

June 27– 29th 2018
University of Fribourg, Switzerland

GAMBLING ADDICTION SCIENCE, INDEPENDENCE, TRANSPARENCY



4^e symposium international multidisciplinaire 4th International Multidisciplinary Symposium 4. Internationales interdisziplinäres Symposium



SOUTIEN FINANCIER / FINANCIAL SUPPORT

Office fédéral de la santé publique
Fonds national suisse de la recherche scientifique
Académie suisse des sciences médicales
Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu
Interkantonales Programm Glücksspielsuchtprävention Nordwest-, Ost-, und Innenschweiz
Réseau de coopération MedNET-Groupe Pompidou (Conseil de l'Europe)
Société suisse de médecine de l'addiction (SSAM)

PARRAINAGE / SPONSORSHIP

Commission fédérale des maisons de jeu / Commission des loteries et paris (Suisse)
Mission interministérielle de lutte contre la drogue et les conduites addictives (France)

REMERCIEMENTS / SPECIAL THANKS

M. Patrice Borcard, Préfet de la Gruyère et Vice-président de la Fondation du Château de Gruyères

M. Filipe Dos Santos, Directeur du Château de Gruyères

Mme Verena Villiger, Directrice du Musée d'art et d'histoire de Fribourg

Mme Caroline Schuster, Directrice adjointe du Musée d'art et d'histoire de Fribourg

M. Stanislas Rück, Chef de service et l'équipe du Service des biens culturels du canton de Fribourg

Kristina Kosmina, pianiste



Édité par / Edited by: le Centre du jeu excessif, Service de psychiatrie communautaire,
Département de psychiatrie du CHUV
rue du Bugnon 23, CH-1011 Lausanne

Reproduction autorisée sur demande préalable et mention de la source
Reproduction is authorised, upon request and the source should be mentioned

Juin 2018

Mise en page et impression : Fillion imprimerie

SOMMAIRE / SUMMARY / INHALTSVERZEICHNIS

- Bienvenue / Welcome / Willkommen	p. 4 - 5
- Programme / Program / Programm	p. 6 - 9
- Projection débat	p. 10
- Stands	p. 10
- Formation continue	p. 11
- Sessions plénierées / Plenary session / Plenumsveranstaltungen	p. 12 - 14
- Symposiums parallèles / Parallel symposia / Parallel-Symposien	p. 14 - 38
- Posters	p. 39 - 43
- Comités / Committees / Komitees	p. 46
- Partenaires / Conference partners / Partner	p. 47 - 48

Lieux de conférence / Conference venue / Veranstaltungsort

Mercredi 27 / Wednesday 27th / Mittwoch 27 :

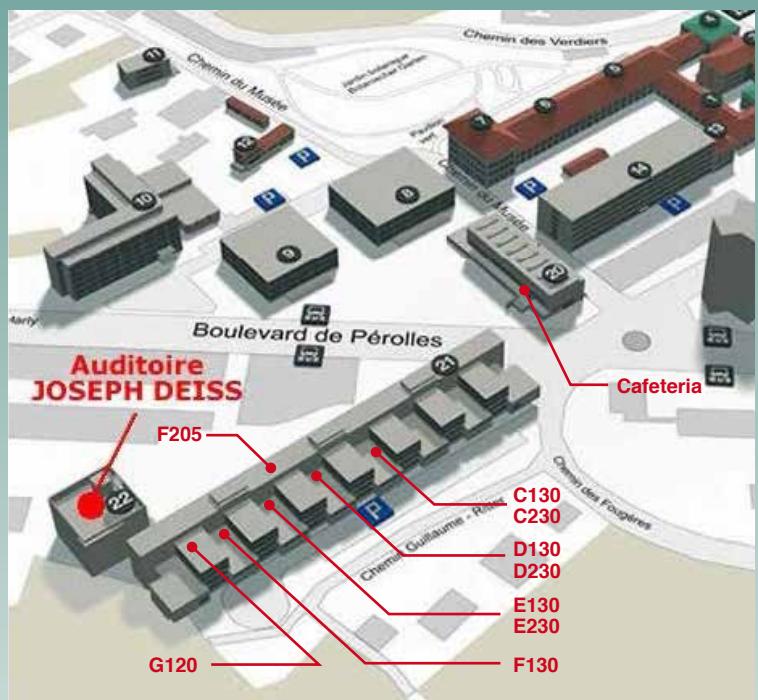
Centre Cantonal d'Addictologie, Couvent des Cordeliers,
rue de Morat 8 - Fribourg,



Jeudi 28 et Vendredi 29
Thursday 28th and Friday 29th
Donnerstag 28 und Freitag 29

Université de Fribourg - Site de Pérolles,
Boulevard de Pérolles 90

Répartition des salles Rooms / Konferenzräume



Joseph Deiss

C130
D130
E130
F130
C230
D230
E230
F205

Plenary sessions Atelier / Workshop AT3

Sessions SE1 SE2 SD3 SD4
Sessions SE9 SE10 SE7 SE8
Sessions Poster 1, 2 SF3 SF4
Sessions SF5 SD2 Atelier / Workshop AT2
Sessions SF1 SF2 SE3 SE4
Sessions SF6 SF8 Atelier / Workshop AT1
Sessions SE5 SE6 SF9
Session SD1

BIENVENUE / WILLKOMMEN / BENVENUTI / BAINVEGNI

L'approche de santé publique des troubles liés aux jeux d'argent gagne-t-elle en maturité ? Depuis la précédente édition il y a déjà quatre ans, plusieurs avancées le laissent espérer. La recherche liée au domaine s'est accrue et diversifiée. Un débat public constructif clarifie les mesures structurelles imposées aux exploitants des jeux, d'une part, et les mesures de prévention attendues des services publics d'autre part. Des indicateurs de processus mieux identifiés donnent crédit – ou non – aux moyens engagés. Indicateur de résultat, la nécessaire mesure de la perte de qualité de vie des joueurs et de leur entourage devient réalité.

En matière de conduite addictive, cependant, toute apparence de progrès appelle la prudence. La très grande concentration des intérêts économiques sur un petit nombre de personnes particulièrement vulnérables a des effets multiplicatifs générateurs d'imprévu. Au terme de débats animés par des intérêts multiples face à des connaissances incomplètes ou orientées, les réglementations de prévention demeurent timides et peu, ou pas évaluées. Pour répondre à cet enjeu, la 4^e édition de ce colloque interdisciplinaire s'est fixée pour fil rouge deux questions centrales : Comment passer de connaissances diffuses et parcellaires à la construction de véritables systèmes d'indicateurs ?

De quelle façon dépasser les limites d'une recherche pionnière financée par des mandats, et produire des connaissances aux normes ordinaires d'indépendance et de transparence ?

Pour accueillir ces réflexions, Fribourg est une région de ponts et de transitions. Entre monts et vaux, Fribourg est familière des lignes de crêtes qui dominent la brume. Ville universitaire au même titre que ses grandes voisines Berne, Genève et Lausanne, Fribourg réunit cinq facultés : les Lettres et Sciences humaines, les Sciences et Médecine, les Sciences économiques et sociales, le Droit et la Théologie, dans un cadre original qui en fait la seule université bilingue de Suisse.

Comme lors des éditions précédentes, le symposium est financé exclusivement par des fonds publics et académiques. Le Centre du jeu excessif de Lausanne, l'Etat de Fribourg, son Université et le Réseau fribourgeois en santé mentale remercient chaleureusement les prestigieuses organisations et autorités publiques qui ont apporté leur concours. Nous tenons également à remercier l'ensemble des partenaires locaux, nationaux et internationaux - près d'une cinquantaine au total - qui, par leur soutien au quotidien, ont permis cette dynamique.

A toutes et tous, un excellent congrès !

POUR LES COMITÉS D'ORGANISATION THE CONFERENCE PLANNING COMMITTEE FÜR DAS ORGANISATIONSKOMITEE

Olivier Simon, Cheryl Dickson

Centre du jeu excessif, CHUV, Lausanne

Nicolas Dietrich, Sarah Mariéthoz-Fontaine

État de Fribourg

André Kuntz

Réseau Fribourgeois en santé mentale

Henrietta Bowden-Jones

National Problem Gambling Clinic, London

Tazio Carlevaro, Anna-Maria Sani

Gruppo Azzardo Ticino Prevenzione, Bellinzona

Marie Grall-Bronnec

Institut fédératif des addictions comportementales, CHU, Nantes

Suzanne Lischer

Hochschule Luzern – Soziale Arbeit

Nadia Rimann, Silvia Steiner

Addiction Suisse, Lausanne

Oscar Ruiz

Programme Intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu, Lausanne

Is the public health approach towards gambling-related problems reaching a certain maturity? Since the previous edition of this congress, four years ago, many advances give us hope. Research related to the field has increased and diversified. A constructive public debate clarifies the structural measures imposed on gambling operators on the one hand, and prevention measures expected of care providers, on the other hand. Better identified indicators give recognition - or not - to the committed resources. And as an outcome indicator, the essential measure of loss of quality of life for the players and those close to them, is about to become a reality.

But in terms of addictive drives, any appearance of progress should be viewed with caution. The concentration of economic interests on a small number of particularly vulnerable people has led to unexpected and multiplicative effects. At the end of debates animated by multiple conflicts of interest in the face of incomplete or oriented knowledge, regulations for prevention remain weak, and only partially or entirely unevaluated. In response to this issue, the 4th edition of this interdisciplinary conference has set two central questions: how can we pass from diffuse and fragmented knowledge to building real systems

of indicators? How do we move beyond the limits of research funded by mandates, and produce knowledge to the ordinary standards of independence and transparency?

To accommodate these reflections, the city of Fribourg is our chosen location. Fribourg is a region of bridges and transitions. Between mountains and valleys, it is a familiar line of ridges that dominate the mist. A University town alike to its large neighbours Bern, Geneva and Lausanne, Fribourg has no less than 5 faculties: Humanities, Law, Science and Medicine, Economics and Social Sciences, Theology. Due to its unique setting it is the only bilingual University in Switzerland.

Alike to previous editions, the symposium is funded exclusively by public and academic funds. The Centre du jeu excessif (Centre for excessive gambling) in Lausanne, the State of Fribourg, its University and its public services would like to warmly thank the prestigious organizations and public authorities who have enabled this event, but also all the institutional, national and international partners, numbering around 50, who, by their support on a daily basis, make such a scientific exchange possible.

Wishing you a great congress!

Sind Public-Health-Ansätze im Umgang mit glücksspielbedingten Problemen in den letzten Jahren effizienter geworden? Seit dem letzten Symposium vor vier Jahren deutet vieles darauf hin. Die Evidenz rund um glücksspielbedingte Probleme ist gewachsen und facettenreicher geworden. Ein konstruktiver Fachdiskurs befasst sich zum einen mit den Spielerschutzmassnahmen der Glücksspiel-Anbieter und zum anderen mit den vom Gesundheitssystem erbrachten Präventionsmassnahmen. Die Wirksamkeit der eingesetzten Massnahmen wird mit wissenschaftlichen Methoden überprüft. Dementsprechend befassen sich Forscherinnen und Forscher heute intensiver als früher mit dem Verlust der Lebensqualität von problematischen Spielerinnen und Spielern und ihrem Umfeld.

Doch gilt es, die Fortschritte in Bezug auf die Forschung rund um süchtiges Verhalten auch kritisch zu betrachten. Die vorwiegend durch einzelne Mandate finanzierte Evidenz ist bruchstückhaft. Dies führt dazu, dass es in Bezug auf die Evaluierung der Wirksamkeit der gesetzlich vorgeschriebenen präventiven Massnahmen an Kohärenz fehlt.

Um diesen Herausforderungen zu begegnen, zieht sich der rote Faden des vierten Internationalen interdisziplinären Symposiums durch zwei zentrale Fragestellungen: Anhand welcher Wirkungsmodelle lassen sich die präventiven Massnahmen evaluieren? Wie kann die Generierung eines kohärenten und

evidenzbasierten Wissens durch eine transparente und unabhängige Forschungsfinanzierung gewährleistet werden?

Als Region der Brücken und der Übergänge sowie Bindeglied zwischen Romandie und Deutschschweiz, zwischen Bergen und Tälern gelegen, eignet sich Freiburg vorzüglich als Raum zum Nachdenken. Wie auch die grösseren Nachbarstädte Lausanne, Genf und Bern ist Freiburg eine Universitätsstadt, die fünf Fakultäten beheimatet: Geisteswissenschaften, Naturwissenschaften und Medizin, Wirtschafts- und Sozialwissenschaften, Recht und Theologie. Es ist die einzige zweisprachige Universität in der Schweiz.

Gleich wie die vorhergehenden Symposien wird auch diese Ausgabe ausschliesslich durch öffentliche Gelder finanziert. Das «Centre du jeu excessif» Lausanne, der Kanton Freiburg, das Freiburger Netzwerk für psychische Gesundheit und die Universität Freiburg danken den Organisationen und Behörden, die zum Gelingen des Symposiums beigetragen haben, für die grosszügige Unterstützung.

Ein grosser Dank geht auch an die zahlreichen Partner – lokal, national und international –, die durch ihre tatkräftige Unterstützung die Durchführung des Symposiums ermöglicht haben.

Wir wünschen Ihnen allen einen erfolgreichen Kongress!

Wednesday June 27th 2018 - Centre cantonal d'addictologie, Couvent des Cordeliers

16:00	Official beginning of the congress and welcome of the participants
17:15	<p>Welcome adresses: Astrid Epiney, Rector, University of Fribourg Jean-Claude Simonet, Chef de service, Service de l'action sociale/Kantonales Sozialamt, Fribourg</p> <p>Opening session: “Underage, youth and adults' gambling” <i>Chair : Nicolas Dietrich, Anna-Maria Sani</i></p> <p>Adolescent problem gambling assessment and trends in adolescent gambling from 1992 to 2016 <i>Evaluation des problèmes de jeu chez les adolescents et tendances au jeu entre 1992 et 2016</i> <i>Erhebung des problematischen Geldspiels bei Jugendlichen und Trends im Geldspielverhalten Jugendlicher von 1992 bis 2016</i> <i>Randy Stinchfield, Department of Psychiatry, University of Minnesota Medical School, Minneapolis</i> GenerationFRee: A longitudinal study on gambling among young people in Fribourg <i>GenerationFRee : une étude longitudinale sur les jeux d'argent auprès des jeunes de Fribourg</i> <i>GenerationFRee: eine longitudinale Studie über das Glücksspielverhalten von Jugendlichen im Kanton Freiburg</i> <i>Joan Carles Suris, Yara Barrense-Dias, Institut universitaire de médecine sociale et préventive (IUMSP), CHUV, Lausanne</i> Clients' profiles at the gambling venues of the province of Varese <i>Profils de joueurs sur lieux de jeux de la Province de Varese</i> <i>Spielerprofile in Spielstätten in der Region Varese</i> <i>Daniela Capitanucci, AND-Azzardo e Nuove Dipendenze Association, Gallarate-Varese</i> <i>Speakers : Tobias Hayer, Universität Bremen - Alexandre Beau, Armée Suisse,</i> <i>Jean Martin, ancien médecin cantonal, rédacteur Bulletin des médecins suisses</i> <i>Tazio Carlevaro, Istituto di Ricerca sul Gioco d'azzardo.</i></p>

19:15

Social event > Centre cantonal d'addictologie, Couvent Franciscain des Cordeliers

The plenary and round table discussions will be simultaneously translated in French, German and English.

Thursday June 28th 2018 - Université de Fribourg, site de Pérrolles

AUDITOIRE JOSEPH DEISS

At 08:15	Registration, coffee
09:00	<p>Welcome addresses: Anne-Claude Demierre (Member of the Canton Council, Canton of Fribourg); Andrea Arz de Falco, Vice Director, Federal Office of Public Health</p> <p>Plenary session 1: Clinical approaches and healthcare systems <i>Chair: Henrietta Bowden-Jones, Marie Grall-Bronnec</i></p> <p>The role of treatment in reducing gambling-related harm <i>Le rôle du traitement dans la réduction des dommages liés aux jeux d'argent</i> <i>Die Rolle der Behandlung in Bezug auf die Minimierung der glücksspielbedingten Probleme</i> <i>David Hodgins, Department of Psychology, University of Calgary</i> Addictive behaviors related to ICT: Similarities, differences, a network perspective <i>Conduites addictives liées aux NTIC : similitudes et différences, une perspective de réseaux</i> <i>Das Suchtverhalten bei neuen Informations- und Kommunikationstechnologien:</i> <i>Ähnlichkeiten und Unterschiede aus der Netzwerkperspektive</i> <i>Joël Billieux, Addictive and Compulsive Behaviours Lab. Institute for Health and Behaviours, University of Luxembourg</i> <i>Stéphanie Baggio, Division of Prison Health, Geneva University Hospitals and University of Geneva; Life Course and Inequality Research Center, University of Lausanne</i> Vulnerability to mental health disorders and player protection <i>Vulnérabilité aux troubles psychiques et protection des joueurs</i> <i>Vulnerabilität für psychische Störungen und Konsequenzen für den Verbraucherschutz beim Glücksspiel</i> <i>Gerhard Bühringer, Institute of Clinical Psychology and Psychotherapy, Technische Universität Dresden ; Institut für Therapieforschung, München</i></p>
10:45	BREAK
11:15	<p>Plenary session 2: Which public health indicators? <i>Chair: Olivier Simon, Suzanne Lischer</i></p> <p>Measuring gambling-related harm <i>Evaluer la charge des problèmes imputables aux jeux d'argent</i> <i>Evaluation der Belastung der glücksspielbedingten Probleme</i> <i>Matthew Rockloff, School of Human, Health and Social Sciences, Central Queensland University</i> Models and elements of method towards the evaluation of a “responsible” policy on gambling <i>Modèles et éléments de méthode pour l'évaluation d'une politique “responsable” sur les jeux d'argent</i> <i>Modelle und Methoden der Evaluierung einer «verantwortungsvollen» Politik im Bereich der Spielsucht</i> <i>Jean-Michel Costes, Observatoire Français des Jeux, Ministère des Finances, Paris</i></p>
12:15	<p>Round table discussion 1: Monitoring for gambling public policies <i>Chair : Claude Jeanrenaud, Institut de recherche économique, Neuchâtel</i> <i>Including the speakers of plenary session 2 and:</i> <i>Ingo Fiedler, Universität Hamburg - Sylvia Kairouz, Université Concordia, Montréal, Jean-Marie Jordan, Commission fédérale des maisons de jeux, Berne, Patrik Eichenberger, Commission des loteries et paris, Berne, Gerhard Meyer, Universität Bremen</i></p>
13:00	LUNCH
14:15	Parallel session 1 (symposia and workshops)
15:45	BREAK
16:15	Parallel session 2 (symposia and workshops)
19:00	Social event > Visit to Gruyères castle and fondue

At 08:30	Welcome
09:00	Parallel session 3 (symposia and workshops)
10:30	BREAK
11:00	Parallel session 4 (symposia and workshops)
12:30	LUNCH
13:45	<p>Plenary session 3: The ethics of public policies</p> <p><i>Chair: André Kuntz, Cheryl Dickson</i></p> <p>Public health issues related to gambling within countries affiliated to the MedNET co-operation network</p> <p><i>Enjeux de santé publique liés aux jeux d'argent au sein des pays affiliés au réseau de coopération MedNET</i></p> <p>Glücksspiel als Herausforderung des Gesundheitswesens im MEDNET-Netzwerk</p> <p><i>Jallal Toufiq, Director of the Ar-Razi University Psychiatric Hospital & the National Center on Drug Abuse Prevention, Treatment and Research, Rabat, Maroc</i></p> <p>The harm reduction approach towards gambling in light of the internet and new technologies</p> <p><i>L'approche de réduction des dommages liés aux jeux d'argent face à Internet et aux nouvelles technologies</i></p> <p>Public-Health-Ansätze zum Online-Glücksspiel und zu neuen Technologien.</p> <p><i>Louise Nadeau, Emeritus Professor, Department of Psychology, University of Montreal</i></p> <p>Gambling, freedom, democracy</p> <p><i>Jeux d'argent, paix sociale et démocratie</i></p> <p>Glücksspiel, sozialer Frieden und Demokratie.</p> <p><i>Peter Adams, Faculty of Medical and Health Sciences, The University of Auckland</i></p>
15:15	BREAK
15:30	<p>Round table discussion 2: Gambling, addiction and health: How much confidence in player-protection policies from the authorities and the public?</p> <p><i>Chair: Etienne Marique, Commission des jeux de hasard, Bruxelles</i></p> <p><i>Including the speakers of plenary session 3 and:</i></p> <p><i>Vladimir Poznyak, Organisation mondiale de la santé, Genève, Charlotte Defremont, Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives, Paris, Pascal Diethelm, OxyRomandie, Genève, Raymond Boero, independent consultant for corporate social responsibility, Jim Orford, University of Birmingham, Laurence Fehlmann Rielie, Member of the Swiss Parliament</i></p>
16:30	Closing
17:00	CLOSING DRINK

Poster / short oral presentation

Thursday 14.15 - 15.45

Jeudi 16 h 15 - 17 h 45

Chair: Cheryl Dickson, Alex Tomei

Prevalence rates and correlates of compulsive cybersex in Swiss young men

Joseph Studer, Lausanne

Increased at-risk gambling is associated to spirituality in a youth sample in Switzerland

Fei Chen, Lausanne

Effectiveness of self-exclusion: The experiences of gamblers in three Swiss casinos

Anna-Maria Sani, Bellinzona

Developing and piloting of a web-based self-help tool for the reduction of problem gambling

Christian Baumgartner, Zurich

Cognitive and affective factors are related to adolescent problem gambling? An empirical study

Daniela Capitanucci, Gallarate (Varese)

Never too old, never old enough... Gambling-related problems among older adults: Risk factors and experimental treatment with focus on women

Marina D'Agati, Turin

Video gamers' personality traits and narcissistic dimensions

Baptiste Lignier, Dijon

Verifying the efficacy of using videos as educational tools for gambling prevention among adolescents

Daniela Capitanucci, Gallarate (Varese)

What predicts treatment outcome in patients with gambling disorder?

Gina Paolini, Zürich

SALLE E130

Modération : Anna-Maria Sani, Sabrina Binetti

Enquête sur les habitudes de jeu auprès des apprenti-e-s de la SPAI de Locarno (Tessin)

Stefano Casarin, Bellinzona

Accessibilité perçue des lieux de jeu dans une population de jeunes hommes

Anouk Papon, Lausanne

Procédure d'interdiction (exclusion) du jeu. Dissonance entre déclarations et vérifications concernant la typologie de la demande d'interdiction

Tazio Carlevaro, Bellinzona

Proches de joueurs demandeurs d'aide : caractéristiques démographiques et cliniques

Clara Feteau, Lausanne

Opinion des employés des trois casinos tessinois à propos des mesures de prévention du jeu pathologique

Tazio Carlevaro, Bellinzona

Le comportement de jeu d'argent à risque est-il lié à la situation financière ?

Yara Barrense-Dias, Lausanne

L'opusculo de prévention sur le jeu pathologique dans le casino Admiral à Mendrisio : une enquête parmi les clients

Tazio Carlevaro, Bellinzona

Facteurs culturels et les jeux de hasard et d'argent chez les personnes âgées - les résultats des études comparatives en Pologne et en France

Bernadeta Lelonek-Kuleta, Lublin

La Convention cadre de l'OMS pour la lutte antitabac pourrait-elle s'appliquer au domaine des jeux d'argent ?

