tenir compte des environnements dans lesquels évoluent les personnes ;
    * agir sur différents déterminants de la santé ;
    * tenir compte des inégalités sociales de santé ;
    * favoriser la participation et le développement du pouvoir d'agir des personnes.

ET ENSUITE ?

Le comité de pilotage sélectionnera **cinq projets parmi les candidatures reçues** en fonction du respect des critères ci-dessus et d'un équilibre en matière de modalités d'action, territoires d'intervention et populations ciblées. Les capitalisations se dérouleront entre **décembre 2026 et mai 2027**.

Les fiches de capitalisation des cinq projets sélectionnés seront publiées sur le Portail CAPS et largement diffusées. Parmi ces projets, deux feront l'objet d'un soutien dans la perspective de leur déploiement, afin de faciliter leur appropriation par d'autres acteurs, ou dans d'autres territoires. Le comité fera le choix des deux projets en fonction des perspectives des porteur·euses de projet, de leur projet de déploiement et du potentiel de la mise à l'échelle de l'intervention.

Il est nécessaire que le ou la porteur·euse de projet (et toute autre personne capable de faire le récit de l'action, de sa conception à sa mise en œuvre) soit **intéressé·e par une démarche de capitalisation et puisse se rendre disponible** pour y contribuer. Cela signifie pouvoir consacrer quelques heures pour l'entretien de capitalisation, puis relire et valider la fiche de capitalisation produite. Pour les deux projets qui feront ensuite l'objet du soutien au déploiement, plusieurs temps de travail devront être planifiés avec les accompagnateur·trices en 2027.

La participation au projet IMPULSE ne peut donner lieu à aucun soutien financier ou rémunération.

POUR DEVENIR CONTRIBUTEUR·ICE

Pour toute question, ou précision concernant l'éligibilité de votre projet dans le cadre d'IMPULSE, n'hésitez pas à nous contacter à capitalisation@sfsp.fr.

- Vérifiez les critères d'éligibilité de votre projet.
- Remplissez le formulaire de présentation de votre projet téléchargeable ici. *Vous pouvez y joindre tout document qui vous semble utile (présentation, outils, bilan, rapport...)*
- Après examen par le Copil, nous vous ferons un retour avant le 11 décembre 2026.
- Les cinq capitalisations seront menées entre décembre 2026 et mai 2027.