Benoît Gaillard, Lausanne

SALLE E130

Parallel-Symposien / Parallel symposia

Donnerstag 14:15 - 15:45

Donnerstag 16:15 - 17:45

Freitag 9.00 - 10.30

Freitag 11:00 - 12:30

Thursday 14:15 - 15:45

Thursday 16:15 - 17:45

Friday 9:00 - 10:30

Friday 11:00 - 12:30

SD1 - Prävalenz und Ätiologie der Glücksspielsucht Moderation: Franz Eidenbenz, André Kuntz Sind Mitglieder von Sportvereinen besonders gefährdet, glücksspielbezogene Probleme zu entwickeln? Theoretische Überlegungen und empirische Befunde Tobias Hayer, Bremen Prävalenz von Störung durch Glücksspiele und andere psychische Störungen bei gesperrten Glücksspielern Roxana Kotter, Dresden Lucky you Ines Bodmer, Zürich
SALLE F205

SE1 - Public health and policy Chair: Annie Claude Savard Gambling and gaming convergence: Epistemological shifts and challenges for public health Sylvia Kairouz, Montreal Neighborhood perceptions and gambling behavior Eva Monson, Sherbooke Six public policy interventions to prevent gambling-related harm Jani Selin, Helsinki
SALLE C130

SE5 - Gambling, gaming, coaddiction and comorbidities Chair: Magali Dufour, Coralie Zumwald Convergence between gambling and gaming? The point of view of youth gamblers-gamers Magali Dufour, Montréal Gambling and risk behaviors: Characteristics of young problematic gamblers in Switzerland Yara Barrense-Dias, Lausanne The effect of co-occurring addictions on the association between DSM-5 gambling disorder and mental health problems Simon Marmet, Lausanne Gambling or not gambling: What makes the difference? Yara Barrense-Dias, Lausanne
SALLE E230

SE6 - Reward and impulsivity Chair: Eve Limbrick-Oldfield, Sophia Achab Differential influence of reward and control in disordered gambling Gina Paolini, Zürich Reward processing in gambling disorder: A longitudinal-prospective EEG study Saeed Paliwal, Zürich The effects of reward cues on risky choice in healthy volunteers and problem gamblers: The role of individual differences in cue sensitivity Mariya Cherkasova, Vancouver Impulsivity and altered reward processing as vulnerabilities for gambling disorder: A study in unaffected siblings Eve Limbrick-Oldfield, Vancouver
SALLE E230

SE7 - Mechanisms Chair: Juan Navas, Joël Billieux An etiological hypothesis on gambling disorder Maurizio Avanzi, Piacenza The use of smartphones to model gambling behaviour in the real world Richard James, Nottingham Functional connectivity of limbic brain regions related to negative urgency in gambling disorder Juan F. Navas, Granada Induced sadness increases persistence in a simulated slot machine task among recreational gamblers Gaetan Devos, Louvain
SALLE D130

SE8 - Neurological approaches on gambling and associated behavioral addictions Chair: Giovanni Albani, Ghazi Kardoush Decision making, gambling and analgesic drug addiction: Preliminary data from an Italian survey Giorgia Varallo, Verbania Evidence of prefrontal cortex functional deficit in Risk-Prone individuals Kshitij S. Jadhav, Lausanne Dopaminergic dysregulation syndrome and pain in Parkinson's disease Giovanni Albani, Verbania Gambling disorder and the neurochemistry of natural rewards , Valerie Voon, University of Cambridge
SALLE D130

SALLE F205

SALLE F130

SALLE C130

SALLE C230

SALLE C130

SALLE C230

SALLE D130

Parallel symposia / Sessions parallèles

Jeudi 14h15 - 15h45

SF1 - Parcours de joueurs

Modération : Morgane Guillou, Bernadeta Lelonek
Quand les aînés se risquent au jeu : perspectives temporelles et illusion de contrôle

Maylis Fontaine, Toulouse

Les jeux de hasard et d'argent en prison - résultats d'enquêtes nationales

Bernadeta Lelonek-Kuleta, Lublin

Jeu d'argent pathologique et comorbidités thymiques : impact sur le devenir

Mathilde Fron, Nantes

Poker en ligne et jeu excessif : influence des épisodes de Tilt dans le parcours des joueurs

Axelle Moreau, Montréal

SALLE C230

SF2 - Les interactions entre le stress et la récompense - Des neurosciences à la clinique : implications pour le jeu pathologique

Modération : Chantal Martin-Sölc, Lucia Romo
Rôle du stress et de l'effort cognitif sur la sensibilité neuronale à la récompense

Claudie Gaillard, Fribourg

Expériences subjectives de stress et de récompenses au quotidien : quel lien avec le stress et l'activité du système de récompense en milieu expérimental ?

Matthias Guillo, Fribourg

Effets d'un programme de prévention du stress sur la qualité de vie, des indicateurs de bien-être et des ressources psychologiques au quotidien chez les étudiants universitaires

Romina Recabarren, Fribourg

Implications des recherches sur l'interaction entre stress et système de récompense pour le jeu pathologique

Chantal Martin Sölc, Fribourg

SALLE C230

SF3 - Enjeux diagnostiques et thérapeutiques

Modération : Mauro Croce, Sophia Achab
Le trouble du jeu vidéo excessif passé à la question clinique

Thomas Gaon, Paris

Groupe de liaison addictologique en Casino

Elise Bourdin, Valenciennes

Traitement de groupes incluant des joueurs et des personnes présentant des troubles liés aux substances : atteintes des objectifs thérapeutiques et retombées

Andrée-Anne Légaré, Laval, Québec

SALLE E130

SF4 - Aborder la subjectivité dans les JHA

Modération : Mohamed Hachaichi,

Romaine Darbellay

L'expérience des couples à travers le traitement des joueurs pathologiques : le traitement conjugal versus le traitement individuel

Joël Tremblay, Trois-Rivières

Quel est l'impact des stratégies d'adaptation utilisées par les partenaires de joueurs pathologiques sur ses habitudes de jeux de hasard et d'argent ?

Mélissa Côté, Trois-Rivières

Pour une approche socio-anthropologique de l'addiction aux jeux d'argent : interroger les processus d'apprentissage des joueurs

Aymeric Brody, Bruxelles

Un parcours participé de prévention sélective : de la peer education à l'exposition interactive

Vincenza Guaraccia, Lugano

SALLE E130

SF5 - Jeu pathologique : modalités de soins adjointes

Modération : Clara Feteau, Vanessa Farine
Utilisation des antagonistes opioïdes dans la prise en charge du jeu d'argent pathologique : quelle pertinence ?

Caroline Victorri-Vigneau, Nantes

Une revue de littérature sur l'intérêt des interventions en Remédiation Cognitive pour le traitement du jeu pathologique

Gaëlle Challet-Bouju, Nantes

Contribution de la réalité virtuelle dans le cadre de la prise en charge du jeu pathologique chez des patients en soins courants

Jean-Jacques Rémond, Paris

La rTMS, un nouvel outil thérapeutique dans le traitement du jeu pathologique ?

Marie Grall-Bronnec, Nantes

SALLE F130

SE9 - Treatments 1

Chair: Chantal Martin-Sölc,

Roberto Ballerini

Are treatment outcomes predicted by type of gambling?

Henrietta Bowden-Jones, London

A pilot randomized controlled trial of an online intervention for gambling with participants recruited through Amazon's Mechanical Turk

John Cunningham, Toronto

Away from Problem Gambling through the Pathway Model (Discussion of practical treatment differentiations following Alex Blaszczynski's Pathway Model)

Roberto Ballerini, Bellinzona

The use of indigenous medicine for the treatment of addictive disorders

Ilana Berlowitz, Tarapoto

SALLE D130

Vendredi 9h00 - 10h30

Jeudi 16h15 - 17h45

Jeudi 14h15 - 15h45

Thursday 14:15 - 15:45

Thursday 16:15 - 17:45

Vendredi 11h00 - 12h30

SF6 - Responsabilité sociale

Modération : Oscar Ruiz, Amandine Luquiens
En Belgique, un pas de plus vers la régulation de qualité et vers une meilleure protection des personnes vulnérables et crédules

Etienne Marique, Bruxelles

La perception et la redistribution des recettes fiscales des jeux de hasard et d'argent en France

Sébastien Berret, Helsinki

Actions pour lutter contre la propagation du jeu en Italie et définition des parcours de soins

Onofrio Casciani, Roma

Responsabilité et jeux de hasard et d'argent – prévenir et construire

Annie-Claude Savard, Laval, Québec

SALLE D230

SE10 - Treatments 2

Chair: Henrietta Bowden-Jones,
 Claude Uehlinger

Trends and Patterns in Treatment Seeking UK gamblers: 2000-2015

Steve Sharman, London

Gamblers anonymous in the 21st century

Jim Rogers, Lincoln

Lie is an elephant

Alessandra Bassi, Parma

Women gambling disorder Treatment in Italy. New cross-cultural input

Fulvia Prever, Milano

SALLE D130

SF7 - Evaluation des outils de prévention du jeu excessif

Modération : Emilien Jeannot, Marie Grall-Bronnec
Classification des comportements de jeu en ligne : indicateurs d'une activité excessive. Application aux données d'un opérateur de loteries en ligne

Gaëlle Challet-Bouju, Nantes

Evaluation de l'efficacité de l'auto-exclusion temporaire dans la réduction de la pratique des jeux de hasard et d'argent sur Internet

Julie Caillon, Nantes

Qu'est-ce que cela signifie de « Jouer Responsable » ? Apparemment, de jouer plus

Aurélie Mouneyrac, Toulouse

Expérimentation d'une action de prévention en milieu scolaire sur les risques associés aux jeux d'argent et de hasard

Lucia Romo, Paris, Emmanuel Benoit, Dijon

SALLE G120

SF8 - Prévention sélective et mesures liées aux opérateurs

Modération : Jean-Marie Coste,

Svetlana Dimova,

Inscription sur la liste nationale des interdits de jeu : impact sur l'évolution clinique

Xavier Galvez, Nantes

Résultats et présentation d'une procédure évaluative et psycho-éducative de levée d'exclusion au casino de Neuchâtel

Jean-Marie Coste, Neuchâtel

Évaluation de l'efficacité d'un projet de prévention sélective

Mauro Croce, Omegna (VB)

Prévention du jeu excessif par les opérateurs en Suisse romande : données disponibles et perception des acteurs (PREJEOP)

Coralie Zumwald, Lausanne

SALLE D230

SF9 - Enjeux entre approche sociétale et approche centrée sur la personne

Modération : Isabelle Gothuey,

Mélina Andronicos

Jeux de hasard et d'argent : pourquoi est-il urgent de s'intéresser au marketing ?

Morgane Guillou Landreat, Brest

Introduire la subjectivité pour évaluer les soins dans l'addiction aux jeux de hasard et d'argent

Amandine Luquiens, Paris

Jeux de hasard et d'argent « l'espoir donne le sens » : les fonctions des jeux de hasard et d'argent

Elizabeth Rossé, Paris

SALLE E230

Vendredi 11h00 - 12h30

ATELIERS / WORKSHOPS

Jeudi/Donnerstag 14:00 - 15:15

AT1 - Prévention structurelle / Strukturelle Prävention

Deutsch, Französisch ohne Übersetzung

La nouvelle Loi suisse sur les jeux d'argent comme cadre d'action / Das neue Geldspielgesetz als Rahmen für künftige Massnahmen.

Referat: Michel Besson, adjoint à la Direction de l'Office fédéral de la Justice, chef de projet en charge de la Loi fédérale sur les jeux d'argent

Diskussion (Teilnehmende noch zu bestimmen)

Jean-Marie Jordan (CFM), Gérald Mouquin (avocat), Suzanne Lischer (Hochschule Luzern), Isabelle Chatelain (Rien va plus), Claude Uehlinger (Consultant indépendant)

Moderation: Jean-Félix Savary, Olivier Simon

SALLE D230

Vendredi 9:00 - 10:30

AT2 - Atelier clinique / Workshop

Bilingue /Zweisprachig

Jeu excessif et comorbidités psychiatriques aux différents âges de la vie et dans différents contextes de la psychiatrie : exemples de prise en charge au sein du réseau fribourgeois de la santé / *Spieldurst und psychiatrische Komorbiditäten in verschiedenen Altersstufen und Settings der Psychiatrie: Beispiele von unterschiedlichen Behandlungssettings im Freiburger Netzwerk für psychische Gesundheit*

André Kuntz, Fribourg

Franco Masdea,

Rafik Bouzegau,

Stéphane Antille,

Karin Wörthwein,

Elodie Emonoz

SALLE F130

Vendredi/Friday 11:00 - 12:30

AT3 - Monitoring a "responsible" gambling policy / *Surveiller et contrôler une politique publique « responsable » sur les jeux d'argent*

Simultaneously translated French, English.

The usefulness of population surveys for a monitoring system / Utilité des enquêtes en population générale pour un système de monitorage

Sylvia Kairouz, Montréal

Spending concentration as a proxy indicator in an evaluation perspective / Les indicateurs de concentration des dépenses de jeux sont-ils pertinents ?

Ingo Fiedler, Hambourg

Use of big data to evaluate the prevalence of problem gambling / L'utilisation des données numérisées d'activité de jeu en ligne pour estimer la prévalence des pratiques problématiques.

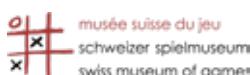
Jean-Michel Costes, Paris

Moderation : Wally Achtermann, Olivier Simon

AUDITOIRE JOSEPH DEISS

PROJECTION / DÉBAT

Mardi 26 juin : 17 h 45 - 19 h 45 / Musée du Jeu, La Tour-de-Peilz



Ka-Ching ! Pokie Nation de Jane Manning (V.O. sous-titrée en français)

Modération : Dr Ulrich Schädler, directeur, Musée Suisse du jeu

Avec la participation de :

Dr Michel Besson, Office fédéral de la Justice

M. Ken Brunner, association FMR

M. Roger Cuneo, écrivain

Prof. Sylvia Kairouz, Université Concordia

M. Jean-Michel Costes, Observatoire français des jeux

Dr Olivier Simon, Centre hospitalier universitaire vaudois

STANDS

Institutions et associations / Institutions and associations :



Centre du jeu excessif, CHUV, Suisse



FOSUMOS, Suisse



Praxis Suchtmedizin Schweiz



Rien ne va plus, Suisse



SOS-Spielsucht, Suisse



Sucht Schweiz – Addiction Suisse



Musée suisse du jeu



Industrie pharmaceutique / Pharmaceutical Industry

Indivior Schweiz AG

FORMATION CONTINUE

Toutes les sessions de formation continue se déroulent sur le site de Pérrolles, Université de Fribourg, Boulevard de Pérrolles

Pour cette nouvelle édition du Symposim, le Certificate of Advanced Studies (CAS) « Jeu excessif Prévention, traitement et action communautaire » vous propose cinq ateliers pré-congrès dans le cadre de votre formation continue sur le thème du jeu excessif.

Lundi 25 et mardi 26 juin 2018

9 h à 17 h / Salle E230

ACCEPTANCE AND COMMITMENT THERAPY (ACT) Conference and atelier

Prof. JoAnne Dahl, University of Uppsala, Sweden

Developed within a coherent theoretical and philosophical framework, Acceptance and Commitment Therapy (ACT) is a unique empirically-based psychological intervention that uses acceptance and mindfulness strategies, together with commitment and behavior change strategies, to increase psychological flexibility. Psychological flexibility means contacting the present moment fully as a conscious human being, and based on what the situation affords, changing or persisting in behavior in the service of chosen values.

ACT has proven to be effective in treating anxiety disorders, depression, addiction, and somatic health problems such as chronic pain.

Mercredi 27 juin 2018

8 h 30 à 12 h 30 / Salle E130

JEUX DE HASARD ET D'ARGENT CHEZ LES ADOLESCENTS

Prof. Annie-Claude Savard, Ecole de Service social, Université Laval, Québec

8 h 30 à 12 h 30 / Salle F130

LE TRAITEMENT CONJUGALE INTÉRGATIF EN JEU PATHOLOGIQUE (TCI-JP)

Prof. Joël Tremblay, Directeur scientifique du RISQ (Recherche et intervention sur les substances psychoactives), professeur titulaire, Université du Québec à Trois-Rivières

Prof. Magali Dufour, professeure agrégée, Faculté de médecine et des sciences de la santé, Université de Sherbrooke, QC.

Le traitement des troubles liés aux jeux de hasard et d'argent (JHA) se fait principalement via l'intervention individuelle. Malgré l'efficacité de cette intervention, des avancées récentes en recherche révèlent qu'auprès des joueurs vivant en couple, il est plus efficace de traiter le trouble via l'intervention conjugale dès la première rencontre (Tremblay et coll., 2015). La TCI-JP favorise l'intervention conjugale dès le premier entretien avec le joueur. Le traitement vise à réduire ou à arrêter les comportements excessifs de JHA. Les vecteurs d'intervention sont, en plus des comportements de JHA, la qualité des échanges de renforcements mutuels, la communication conjugale, l'implantation d'un milieu de vie renforçant la sobriété et ne soutenant plus (souvent involontairement) les comportements inadaptés de JHA. Cette demi-journée de formation permettra de présenter brièvement chacune des dimensions du traitement.

13 h 15 à 17 h / Salle D130

JEU EXCESSIF: EXEMPLE DE PARTENARIATS

M. Emmanuel Benoit, Directeur Général de la Société d'Entraide et d'Action Psychologique (SEDAP), Référent addictions sans substance pour la Fédération addiction France.

Mme Emilie Coutant, Sociologue, Tendance Sociale & Consultant à la SEDAP, France.

M. Boris Noyet, Chargé de la Responsabilité sociétale d'entreprise, Française des Jeux, France.

M. Raymond Bovero, Consultant à la SEDAP, Ancien directeur Jeu Responsable de la Française de Jeux, France,

Prof. Lucia Romo, Directrice de l'Equipe d'Accueil CLIPSYD (EA 4430), Université Paris Nanterre, France

Face aux nouveaux enjeux, chercheurs, intervenants psycho-sociaux et opérateurs de jeu expérimentent en étroite collaboration de nouvelles initiatives dans les champs de l'information, de la prévention, de la formation, de la réduction des risques et des dommages liés aux jeux de hasard et d'argent. Dans cet atelier nous vous proposons de revenir sur le processus de rapprochement de ces instances et les projets mis en œuvre ou réalisés en se focalisant particulièrement sur:

- le développement et la mise en place d'une charte éthique entre un opérateur de jeux et un acteur associatif permettant d'encadrer les pratiques et actions en faveur de la réduction des risques et des dommages;
- la création d'un programme de "Visites - Rencontres" dans les points de vente de la FDJ, s'appuyant sur des volontaires en mission de Service civique, visant le repérage précoce, "l'aller vers", et la référence des joueurs en difficultés vers les structures de soin;
- la mise en place d'une expérimentation "Auto-Support - Entraine" sur les points de vente de la FDJ, s'appuyant sur les rôles du détaillant/patron de bar et deux joueurs/habitués du point de vente d'Auto-support de joueurs chargés de repérer, d'intervenir précocement auprès des personnes en situation de vulnérabilité et de créer des passerelles entre le monde du jeu et la filière du soin;
- la validation du programme "Bien Jouer" destiné à la prévention éducative sur les jeux de hasard et d'argent auprès des publics adolescents dans les établissements scolaires.

13 h 15 à 17 h / Salle F130

DÉPENDANCE AUX JEUX VIDÉO ET À INTERNET

Prof. Magali Dufour, Université de Sherbrooke Québec, Canada

Prof. Joël Tremblay, Université du Québec à Trois-Rivières, Canada

Cette présentation fera d'abord le point sur le diagnostic en cyber et les outils actuellement disponibles pour les adolescents. Ensuite, un nouvel outil d'évaluation, WebAdo, permettant d'évaluer la dépendance à Internet dans un milieu clinique sera présenté. Une discussion sur les enjeux et les défis cliniques associés au travail avec cette population sera ensuite effectuée. Enfin, un échange sur les solutions observées dans les différents milieux d'intervention complètera cet atelier.

SESSION D'OUVERTURE / OPENING SESSION

LE JEU DES MINEURS, DES JEUNES ET DES ADULTES / UNDERAGE, YOUTH AND ADULTS' GAMBLING

MERCREDI 27 JUIN / WENDNESDAY JUNE 27TH, 17:15-19:00, COUVENT DES CORDELIERS

Adolescent problem gambling assessment and trends in adolescent gambling from 1992 to 2016

Randy Stinchfield

Medical School, University of Minnesota

Assessment: Currently four youth problem gambling instruments have been used to identify adolescent problem gamblers: a) South Oaks Gambling Screen-Revised for Adolescents (SOGS-RA); b) DSM-IV-Juvenile (DSM-IV-J) and the related DSM-IV-Multiple Response-Juvenile (DSM-IV-MR-J); c) Massachusetts Gambling Screen (MAGS) and d) Canadian Adolescent Gambling Inventory (CAGI). Three of the four instruments are adaptations of adult instruments, and none of the four have undergone rigorous psychometric evaluation. While these instruments are used with varying populations in divergent settings, the psychometric properties for their use in these populations and settings are unknown.

Trends: Students were administered the Minnesota Student Survey, a 126-item, anonymous, self-administered, paper-and-pencil questionnaire that includes questions about multiple health-related content domains, including gambling behavior. The 2016 sample includes 37,364 male and 38,141 female Minnesota public school students enrolled in the 9th and 11th grades and similar sample sizes from 1992, 1995, 1998, 2001, 2004, 2007, and 2010. Trends in gambling participation has shown a gradual and consistent decline from 1992 to 2016 for both boys (84% in 1992 to 43% in 2016) and girls (62% in 1992 to 20% in 2016). Trends in frequent gambling have shown more modest rates and declines for both boys (from 23% in 1992 to 12% in 2016) and girls (from 6% in 1992 to 3% in 2016). Underage gambling on the lottery has also shown declines over time for both boys (from 43% in 1992 to 11% in 2016) and girls (38% in 1992 to 8% in 2016).

GenerationFRee: A longitudinal study on gambling among young people in Fribourg

Yara Barrense-Dias, Joan-Carles Suris

Institute of Social and Preventive Medicine (IUMSP), Lausanne

Gambling has become a popular form of entertainment for young people. Compared to adults, youth are more likely to participate in gambling for social reasons. The spectrum of gambling ranges from abstinence to problematic gambling, the latter being a growing public health issue.

The GenerationFRee study is a longitudinal survey on gambling among students and apprentices in the 11 post-mandatory schools in the Canton of Fribourg since 2014. Once per school year, participants were invited to complete an online questionnaire during school hours.

As part of this conference, we will present the cross-sectional (cohort 1, school year 2014-2015) and longitudinal (cohort 2, school years 2015-2018) results linked to gambling (perceptions of the practice and its risks, reason(s) for initiation, types of players (using the South Oaks Gambling Scale Screen-Revised for Adolescents), types of games and frequency, online gambling, amount allocated to this practice, etc.). We will also present the characteristics of the players, particularly in relation to the issue of finances and indebtedness and to whether gambling is limited in time or not.

The results will be discussed and recommendations presented.

Clients' profile at the gambling venues of the province of Varese

Daniela Capitanucci, Anna Colombo

Associazione AND-Azzardo e Nuove Dipendenze, Gallarate (VA)

Introduction: In Italy, gambling has become pervasive since 2003. It is available in undifferentiated contexts (pubs, tobacconists, gambling venues, etc.), it is easily accessible, and there are no particular limitations to protect vulnerable people. What are the side effects that can be observed in terms of health impact on vulnerable people? The purpose of the present study was to observe the behaviors of gamblers while gambling, in order to detect the presence of problematic or pathological behaviors.

Methods: In 2016, gambling sites were mapped in 18 municipalities

in the province of Varese (northern Italy). Subsequently, four problem-gambling experts spent 157 hours in 37 gambling locations.

In each location, they completed a "an individual structured behaviors checklist" for each gambler observed while in action.

Results: A total of 663 gamblers (67% of males) were observed. Most of them gambled on slot machines, few bought scratch cards. Prevalent male age range was 35-50 years (36%), while female age was 50-60 years (39%). 65% of the observed gamblers were "regular" clients; 17% of them gave little attention to their appearance, and were neglected in 3% of the cases. Time on device was more than 30 minutes for 29% of the clients observed, but some of them exceeded one (11%) and even 2 hours (3%). 60% gambled alone, 6% did it in presence of underage kids (sons, nephews,...), 20% drank alcohol while gambling. A link between emotional regulation and gambling was evident in at least 72% of the people observed : 32% were totally "absorbed", 18% were relaxed, and 17% were nervous or anxious. Overtime, mood changes were observed: 20% became blue, angry or aggressive, while 9% became excited. Almost 48% showed "sentinel" at risk behaviors : 19% could not quit gambling easily, and 12% quit only when they had run out of money; 3% left the bar to withdraw money to pursue their gambling activity; 7% had emotional outbursts during gambling, and 8% implemented some superstitious rituals; 44% choose their "preferred" slot machine and stuck to it overtime, 3% played with more than one slot machine at the time, 2% asked for reserving the slot machine during breaks.

Conclusions: The scenario has changed: Bars, once places of socialization, have now become "gambling sites" where a wide range of low-threshold legal gambling is offered. This systematic exposure to gambling has generated a new artificial need. An increasing number of consumers are recruited, a certain percentage of them showing problematic behaviors. Exposing systematically the entire population to gambling catches new potential customers. Such a situation makes it hard to enforce effective interventions to reduce the incidence and prevalence of pathological gambling. Further, as the presence of minors is a critical issue, we need to extend the concept of "sensitive target": Every gambler should be regarded as a "target of interest" as long as vulnerable people (i.e. minors, elderly) depend on them.

Mental health and substance use disorders in gambling disorder: What does it mean for treatment?

David C. Hodgins

University of Calgary

Individuals with disordered gambling often report at least one other lifetime mental health or substance use disorder. Although prevalence estimates vary, there is substantial evidence that co-morbidity is the rule rather than the exception. This presentation will present the results of a systematic scoping review of published research that identified 251 articles. Co-morbidity is associated with more severe and persistent gambling problems, but is not necessarily linked to poorer treatment outcome. Various models explaining the association between gambling disorder and other disorders will be described. Discussion will focus on the implications of co-morbidity for how we offer treatment for gambling disorder.

SESSION PLÉNIÈRE 1 / PLENARY SESSION 1

APPROCHE CLINIQUE ET SYSTÈMES D'AIDE / CLINICAL APPROACHES AND HEALTHCARE SYSTEMS

JEUDI 28 JUIN / THURSDAY JUNE 28TH, 09:00-10:45, AUDITOIRE JOSEPH DEISS

Addictive behaviors related to ICT: Similarities, differences, a network perspective

Joël Billieux¹, Stéphanie Baggio²

¹ Addictive and Compulsive Behaviours Lab. Institute for Health and Behaviours, University of Luxembourg

² Division of Prison Health, Geneva University Hospitals and University of Geneva

Introduction: An important ongoing debate in the addiction field pertains to whether certain technology-mediated behaviors constitute tenable and independent constructs. This current talk addresses whether problematic technology-mediated behaviors could be conceptualized as a spectrum of related, yet distinct disorders (spectrum hypothesis), capitalizing on an approach that considers disorders as networks of symptoms.

Methods: We used data from the Cohort Study on Substance Use and Risk Factors (C-SURF), with a representative sample of young Swiss men (subsample of participants engaged in technology-mediated behaviors, n=3,404). Four technology-mediated addictive behaviors were investigated using symptoms derived from the DSM-5 and the component model of addiction: Internet, smartphone, gaming, and cybersex. Network analyses included network estimation and visualization, community detection tests, and centrality indices.

Results: The network analysis identified four distinct clusters corresponding to each condition, but only Internet addiction had numerous relationships with the other behaviors. This finding, along with the fact that few relationships take place between the other behaviors, suggests that smartphone addiction, gaming addiction, and cybersex addiction are relatively independent constructs.

Conclusions: Internet addiction was found to often be connected with other conditions through similar symptoms, suggesting that it reflects an "umbrella construct," i.e., a common

vector that mediates specific online behaviors. The network analysis conducted provides a preliminary support to the view that the focus on the specific activities performed online is central, and that the construct of "Internet addiction" is inadequate.

Individuelle Vulnerabilität für Störungen durch Glücksspielen und Konsequenzen für den Verbraucherschutz

Gerhard Bühringer, Anja Kräplin

Roxana Kotter, Robert Czernecka

Klinische Psychologie und Psychotherapie, Technische Universität Dresden

Liberale Gesellschaftsmodelle, die Soziale Marktwirtschaft in Deutschland nach dem Zweiten Weltkrieg, der Verbraucherschutzgedanke generell und das international dominierende Reno-Modell bei Glücksspielen (Responsible Gambling) gehen alle davon aus, dass Marktteilnehmer zunächst gleichberechtigt und gleichverantwortlich sind. Bei „asymmetrischer Information“, d. h. einem fehlenden oder geringeren Kenntnisstand des Glücksspielers im Vergleich zum privaten oder staatlichen Glücksspielbetreiber ist dieser sowie der Staat als Aufsichtsbehörde verantwortlich einen gleichen Wissensstand herzustellen. Unter der Bedingung ist der Käufer dann auch verantwortlich für sein Handeln (siehe Bankenaufklärung bei Kreditaufnahme). In dem Vortrag werden die einzelnen Ziele und Maßnahmen eines modernen Verbraucherschutzes im Bereich des Glücksspielens sowie die dabei bestehenden konkurrierenden Interessen vorgestellt. Eine besondere Rolle spielt dabei die individuelle Vulnerabilität eines Teils der Glückspieler für die Entwicklung einer Glücksspielstörung und die sich daraus ergebende Notwendigkeit besonderer Schutzmaßnahmen.

SESSION PLÉNIÈRE 2 / PLENARY SESSION 2

Measuring gambling-related harm

Matthew Rockloff

Central Queensland University, Bundaberg

Introduction: Prevalence research has often found that disordered-gambling ranges from 1-2% of adults in national and state surveys. Much like alcohol, however, harms from gambling are not restricted to only those people who are most severely affected. The World Health Organisation (WHO) has developed the Burden of Diseases framework that provides a consistent means for measuring how disease states, such as cancer or diabetes, affect quality of life.

Methods: The research described here applied the Burden of Diseases methodology to investigate harms from gambling by means of internet-mediated surveys.

Results: Harms from gambling in both Victoria (Australia) and New Zealand reveal that the majority of the burden of harm is born by the numerous low and moderate risk gamblers in the population, even as problem gamblers individually suffer more. Moreover, people with gambling disorders suffer a decline to their quality of life of around 44%, which is similar to the decline estimated for people with alcohol abuse disorder.

Conclusion: This paper outlines the opportunities and limitations of the present methodology for measuring gambling harms.

Modèles et éléments de méthode pour l'évaluation d'une politique « responsable » sur les jeux d'argent

Jean-Michel Costes

Observatoire Français des Jeux, Ministère des Finances, Paris

Contexte : La France, comme la très grande majorité des états européens, a adopté un modèle de gouvernance des jeux d'argent que l'on peut qualifier de « régulation d'une offre de jeu responsable » qui vise à prévenir ou réduire les dommages potentiels liés aux jeux d'argent. Ce type de stratégie a rarement fait l'objet d'une évaluation structurée, s'appuyant sur les méthodes de la recherche évaluative appliquée aux politiques publiques, qui proposeraient d'évaluer dans quelle mesure, au regard du cadre légal et des mécanismes de régulation, les effets ou impacts obtenus sont conformes aux effets ou impacts attendus.

Sujet : Cette présentation partira d'un modèle conceptuel global de ce type de gouvernance pour en examiner les possibilités d'évaluation en discutant la portée qui peut aller :

- du plus général, l'évaluation des objectifs parfois contradictoires du modèle (sécuriser les revenus des jeux et protéger la santé publique) par des études économiques de type coûts/bénéfices,
- au plus particulier, l'évaluation d'objectifs intermédiaires, tels que « réduire le jeu problématique », en s'appuyant sur quelques exemples récemment étudiés en France.

Conclusion : Sur ces sujets, des comparaisons internationales sont nécessaires. Elles ne seront possibles que par une standardisation minimum des méthodes. Cette présentation ouvrira quelques réflexions en ce sens, notamment en termes d'indicateurs et dans le domaine spécifique du jeu en ligne.

SESSION PLÉNIÈRE 3 / PLENARY SESSION 3

ÉTHIQUE DES POLITIQUES PUBLIQUES / THE ETHICS OF PUBLIC POLICIES

VENDREDI 29 JUIN / FRIDAY JUNE 29TH, 13:45-15:15, AUDITOIRE JOSEPH DEISS

Public health issues related to gambling within countries affiliated to the MedNET co-operation network

Jallal Toufiq¹, Maria Sabir²,

Fatima El Omari²

¹Ar-Razi University Psychiatric Hospital; National Center on Drug Abuse Prevention, Treatment and Research; Moroccan Observatory on Drugs and Addictions, Rabat

²Hôpital Psychiatrique Universitaire Ar-Razi, Rabat

The presentation is an overview of the issue of gambling in the southern countries of the Mediterranean region being part of MedNET. It is based on a survey filled by representatives of those countries regarding some characteristics of gambling. Plus, it describes the results of a survey on pathological gambling carried out in the greater Casablanca area in Morocco.

Health, economic, and legal policies: Key dimensions to harm reduction

Louise Nadeau¹, Magali Dufour², Richard Guay³, Sylvia Kairouz⁴, Jean-Marc Ménard⁵, Catherine Paradis⁶

¹Département de psychologie, Université de Montréal

²Université de Sherbrooke, Longueuil

³Gouvernement du Québec

⁴Research Chair on Gambling, Department of Sociology and Anthropology, Concordia University, Montreal

⁵Ministère de la Santé et des Services sociaux, Québec

⁶Canadian Center on Substance Use and Addiction, Ottawa

From 2010 to 2014, a Working Group on Online Gambling supported by the Minister of Finance of Québec examined the offering of online gambling in the province of Québec, Canada. The Report was made public in November 2014.

The method chosen to analyse the social impact of the development of online games and to analyse the regulatory, technical, economic and legal measures to counter illegal gambling was i) an extensive monitoring system to provide continuous and systematic data collection on issues considered pertinent to the mandate of the Group and ii) national and international consultations to identify best practices for online gambling. The results led the Group to propose to the Minister an integrated model comprised of three key dimensions: i) a socio-health dimension establishing a clear distinction between the need for primary and secondary prevention conducted by health

authorities free of conflicts of interest with the gambling industry, and the obligation for operators to provide an accessible evidence-base responsible offering of online gambling; ii) a socio-economic dimension, emphasizing the necessity of dynamic mechanisms of surveillance by an external control to ensure trustworthy games and a responsible offering of online gambling; iii) a legal dimension, identifying the challenges associated to the Canadian Constitution pointing out to the limited choices of Canadian provinces within the context of the Criminal Code since the provinces cannot licence online gambling sites considered illegal.

Five recommendations were formulated that ensured that the public treasury received the revenue inherent in online gambling and protected at-risk gamblers.

Gambling, freedom, democracy

Peter J. Adams

Centr for Addiction Research, University of Auckland

Background: The worldwide proliferation of high-intensity commercialized gambling yields high profits, a large portion of which comes from those experiencing harm from their gambling. This link between profits and addictive consumption motivates those who gain from gambling to seek ways of preventing government policy from imposing constraints on such consumption.

Main Issue: The ways in which gambling producers and retailers seek to influence policy will be broken down into three pathways or chains of influence. First, on the public good chain, a series of relationships aims to impress on the public and policy makers that industry are a vital part of an economy, that it is individual consumers and not the system that are responsible for problems and that industry is actively doing something about these problems. Second, on the knowledge chain, gambling research is by-and-large either directly or indirectly funded by industry sources which allows industry to slant research agendas in their favour. Third, on the political chain, industry actors strive to form relationships of mutual obligation with political actors through an array of personal contacts and favour exchanges. These three chains act together in driving pro-consumption gambling policies.

Conclusions: In pursuit of effective public health responses to gambling we urgently require an improved understanding of the tactics and mechanisms by which gambling industry has been able to divert policy in the direction of individualised and less effective measures.

SYMPOSIUM SD1

PRÄVALENZ UND ÄTIOLOGIE DER GLÜCKSSPIELSUCHT

Sind Mitglieder von Sportvereinen besonders gefährdet, glücksspiel-bezogene Probleme zu entwickeln? Theoretische Überlegungen und empirische Befunde

Tobias Hayer

Institute of Psychology and Cognition Research, University of Bremen

Die Spielhallengesetze in Bundesländern wie Bremen und Hessen verpflichten Erlaubnisinhaber einer Spielhallenkonzession, gesperrte und erkennbar spielsuchtgefährdete Spieler vom Spiel auszuschliessen und das Personal in der Früherkennung problematischen Spielverhaltens zu schulen.

In einem Praxistest wurde die Compliance des Personals in 29 von 111 Spielhallen in Bremen in Bezug auf angemessene Reaktionen auf ein süchtiges Spielverhalten der Gäste sowie

DONNERSTAG, 28. JUNI, 14:15–15:45, RAUM F205

die Durchführung von Sperrkontrollen überprüft. Auf Indikatoren problematischen Spielverhaltens reagierte das Personal in 6 von 112 Fällen (5%) mit auf Spielerschutz ausgerichteten Interventionen. Nur in 18 von 29 Fällen (62%) konnte eine Sperre, ein Hausverbot oder eine sperrähnliche Absprache eingerichtet bzw. getroffen werden. Bei den nachfolgenden 15 Kontrollbesuchen konnten 13 gesperrte Testspieler problemlos ihr Geld weiter an den Automaten verspielen. Nicht zuletzt aufgrund bestehender Interessenskonflikte bedarf es einer stärkeren und konsequenter Überwachung der Umsetzung gesetzlich geforderter Massnahmen des Spielerschutzes durch unabhängige staatliche Stellen. Die Einführung einer personengebundenen Spielerkarte, die direkt in den zu bespielenden Automaten einzuführen ist, könnte vorhandene Lücken bei der Personenkontrolle wirksam schliessen.

PRÄVALENZ UND ÄTIOLOGIE DER GLÜCKSSPIELSUCHT

Prävalenz von Störung durch Glücksspielen und anderer psychischer Störungen bei gesperrten Glücksspielern

Roxana Kotter¹, Anja Kräplin, Gerhard Bühringer

¹Institut für Klinische Psychologie und Psychotherapie, Arbeitsgruppe Abhängiges Verhalten, Risikoanalyse und Risikomanagement, Dresden

Die Spielsperre zur Verhinderung einer weiteren Teilnahme an Glücksspielen wird zunehmend als Instrument zum Schutz vulnerabler Spieler eingesetzt. Zur Frage der Notwendigkeit weiterer Hilfe-massnahmen sind genaue Kenntnisse zum Anteil der Personen mit einer Glücksspielstörung, möglichen weiteren psychischen Störungen sowie über zeitliche Abläufe notwendig. Die vorliegende Studie untersuchte dazu bei gesperrten Glücksspielern (1) die Prävalenz von Glücksspielstörung und anderen psychischen Störungen sowie (2) deren zeitliche Reihenfolge der Erstmanifestation.

Insgesamt nahmen 58 selbst- und fremdgesperrte Personen (76% männlich, Alter: M = 50, SD = 15) aus 5 deutschen Spielbanken an einer standardisierten klinischen Interviewdiagnostik (DIA X CIDI) sowie Fragebogenuntersuchung teil (u.a. Stinchfield Fragebogen, BSI). Bis zu 72% der gesperrten Glücksspieler erfüllten lebenszeitlich die Kriterien für eine Glücksspielstörung, ca. 25% erfüllten die Kriterien nach der Sperre (M= 4; SD = 2 Jahre nach der Sperre, 12

Monatsprävalenz). Lebenszeit Prävalenzen anderer psychischer Störungen waren ebenfalls hoch, insbesondere für affektive (48%) und substanzbezogene Störungen (29%). In bis zu 80% der Fälle manifestierten sich Angststörungen, substanz-bezogene und affektive Störungen zeitlich vor der Glücksspielstörung.

Psychische Störungen treten demnach häufig bei gesperrten Glücksspielern auf und können wichtige Faktoren für Beginn und Aufrechterhaltung einer Glücksspielproblematik sein. Für die Sperrpraxis ist es daher von Bedeutung, zusätzlich zur Glücksspielstörung das Vorliegen möglicher anderer psychischer Störungen zu erfassen, und neben der Sperre weitere Hilfen vorzusehen (z.B. Beratung und Psychotherapie).

Lucky You

Ines Bodmer

Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte, Radix, Zürich

Entlang einer dreiminütigen Spielfilmsequenz werden die offiziellen Kriterien zur Diagnostik des Pathologischen Spielens (DSM-5) illustriert und Überlegungen zum Wesen und zur Psychodynamik des Spielers angestellt. Das Referat soll auf spielerische Art und Weise die Ernsthaftigkeit des Themas nahe bringen und für die Besonderheiten des Störungsbildes sensibilisieren.

MÖGLICHKEITEN UND GRENZEN VON SPIELERSCHUTZMASSNAHMEN

Praxistest zum Spielerschutz in Spielhallen

Gerhard Meyer

Universität Bremen

Die Spielhallengesetze in Bundesländern wie Bremen und Hessen verpflichten Erlaubnisinhaber einer Spielhallenkonzession, gesperrte und erkennbar spielsuchtgefährdete Spieler vom Spiel auszuschliessen und das Personal in der Früherkennung problematischen Spielverhaltens zu schulen.

In einem Praxistest wurde die Compliance des Personals in 29 von 111 Spielhallen in Bremen in Bezug auf angemessene Reaktionen auf ein süchtiges Spielverhalten der Gäste sowie die Durchführung von Sperrkontrollen überprüft. Auf Indikatoren problematischen Spielverhaltens reagierte das Personal in 6 von 112 Fällen (5%) mit auf Spielerschutz ausgerichteten Interventionen. Nur in 18 von 29 Fällen (62%) konnte eine Sperre, ein Hausverbot oder eine sperrähnliche Absprache eingerichtet bzw. getroffen werden. Bei den nachfolgenden 15 Kontrollbesuchen konnten 13 gesperrte Testspieler problemlos ihr Geld weiter an den Automaten verspielen. Nicht zuletzt aufgrund bestehender Interessenskonflikte bedarf es einer stärkeren und konsequenten Überwachung der Umsetzung gesetzlich geforderter Massnahmen des Spielerschutzes durch unabhängige staatliche Stellen. Die Einführung einer personengebundenen Spielerkarte, die direkt in den zu bespielenden Automaten einzuführen ist, könnte vorhandene Lücken bei der Personenkontrolle wirksam schliessen.

Illegales Glücksspiel in der Schweiz. Implikationen für die Suchthilfe

Suzanne Lischer

Hochschule Luzern – Soziale Arbeit

Die glücksspielbedingten Probleme, welche sich für die Spieler/innen aus der Teilnahme an illegal organisierten Glücksspielen ergeben, wurden bisher nur am Rande erforscht. Um einen Überblick über das Problemfeld zu gewinnen, wurde eine explorative Untersuchung durchgeführt. Folgenden Fragestellungen wurde nachgegangen: (1) Wie wird der illegale Glücksspielmarkt aus Sicht der Betroffenen wahrgenommen? (2) Welche individuellen Gründe liegen der Teilnahme an illegalen Glücksspielen zugrunde? (3) Welche glücksspielbedingten Probleme nehmen Betroffene subjektiv wahr? (4) Wie schätzen Fachpersonen aus der Suchthilfe die glücksspielbedingten Probleme von Betroffenen ein?

Mit 18 Spieler/innen, welche an illegalen Glücksspielen teilnehmen oder teilgenommen haben, wurden problemzentrierte Interviews durchgeführt. Zudem wurden 36 Fachpersonen aus der Suchthilfe schriftlich befragt. Die Ergebnisse lassen vermuten, dass es in

der Schweiz ein leicht zugängliches illegales Glücksspielangebot gibt. Die Gründe für die Teilnahme an illegalen Glücksspielen sind vielfältig. Die Spieler/innen berichten von fehlenden Jugend- und Spielschutzmassnahmen, der Vergabe von Krediten und persönlichen Verstrickungen zwischen teilnehmenden Personen und Anbietern. Die Schilderungen decken sich mit den Einschätzungen der Fachpersonen aus der Suchthilfe. Das Ausmass des illegalen Glücksspiels sowie die spezifischen Probleme, welche für die Betroffenen aus der Spielteilnahme resultieren, sollten im Rahmen von epidemiologischen Studien untersucht werden.

Evaluierung von Spielerschutzschulungen unter besonderer Berücksichtigung von Testkäufen

Doris Malischnig

Institut für Suchtprävention der Sucht- und Drogenkoordination, Wien

Vor dem Hintergrund eines rudimentären Kenntnisstandes über die wissenschaftliche Evaluation von Spielerschutzschulungen bei Lotterieunternehmen und deren Auswirkung auf die Einhaltung von Jugendschutzvorgaben verfolgt das Forschungsprojekt der Universität Bremen das Ziel zu überprüfen, ob und in welchem Ausmass Spielerschutzschulungen für Vertriebspartner/innen der Österreichischen Lotterien in den Jahren 2010 bis 2014 zur Umsetzung der Jugendschutzvorgaben (Compliance) beigetragen haben.

Die Überprüfung der Fragestellungen erfolgt unter Zuhilfenahme des Vier-Ebenen-Modells von Kirkpatrick (1970) und der Theorie des geplanten Verhaltens nach Ajzen (1991). Auf Basis der Ergebnisse kann gefolgert werden, dass die Zufriedenheit mit den Schulungen und das Wissen über Glücksspielsucht, über Beratungs- und Hilfemöglichkeiten für Problemspieler/innen und über die Einschätzung, Problemspieler/innen zu erkennen, bei den Verkäufer/innen in den Jahren 2010 bis 2014 signifikant zugenommen hat. Die Auswertung der Testkäufe der Analysestichprobe ergab 2014 in 12.2 % der Testfälle ein regelwidriges Verhalten.

Die Frage nach dem Ausweis und die Überprüfung des Alters der Testperson, die ein Lotterieprodukt kaufen wollte, führten dazu, dass nicht verkauft wurde. Außerdem zeigen die Ergebnisse dieser Untersuchung, dass eine höhere Anzahl absolviertener Spielerschutzschulungen und eine positive Einstellung zu Testkäufen Prädiktoren dafür sind, dass sich die Vertriebspartner/innen bei der Einhaltung der Jugendschutzvorgaben regelkonform verhalten, während das Geschlecht und das Alter des Testkäufers/in Prädiktoren für einen Verkauf sind.

Im Rahmen der Schlussfolgerungen werden Massnahmen präsentiert, die zeitnah und zielführend dazu führen sollen, die Compliance nachhaltig zu erhöhen.

ONLINE- UND OFFLINE-MASSNAHMEN DER SPIELSUCHTPRÄVENTION

Offline und Online Kampagnen zur Sensibilisierung der Geldspielsucht-thematik

Nadia Rimmann, Silvia Steiner

SOS-Spielsucht, Interkantonales Programm von 16 Deutschschweizer Kantonen zur Geldspielsucht-prävention, Sucht Schweiz, Lausanne

Sos-Spielsucht (Interkantonales Programm von 16 Deutschschweizer Kantonen zur Geldspielsucht-prävention) führte in den Jahren 2015 bis 2018 mehrere aufeinanderfolgende Sensibilisierungskampagnen zur Geldspielsuchtprävention durch. Die Kampagnen wurden konzeptuell durch verbindende Elemente aufgebaut, nutzten jedoch je nach Zielgruppe andere Kanäle zur Erreichung, d.h. über Social Media, Online-Marketing oder klassische Medienarbeit.

Das Kernelement der erfolgreichsten Kampagne aus dem Jahr 2016 sind drei reale Geschichten (Storytelling) erzählt in Form eines Dokumentarfilms Glück.Spiel.Sucht. Ismail, Sonia und André berichten im Film über ihre persönlichen Erfahrungen und erlauben es, durch die Authentizität ihrer Geschichten auf unterschiedlichen Ebenen Emotionen und Anteilnahme bei verschiedenen Zielgruppen auszulösen. Die anvisierten Zielgruppen des Dokumentarfilms bestanden aus problematisch und pathologisch Spielenden, ihren Angehörigen sowie der Allgemeinbevölkerung. Der Dokumentarfilm enthält zusätzlich zu den drei Erzählsträngen Informationsblöcke, über welche fachliche Inhalte und Fakten zum problematischen Geldspiel vermittelt werden.

Die ineinander greifenden Online- und Offline-Marketingmassnahmen, welche die Zielgruppen auf die Website www.sos-spielsucht.ch führten, wurden durch eine fokussierte als auch breite Medienarbeit unterstützt.

Die Outputs und Outcomes der einzelnen Kampagnen wurden evaluiert und flossen in die Nachfolgekampagnen sowie Marketingmassnahmen für die Promotion der Zielwebsite www.sos-spielsucht.ch zwischen den Kampagnen ein. In der Präsentation werden das Konzept, die Marketing-Massnahmen, die Evaluationsresultate sowie die Lessons Learned aus den drei Kampagnen vorgestellt und Stellung zu Kernfragen zur Zusammenarbeit mit ehemals geldspielsüchtigen Personen im Rahmen einer medialen Kampagne genommen.

Safer Gambling: Webbasierte Selbsthilfeoberfläche

Christian Ingold, Franz Eidenbenz, Ines Bodmer

Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte, Radix, Zürich

Im Fokus des Selbsthilfeangebotes stehen Personen, die ihr Spielerhalten möglicherweise verändern wollen, aber keine Beratung in Anspruch nehmen können bzw. möchten. Die Module der Website helfen, Erkenntnisse zu gewinnen, Feedbacks zu erhalten und konfrontiert zu werden. Daraus soll im Sinne der Verhaltensprävention eine Motivation zur Veränderung entstehen. Das Ziel ist ein risikoarmer, verantwortungsvoller Konsum.

Website und App wurden in Partnerschaft mit den 16 Nordwest-, Zentral- und Ostschweizer Kantonen sowie dem Kanton Schaffhausen erstellt. Das Zentrum für Spielsucht hat die Ersstellung umgesetzt.

Sich mit seinen Motiven beschäftigen, welche zum Spielen drängen. Herausfinden, welche attraktiven Alternativen es zum Spielen gibt. Herauszufinden, ob man problematisch spielt und Tipps erhalten, wie gesetzte Ziele einhalten werden können. Diese Funktionen bietet Safer Gambling neben Fakten und Illusionen rund ums Geldspiel, kurzen Testimonialclips von Betroffenen und dem Tagebuch. Letzteres ist als kostenlose App konzipiert. Die wissenschaftlich belegten relevanten Einflussfaktoren des Spielerschutzes werden erfasst: Geld

und Zeit. Innerhalb von jeweils einem Monat entsteht so ein Überblick zum eigenen Spielverhalten, welches mit den selber gesetzten Zielen verglichen werden kann.

Safer Gambling wurde vorerst als «Selbsthilfe-Tool» genanntes Manual mit linearem Ablauf erstellt. Einer selbständigen Erarbeitung standen hingegen die hohen kognitiven und motivationalen Anforderungen an die Zielgruppe im Wege. Deshalb wurde eine attraktive, selbsterklärende webbasierte Version zur selbständigen Nutzung erstellt. So kann Personen, welche sich nicht getrauen, einen Therapietermin zu vereinbaren oder auf der Warteliste für einen solchen stehen webbasiert und niederschwellig sofort geholfen werden. Mit einem derartigen Angebot wird die Angebotslücke vor einer individuellen persönlichen Beratung oder Therapie geschlossen.

Erfahrungen aus der Behandlungspraxis am Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte, Radix, Zürich

Franz Eidenbenz

Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte, Radix, Zürich

Betroffene mit einer Glücksspielproblematik für eine Behandlung zu motivieren und in Therapie zu halten stellt sich vielfach als eine grössere Herausforderung dar. Das Behandlungskonzept des ambulanten Zentrums in Zürich, das ausschliesslich auf die Behandlung von Verhaltenssüchten insbesondere Geldspiel ausgerichtet ist, wurde seit der Eröffnung der ambulanten Institution 2011 auf dieses Ziel ausgerichtet. Im Referat wird die Konzeption des Zentrums kurz vorgestellt, konkrete Interventionen aus der klinischen Praxis referiert und die Erfahrungen aus der Behandlung reflektiert. Im Anschluss sollen auch Fragen und Erfahrungen die Arbeit mit Menschen mit einer Geldspielproblematik und deren Angehörige betreffend diskutiert werden

ANSÄTZE IN DER THERAPIE DER GLÜCKSSPIELSUCHT BEI SPEZIFISCHEN GRUPPEN

Glücksspielprobleme bei türkeistämmigen Migranten

Sven Buth¹, Sascha Milin, Jens Kalke

¹Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD), Hamburg

In Deutschland leben ca. drei Millionen Menschen mit türkischem Migrationshintergrund. Aus Repräsentativbefragungen ist bekannt, dass diese Bevölkerungsgruppe eine besondere Affinität zum Glücksspiel hat und Spielformen favorisiert, die ein erhöhtes Abhängigkeitsrisiko beinhalten (Sportwetten, Automatenspiele). So kommt eine Auswertung auf einen Anteil von 16% Sportwettenden und 12% Automatenspielenden (12-Monatsprävalenz) unter den türkeistämmigen Migranten/innen, gegenüber Anteilen von jeweils 4% unter der deutschstämmigen Bevölkerung (Kastirke et al., 2016). Entsprechend findet sich ein überdurchschnittlich hoher Anteil von pathologisch Glücksspielenden unter den Türkeistämmigen (4,0%; Deutsch: 0,7%). Gleichzeitig verweisen die Ergebnisse empirischer Studien darauf, dass bei ihnen die Raten der Inanspruchnahme von Hilfeangeboten und deren Erfolgsquoten reduziert sind. Welche Faktoren hierfür verantwortlich sind, ist bisher nur unzureichend untersucht worden.

Das Gesamtprojekt gliederte sich in mehrere Teilprojekte (TP) auf: TP 1 beinhaltete leitfadengestützte Interviews mit neun Experten/innen, in TP 2 wurde eine qualitative Befragung von acht türkeistämmigen Personen mit glücksspielbedingten Problemen durchgeführt und TP3 umfasste eine quantitative Befragung von 81 jemals im Leben pathologisch spielenden türkeistämmigen Personen (PGS) und 80 türkeistämmigen Befragten ohne Spielprobleme. Abschliessend fand ein Experten-Workshop statt, in welchem die Ergebnisse der drei TPs diskutiert und Empfehlungen für Prävention und Hilfe formuliert worden sind.

Es liegen bei den PGS häufig gravierende migrationsspezifische Risikofaktoren (u. a. defizitäre soziale Teilhabe, schlechte Sprachkenntnisse) sowie kulturspezifische Problemkonstellationen vor. Es zeigt sich eine hohe Bedeutung von sozialen Motiven des Spielens (z.B. Freunde treffen) sowie des maladaptiven Copings (Flucht vor Alltagsproblemen). Türkeistämmige bevorzugen Glücksspiele mit einem höheren Gefährdungspotential, insbesondere Automatenspiele und Sportwettanbiete. Fast ein Fünftel der Gruppe der PGS benennt als Zuwendungsgrund die Eheschliessung mit einer in Deutschland lebenden Partnerin. Viele dieser Personen verfügen über keine Berufsausbildung und fast die Hälfte von ihnen ist nur in Teilzeit oder gar nicht beruflich tätig. Nur etwas mehr als die Hälfte der PGS bewertet die eigenen Deutschkenntnisse als gut. Glücksspielprobleme werden mehrheitlich als Ausdruck einer Charakterschwäche angesehen und Hilfeangeboten wird eine nur geringe Bedeutung zuerkannt. Es bestehen erhebliche Informationsdefizite hinsichtlich der Bewertung einer Sucht als psychische Erkrankung, des Suchtpotenzials der Spielangebote sowie Form und Inhalt bestehender Hilfeangebote.

Insgesamt zeigt sich eine grosse Aufgeschlossenheit gegenüber Prävention und Spielerschutz. Dies betrifft auch solche Institutionen, die eng mit der Herkunftskultur verknüpft sind, wie religiöse und kulturelle Einrichtungen, türkische Restaurants und Zeitungen. Aufgrund der Wissensdefizite dieser Klientel ist die (Weiter-)Entwicklung von zielgruppenspezifischen Massnahmen dringend erforderlich. Ferner sind Massnahmen notwendig, die die Angebote professioneller Hilfe entstigmatisieren. Türkischsprechende Berater und Therapeuten dürften erheblich dazu beitragen, dass der Zugang erleichtert und Vorbehalte der betroffenen Spieler wie Angehörigen abgebaut werden. Hierfür bedarf es einer besonderen Förderung der Ausbildung von türkeistämmigen Fachkräften.

Kulturkompetenz in der Beratung von Menschen mit Einwanderungsgeschichte bei Glücksspielproblemen

Mete Tuncay

Glücksfall - Zentrum für Spielschutz e.V., Mannheim

Pathologisches Glücksspiel ist unter Migranten, insbesondere aus orientalischen Kulturreihen überproportional häufig vertreten (aus BzGA, 2017). Die Nutzung von psychosozialen und therapeutischen Hilfen durch diese Zielgruppen bildet die erhöhte Prävalenz nur unzureichend ab. Gelingt es einmal sie anzubinden, werden beide Seiten neben sprachlichen vor allem mit kulturellen Hürden konfrontiert. Es gilt in der therapeutischen und psychosozialen Arbeit mit diesen Zielgruppen, unterschiedliche Konzepte von Identität, Erkrankung und Genesung in einem höchst stigmatisierten Themenkomplexen zusammenzuführen. Der Vortrag stellt neben den stresspsychologischen Merkmalen von Migration und Integration, epidemiologischen Befunden, Beispiele und Anregungen für gelingenden Zugang, Anbindung und Therapie vor.

Pathologische Glücksspielerinnen

Andrea Wöhr

Forschungsstelle Glücksspiel, Universität Hohenheim, Stuttgart

Wenn von Menschen mit Glücksspielproblemen die Rede ist, denken die meisten an einen bestimmten Personentyp: männlich, jüngeren Alters, womöglich mit Migrationshintergrund. Nur wenige verbinden pathologisches Glücksspiel auch mit dem männlichen Geschlecht. Durch die Konzentration auf die (zahlenmäßig dominierende) Gruppe von männlichen Spielern besteht die Gefahr, dass Besonderheiten von Problem- und pathologischen Spielerinnen vernachlässigt oder vergessen werden.

Dennoch unterscheiden sich männliche und weibliche Glücksspieler in einigen Aspekten:

- Prävalenz
- Komorbiditäten
- Spielbeginn
- Stressbelastung
- Spielmotivation
- Spielform

Die Kenntnis dieser Unterschiede kann für die Therapie nützlich sein, da sie sowohl das Hilfesuchverhalten als auch den Verlauf und Erfolg der Therapie beeinflussen.

PUBLIC HEALTH AND POLICY

Gambling and gaming convergence: Epistemological shifts and challenges for public health**Sylvia Kairouz***Research Chair on Gambling, Department of Sociology and Anthropology, Concordia University, Montreal*

Background: With the digitalization of gambling and gaming, the lines of inquiry are more likely to cross over various systems raising questions about their distinctive natures and overlaps. Their digitalization might impact on the parameters regulating online gambling and digital games, their structure, the experience of the players, and the associated harm and preventive response. The Pay-to-Win (P2W) games are a petri dish for understanding the risk associated with these new forms of hybrid games.

Issue: This presentation will discuss the implication of the hybridization process between gambling and some forms of games in the digital space, and the challenges that we are confronted to with the emergence of new forms of games. It will 1) address the epistemological and methodological shifts that have been occurring with the overlapping of gambling and pay-to-win games; 2) present an epidemiological analysis of the profile of users of traditional gambling activities and new emerging pay-to-win games; 3) investigate the harms associated with forms of games using a public health approach; and 4) discuss the challenges for regulation including harm-minimization strategies and services to the population.

Conclusion: The emerging and pervasive reality of new forms of hybrid games resulting from concurrent processes of gamification and gamification of digitalized games is an ongoing process and a moving target for researchers. By providing examples of the overlap between gaming and gambling, their epistemological and methodological challenges, and the socioeconomic consequences, the current research agenda as well as the regulatory and public health debates are informed.

Neighborhood perceptions and gambling behavior**Eva Monson, Sylvia Kairouz, Marie-Josée Fleury, Jean Caron***Department of Community Health Sciences, University of Sherbrooke*

Introduction: Within the field of gambling research an emerging body of literature has begun to examine the associations between neighbourhood context and gambling participation and problems. Previous research has been heavily focused on objective measures of neighborhood influence on gambling outcomes while few studies have examined subjective expressions of neighborhood context as they relate to gambling outcomes.

Method: This study aimed to expand knowledge through cross-sectional investigation in the 4th wave of an epidemiological community sample ($N = 1,862$) of the associations between perceived neighbourhood contextual factors and gambling participation and problems.

Results: Our findings reveal that community participation is positively related to gambling participation, even after accounting for control variables. Problematic gambling is positively associated with perceived neighborhood disorder.

Conclusions: Findings highlight the necessity that any public health effort to reduce the burden of gambling-related health and social problems must recognize the spatial and contextual distortions of gambling opportunities in the urban environment.

Six public policy interventions to prevent gambling-related harm**Jani Selin***The Alcohol, Drugs and Addictions Unit, National Institute for Health and Welfare (THL), Helsinki*

Results of a Finnish report on the effective interventions for the prevention of gambling-related harm are presented. The Ministry of Social Affairs and Health requested in 2017 a report on the effective and suitable public policy interventions for the prevention of gambling-related harm. Researchers from the National Institute for Health and Welfare (THL) and from the University of Helsinki reviewed the existing research literature and assessed the suitability of the interventions for preventing gambling-related harm in the context of the Finnish state monopoly system. Based on the evidence and expertise the researchers recommended six interventions in their report: restrictions on the geographical availability of gambling, restrictions on the number of gambling venues (especially concerning EGM's), restrictions on gambling in restaurants licensed to serve alcohol, mandatory identification of the gamblers, mandatory precommitment, and self-exclusion. The researchers also stressed the importance of proper implementation and ex post evaluation of the effects. The evidence base of the recommendations and the assessment of their suitability are presented. In addition, the reception of the report and the public debate it provoked are discussed.

STAKEHOLDER PERSPECTIVES

'What's going on here?': Key stakeholder perspectives on social casino gambling games

Jennifer Reynolds

Research Chair on Gambling, Faculty of Sociology & Anthropology, Concordia University, Montreal

Introduction: A legal definition of gambling relies on three components: consideration, chance, and prize. In essence, money in, a game involving an element of chance, and the potential to win a prize. However, what constitutes those elements is often up for debate and varies according to jurisdictional interpretation. Social casino games, found on social networking sites and mobile apps, challenge our understanding of gambling, gaming, and regulation. The minimum age requirement to engage in social casino games is thirteen years of age. The emergence of this new gambling frontier and its low barrier to entry, inevitably adds a new layer of risk and ethical considerations for public health.

Method: In-depth interviews were conducted with 30 professionals affiliated with the fields of gambling and gaming to get an understanding of 'what is going on here?' and the implications and concerns regarding the industry. Interviews were analyzed using thematic analysis.

Results: Findings illustrate two separate perspectives: 1) a legal-based perspective, which considers social casino games, not as a form of gambling, but rather a harmless form of entertainment; and 2) an experiential-based perspective, which takes into consideration players' perceptions and experiences, alongside the mechanical elements of the games.

Conclusion: The prevailing knowledge promotes the dualism between gambling and gaming, however technology is now blurring the lines. This presentation will call attention to the implications of this convergence, as a result of the lack of clarity around social casino games, for the protection and prevention of gambling-related harms to vulnerable populations, such as youth.

The unlevel playing field of gambling regulation and its influence on organisational performance

Lea Meyer

Polaris Strategic Foresight and University of Lucerne

This contribution examines the interplay between state regulation and the way organisations define performance. Performance is generally understood to be a multidimensional concept, but the extent to which its different facets are shaped by regulation remains an understudied question. This study aims to address this question. To do so, it examines the definition of performance of regulated organisations, i.e. the way they define the success of the organisation. The leading question is whether organisations integrate in their performance strategy responsible gambling and security aspects and follow them up with their performance reporting system. In order to undertake this investigation, the study focuses on the performance definitions of organisations in six different sport betting and lottery regulations. Qualitative data is gathered from primary and secondary documents as well as through semi-structured interviews with chief executive officers (CEO), members of executive management and gambling experts in each of these countries.

The contribution concludes that the performance definitions of the organisations under study are indeed multidimensional, as well as clearly influenced by their respective regulatory environments. However, not all performance dimensions identified are present.

Informing and implementing a public health approach to reduce gambling harms in Ontario, Canada

Jess Voll

Gambling Research Exchange Ontario, Guelph

Background: Problem gambling maps to many social determinants of health and has a shared trajectory with other mental health addictions. Despite this, problem gambling has failed to gain significant traction alongside other addictions as a public health priority. Gambling Research Exchange Ontario (GREO) is a provincially-funded organization that mobilizes knowledge and is leading meaningful dialogue about population-level approaches to reducing harm from gambling.

Main Issue: A public health perspective includes both recognizing the co-occurring issues and disorders that accompany gambling harms as well as identifying populations that are particularly vulnerable. To create an informed public health approach, GREO assessed knowledge needs with a provincial consultation of public health practitioners and conducted a scoping review of evidence. As gambling harms were not a priority issue for public health providers, GREO developed a comprehensive strategy to address policy decisions, promote information and communication, and build skills within community organizations. Key activities included identifying knowledge needs and priorities, providing accessible evidence, developing meaningful partnerships, and building community capacity with funded projects.

Conclusion: Many parallels exist between gambling and other health concerns that fall under a public health mandate. Our work to date has given public health professionals, policy makers, and researchers a grounding in the physical, sociocultural, economic and environmental determinants that influence the distribution of gambling harm in the population. The findings that informed GREO's approach will be discussed along with initial evaluation results of the key activities.

Generating action on pressing gambling issues based on research, citizen values, and stakeholder insights

Trudy Smit Quosai, Jess Voll

Gambling Research Exchange Ontario, Guelph

Background: Responsibility for gambling operation, regulation, and risk management are all functions of the provincial government in Ontario, Canada. Current expansion of gambling opportunities in Ontario and having a system to address harms that tends to be dispersed and siloed, create a pressing issue to be addressed with open dialogue.

Main Issue: Gambling Research Exchange Ontario (GREO) partnered with McMaster University Health Forum to use a rigorous, evidence-based approach to work toward strengthening collaboration to reduce gambling-related harms. A stakeholder dialogue was convened with key contributors in gambling and related health fields in order to support a full discussion of relevant considerations, including research evidence and citizen values, for the purpose of informing action. Three objectives for action were: 1) getting the right services to those who need them and bringing forward a public-health perspective, 2) aligning how allocated funds can best be used, and 3) establishing governance structures that clarify leadership, strengthen collaboration, and promote cross-sectoral partnerships.

Conclusions: Participants had the opportunity to share their views and experiences, to learn from the research evidence and from others' perspectives, and to leave the event well positioned to champion efforts to address the issue. Overall, participants agreed on a need to collaboratively develop a cross-sectoral strategy that considers services, funding, and governance. Calls to action include clarifying the roles and responsibilities of organizations, expanding the focus of supports to include a full spectrum gambling harms, prioritizing public health approaches, and improving collection, sharing, and analysis of data to inform decision making.

PLAYER PROTECTION

A comparative study on online gambling regulation and its socioeconomic consequences

Ingo Fiedler

Universität Hamburg; Concordia University, Montreal

Background: Gambling is considered a non-ordinary economic activity in most jurisdictions and is thus usually highly regulated. Especially for online gambling, regulatory approaches differ strongly across countries, for example in form of liberal licensing system, a restrictive licensing system, a state monopoly, or a prohibition. Nine German states have funded a study to compare the socioeconomic effects of these different regulatory models to inform the debate about online gambling in Germany.

Main Issue: The regulation of online gambling is compared across eight different European countries and linked to the regulatory goals of these countries that are mentioned in the respective laws as well indicated directly by regulatory bodies. Socioeconomic indicators of the effects of online gambling regulation are derived and categorized as economic and fiscal indicators, public health indicators, and public order indicators. By gathering information on these indicators, the success of the respective regulators models is assessed according to the respective regulatory goals.

Conclusions: The optimal choice of a regulatory model depends on the goals of gambling regulation. At the same time, there are certain results that allow to determine best practices of regulation and that can help informing regulators, who want to optimize or change the law. These best practices especially include player protections systems for regulated gambling operators as well as lessons learned from the law enforcement against unregulated operators.

Problem Gambling, a shared responsibility: A summary of the first 500 comments submitted to the Gambling Watch UK website

Jim Orford

School of Psychology, University of Birmingham

The Gambling Watch UK website was set up by the author in August 2012 since when over 500 comments have been posted on the site. An analysis of those comments conducted by the author. Over three-quarters of all comments, judging by their content, were posted by people who were having, or had had, problems with their own gambling. Smaller groups were those who had relatives or friends with gambling problems, academics or professionals, or other members of the public. Gambling problems were described in personal terms, involving a loss of control over gambling, almost always referred to as an 'addiction', resulting in large financial losses, debts, damaging mental health effects, and harm to family relationships. Insights into such personal problems included the role of large wins in promoting a compulsion to gamble excessively, and the capacity of compulsive gambling to induce suicidal thoughts. At the same time such problems were seen as political, influenced by the availability of particularly addictive forms of gambling such as EGMs offering high stake, virtual casino games, the 'greed' of gambling operators, widespread gambling advertising, and the failure of government to protect its citizens. Many of the comments seamlessly wove the personal and political themes together. Conclusion: It is widely understood that gambling problems are simultaneously personal and political and that both gamblers and those who provide or benefit from addictive forms of gambling are jointly responsible for resulting problems.

Player Protection Tools in online and card-based gambling

Michael Auer

neccton, London and Lienz

Online Gambling is increasingly becoming popular over the last couple of years. There are several aspects like availability and anonymity which can pose serious threats to vulnerable groups. However online gambling also offers technical possibilities to protect vulnerable groups. In online gambling players' bets, wins, losses and deposits are recorded. Previous research has shown that with the help of analytics risky behaviour can be identified and even predicted. Michael Auer and Mark Griffis have investigated the effects of voluntary limit setting, interactive pop-ups and personalised messages across several studies. In this presentation we would like to provide an overview of the research findings so far and a guideline how online operators can successfully protect their players.

Setting limits: Gambling, science and public policy

Pekka Sulkunen¹, Thomas F. Babor², Jenny Cisneros⁷ Örnberg, Michael Egerer³, Matilda Hellman³, Charles Livingstone⁴, Vivre Marionneau³, Janne Nikkinen³, Jim Orford⁵, Robin Room⁸, Ingeborg Rossow⁶.

¹*University of Helsinki*

²*UConn Health Center, University of Connecticut*

³*Centre for Research on Addiction, Control and Governance (CEACG), University of Helsinki*

⁴*School of Public Health and Preventive Medicine, Monash University, Melbourne*

⁵*School of Psychology, University of Birmingham*

⁶*Norwegian Institute of Public Health, Oslo*

⁷*Stockholm University*

⁸*Victorian Responsible Gambling Foundation, Melbourne*

Commercial gambling has developed into a mass consumption industry on a global scale. It is a significant source of profits but also a way of collecting money from players to public budgets and beneficiaries, mostly civil society organizations that produce services in sports, culture, social work and health care. Part of the money comes from vulnerable populations that are themselves in need of help.

This presentation summarizes an international collectively authored book on policies that will minimize the individual and collective harms. The book develops a public interest framework to gambling policy, reviews the history of modern gambling, maps out the growing burden of harm from the activity, and examines the factors that have an impact on that burden. Accessible scientific evidence is applied to evaluate the effectiveness of regulation. Excessive spending can be reduced, but this affects the total amount of money collected by the game operators. Game features, venue characteristics, and spending limits can be and are regulated, but not always in the public interest. Instead, "responsible gambling" policies often serve the money collecting aims.

The main obstacle to successful regulation lies in the epidemiological facts presented in this book. Preventing harm is not possible without limiting the overall volume of the activity, because problem users bring in the largest share of the money to the trade.

Support services for problem gamblers are important but cannot solve the problem. Priority should be given to their accessibility rather than the comparative efficiency of different treatment methods.

FROM RISK FACTORS TO SELECTIVE PREVENTION

Gender differences in gambling preferences and problem gambling: A network-level analysis

Stéphanie Baggio¹, Sally Gainsbury², Vladan Starcevic³, Jean-Baptiste Richard⁴, François Beck⁵, Joël Billieux⁶

¹Division of Prison Health, Geneva University Hospitals and University of Geneva

²Brain and Mind Centre, School of Psychology, University of Sydney

³Sydney Medical School Nepean, Discipline of Psychiatry, University of Sydney

⁴French Public Health Agency, Saint-Maurice

⁵Institut Pierre Louis d'Epidémiologie et de Santé Publique, UMRS 1136, ERES, Sorbonne Université, Paris

⁶Addictive and Compulsive Behaviours Lab ACB-Lab), Institute for Health and Behaviour, University of Luxembourg

Most gambling studies have a gender-blind research approach, although a large body of scientific evidences suggests that males and females have different gambling behaviors, such as different preferences for gambling activities and different gambling-related harm. The present study is the first to address these gender differences using a network analysis, an innovative approach that considers disorders/concepts as dynamic systems of interacting symptoms/items. Data on gambling activities and problem gambling (using the Problem Gambling Severity Index) were collected in a representative sample of French adult gamblers (n=8,805). We capitalized on the network analyses to directly compare associations of the specific gambling activities with gambling disorder symptoms separately for both genders. The network analyses showed that problem gambling was strongly associated with gambling machines among females, whereas it was related to sport betting, poker, and casino games among males. These findings demonstrate the links between various gender-specific gambling patterns and problem gambling and suggest a need to consider these gender differences to improve prevention efforts. More broadly, the present study highlights the importance of gender differences for gambling research and policy

Mind the G.A.P. Gambling-Addiction-Prevention: Preventive programs for young students in Italy

Fulvia Prever¹, Maddalena Borsani², Giacinta Genovese²

¹ALEA Association, Sun(n)coop, Milano

²Sun(n)coop, Milano

Background: According to data of Italian Pediatric Association, 800.000 young adolescents aged 10 to 17 have already gambled. Scientific evidence indicates that prevention efficacy is associated to early intervention, increasing protection factors and reducing risk behaviours. For this reason it is essential to develop specific interventions dedicated to children and early teens. This research aims to investigate what is the children's perception of game of chance, as a possible predictor of their attitude towards gambling, and how erroneous thoughts may trigger their behaviour related to hazard. The study will explore the connection of game of chance experienced emotions and the probability of getting hooked from this activity in comparison to healthy competitions or games of skill. The investigation was based on an experimental model (Savron, 2017) modified by our team with innovative integrations. The study hypothesis is that children may feel to improve in chance games as much as they do in skill games. This strategy may lead to their will to continue gaming while trying to win.

Method: 141 children from six classes at primary school, age 9-11, participated to three games: a skill game, a collaborative game and a chance game (dice). After each game they were tested regarding their emotions. Then, after all three games they took a comparative test. Finally, one week later, they took a liking tests on the whole event.

Results: Descriptive analysis results indicated which cognitive and emotional influences could be predictive of pathological gambling onset. One of the main identified themes on the association between chance game and gaming appeal was "frustration and will to improve leads to desire to gamble again". **Conclusions:** The study results contribute to a new understanding to implement better gambling prevention programs for children and young adolescents. They also provide hints for further research to develop efficient evidence based and economic prevention projects.

Problematic mobile phone use, personality traits-domains and emotion regulation in adolescence

Simone Amendola, Valentina Spensieri, Rita Cerutti

Department of Dynamic and Clinical Psychology, Sapienza University of Rome

Background and aims: For two decades scientific research is studying excessive and dysfunctional new technologies use and its influence on people's lives, in terms of impairment in personal, relational, scholastic and work functioning. Problematic mobile phone use (PMPU) is associated with psychopathological symptomatology and negative consequences. Therefore, the aim of the present study is to investigate gender differences in PMPU as well as to examine the relationship between PMPU, personality traits-domains, emotional regulation and its specific dimensions among Italian early adolescents.

Method: 204 early adolescents (97 males, 47.1% and 109 females, 52.9%) aged 11 to 14 years (mean age = 12.12; SD = 0.93) were recruited from two Italian secondary public schools and involved in this study. Data were collected using the Brief Multicultural Version of the Test of Mobile Phone Dependence (TMD brief), the Personality Inventory for DSM-5 Brief Form (PID-5- BF) and the Difficulties in Emotion Regulation Scale (DERS).

Results: Descriptive statistics on TMD brief showed that females reported significantly higher scores than males ($F(1,204) = 3.83$, $p <.05$). Correlational analysis reported significant association between PMPU and overall personality dysfunction ($r = .407$, $p <.001$). Furthermore, a significant correlation between TMD brief and DERS was observed ($r = .436$, $p <.001$), supporting hypothesis that adolescents with greater overall personality dysfunction and emotion dysregulation are more likely to experience PMPU. Additionally, stepwise linear regression pointed out that the lack of effective emotion regulation strategies, antagonism, female gender and psychoticism predicted PMPU ($F(4,204) = 19.23$, $p <.001$, $R^2=.28$).

Conclusion: Findings of this study highlight a link between PMPU, personality trait domains and emotion dysregulation. Further research with larger sample sizes is needed to confirm our data.

FROM RISK FACTORS TO SELECTIVE PREVENTION

The impact of shyness on internet addiction in preadolescence: The mediating role of somatic symptoms

Valentina Spensieri, Simone Amendola,

Rita Cerutti

Department of Dynamic and Clinical Psychology, Sapienza University of Rome

Background and aims: Internet has revolutionized communication worldwide and it has been considered as an essential part of people's life. The current generation has drawn heavily on the internet for learning, social and pleasure activities. Children and adolescents appear to be less selfregulated and more susceptible to media influences. Recent studies suggested that internet overuse leads to social alienation, with a negative impact on physical health (e.g., headache and weakness). The aim of this study was to investigate the mediating role of somatic symptoms in the relationship between shyness and internet addiction among 200 youth internet users. Furthermore, this study aims to explore the moderator role of shyness in the association between somatic symptoms and internet addiction.

Method: 200 Italian preadolescents (48.9% males) aging from 10 to 15 years (mean age= 12.50 ± 0.99 years) were recruited from public middle schools located in Rome (Italy). Participants completed measures assessing internet addiction (Internet Addiction Test), shyness (Children's Shyness Questionnaire) and somatic symptoms (Children's Somatization Inventory). SPSS macro PROCES (model 74) was used to test our hypothesis in which shyness is modelled to exert an effect on internet addiction indirectly through somatic symptoms as well as directly, with moderation of the effect of somatic symptoms on internet addiction by shyness.

Results: Data indicated a significant correlation between internet addiction and somatic symptoms ($r = 0.244$, $p < .05$). Additionally, a significant association between shyness and somatic symptoms was observed ($r = 0.275$, $p < .01$), supporting our hypothesis that shy preadolescents are more likely to experience psychopathological symptoms (e.g., somatization).

Conclusion: Further findings highlighted that somatic symptoms significantly mediated the effect of shyness on internet addiction. Finally, shyness moderated the relation between somatic symptoms and internet addiction. The pattern of our results supports our hypotheses, predicting that higher levels of shyness may predispose pre-adolescents with somatic symptoms to become addicted to the Internet.

SYMPOSIUM SE5

THURSDAY JUNE 28TH, 14:15-15:45, ROOM E230

GAMBLING, GAMING, COADDICTION AND COMORBIDITIES

Convergence between gambling and gaming? The point of view of youth gamblers-gamers

Magali Dufour¹, Joël Tremblay²,

Mathieu Goyette³ Yasser Khazaal⁴,

Natacha Brunelle², Andrée-Anne Légarée³

Marie-Marthe Cousineau⁵

¹Département de santé communautaire, Université de Sherbrooke et Psychological department, Université de Québec, Montréal

²Université du Québec, Trois-Rivières

³Université de Sherbrooke

⁴Faculty of medicine, University of Geneva

⁵Université de Montréal

In recent years, there has been a convergence of the type of games in gambling and the type of games in gaming. Considering that young adults are among the biggest users of the Internet, they are even more likely to witness the convergence of these two activities. The present study aims to know the perception of youth aged between 17 to 25 years as to their understanding of the convergence and difference between this type of games. In this research, a thematic analysis was realised on the transcriptions of 30 interviews realised with youth who actively participated in at least one gambling activity in the last year. Participants are on average 19.5 years old, 45% are male and spend an average of 44.7 hours per week on the Internet. The thematic analysis indicates that participants perceive narrow frontiers between gambling and gaming. They mention that video games incorporate segments that are similar to gambling activities (e.g.: roulette, dice, etc.) while some gambling games are inspired by elements relating to the world of video game. In addition, the analyzes reveal similarities and differences between these two activities. First, it appears that they are similar because they are sources of pleasure or excitement and both involve a notion of "winning something". A social component is also attributed to gaming and in gambling. The analysis of the participants' discourse indicates that the main perceived differences between the video game and the gambling are on the level of chance, which is simulated in the video game as well as on the nature of the gains. While the gambling involves losses and financial gains, the participants consider that the gaming

activities are inexpensive and that the winnings are "only virtual". However, this virtual winning still have value. A discussion on prevention directions will complete this presentation.

Gambling and risk behaviors: Characteristics of young problematic gamblers in Switzerland

Yara Barrense-Dias

Institute of Social and Preventive Medicine (IUMSP), Lausanne

Objective: Assess the characteristics and risk factors of young problematic gamblers.

Method. 5179 youths (age 18.3, 53% males) participated in an online survey on gambling and lifestyle in the canton of Fribourg, Switzerland. Gamblers ($n=1371$) were divided into two groups using the SOGS-RA: non-problematic ($n=1116$) and at-risk/problematic gamblers ($n=255$). Groups were compared on socio-demographic, family and academic data, risk behaviors and sensation seeking. Significant variables were included in a logistic regression using non-problematic gamblers as the reference.

Data are presented as adjusted odds ratios (aOR) with 95% CI. Results: At the bivariate level, at-risk/problematic gambling was associated with all the studied risk behaviors and sensation seeking. At-risk/problematic gamblers were more likely to be males, older, foreign-born, apprentices, urban, to have a non-intact family, foreign-born parents and to report low socioeconomic status (SES). Father, siblings and friends' gambling was associated with at-risk/problematic gambling.

At the multivariate level, at-risk/problematic gamblers were more likely to be males (2.71 [1.77-4.13]), older (1.14 [1.03-1.26]), having gambling friends (3.75 [2.47-5.68]) and to report problematic Internet use (2.58 [1.53-4.33]).

Conclusion: Gambling is not harmless and may increase the risk for addiction, social cost and debt. We confirm the social aspect of this activity: friends' gambling is the strongest associated variable. Although six of the seven studied risk behaviors disappeared in the multivariate analysis, the strong associations raised at the bivariate level demonstrate that gambling is part of a cluster of risk behaviors. Further longitudinal studies will determine the predictive factors of gambling and its association to other risk behaviors.

GAMBLING, GAMING, COADDICTION AND COMORBIDITIES

The effect of co-occurring addictions on the association between DSM-5 gambling disorder and mental health problems

Simon Marmet, Joseph Studer,
Melissa Lemoine, Véronique S. Grazioli,
Gerhard Gmel

Alcohol Treatment Centre, Lausanne University Hospital/CHUV,
Lausanne

Introduction: Gambling disorder has been shown to co-occur with other addictions as well as mental health problems. This study investigated to what extent the association between gambling disorder and mental health problems is influenced by co-occurring addictions.

Method: The sample included 5445 young Swiss men participating in a cohort study on substance use risk factors (C-SURF). Gambling disorder in the last 12 months was measured according to the DSM-5 criteria. Its associations with mental health problems (major depression, bipolar disorder, ADHD, social anxiety, borderline and antisocial personality disorder) and physical health measures (SF-12 physical component) were tested using hierarchical logistic regressions with successive adjustments for co-occurring substance use disorders (alcohol, cannabis, tobacco) and behavioral addictions (internet, gaming, smartphone, internet sex, work and exercise).

Results: Of all participants, 1.4% had a gambling disorder, and of those, 80% reported at least one other behavioral addiction or substance use disorder. Participants with gambling disorder were more than four times (OR=4.47 [2.72, 7.36]) more likely to show at least one mental health problem. If adjusted for the presence of substance use disorders and other behavioral addictions, the coefficient for gambling was still significant, but reduced to about its half (OR=2.32 [1.33, 4.07]). A similar pattern was found for mental health problems as well as for physical health.

Conclusions: This study confirms the association between gambling disorder and mental health, but suggests that it may be explained to some degree by the co-occurrence of other addictions with gambling disorders. The presence of other addictions should be considered in research and treatment for mental health problems in gamblers.

Gambling or not gambling: What makes the difference?

Yara Barrense-Dias, Christina Akre,
André Berchtold, Joan-Carles Suris

Institute of Social and Preventive Medicine (IUMSP), Lausanne

Purpose: To assess the characteristics of youths who start gambling.

Method: 1606 youths (46% females) from 11 post-mandatory schools in the Canton of Fribourg participated in the first waves (T0: 2016 – T1: 2017) of a study on gambling and lifestyle. Using the SOGS-RA, 1399 non-gamblers at T0 were divided according to their gambling status at T1: non-gamblers (n=1143); non-problematic gamblers (n=218); problematic gamblers (n=38) and compared on socio-demographic data, and family/friends gambling measured at T0. All significant variables at the bivariate level were included in a multinomial regression using non-gamblers as the reference. Data are presented as relative risks ratios (RRR).

Results: Non-problematic and problematic gamblers were more likely to be males, older, apprentices and foreign-born, to state better emotional well-being and less stress, to be more in-debt and to report being poorer students. Problematic gamblers were also more likely to have foreign-born parents and a lower family socioeconomic status (SES). In the multivariate analysis, non-problematic gamblers were more likely to be males (RRR: 2.30), older (RRR: 1.18), poorer students (RRR: 3.56) and less stressed (RRR: 0.88). Problematic gamblers were more likely to be males (RRR: 6.04) and average students (RRR: 4.04) with foreign-born parents (RRR: 3.05).

Conclusion: A significant number of youths start gambling and some become problematic gamblers. Males and those perceiving their school performance as poor seem to be particularly at-risk. The fact that problematic gambling initiation is associated with migrant status could probably be explained by the theoretical easy way to get money that gambling offers for this population who could have more financial difficulties.

REWARD AND IMPULSIVITY

Reward processing in Gambling Disorder: A longitudinal-prospective EEG study

Saeed Paliwal

Translational Neuromodeling Unit, University of Zürich/ETH
Zürich

Introduction: Sensitivity to reward in gambling disorder (GD) remains largely unsettled in the literature. The reward deficiency hypothesis in addiction posits that dopamine dysregulation contributes to a dampened response to rewards. Conversely, the theory of incentive sensitization in addiction claims that reward "wanting" increases sensitivity to reward in addictions. Unfortunately, studies have shown both hypo- and hyper-sensitivity to reward in GD patients compared to controls.

Method: We conducted a longitudinal-prospective patient study, where 27 treatment-seeking patients with gambling disorder and 21 age-, gender- and handedness-matched healthy recreational gamblers played a validated, naturalistic slot-machine experiment while electroencephalography (EEG) data were recorded.

Results: We find that patients with gambling disorder show significant differences from controls in the processing of wins and near-misses, but not losses. Significant group differences for wins and near-misses were observed in right lateral electrodes in a time window of 448-548ms and 144-168ms after outcome presentation, respectively. All results $p < 0.05$ peak-level FWE-corrected. The average difference in EEG activity between the two groups significantly predicted measures of gambling severity, in particular the South Oaks Gambling Screen (SOOGS) [$F(1,46) = 16.98, p < 0.001$] and the Gambling Symptoms Assessment Scale (GSAS) [$F(1,46) = 19.640, p=0.003$] for wins and the SOOGS [$F(1,46) = 12.911, p<0.001$] for near-misses.

Conclusion: We find that patients with GD show an increased EEG activation when processing wins and near-misses in comparison to recreational gamblers. This difference in outcome processing predicted individual symptom severity. This work provides the basis for a more mechanistic understanding of reward processing in Gambling Disorder and its relation to symptom severity.

REWARD AND IMPULSIVITY

The effects of reward cues on risky choice in healthy volunteers and problem gamblers: The role of individual differences in cue sensitivityMariya Cherkasova¹, Alaa Akl²,Luke Clark³, Jason Barton⁴,A. Jon Stoessl¹, Catharine Winstanley³¹Department of Medicine, Division of Neurology, University of British Columbia, Vancouver²BC Centre for Excellence in HIV/AIDS³Department of Psychology, University of British Columbia, Vancouver⁴Department of Ophthalmology, University of British Columbia, Vancouver

Introduction: Problem gambling is thought to arise from interactions of personal vulnerabilities of the player with the gambling product. Among the highest rates of problem gambling are seen with electronic gambling machines, which feature highly salient audio-visual stimuli. However, the effects of such sensory features on behaviour are poorly understood, and it is unknown how they interact with individual vulnerabilities of the player.

Method: We examined the effects of sensory reward cues on risk taking in healthy volunteers and problem gamblers. These sensory cues were manipulated in a laboratory gambling task: in one version, rewards were accompanied by images of coins and casino-inspired jingles; in the other version, rewards were unaccompanied by audio-visual stimuli. We additionally examined whether the effects of the reward-enhancing stimuli were modulated by individual sensitivity to reward cues. This was operationalized as "sign-tracking" – a cue-reactivity trait initially identified in animal models and recently translated to human research.

Results: In healthy volunteers ($n=58$), the presence of sensory stimuli increased risky choice ($p = .01$). This risk-promoting effect was moderated by individual cue sensitivity ($p = .04$), such that sensory stimuli uniquely promoted risk in more cue-reactive individuals or sign-trackers ($p < .005$). Data collection in problem gamblers is still in progress.

Conclusions: Our findings thus far suggest that audio-visual stimuli can promote risk in healthy volunteers, particularly in those identified as cue-reactive. To the degree that sensory features of electronic gambling machines have similar effects on risky choice, these features may promote risk in vulnerable individuals.

Differential influence of reward and control in Disordered GamblingGina Paolini¹, Saeed Paliwal¹,Frederike H. Petzschner¹, Helene Haker-Rössler¹,Ines Bodmer², Karinna Schärli²,Franz Eidenbenz², Klaas E. Stephan¹¹Translational Neuromodeling Unit (TNU), Institute for Biomedical Engineering, University of Zürich/ETH Zürich²RADIX Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte, Zürich

Introduction: Disordered Gambling is the first ever classified behavioural addiction and serves as a comprehensive model to study mechanisms of addiction in the absence of neurotoxic effects of a substance. Previous work suggests that maladaptive reward processing and alterations in the perception of control may be key components in the development of dysfunctional gambling behaviour. Yet, relatively few studies have looked at these signatures in pathological gamblers in a naturalistic gambling task.

Method: Here we conducted a patient study, with 31 treatment-seeking patients with gambling disorder and 23 age-, gender- and handedness-matched healthy recreational gamblers. The participants played through a validated, naturalistic slot-machine experiment. The amount of perceived control and reward was varied across four virtual slot machines in a 2x2 full factorial design. During the game participants were instructed to first predict the next outcome of the wheels (loss or win grade) and then place a bet for the wheel spin in each trial.

Results: We found that patients with gambling disorder anticipated significantly higher wins than recreational gamblers, especially, when perceived control was high ($F=15.177$, $p < .001$). Furthermore, patients generally bet significantly higher amounts (three times higher), particularly when they played on a machine with high pay-outs ($F = 20.593$, $p < .001$).

Conclusion: Our results indicate that reward and control differentially influence gambling behaviour: Perception of control drives the anticipation of wins, while the pay-out scheme of the machine influences bet behaviour. This differential effect of control and reward is particularly prominent in patients with disordered gambling.

Impulsivity and altered reward processing as vulnerabilities for Gambling Disorder: A study in unaffected siblings**Eve Limbrick-Oldfield**

Centre for Gambling Research at the University of British Columbia, Vancouver

Background: It has been shown that GD is associated with elevated impulsivity and altered reward processing, but it is as yet unclear whether these effects are a precursor, or a consequence, of the disorder. To assess the endophenotypic contribution to these effects, we tested a group of pro-bands with GD disorder and unaffected biological siblings of people with GD.

Method: We recruited 18 GD participants and 17 matched controls, 15 unrelated biological siblings of people with GD and 16 matched controls. Response to financial rewards was measured using functional MRI. Data were analysed using a general linear model approach to model the response to the wins. The resulting statistical maps were cluster correct ($Z > 2.3$, $p < .05$). Impulsivity was assessed using the Kirby Monetary Choice Questionnaire and the UPPS-P impulsivity scale.

Results: Within the GD group, fMRI activity was negatively correlated with gambling severity in the ventral striatum. Siblings, compared to controls, showed a decreased response in the ventral striatum and anterior cingulate cortex. Both the GD group and the siblings, showed elevated levels of impulsivity on subscales of the UPPS-P (e.g. negative urgency, $t(30.3) = 4.37$, $p < .001$ and , $t(28.8) = 2.34$, $p < .05$ respectively), whilst only the GD group showed elevated impulsivity on the Kirby questionnaire.

Conclusions: Vulnerability to gambling disorder in the unaffected siblings was expressed in reduced activity in reward-related regions of the brain, and elevated impulsivity measured with the UPPS-P. These results are consistent with current theories of addiction vulnerability, that predict both these effects.

MECHANISMS

An etiological hypothesis on gambling disorder

Maurizio Avanzi

Ser.T. di Levante e di Ponente, Dipartimento di Salute Mentale e Dipendenze Patologiche, Azienda USL di Piacenza

Background: Most people gamble and a small percentage of them experience the financial and social harms of disordered gambling. The attractiveness of gambling is related to behavioral conditioning, a key process that presents a variable intermittent pattern of reinforcement that pays off unpredictably in its most powerful form. The surprising nature of unpredictable rewards primes the brain by increasing dopamine release. Why some people are more susceptible than others to develop disordered gambling patterns, given similar schedules of reinforcement, is an unsettled question.

Main issue: Behavioral conditioning is a form of associative learning that occurs through classical and operant conditioning, with positive reinforcement being a stimulus or reward for a desired response and with negative reinforcement occurring when an aversive stimulus is removed after that a particular behavior is exhibited. The likelihood of repeating gambling behavior can increase because of removing, avoiding, or coping with negative emotions, worries and life concerns: primary motivations underlying gambling. Motivation and reward control behavior and lead to learning. We look at disordered gambling as a form of maladaptive associative learning that plays also the function of a complex and motivated behavior of avoidance or escape.

Conclusions: When life difficulties have become negative internal triggers or troublesome urges some people try to find solace in gambling. This may seem a bad solution, but at the time, it is the only acceptable solution for the pathological gambler. The personal motivation to gamble is the core that we can investigate to consider the utility of tailored interventions, a so-called strategic motivation-matched treatment intervention approach. This is a perspective shift concerning assessment, which opens the way to a treatment different from motivational interviewing for preparing people to change addictive behavior.

The use of smartphones to model gambling behaviour in the real world

Richard James¹, Claire O'Malley²,

Richard Tunney¹

¹*School of Psychology, University of Nottingham*

²*School of Psychology, University of Durham*

Introduction: Smartphones are an increasingly popular means of accessing gambling, through apps and mobile-friendly websites, as well as social casino and video games that increasingly offer simulated gambling experiences.

Method: A mobile gambling app (scratchcards) was given to participants to play over the course of several weeks. The app collected a range of contextual data, but was primarily focused on behaviour: how participants responded when they could no longer win money, latencies between gambles, ending a gambling session.

Results: Both latencies between gambles and ending a gambling session were associated with outcome; participants took longer to play again, and stopped earlier, after more rewarding wins. Near-misses were interposed between wins and losses. **Conclusions.** Gambling games can be successfully modelled on mobile phones to measure addictive behaviour. Our study showed that less successful outcomes were associated with perseverance.

Functional connectivity of limbic brain regions related to negative urgency in gambling disorder

Juan F. Navas¹, Oren Contreras-Rodríguez²,

Tim van Timmeren³, Carles Soriano-Mas²,

Anneke Goudriaan³, Ruth van Holst³, José C. Perales¹

¹*Mind, Brain and Behaviour Research Center (CIMCYC), University of Granada*

²*Department of Psychiatry, Bellvitge Biomedical Research Institute-IDIBELL, Barcelona*

³*Academic Medical Center, University of Amsterdam*

Background/Aims: Research on structural and resting-state brain differences between patients with gambling disorder (PGD) and controls (HC) remains inconclusive. Our previous studies suggest that inconsistencies are attributable to individual differences that tend to correlate with gambling disorder (GD) in the population. A key variable of this sort is negative urgency (NU; negative emotion-driven impulsivity), which is a marker of severity and poor prognosis of GD, but also a transdiagnostic factor for other externalizing psychopathologies. In this work, we test NU against GD diagnosis as potential predictors of resting-state functional connectivity (rsFC) of the amygdala (Amg) and ventral striatum (VS).

Method: 29 PGD and 27 matched HC were assessed in NU, and underwent a resting-state fMRI session. We examined Amg and VS rsFC, and their relation to NU and GD diagnosis. Analyses were Alphasim-corrected (CS=28) at $p<0.001$.

Results: No rsFC differences between groups reached significance. However, after controlling for group, higher levels of NU were associated with increased rsFC between the VS and the motor cortex, bilaterally, and with decreased rcFC between VS and the hippocampus and midbrain regions. Amg rsFC showed no main effects of either group or NU.

Conclusions: In line with previous results for structural measures, rsFC differences attributable to GD per se are not substantial. NU, however, seems to be associated with VS connectivity differences, independently of GD, supporting our suggestion that NU is an important, although unspecific, marker of GD complication. NU might be an interesting transdiagnostic factor with potential clinical significance.

Induced sadness increases persistence in a simulated slot machine task among recreational gamblers

Gaetan Devos, Luke Clark, Pierre Maurage, Joël Billieux

Laboratory for Experimental Psychopathology, Psychological Sciences Research Institute, Université catholique de Louvain

Introduction: Gambling may constitute a strategy for coping with depressive mood, but a direct influence of depressive mood on gambling behaviors has never been tested via realistic experimental designs in gamblers. The current study tested whether experimentally-induced sadness increases persistence on a simulated slot machine task using real monetary reinforcement in recreational gamblers.

Method: Sixty participants were randomly assigned to an experimental (sadness induction) or control (no emotional induction) condition, and then performed a slot machine task consisting of a mandatory phase followed by a persistence phase. Potential confounding variables (problem gambling symptoms, impulsivity traits, gambling cognitions) were measured to ensure that the experimental and control groups were comparable.

Results: The study showed that participants in the sadness condition displayed greater gambling persistence than control participants. The results remained significant after controlling for symptoms of disordered gambling.

Conclusions: These data support the causal role of negative affect in decisions to gamble and persistence, which bears important theoretical and clinical implications.

NEUROLOGICAL APPROACHES ON GAMBLING AND ASSOCIATED BEHAVIORAL ADDICTIONS

Decision making, gambling and analgesic drug addiction: Preliminary data from an Italian survey

**Giorgia Varallo, Giovanni Albani,
Giuseppe Ventura, Gabriele Baccalaro,
Gianluca Castelnuovo, Enrico Molinari,
Alessandro Mauro, Paolo Capodaglio**

Istituto Auxologico Italiano, IRCCS , Unity of Psychology, Verbania

Drug addiction is a chronic disease characterized by drug seeking and use that is compulsive, or difficult to control, despite harmful consequences. The initial decision to take drugs is voluntary for most people, but repeated drug use can lead to brain changes that challenge an addicted person's self-control and interfere with their ability to resist intense urges to take drugs. We explore the link between impulsivity and decision making ability in a sample of 20 patients with drug abuse by administration of Barratt Impulsiveness Scale, and an Italian version of the Melbourne Decision Making Questionnaire in a comparison with a 20 control group age/scholarity matched.

In this population of patients, pain may reflect an alteration of the neurocircuitries related to impulsivity, compulsion, reward and decision making ability.

Gambling disorder and the neurochemistry of natural rewards

Valerie Voon

Medical Research Council Senior Clinical Fellow, University of Cambridge

Gambling disorders are believed to be characterised by abnormalities in the expectation of gambling reward cues. A previous imaging study using the monetary incentive delay task demonstrated enhanced limbic activity to the expectation of monetary rewards but not natural or erotic images. I will discuss a series of studies conducted in a collaboration with the Aarhus University in which we show using the monetary incentive delay task that treatment seeking patients with gambling disorder have limbic hypoactivity to the expectation of erotic images or natural rewards with no differences to the expectation of monetary rewards. We further show that in healthy volunteers, levodopa challenge and central serotonin depletion both enhance activity specific to the expectation of natural and not monetary rewards. These findings dissociate the neurochemical substrates underlying natural and monetary rewards and have implications for substrates underlying the expectation of natural rewards in gambling disorders. Our findings support theoretical concepts of reward deficiency in which impaired reactivity to everyday natural rewards may underlie the drive towards gambling behaviours.

Evidence of prefrontal cortex functional deficit in Risk-Prone individuals

Kshitij S. Jadhav¹, Benjamin Boutrel²

¹*Center for Psychiatric Neuroscience, Lausanne University Hospital*

²*Center for Psychiatric Neuroscience; Division of Child and Adolescent Psychiatry, Lausanne University Hospital*

Aim: Compelling evidence demonstrates that heightened sensation seeking, together with risk taking and reckless behaviors, may result from decision-making biases that impair the selection of the most appropriate action during adolescence. Brain imaging studies have partially revealed the neurobiological mechanisms underpinning poor decision making during adolescence. In particular, unmatured prefrontal cortex (PFC) is considered critical in the emergence of risk-prone behaviors. However, preclinical data still are missing to demonstrate that impulse-control disorders is a gateway towards a loss of control over reward seeking behaviors, leading eventually to drug abuse. Considering the dearth in studies evaluating the deleterious impact of stress during adolescence, and the vulnerability of PFC to stress, we endeavor to develop a model of attention deficit and impulsivity by subjecting adolescent rats to chronic mild stress. **Method:** Adolescent male rats were subjected to chronic unpredict-

table mild stress for 3 consecutive weeks starting from the post-weaning phase. The rats were then exposed to a series of behavioral tests. A set of rats was sacrificed immediately after the stress procedure and the prelimbic pyramidal neurons were tested electrophysiologically. **Results:** The stress rats exhibited an attenuated corticosterone response to acute stress and a disinhibited behavior on the elevated plus maze and the open field test. These rats exhibited signs of impulsivity and inattention on the 5-Choice Serial Reaction Time Task and the Delay Discounting Task. Further they also displayed a higher vulnerability for developing a compulsive phenotype for saccharine, cocaine and alcohol use. Finally, the prelimbic cortex pyramidal neurons of the stress rats showed an attenuated ex vivo intrinsic excitability as evidenced by lower input resistance translated into a lower excitability at similar levels of current injections.

Conclusion: This model exhibits the phenotypic hallmarks of risk-prone behavior, namely, disinhibition, hyperactivity, impulsivity and inattention that correlates with decreased excitability of pyramidal neurons of the prelimbic cortex, and seems to be a gateway towards a loss of control over reward seeking behaviors.

Dopaminergic dysregulation syndrome and pain in Parkinson's disease

**Giovanni Albani², Simone Capelli¹,
Luca Pradotto², Giuseppe Veneziano²,
Angelina Cistaro², Alessandro Mauro²**

¹*Istituto Auxologico Italiano, IRCCS, Unity of Psychology, Verbania*

²*Department of Neurology, Istituto Auxologico Italiano, IRCCS, Piancavallo-Verbania; IRMET Neuroimaging Centre, Turin; Faculty of Medicine, University of Turin*

The dopaminergic dysregulation syndrome (DDS) in Parkinson's disease (PD) is a complication of the treatment of Parkinson's disease referring to the uncontrolled, excessive and compulsive use of dopaminergic replacement therapy that patients exert during the ineffective period of the prescribed medications (the so-called "off-phase"). In the DDS patients develop a sort of addiction to dopaminergic medication. Thus, DDS could be considered a useful model in order to better understand the pathophysiology of behavioural and substance addictions. Despite DDS is not often easy to detect, in a previous study we showed that pain (a common symptom in PD patients) could represent a marker of the DDS and other types of compulsive behaviors (such as behavioural addictions).

Eighty PD patients were randomly recruited, according to these exclusion criteria: a) with a long duration of disease (more than 15 years) b) with a cognitive impairment (MMSE<23). We analyzed the following variables: sex, age, duration of disease, Hoehn & Yahr stage, UPDRS score, dopamine dose equivalent per day (DDED), DDS score item (UPDRS), King Pain Scale score, the Parkinson's disease Impulsive-Compulsive Disorders Questionnaire (QUIP) score. Much more, to investigate the neural underpinnings of the DDS during an "off-phase". We investigated five PD patients with DDS and pain and five without were recruited by a PET-FDG scanning during the on-off-phase. A positive DDS UPDRS score is present in 22 % of our sample PD patients, and it correlates significantly with fluctuation-related King pain score ($p<0.001$).

A positive QUIP score, describing an impulsive behavior, such as compulsive shopping, punding, hypersexuality, gambling, is present in half of cases with DDS. In our sample, the DDED is higher in the group with chronic pain compared with the group without ($p<0.042$). Preliminary PET data showed involvement of several structures implicated in inhibitory control, impulsivity and compulsivity. In our population of study, patients with DDS show frequently other type of compulsive behavior. These patients present a positive correlation with motor fluctuation-related pain. Even if this type of pain may be alleviated by LD, its intake may increase the quote of impulsivity and at end favorite pain again. Neurocircuitries related to impulsivity, compulsivity and reward are altered by over dopaminergic stimulation in PD, and pain may represent a signal of dopaminergic addiction. These finding may encourage new therapeutic strategies aimed to reduce pain in PD, by abolishing extradoses of LD and treating directly impulsivity.

TREATMENTS 1

Are treatment outcomes predicted by type of gambling?

Henrietta Bowden-Jones¹, Silvia Ronzitti², Neil Smith³, Emiliano Soldini⁴

¹Imperial College, London

²Yale University

³Central and North West London NHS Foundation Trust (CNWL), London

⁴Dipartimento scienze aziendali e sociali (DSAS), Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI), Manno

One of the main difficulties faced in treating gambling disorder is compliance with psychological treatment. Gambling takes many forms and can differ greatly in its features such as speed of play and skill requirements. The type of gambling a pathological gambler opts for may play a key role in treatment compliance. The aim of the present study was to determine whether within treatment seeking sample of gambling disorder clients, gambling activity has any correlation with their resultant treatment outcomes. The study incorporated 524 treatment-seeking individuals who are clients of the National Problem Gambling Clinic in London. All of the clients were assessed prior to treatment and fulfilled the Problem Gambling Severity Index criteria for problem gambling. Data concerning clients' gambling behavior over the previous year was gathered using self-reports. Subsequently, the data was fitted to a multinomial logistic regression model, with the treatment outcome (i.e. pre-treatment dropouts, during treatment dropouts, and completed treatment) as the dependent variable and gambling behavior as the independent variable, whilst controlling for socio-demographic factors. The use of gaming machines was a significant predictor of dropping out pre-treatment ($p < 0.05$, RRR 1.616), whilst betting on sports events was a significant predictor of dropping out during treatment ($p < 0.01$, RRR 2.435). Treatment outcomes have been found to significantly differ based on participation in certain gambling activities. Further research into the salient features of these gambling activities may help to further explain pre-treatment and during treatment dropouts within this population.

A pilot randomized controlled trial of an online intervention for gambling with participants recruited through Amazon's Mechanical Turk

John Cunningham, Alexandra Godhino, David C. Hodgins

Centre for Addiction and Mental Health, Toronto

Introduction: Amazon's Mechanical Turk is a crowdsourcing platform that has been used extensively to collect psychological survey data. This pilot study sought to evaluate whether MTurk might also be a viable means of recruiting participants for online intervention research. **Method:** Participants were recruited to complete an online survey about their gambling through the MTurk platform. Those who scored 5 or more on the PGSI and were thinking about quitting or reducing their gambling were invited to complete a 6-week and 6-month follow-up. Each potential participant who agreed was sent a unique password. Participants who used their password to log onto the study portal were randomized to either access an online intervention for gambling or to a no intervention control. **Results:** A total of 321 participants were recruited, of which 87% and 88% were followed-up at six weeks and six months, respectively. Outcome analyses revealed, while there were reductions in gambling from baseline to follow-ups, there was no significant observable impact of the online gambling intervention, as compared to a no intervention control condition, in days gambled per month and NODS scores. Caution is needed in interpreting the results as there was a differential loss to follow-up, with participants in the intervention condition being less likely to have completed their 6-month follow-up survey. **Conclusions:** It was possible to quickly recruit, and successfully follow-up, participants recruited through MTurk. This potential is important as it could allow for the rapid conduct of multiple trials during the development stages of online interventions.

Away from problem gambling through the pathway model (discussion of practical treatment differentiations following Alex Blaszczynski's pathway model)

Roberto Ballerini¹, Roberta Smaniotto²

¹Gruppo Azzardo Ticino - Prevenzione (GAT-P), Bellinzona

²Associazione AND-Azzardo e Nuove Dipendenze, Gallarate (VA)

Alex Blaszczynski's Pathway Model (2002) offers a useful clinical categorization of problem gambling. All addiction treatments are aimed towards patient's autonomisation but the pleasure got from it has become a core necessity to the patient's functioning and, therefore, he/she has organized his/her all life around it. Moreover, in some cases, the pathological conduct is a necessary compensation to the patient.

Because of this, the search for help, often is not really aimed to the elimination of the utilization behaviour but can be limited to the desire or the need to reduce his weight and every day centrality. This determines an ambivalence inside the patient, which has a weighty role, sometimes decisive, during treatment. The misuse attraction is often bigger than the energy which is necessary to stay in treatment and to keep treatment going on; sometimes bigger than experienced treatment outcomes.

What should be done? What can realistically be aimed to? Free the client from his addiction or reduce the suffering he/she gets from it, in the sense of harm reduction? And is this enough? Or is this necessary?

Going out from considering Blaszczynski's Pathway Model, we will reflect and discuss in which ways Problem Gambling Treatment could be strategically optimized.

The use of indigenous medicine for the treatment of addictive disorders

Ilana Berlowitz

Takiwasi Center for Addiction Treatment, Tarapoto

Addictive disorders such as substance use disorder (SUD) today are considered a chronic illness. Therefore, they may benefit from complementary or alternative treatments in a similar way as such therapies are commonly applied for somatic chronic illness management today. Following this rationale, the Takiwasi Center for Addiction Treatment and Rehabilitation in the Amazonian highlands of Peru implements a medically pluralistic treatment to addictive disorders combining traditional Amazonian medicine with modern psychotherapy. It has pioneering status in the field by being the first accredited healthcare institution to use traditional Amazonian medicine for addictions worldwide. Four years of clinical research at this facility using a combination of qualitative and quantitative methodologies, a naturalistic design, multiple data sources, and a cross-disciplinary perspective, revealed promising first results. We found sophisticated therapeutic techniques and a complex understanding of SUD to underlie the treatment, as expressed by practitioners of traditional Amazonian medicine working with Takiwasi. Treatment seekers at this center included SUD patients with culturally and geographically heterogeneous backgrounds, which suggests an existent global interest in the alternative treatment Takiwasi offers. For some addiction-related clinical features, the clinical severity of patients was found to be higher than the norm taken from treatment-seekers at conventional facilities. Finally, we found significant improvements of key clinical symptoms of SUD at treatment completion, which is a promising, but preliminary indicator for the treatment's general therapeutic effects, and needs to be confirmed in controlled studies.

TREATMENTS 2

Gamblers anonymous in the 21st century**Jim Rogers***University of Lincoln*

Gamblers Anonymous (GA) remains a significant source of help for many problem gamblers in a number of countries, with over 1000 weekly meetings in the USA, 150 in Great Britain and many across Europe; although there is significant variation, Italy, for example maintains 97 meetings. These programmes are not for everyone and some scholars remain skeptical about them. However, as noted in a recent review in the premier journal, *Addiction*, there is solid evidence that mutual help groups, such as Alcoholics Anonymous (AA) and Gamblers Anonymous (GA), are effective for those in recovery (Kelly 2017).

This presentation will report on the first primary study of GA in Great Britain in the last 25 years (Rogers 2018). In addition, findings from a completed scoping review of the involvement of women in GA will be presented to provide an insight into issues of gender and GA from an international perspective. The presentation will provide policy makers and treatment professionals with information on the strengths of GA and indications on when referral to GA may be useful. Conversely guidance on when other sources of help may be more indicated will also be provided.

The particular benefits of joining a recovery community such as GA will be highlighted for those who become very isolated through gambling, and those who find it difficult to resist the pull of always available electronic/ online gambling opportunities.

Lie is an elephant**Alessandra Bassi***L'Arco, cooperativa sociale, Piacenza; Corso di Laurea in Servizio Sociale, cultore, Università degli Studi di Parma*

Background: Working as counsellor with gamblers families, lie seems to be like an elephant in a living room: enormous but obvious and ordinary, very heavy but already unseen. Transparent. People can pretend not to see it.

Main issue: In gambling lie is everywhere: in the suffering families, in the financial losses and in the huge economic problems, as well as in the relationships between gamblers and therapeutic services, between them and the rest of the world, between families and the rest of the world... everywhere.

Lies are also related to the positive end of the therapy: can one stop gambling while not stopping to lie? Who can't stop to lie, can stop to gamble?

We see that lies can become a habit, which becomes very hard to be changed. Lies seems to make life easier in the short term, while having the worst progression.

Also during therapy some lies stay hidden: gamblers prefer not to say, thinking that they will be able to give a good explanation in case lies get out.

They widely use imagination and creativity to cheat their familiars and colleagues. Moreover, they seem to be proud of themselves when they speak about their lies. They are quite close to the habit of lying; it is hard for them to see their families' pain of untruth.

Sanitary and social workers have many difficulties in reason of the lies of the gamblers and of their families. There is a lack of hints, directions and tools about lies in gambling, despite their importance, which experience and the assessment instruments (and diagnosis criteria) attest.

Conclusions: Is it possible to work with gambler's lying habits, when they go on lying and lying? How can we support the families who feel so bad about their familiars deceiving them and who believe to horrible lies? Families as well do not always tell the truth about many things. Sanitary and social workers are not exempt from this universal lying partnership, quite granted in gambling context.

Where is our workspace in lie field?

Women Gambling Disorder treatment in Italy. New cross-cultural input**Fulvia Prever***Azzardo&Donne Project, Sun(n)coop; ALEA (Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio), Milano*

Background: We finally understand gambling disorder amongst women as a topic, which deserves reflections about its unicity and specificity, and about its impact on society. We are at the very beginning of our path to providing differentiated approaches to treatment and research. A recently published transcultural book on female gambling disorder from an expert and feminine point of view may be considered an important starting point (Eds: Bowden-Jones & Prever).

Method: We will discuss the impact of female gambling in Italy, the attitude of policy/media towards this problem and the paucity of specific treatment offers, dealing with constant difficulties in reaching women. We will specifically focus the relationships among violence/women/gambling, which we recently addressed in a qualitative study (funded by EASG), which aimed at exploring the histories of violence experiences among treatment-seeking female gamblers in-depth. Data were collected using semi-structured interviews with six women from a treatment group in Milan, and analyzed by applying an interpretative phenomenological analysis approach (L. Brandt, Univie, Austria).

Results: Our research interviews provide insights into the gambling histories, experiences of physical, emotional and sexual violence in various contexts, and connections between two. One of the main themes that was identified regarding the connection of experiences of violence and gambling was "Gambling as a rebellion against one's own rationality in face of suffering."

Our clinical reflections may promote a different political attitude in building new strategies for offering proper clinical treatment in Italy. **Conclusions:** Our research results may contribute to a better understanding of female gambling disorder and its relationship with various types of violence victimization, decisive for developing new tools for specific treatment approaches, prevention and harm reduction.

Trends and Patterns in Treatment Seeking UK gamblers: 2000-2015**Steve Sharman¹, Amanda Roberts², John Turner³***¹School of Psychology, University of East London, London, UK; ²School of Psychology, University of Lincoln, UK**³School of Psychology, University of Lincoln, UK**³University of East London, London, UK*

Introduction: Previous large scale surveys have allowed estimation of the prevalence of disordered gambling in the general UK population. Although these reports enable understanding of gambling trends at a population level, little is known regarding gambling patterns, and changing mental and physical health of those who seek treatment for gambling problems.

Method: Using data from the UK's only gambling specific residential treatment centre, we have analysed data from individuals entering treatment for gambling problems between 2000 and 2015 ($n=750$). This has allowed us to track patterns of gambling engagement such as preferred form, and the demographics of those seeking treatment for gambling problems.

Results: These data indicate changes in gambling behaviour of treatment seeking gamblers, regarding the most commonly identified problem form: more recent years have seen a significant increase in those reporting Fixed Odds Betting Terminals, Poker, and Sports Betting as problem forms. Identification as the internet as a means to access gambling has also increased significantly. Gamblers are also more likely in recent years to report at least one suicide attempt, and arrive for treatment already on prescribed medication.

Conclusions: This work presents a more complete understanding of who is seeking treatment for gambling problems in the UK, demonstrating that the forms of gambling most commonly identified as problematic, and the mental health of gamblers seeking treatment are changing over time. Gambler habits and behaviours are ever-changing; legislation, treatment and research must retain the ability to do the same.

PARCOURS DE JOUEURS

Quand les aînés se risquent au jeu : perspectives temporelles et illusion de contrôle**Maylis Fontaine, Valérie Le Floch,****Céline Lemercier,****Aurélie Mouneyrac, Pierre-Vincent Paubel***Laboratoire Cognitions, Langues, Langage, Ergonomie, CNRS, Université Toulouse Jean Jaurès*

Une consommation importante de jeux de hasard et d'argent (JHA) peut entraîner une consommation excessive ayant pour conséquence des conduites addictives. L'étude des conduites de jeu non-pathologique est alors essentielle pour repérer le point de bascule du loisir à l'addiction. Alors même que les aînés de plus de 55 ans sont les premiers consommateurs de JHA, les comportements de jeu de cette population font rarement l'objet d'investigation. La présente étude empirique s'attache à décrire les spécificités des aînés et tente de les expliquer au regard des perspectives temporelles (PT), de la prise de risque et de l'illusion de contrôle. À travers deux expériences, utilisant deux types de jeu différents (le premier sur support informatique diffusé en ligne, le second reposant sur des lancés de dés en présentiel), des comparaisons ont été opérées entre les tranches d'âge. Les analyses ont porté, respectivement, sur 391 et 44 participants. Les deux principaux résultats montrent que 1) les aînés prennent plus de risques que les jeunes, 2) la PT présent fataliste influence positivement l'illusion de contrôle, ainsi, percevoir le présent comme déterminé par des forces incontrôlables augmenterait paradoxalement le niveau de contrôle perçu. Un effet de l'âge est par ailleurs mis en évidence sur les PT passé négatif et présent hédoniste dans la première expérience, sur le présent fataliste dans la seconde. Les aînés doivent dès lors être considérés comme une population spécifique nécessitant des mesures de prévention ciblées. Tenir compte des perspectives temporelles dans l'évaluation des conduites à risque permettrait l'élaboration de mesures préventives spécifiques à l'âge mais aussi au profil de PT des individus.

Les jeux de hasard et d'argent en prison - résultats d'enquêtes nationales**Bernadeta Lelonek-Kuleta***The cathedral of public health, Department of Theology, The John Paul II Catholic University of Lublin*

Le phénomène du jeu de hasard en prison est un sujet tabou en raison de l'interdiction de cette activité par les prisonniers dans les centres pénitentiaires. De ce fait, il est également difficile d'estimer le niveau d'engagement au jeu des personnes purgeant une peine de privation de liberté, des problèmes y étant liés ainsi que la connaissance des spécificités de cette activité. Dans le cadre d'une enquête nationale basée sur un questionnaire reliant le jeu au crime ($n = 1219$), cofinancée par les fonds du ministre de la Santé, la question du jeu dans les conditions de détention entre autres a été prise en compte. D'après les résultats, 41,2% des détenus ont entendu parler de la possibilité de jouer en prison. 13,1% des répondants admettent jouer en prison, ils jouaient aux cartes le plus souvent, aux paris et au dés. Plus de 74% des détenus jouant aux jeux de hasard en prison répondent aux critères du jeu pathologique. La majorité des répondants (63,6%) déclarent qu'en prison ils jouent moins qu'en liberté, cependant 27,7% des prisonniers jouent plus souvent derrière les barreaux qu'en liberté. 69,3% des répondants déclarent qu'ils ont rencontré derrière les barreaux des gens ayant des problèmes à cause de la pratique du jeu. De tels joueurs rencontrent le plus souvent des personnes qui ont elles-mêmes des critères de jeu pathologique (64%). Les prisonniers qui s'expriment volontairement, dévoilent relativement souvent (68,4%) une évaluation négative des jeux de hasard, 10,5% seulement déclarent que c'est une activité positive si la modération est maintenue, 17,4% soulignent que le jeu en prison se pratique à cause de l'ennui et du manque d'activités.

Jeu d'argent pathologique et comorbidités thymiques : impact sur le devenir**Mathilde Fron^{1*}, Gaëlle Challet-Bouju^{1,2}, Juliette Leboucher¹, Yseulis Dubuy²,****Jean-Benoît Hardouin², Marie Grall-Bronnec^{1,2}**¹Service d'Addictologie et de Psychiatrie de Liaison, CHU de Nantes²Inserm UMR 1246, Universités de Nantes et Tours^{*}Présentation pour le concours bourse junior

Les troubles addictifs et psychiatriques sont souvent associés. Chez les joueurs pathologiques, on retrouve souvent des comorbidités thymiques, que ce soit des dépressions, des troubles bipolaires ou des conduites suicidaires. De nombreuses études se sont intéressées à leur association, en essayant d'évaluer la prévalence, ainsi que la relation primaire ou secondaire du jeu pathologique. Elles sont plus rares à avoir cherché à déterminer l'impact d'un trouble thymique sur le cours évolutif du jeu d'argent pathologique. L'objectif de notre travail est d'évaluer le devenir d'une cohorte de joueurs pathologiques en fonction de la présence ou non d'une comorbidité thymique au début des soins dans le service d'Addictologie du CHU de Nantes. Dans cette étude longitudinale, monocentrique, le jeu d'argent pathologique et les troubles thymiques sont évalués au cours d'un entretien clinique standardisé, reposant sur les critères du DSM-5. Plus de 100 patients ont été inclus, évalués au début des soins et 12 mois plus tard. Les analyses sont en cours. Les résultats seront présentés et discutés au cours du symposium.

Poker en ligne et jeu excessif : influence des épisodes de tilt dans le parcours des joueurs**Axelle Moreau¹, Isabelle Giroux²****Emeline Chauchard³, Serge Sevigny⁴**¹Institut Universitaire sur les Dépendances (IUD), Montréal²Ecole de psychologie, Université Laval, Québec³Laboratoire de Psychologie des Pays de la Loire (LPPL), Université de Nantes⁴Département des fondements et pratiques en éducation, Université Laval, Québec

Introduction : Le Tilt est un terme très présent dans le discours des joueurs de poker en ligne tout venant. Il décrit un état transitoire où le joueur ne parvient plus à prendre des décisions rationnelles parce qu'il est submergé par de fortes émotions. Ces épisodes provoquent une perte de contrôle du comportement de jeu, accompagnée d'une forte envie de gain, et ont pour conséquences une perte d'argent ainsi que des émotions négatives. Ils sont reconnus par les joueurs comme étant un obstacle important à leur pratique de jeu. On constate une demande de leur part pour trouver des moyens de lutter contre ce phénomène. L'objectif de cette communication est de présenter les conclusions de nos différents travaux explorant les liens entre épisodes de tilt et jeu excessif au poker en ligne.

Méthode : Nous présenterons les éléments résultants de deux études quantitatives explorant le rôle des épisodes de Tilt dans le développement du jeu excessif au poker en ligne. La première étude a été réalisée sur 182 joueurs de poker réguliers français. Elle explore le rôle prédicteur de la fréquence des épisodes de Tilt sur le jeu excessif. La seconde étude présentera une analyse en cluster centrée sur les liens entre jeu excessif et capacité des joueurs à percevoir les manifestations de Tilt, sur un échantillon de plus de 300 joueurs français et canadiens.

Pour conclure, nous présenterons un modèle explicatif de développement du jeu excessif au poker incluant cette nouvelle variable, et les possibilités de programme de prévention qui pourraient en découler.

LES INTERACTIONS ENTRE LE STRESS ET LA RÉCOMPENSE : DES NEUROSCIENCES À LA CLINIQUE - IMPLICATIONS POUR LE JEU PATHOLOGIQUE

Rôle du stress et de l'effort cognitif sur la sensibilité neuronale à la récompense

Claudie Gaillard

Département de Psychologie, Faculté des Lettres, Université de Fribourg

La recherche de récompense guide notre motivation, nos comportements et nos apprentissages. L'anticipation de récompenses futures fait émerger une motivation à entreprendre des actions en vue d'obtenir la gratification convoitée. Au niveau cérébral, le système de la récompense comprend un ensemble de régions qui interviennent dans les processus motivationnels, en particulier dans l'évaluation et l'attribution de valeur à une potentielle gratification. Lorsque la récompense revêt une valeur significative, ce réseau s'active et stimule des régions impliquées dans la mise en action et l'exécution de comportements orientés vers cette récompense. Son obtention active ce système motivationnel et renforce le comportement.

De récentes recherches en neurosciences suggèrent que le jeu pathologique se caractériserait par un dysfonctionnement des régions impliquées dans le système cérébral de la récompense et par des biais cognitifs menant à des comportements à risque. Afin de mieux comprendre les facteurs influençant le développement et le maintien de troubles caractérisés par une altération des processus motivationnels, cette étude s'est intéressée à l'influence entre le stress et l'effort cognitif sur les réponses cérébrales à la récompense chez des sujets sains. L'effort cognitif à fournir joue un rôle déterminant dans l'attribution de valeur à une récompense future. Selon les circonstances, le stress favorise ou entrave les processus motivationnels, les performances cognitives et la tendance à l'action. Dans l'étude présente, nous nous sommes intéressés à explorer (1) l'effet d'un stress aigu sur l'activation neuronale en réponse à un gain monétaire et (2) l'interaction entre la présence de stress et l'intensité de la charge cognitive requise sur la sensibilité cérébrale à la récompense. L'activation cérébrale en réponse à une récompense monétaire a été mesurée par imagerie à résonance magnétique fonctionnelle (IRMf) chez 23 sujets sains durant la réalisation d'une tâche de mémoire visuo-spatiale impliquant la manipulation du niveau de difficulté et la présence ou non d'un stress expérimental. Nous présenterons les résultats de cette étude et leurs implications pour la compréhension des processus psychobiologiques impliqués dans le développement et le maintien des troubles addictifs.

Expériences subjectives de stress et de récompenses au quotidien : quel lien avec le stress et l'activité du système de récompense en milieu expérimental ?

Matthias Guillod

Département de Psychologie, Faculté des Lettres, Université de Fribourg

Au niveau des neurosciences, l'interaction du système de récompense et du stress a reçu beaucoup d'attention au cours de la dernière décennie. Les connaissances actuelles viennent majoritairement des données obtenues grâce à l'imagerie par résonances magnétiques fonctionnelles (IRMf) et des tâches impliquant des récompenses monétaires et des stresseurs expérimentaux. Ces mesures contraignent à l'utilisation d'un environnement contrôlé de laboratoire qui limitent l'interprétation et la généralisation des résultats à l'expérience quotidienne des personnes. Actuellement, il existe très peu d'études s'intéressant au lien entre l'expérience subjective de récompense et de stress dans un environnement plus écologique pour les lier à ceux obtenus en laboratoire. Dans le quotidien les expériences de récompenses sont des moments de satis-

faction et de plaisir dont les causes peuvent être très variées (par exemple le fait d'avoir planifié une activité agréable à venir ou d'avoir reçu un compliment, ...). De même, dans le courant d'une journée, il peut nous arriver de nous sentir stressé par différentes réalités dont les causes peuvent être très diverses (par exemple l'apprehension d'arriver en retard à un rendez-vous professionnel, des factures de la fin du mois, etc.). Lorsque le ressenti de stress est présent, il peut soit accompagner, soit interférer ou nuire à notre motivation et à nos expériences de satisfactions. Au regard de ces éléments, nous avons mené une étude pilote incluant des mesures ambulatoires sur sept jours évaluant des expériences subjectives de récompenses et de stress au quotidien auprès de jeunes adultes (18-37 ans) ne présentant pas de troubles psychiques actuel ou passé. Nous leur avons également fait participer à une tâche de récompense avec une condition avec et sans stress expérimental dans un environnement IRMf. Nous présenterons les résultats, les questions qu'ils soulèvent et l'interprétation qui peut en être faite dans la perspective du jeu pathologique.

Effets d'un programme de prévention du stress sur la qualité de vie, des indicateurs de bien-être et des ressources psychologiques au quotidien chez les étudiants universitaires

Romina Recabarren

Département de Psychologie, Faculté des Lettres, Université de Fribourg

Tout au long des années universitaires, les étudiants doivent faire face à de multiples stresseurs, ce qui les rend particulièrement vulnérables au stress et aux problèmes psychopathologiques. Selon des études récentes, la dépression, l'anxiété et l'abus de substances sont parmi les troubles les plus fréquemment rapportés par les étudiants. Diverses interventions basées sur des méthodes cognitives, comportementales ou sur la pleine conscience ont démontré leur efficacité sur la réduction du stress chez les étudiants universitaires. Néanmoins, les programmes de gestion du stress étudiés jusqu'à présent se basent uniquement sur des interventions unimodales, c'est-à-dire en prenant seulement en considération une seule approche pour faire face au stress. La présente étude vise à investiguer les effets d'un programme multidimensionnel de prévention du stress chez les étudiants universitaires sur la qualité de vie, des indicateurs de bien-être et des ressources psychologiques dans la vie quotidienne. Un design expérimental a été utilisé afin de comparer des données pré et post intervention dans deux groupes, un groupe expérimental et un groupe contrôle liste d'attente. Soixante-quatre étudiants de l'université de Fribourg (Suisse) ont participé à cette étude et ont été répartis de manière aléatoire dans les deux groupes. Avant et après l'intervention, les étudiants ont répondu à des questionnaires auto-reportés et ont aussi complété une évaluation ambulatoire, cinq fois par jour pendant une semaine. Pour cette dernière, nous avons utilisé une version adaptée de l'Experience Sampling Method (ESM). Basé sur des programmes validés précédemment, notre programme est composé de huit séances hebdomadaires de deux heures et intègre des stratégies cognitives, comportementales, de régulation des émotions ainsi que des activités basées sur la pleine conscience, sur les compétences sociales et l'affirmation de soi. Durant ce symposium, des résultats préliminaires concernant les effets du programme sur le stress perçu, les expériences de récompense, le support social et la régulation des émotions dans la vie quotidienne, seront discutés. La possibilité d'application de ce programme à des problèmes de dépendance, en particulier chez des étudiants universitaires, sera également discutée.

LES INTERACTIONS ENTRE LE STRESS ET LA RÉCOMPENSE : DES NEUROSCIENCES À LA CLINIQUE - IMPLICATIONS POUR LE JEU PATHOLOGIQUE

Implications des recherches sur l'interaction entre stress et système de récompense pour le jeu pathologique

Chantal Martin-Sölich

Département de Psychologie, Faculté des Lettres, Université de Fribourg

La dernière présentation de ce symposium apportera tout d'abord un aperçu de l'état de la recherche concernant les changements observés dans les réactions cérébrales à la récompense chez des personnes souffrant de jeu pathologique. Le rôle du stress dans cette pathologie sera ensuite discuté, en particulier comme facteur déclencheur et facteur de risque

pour les rechutes. Les résultats présentés dans les présentations précédentes concernant les interactions entre le stress et la récompense seront intégrés dans ce contexte. Une réflexion sera apportée sur les effets possibles de cette interaction pour la compréhension et le traitement du jeu pathologique. En particulier, l'application possible d'une intervention de gestion du stress basée sur une activation des ressources comme celle décrite dans la troisième présentation du symposium sera discutée dans le contexte de la prise en charge du jeu pathologique. Finalement, la possibilité et l'intérêt d'utiliser des méthodes de recherche alliant les neurosciences, les mesures au quotidien et des interventions cliniques seront discutés pour l'étude scientifique du jeu pathologique et d'autres formes d'addictions comportementales.

SYMPOSIUM SF3

VENDREDI 29 JUIN, 9:00-10:30, SALLE E130

ENJEUX DIAGNOSTIQUES ET THÉRAPEUTIQUES

Le trouble du jeu vidéo excessif passé à la question clinique

Thomas Gaon

CSAPA Centre Littoral, Centre Ithaque, Ile de France

La reconnaissance officielle par l'OMS d'un trouble lié au jeu vidéo est en voie d'aboutir malgré un long dissensus scientifique. Entre les publications académiques contradictoires et les tribunes médiatiques antagonistes, la réalité clinique de ces problématiques parvient difficilement à se faire entendre. Plus complexe, plus hétérogène, plus nuancée aussi, la clinique du jeu vidéo est pourtant au cœur des enjeux de cette reconnaissance tant dans la construction du modèle proposé que dans les conséquences pratiques et institutionnelles que la légitimation aurait en retour sur la clinique.

Dans une première partie, l'auteur problématisera la construction d'un trouble lié au jeu vidéo. Seront exposés et passés à la question : le cadre idéologique et théorique des recherches ; la qualité des critères scientifiques utilisés (monitoring) ; la robustesse des méthodologies employées (transparence) ; et les liens d'intérêts des différents acteurs. Dans une deuxième partie mise en vis-à-vis de la précédente, l'auteur présentera un exposé de la réalité clinique française issu de sa pratique et de celle rassemblée au sein du réseau clinique La Guilde. La construction d'un trouble lié au jeu vidéo tel que les classifications l'envisagent actuellement apparaît d'un point de vue clinique comme une simplification des enjeux subjectifs et psychosociaux en cours dans nos sociétés numériques. En l'absence d'un étayage clinique indépendant, la reconnaissance précoce d'un trouble soi-disant lié au jeu vidéo risque d'échouer son double objectif de diagnostic et de recommandation thérapeutique.

Groupe de liaison addictologique en casino

Elise Bourdin

GrEID (Centre de soins et d'Accompagnement en addictologie), Valenciennes

Depuis deux ans maintenant, nous avons mis en place un groupe de liaison addictologique au sein du casino de notre secteur. Une convention a été signée entre l'hôpital, le casino, la police des jeux et notre association afin de venir rencontrer les joueurs (ou l'entourage) en difficulté avec les jeux du casino. Ainsi, chaque dernier jeudi du mois, l'établissement nous met à disposition une

salle où nous accueillons les joueurs pour échanger avec eux sur les problématiques liées aux de hasard et d'argent. À cette occasion nous leur présentons le système de soins addictologiques de proximité : le but est de les sensibiliser directement sur leur "terrain de jeu" et d'établir un premier contact avec les soignants. Notre projet sera présenté lors de ce symposium.

Traitements de groupes incluant des joueurs et des personnes présentant des troubles liés aux substances : atteintes des objectifs thérapeutiques et retombées

Andrée-Anne Légaré, Isabelle Giroux,

Francine Ferland

Université de Laval, Québec

Les traitements en groupe incluant des membres aux problématiques de dépendance variées (GPDV), de jeu d'argent pathologique (JAP) et de toxicodépendance, ne bénéficient pas actuellement de validation empirique, malgré leur recours dans les centres de traitement de la dépendance. À cet effet, cette étude évalue les retombées des traitements en GPDV auprès de huit joueurs et 16 personnes toxicodépendantes. Par un devis mixte de type simultané imbriqué, l'étude évalue les retombées du traitement sur l'atteinte des objectifs de réduction ou cessation du comportement de dépendance, la santé psychologique et la vie sociale des participants. Afin d'esquisser une piste explicative à ces retombées, l'étude examine également la force de la cohésion perçue et l'appréciation de l'hétérogénéité des problématiques de dépendance au sein du groupe. La présence de composantes spécifiques associées au traitement cognitif-comportemental du JAP est évaluée. Les résultats indiquent que 37,5% des joueurs et 75% des personnes toxicodépendantes de l'échantillon atteignent leurs objectifs suite au traitement. Des améliorations sur la santé psychologique et la vie sociale sont aussi rapportées. L'atteinte des objectifs thérapeutique est associée à la perception d'une forte cohésion au sein du groupe. L'hétérogénéité des problématiques de dépendance au sein du groupe apparaît peu appréciée des participants, principalement des joueurs. Finalement, il apparaît que les composantes spécifiques du traitement du JAP ne sont pas présentées aux joueurs de ces groupes. À échéance, l'étude démontre la nécessité d'avoir une réflexion sur le recours au traitement en GPDV pour les joueurs et les toxicomanes et des pistes de recherches sont proposées.

ABORDER LA SUBJECTIVITÉ DANS LES JHA

L'expérience des couples à travers le traitement des joueurs pathologiques : le traitement conjugal versus le traitement individuel

Joël Tremblay

Université du Québec, Trois-Rivières

Le traitement des joueurs pathologiques (JP) via un traitement conjugal est une stratégie novatrice. Quelques résultats illustrent son potentiel d'efficacité. Or, jusqu'à présent, nous en savons peu au sujet de l'expérience subjective des participants par rapport au traitement reçu. L'objectif de cette étude est de documenter l'expérience des JP et de leur partenaire par rapport au traitement reçu (individuel ou le Traitement Conjugal Intégratif en Jeu Pathologique – TCI-JP). Pour ce faire, neuf mois après leur admission en traitement, les couples ont été interrogés quant à leur expérience ($n = 13$ couples - TCI-JP et 8 couples - traitement individuel). L'analyse de contenu thématique a permis d'identifier les thèmes centraux du processus thérapeutique, soit : 1) l'appréhension des JP liée au dévoilement de leurs difficultés avec les jeux de hasard et d'argent (JHA) en TCI-JP; 2) le désir et les bénéfices de développer une compréhension mutuelle du jeu ainsi que des conséquences négatives engendrées dans la vie des partenaires, et ce, pour les deux modalités de traitement; 3) la transformation des attributions négatives via une communication plus efficace dans le couple, favorisée par le TCI-JP; 4) la contribution de la partenaire à la transformation des comportements de JHA et à la prévention des rechutes, mieux soutenue par le TCI-JP; et 5) la nature interpersonnelle du jeu et ses liens avec la vie conjugale. Enfin, les participants ont une perception favorable à l'égard du traitement reçu, mais cette expérience positive semble être plus importante envers le TCI-JP.

Quel est l'impact des stratégies d'adaptation utilisées par les partenaires de joueurs pathologiques sur ses habitudes de jeux de hasard et d'argent ?

Mélissa Côté, Joël Tremblay, Natasha Brunelle

Département de psychoéducation, Université du Québec, Trois-Rivières

De plus en plus d'écrits cliniques et d'études scientifiques documentent les stratégies d'adaptation utilisées par les partenaires de joueurs pathologiques (JP). Un des postulats est qu'elles sont utiles pour faire face aux habitudes problématiques de jeux de hasard et d'argent (JHA) du proche. Malgré l'endossement de ce postulat, à ce jour, aucune étude ne documente leur efficacité : est-ce que leur utilisation a réellement un impact sur les comportements de JHA du joueur ? Afin de répondre à ce questionnement, des entrevues semi-structurées ont été réalisées auprès de 19 participants (10 JP et neuf partenaires, dont huit couples). L'analyse du point de vue des JP, au sujet des stratégies utilisées par leur partenaire, conduit à un premier constat général : par l'entremise de diverses stratégies, les partenaires peuvent influencer les comportements de JHA du JP. Cet impact est parfois observé dans la direction attendue, c'est-à-dire par une réduction des comportements de JHA. Néanmoins, à l'inverse, il se peut également qu'une stratégie utilisée, malgré que ce ne fût pas l'intention de départ du partenaire, augmente plutôt les envies de jouer du JP. En outre, lorsque le JP est dans un processus de changement, les stratégies utilisées par les partenaires joueront un rôle central dans son rétablissement.

Pour une approche socio-anthropologique de l'addiction aux jeux d'argent : interroger les processus d'apprentissage des joueurs

Aymeric Brody

Centre d'Anthropologie, Sociologie, Psychologie - Etudes et Recherches (CASPER), Université Saint-Louis, Bruxelles

Certains psychologues considèrent que la pratique d'un jeu d'argent ne saurait donner lieu à un apprentissage, le hasard empêchant par principe toute progression à l'intérieur du jeu. Dès lors, le simple fait pour un joueur de vouloir apprendre à

jouer le jeu pourrait potentiellement le conduire vers l'addiction. Dans le cadre d'une première enquête ethnographique menée entre 2006 et 2011 auprès des joueurs amateurs de poker – un jeu d'argent mêlant hasard et stratégie –, nous avons pourtant découvert une communauté de pratiques portées tout à la fois par le plaisir de jouer et d'apprendre à jouer le jeu. Adoptant une approche socio-anthropologique centrée sur la dimension ludique et socialisatrice du jeu, nous proposons alors un nouveau cadre théorique pour analyser les processus d'apprentissage des joueurs à l'intérieur du jeu, celui des « apprentissages situés » (Lave & Wenger, 1991). Aujourd'hui, nos recherches nous invitent à renverser l'angle d'analyse en étudiant cette fois-ci la pratique des jeux d'argent sous l'angle de l'addiction. En somme, il s'agit d'aller à la rencontre des joueurs qui présentent des problèmes de dépendance au jeu – quel que soit le jeu pratiqué –, pour essayer de comprendre précisément ce qui pose problème dans leur apprentissage du jeu. En nous appuyant sur une méthodologie d'enquête éprouvée auprès des joueurs amateurs de poker, nous réalisons ainsi une série d'entretiens sociologiques avec des joueurs pris en charge dans des services d'addictologie ou par des associations de lutte contre l'addiction – en Belgique et en France –, pour les interroger sur leurs processus d'apprentissage et leurs pratiques des jeux d'argent. Cette communication sera l'occasion de présenter les premiers résultats empiriques de cette enquête en cours et de réinscrire nos recherches sur les jeux d'argent dans le cadre d'une sociologie de la santé mentale intégrant des questionnements liés à la psychopathologie du jeu.

Un parcours participé de prévention sélective : de la « peer education » à l'exposition interactive

Vincenza Guarnaccia¹, Marco Coppola¹,

Mauro Croce²

¹*Radix Svizzera italiana, Lugano*

²*Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI), Omegna (VB)*

L'étude « I giovani e il gioco d'azzardo in Ticino » (Soldini & Supsi, 2014) a mis en évidence le fait que le 70% des jeunes âgés de 14 à 17 ans aurait joué à des jeux de hasard au moins une fois dans leur vie. Le pourcentage de ceux qui jouent une fois par semaine est de 4 % chez les mineurs et de 7-9 % chez les adultes.

Plusieurs études montrent la corrélation entre le fait de commencer à jouer à un jeune âge et la tendance à développer une dépendance à l'âge adulte. Les jeunes sont poussés vers un jeu problématique non seulement à cause de fausses croyances, mais aussi et surtout pour des raisons liées aux aspects émotionnels. L'objectif a été donc d'impliquer directement les jeunes dans l'élaboration d'un programme de prévention, afin de les rapprocher de leur langage, de leur réalité et de leurs motivations au jeu.

Un programme de prévention sélective a été mis en place destiné aux jeunes apprentis, en considérant leur disponibilité d'argent. Le choix méthodologique de la « peer education » a permis un passage spontané des connaissances, des émotions et des expériences parmi les jeunes participants. L'exposition « Non farti fregare dal gioco » est le résultat d'un processus participatif sur une durée de trois ans, entre des professionnels et 130 jeunes ; elle commence à partir de l'expérience de jeu, afin de faire vivre les mécanismes typiques du jeu de hasard (implication émotionnelle) et continue avec des témoignages, afin de promouvoir l'empathie avec ceux qui vivent des situations problématiques de jeu. Une partie informative suit et le parcours se termine par une discussion dans le but d'élaborer l'expérience vécue. La participation à l'exposition est réalisée en groupes pour faire ressortir la dynamique de la pression du groupe et renforcer la collaboration horizontale.

JEU PATHOLOGIQUE : MODALITÉS DE SOINS ADJUVANTES

Utilisation des antagonistes opioïdes dans la prise en charge du jeu d'argent pathologique : quelle pertinence ?

Caroline Victorri-Vigneau, Andrew Spiers, Pascal Caillet, Mélanie Bruneau, Consortium IGNACE*, Gaëlle Challet-Bouju, Marie Grall-Bronnec

CHU de Nantes

Contexte : À ce jour, aucun médicament n'a d'indication dans le jeu d'argent pathologique. De nombreuses publications ont décrit l'utilisation des antagonistes opioïdes. En effet, la voie dopaminergique mésocorticolimbique est impliquée dans le système de récompense et elle est modulée par le système opioïde.

Objectif : Cette étude vise à évaluer la pertinence des antagonistes opioïdes dans la prise en charge du jeu d'argent pathologique.

Méthode : Nous avons effectué une revue systématique de la littérature en utilisant une recherche dans la base de données PubMed, PsycINFO et la base de données Cochrane Systematic Review sans aucune limite.

Résultats : Il y a peu de données concernant les effets des antagonistes opioïdes sur le jeu d'argent pathologique. La recherche avec "nalmefene and gambling" sans aucune limite n'a retrouvé que 11 articles. La recherche avec "naltrexone and gambling" sans aucune limite a retrouvé 47 articles. Néanmoins, la synthèse des données disponibles souligne l'intérêt de l'utilisation d'antagonistes opioïdes, en particulier chez les personnes ayant des antécédents de trouble lié à la consommation d'alcool ou de fortes envies de jouer.

Conclusion : De futures études sont nécessaires. En effet, l'efficacité des antagonistes opioïdes n'a été étudiée que chez un nombre limité de patients, les essais cliniques ne reflètent pas l'hétérogénéité de la maladie et il existe peu de connaissances sur les facteurs prédictifs de réponse aux traitements.

Une revue de littérature sur l'intérêt des interventions en Remédiation Cognitive pour le traitement du jeu pathologique

Gaëlle Challet-Bouju¹, Mélanie Bruneau¹, Consortium IGNACE*, Caroline Victorri-Vigneau², Marie Grall-Bronnec¹

¹IFAC, CHU de Nantes

²CEIP, CHU de Nantes

Introduction : Plusieurs approches thérapeutiques existent pour le traitement du jeu pathologique (JP). Cependant, le taux d'abandon et de rechute reste élevé, ce qui pourrait en partie être expliqué par une vulnérabilité neurocognitive sous-jacente, non accessible à ces approches. La remédiation cognitive (RC) a récemment montré son efficacité dans d'autres troubles addictifs et pourrait représenter une nouvelle voie de traitement du JP.

Méthodes : Deux revues de littérature ont été menées pour (i) identifier les cibles neurocognitives potentielles de la RC, et (ii) examiner l'utilisation et l'efficacité de la RC dans le traitement du JP. Ces revues ont été menées sur les bases de données MEDLINE et ScienceDirect jusqu'à janvier 2017.

Résultats & discussion : Alors que plusieurs déficits ont été identifiés chez les JP en termes de processus automatiques, contrôlés et intéroceptifs, la littérature sur l'utilisation de la RC pour le JP est quasiment inexiste. Ainsi, des recherches

sont nécessaires pour tester l'efficacité de cette approche pour la prise en charge du JP. Par ailleurs, il n'existe actuellement aucun consensus sur les paramètres optimaux à utiliser (durée, intensité, groupe vs individuel, etc.), et des études doivent donc être menées pour définir les conditions permettant d'obtenir les meilleurs résultats cliniques. Bien qu'aucune conclusion formelle ne puisse être tirée de cette revue de littérature, la RC semble représenter une approche thérapeutique très prometteuse, qui pourrait venir compléter l'arsenal thérapeutique déjà à disposition. En complément des approches plus classiques, elle pourrait permettre d'en augmenter l'efficacité et d'en prolonger l'effet bénéfique, pour réduire le risque de rechute.

Contribution de la réalité virtuelle dans le cadre de la prise en charge du jeu pathologique chez des patients en soins courants

Jean-Jacques Rémond, Maria Hernández-Mora Ruiz del Castillo

EA CLIPSYD, Université Paris - Nanterre

La possibilité d'utiliser la réalité virtuelle ouvre la voie à un outil permettant le traitement pour les joueurs pathologiques et plus particulièrement améliorer la prévention des rechutes. L'immersion en réalité virtuelle peut stimuler, à des fins cliniques, le désir de jouer des joueurs et s'inscrit dans le prolongement des travaux de Kushner (2008) montrant que les désirs des joueurs peuvent être induits par des stimuli en laboratoire, et les travaux de Young et al. (2008) montrant à l'aide d'une immersion en réalité virtuelle, que l'envie de jouer (ou craving) peut être influencée par la magnitude des gains et des pertes encourues en jouant. L'étude de Garcia-Palacios et al. (2006) a montré le potentiel de la réalité virtuelle comme outil clinique. L'étude que nous présentons est issue d'un partenariat entre l'université Paris – Nanterre (laboratoire CLIPSYD, EA4430,) et le CSAPA Imagine (Argenteuil - Ermont, France). Cette étude a consisté à évaluer l'impact de l'exposition en réalité virtuelle de joueurs pathologiques dans le cadre d'une prise en charge psychologique en soins courants. L'intérêt de l'immersion en réalité virtuelle facilite l'identification de situations à risque de rechute et des croyances dysfonctionnelles qui sous-tendent les problèmes de jeux. Elle permet aussi d'induire un désir de jouer qui facilite l'application des habiletés de prévention de la rechute. Quatre séances d'expositions ont été proposées aux patients, au cours d'une prise en charge psychologique utilisant des outils cognitivo-comportementaux. Les résultats obtenus issus des dimensions évaluées (ICJE, UPPS, GRCS, EVA, TEI, CGI, QEP et QPI) et des analyses des données EEG (électroencéphalographiques) prises avant, pendant et après les expositions en RV, seront présentés.

(*) Membres du consortium IGNACE : Marie Grall-Bronnec, Gaëlle Challet-Bouju, Sophia Achab, Joël Billieux, Alex Blaszczynski, Luke Clark, Jean-Claude Dreher, Méline Fatseas, Isabelle Giroux, Philip Gorwood, Anneke Goudriaan, Jean-Benoit Hardouin, Susana Jimenez-Murcia, Lucia Romo, Philippe Tessier, Ruud van den Bos, Caroline Victorri-Vigneau.

JEU PATHOLOGIQUE : MODALITÉS DE SOINS ADJUVANTES

La rTMS, un nouvel outil thérapeutique dans le traitement du jeu pathologique ?

Marie Grall-Bronnec¹, Samuel Bulteau¹, Juliette Leboucher¹, Alice Guilleux², Anne Pichot¹, Jean-Marie Vanelle¹, Véronique Sébille-Rivain², Anne Sauvaget¹

¹CHU de Nantes

²Université de Nantes

Le jeu pathologique est une addiction comportementale qui partage avec les autres troubles addictifs un certain nombre de similitudes. Même si le craving ne figure pas parmi les critères diagnostiques du jeu pathologique proposés par le DSM-5, il n'en demeure pas moins un symptôme essentiel du tableau clinique. C'est donc une cible thérapeutique à privilégier. Les méthodes psychothérapeutiques et médicamenteuses se révèlent souvent d'une efficacité modeste. Il convient alors de proposer aux patients de nouveaux outils thérapeutiques.

Récemment, un nouveau champ de recherche s'est développé dans les addictions : la stimulation magnétique transcrânienne répétée (rTMS). A ce jour, une seule étude a porté sur le jeu pathologique.

Nous avons donc mis en place l'étude STIMJEU, visant à évaluer l'efficacité de la rTMS sur le craving chez des joueurs pathologiques débutant des soins dans notre service. Le craving était induit de façon expérimentale par des stimuli visuels et sonores liés au jeu de prédilection de chaque patient. La rTMS était appliquée immédiatement après, au cours de deux séances de stimulation espacées d'une semaine, l'une réelle et l'autre placebo (ordre aléatoire des séances), dans un protocole en cross-over. Le craving était évalué de façon subjective (EVA et questionnaire) et objective (tension artérielle et fréquence cardiaque, reflet de l'arousal physiologique) avant l'exposition aux stimuli (niveau basal), juste après l'exposition (niveau maximal), puis juste après la séance de rTMS. Trente patients ont participé à l'étude et reçu deux séances de rTMS. Les résultats seront présentés lors de ce symposium.

SYMPOSIUM SF6

RESPONSABILITÉ SOCIALE

En Belgique, un pas de plus vers la régulation de qualité et vers une meilleure protection des personnes vulnérables et crédules

Etienne Marique

Commission des jeux de hasard, Service Public Fédéral Justice, Bruxelles

Compte tenu de l'évolution technologique, l'offre de jeux de hasard et de paris doit être rationalisée et encadrée pour assurer la protection des joueurs, en particulier celle des jeunes et des personnes vulnérables. Une politique nationale de canalisation des jeux de hasard implique qu'en luttant contre l'offre illégale, l'État maîtrise le marché légal en imposant des restrictions proportionnées aux objectifs poursuivis : la lutte contre la fraude et le blanchiment, et la promotion de la protection des joueurs.

Le gouvernement a des projets pour réduire l'impact de la publicité des jeux en ligne, imposer un modérateur de jeux ou encore contribuer au renforcement des tâches régaliennes de l'État en attribuant à la politique des jeux de hasard un rôle stratégique, notamment en excluant effectivement les policiers des jeux en ligne pour consolider la confiance légitime que la force publique doit inspirer.

Les jeux de casino (physiques et online) et les paris (online) ne sont pas accessibles aux personnes qui figurent dans la banque des personnes exclues et répertoriées dans un système informatique dénommé EPIS (400.000 personnes). Le contrôle de l'accès nécessite un haut niveau d'identification. Une liste noire des sites étrangers garantit l'effectivité de la politique publique tout en permettant une exploitation rentable – mais non maximalisée – pour les opérateurs qui respectent les conditions de protection des joueurs.

La régulation est en perpétuel perfectionnement et doit être prête pour les nouveaux défis technologiques comme l'Esport, Social Gaming Skin,... La régulation est mure pour devenir un organe autonome et responsable.

La perception et la redistribution des recettes fiscales des jeux de hasard et d'argent en France

Sébastien Berret, Vivre Marionneau

Center for Research on Addictions, Control and Governance, Department of Sociology, University of Helsinki

Dans la période d'austérité budgétaire actuelle, les revenus fiscaux des jeux de hasard et d'argent constituent des ressources bien-

venues, tant pour l'État que pour les collectivités locales, et sont souvent considérés comme une "taxe volontaire" justifiée par la recherche de l'intérêt général. Parallèlement, on constate depuis plusieurs années une augmentation continue des joueurs dépendants. Dans ces conditions, comment les opérateurs et les bénéficiaires indirects du secteur justifient de l'intérêt général ? Comment, en France, s'organise la perception et la redistribution de ces revenus ? Cette étude porte sur les résultats d'une enquête réalisée en 2016/2017 par l'Université d'Helsinki. Dix-neuf informateurs-clés de l'industrie ludique française et bénéficiaires de celle-ci ont été interrogés lors d'entretiens semi-directifs. La redistribution des revenus fiscaux des jeux d'argent constitue le cœur de l'étude.

Les jeux d'argent restent toujours une source controversée de recettes publiques, en raison des externalités négatives qu'ils peuvent provoquer, et ne deviennent légitimes que par leur participation à des "bonnes causes". Une partie des taxes sur les jeux sont affectées à des domaines spécifiques, comme la culture ou la lutte contre l'addiction aux jeux, ce qui permet de légitimer leur perception. Mais certains enquêtés reprochent à l'État l'absence d'une politique des jeux cohérente et remettent en question le fonctionnement d'un système qu'ils jugent inégal et opaque.

Cette étude permet d'ouvrir une réflexion générale sur les modalités de fonctionnement et de redistribution des revenus fiscaux de l'industrie ludique française, ainsi que sur les relations entre les différents types d'opérateurs et de bénéficiaires de ce secteur fragmenté.

Actions pour lutter contre la propagation du jeu en Italie et définition des parcours de soins

Onofrio Casciani

Osservatorio Nazionale per il contrasto al gioco d'azzardo e il fenomeno della dipendenza grave- presso il Ministero della Salute, Roma

Les dernières enquêtes épidémiologiques révèlent une stabilisation des données concernant la propagation du jeu, en particulier chez les adolescents. Le pourcentage de personnes ayant développé le trouble est estimé entre 0,5% et 2,2%.

Comme partout dans le monde, plusieurs facteurs sont responsables du développement de ce trouble, mais l'augmentation massive de l'offre a joué un rôle décisif.

Depuis 2012, une série d'initiatives gouvernementales ont représenté la reconnaissance du phénomène et la tentative

RESPONSABILITÉ SOCIALE

d'arrêter l'augmentation. Parmi ceux-ci, la mise en place d'un « Observatoire national des troubles liés aux jeux d'argent et aux troubles addictifs sévères » au Ministère de la Santé.

Les fonctions de l'Observatoire sont les suivantes :

- la surveillance de la dépendance au jeu ;
- le suivi de l'efficacité des actions de soin et de prévention entreprises ;
- la définition de lignes d'action pour garantir des services de prévention, de traitement et de réadaptation aux personnes atteintes de pathologie ;
- l'évaluation des mesures les plus efficaces pour lutter contre la propagation du jeu et le phénomène de l'addiction.

En un an et demi de travail, l'Observatoire a mené des actions importantes :

1. L'évaluation et L'approbation des plans annuels d'utilisation des fonds de 50 millions d'euros pour la mise en œuvre des initiatives de prévention de traitement et de réadaptation. C'est une intervention très importante pour les services italiens car ils manquent de ressources humaines, alors que la demande de traitement augmente de plus en plus.

2. L'élaboration d'un document (reconnu par le gouvernement) contenant des indications techniques pour modifier le VLT afin de réduire le risque de développement de la maladie chez les personnes les plus vulnérables.

3. La définition de lignes directrices pour la prévention et le traitement du trouble.

En ce qui concerne les lignes directrices, certains points ont été identifiés sur la base de la littérature internationale pour définir les voies de soins appropriées : Intake, Assessment/évaluation diagnostique multidisciplinaire, projet thérapeutique, traitement multidisciplinaire intégré, suivi, vérification, follow up. Le but est de rendre l'offre de traitement homogène et d'éviter les initiatives non fondées sur l'Evidence Based Medicine. En Italie, certains services publics ont développé des protocoles de traitement basés sur l'approche CBT, selon les modèles désormais accrédités de Ladouceur, Petry, Toneatto, etc.

Aussi, la validation du Gambling Pathways Questionnaire (GPQ), basé sur le Pathways Model de Blaszczynski et Nower, est actuellement en cours. C'est une opération importante car elle représente une aide pour une meilleure évaluation du trouble et pour un traitement plus efficace, compte tenu de la grande variabilité des types de patients atteints de trouble du jeu et de ses manifestations.

Responsabilité et jeux de hasard et d'argent – prévenir et construire

Annie-Claude Savard¹, Sylvia Kairouz²,

Martin French², Catherine Martell¹

¹École de travail social et de criminologie, Université Laval, Québec

²Department of Sociology and Anthropology, Concordia University, Montreal

Alors que les jeux de hasard et d'argent (JHA) ont atteint un degré de marchandisation inégalé et sont à l'origine de revenus colossaux pour l'industrie du jeu et les gouvernements qui en dépendent, le joueur est plus que jamais invité à être responsable dans ses comportements de jeu. Des initiatives de prévention sont ainsi déployées par une multitude d'instances formelles afin de responsabiliser le joueur et prévenir les méfaits liés aux JHA. Dans ce contexte, une question se pose : quelle conception de la responsabilité (individuelle et sociale) est déployée à travers ces messages de prévention ? Cette étude vise à comprendre comment des messages de prévention dans le domaine des JHA contribuent à la structuration des cadres à partir desquels le concept de responsabilité se construit et comment ces derniers orientent notre rapport au jeu et aux joueurs. Ancrée dans la théorie socioconstructiviste des cadres de l'expérience de Goffman, cette étude met de l'avant un devis de recherche qualitatif via une analyse de discours critique et une analyse de cadrage des messages de prévention diffusés dans le domaine des JHA au Québec.

Le corpus de données est composé des campagnes de prévention du jeu pathologique (télévisuelles, affiches/papiers, Internet) produites par le Ministère de la Santé et des services sociaux du Québec au cours des dix dernières années.

Les résultats seront discutés à la lumière des dimensions idéologiques, normatives, identitaires, et stratégiques relatives au concept de responsabilité qui sont véhiculées à l'intérieur de ces messages.

SYMPOSIUM SF7

VENDREDI 29 JUIN, 9:00-10:30, SALLE G120

ENJEUX DES OUTILS DE PRÉVENTION DU JEU EXCESSIF

Classification des comportements de jeu en ligne : indicateurs d'une activité excessive. Application aux données d'un opérateur de loteries en ligne.

Gaëlle Challet-Bouju

Federative Institute of Behavioral Addictions, CHU de Nantes

Liste complète des auteurs : Gaëlle CHALLET-BOUJU, Bastien PERROT, Marie GRALL-BRONNEC, Jean-Benoit HARDOUIN

Introduction : Le jeu d'argent sur Internet est souvent considéré comme un facteur de risque de problèmes de jeu. En parallèle, cette activité génère beaucoup de données qui peuvent être utiles pour caractériser les comportements de jeu en ligne et identifier des indicateurs comportementaux de problèmes de jeu.

Méthode : Nous avons réalisé une analyse en classes latentes multiniveaux sur une base de 10 000 comptes joueurs,

fournie par l'opérateur français de loterie en ligne. Les données des comptes joueurs étaient analysées sur une période de 12 mois. Résultats : Nous avons identifié cinq classes déterminées par une pratique de jeu croissante. Une des classes se distinguait par une forte probabilité d'avoir un comportement de type chasing, d'observer un comportement de jeu inhabituel et de parier sur des jeux à résultats immédiats. Ces caractéristiques nous incitent à considérer que cette classe correspond à un comportement de jeu à risque. Elle était caractérisée par une proportion de femmes beaucoup plus importante que dans les autres classes. L'analyse des résultats mois par mois suggère que certains joueurs transitent d'un comportement de jeu à un autre au cours du temps. Discussion : Ces résultats ont confirmé le caractère instable du statut de joueurs à risque, et ont apporté un nouvel éclairage sur les différences de genre dans la pratique des jeux d'argent en ligne. Ils ont permis d'identifier des indicateurs de jeu à risque, permettant d'envisager la mise en œuvre de mesures de prévention personnalisées selon le profil des joueurs.

ENJEUX DES OUTILS DE PRÉVENTION DU JEU EXCESSIF

Évaluation de l'efficacité de l'auto-exclusion temporaire dans la réduction de la pratique des jeux de hasard et d'argent sur Internet

Julie Caillon, Marie Grall-Bronnec, Bastien Perrot, Lucia Romo, Gaelle Challet-Bouju

IFAC/Service d'addictologie, CHU de Nantes

Introduction : Afin de prévenir les risques associés à la pratique des jeux de hasard et d'argent (JHA) sur Internet, de nombreuses juridictions mettent en place des mesures de jeu responsable comme l'auto-exclusion. En France, l'Autorité de Régulation des Jeux En Ligne (ARJEL) oblige les opérateurs de jeu sur Internet à proposer aux joueurs des outils de prévention comme l'auto-exclusion de jeu temporaire. Cette mesure dure sept jours, est non-reductible et s'applique à un site de jeu en particulier. L'objectif de notre étude était d'évaluer l'efficacité de cette mesure auprès des joueurs à risque.

Méthode : Il s'agissait d'une recherche expérimentale, contrôlée et randomisée. L'efficacité était évaluée en fonction de l'argent misé et du temps passé à jouer à 15 jours, puis à deux mois. Les participants ($n=60$) ont été randomisés de manière aléatoire dans le groupe expérimental ($n=30$) et dans le groupe contrôle ($n=30$), en fonction de leur jeu de prédilection (jeux de hasard pur ($n=20$), jeux avec quasi adresse ($n=20$), jeux avec adresse sans profit à long terme ($n=20$)).

Résultats : Les résultats montrent qu'une auto-exclusion de 7 jours n'a pas d'impact à court terme sur les habitudes de jeu. À moyen terme, un impact est observé sur les distorsions cognitives et le craving. L'opinion des participants concernant l'efficacité de l'auto-exclusion est également discutée.

Conclusion : Si cet outil semble intéressant pour protéger les joueurs les plus vulnérables, des modifications sont nécessaires afin d'augmenter son efficacité et son utilisation par les joueurs.

Qu'est-ce que cela signifie de « Jouer Responsable » ? Apparemment, de jouer plus

Aurélie Mouneyrac, Céline Lemercier, Valérie Le Floch, Pierre-Vincent Paubel

CLLE, CNRS, Université de Toulouse

Les opérateurs de jeu diffusent des messages de prévention promouvant le Jeu Responsable (JR – ‘Pour que le jeu reste un jeu’ en Suisse et ‘Restez maître du jeu, fixez vos limites’ en France). Ces messages sont supposés rappeler au joueur de contrôler ses impulsions. Dans deux expériences, nous examinons la possibilité que ces messages puissent aussi rappeler au joueur qu'il peut contrôler le jeu (illusion de contrôle). Dans l'expérience 1, nous examinons les interprétations données à six messages européens promouvant le JR (en comparaison à des messages clairs de prévention et de promotion) avec des mesures auto-rapportées ($N=553$). Les résultats montrent que 33% des individus ont interprété les messages promouvant le JR comme des messages de promotion du jeu et les considéraient comme des incitations à contrôler le jeu (illusion de contrôle). Dans l'expérience 2, nous avons examiné l'effet de ces messages sur la prise de risque du joueur dans une situation de jeu en ligne avec enjeu monétaire. 294 participants ont joué à un jeu pendant lequel ils recevaient un message promouvant le JR, un message clair de prévention, de promotion ou un message neutre. Les résultats montrent que diffuser un message promouvant le JR augmente la prise de risque des joueurs par rapport à tous les autres messages. Contrairement à nos attentes, l'illusion de contrôle ne varie pas entre les conditions. Nous discuterons l'importance de ces résultats dans la prévention du jeu excessif, mais aussi leur implication dans la prévention de la consommation d'alcool ou de tabac.

Expérimentation d'une action de prévention en milieu scolaire sur les risques associés aux jeux d'argent et de hasard

Emmanuel Benoit¹, Consortium Bien Jouer (T Ventre ; P Henriot ; T Segard ; S Ressuche ; M Huteau, J Perrin ; E Benoit, L Romo ; A Dentz, Consortium “Bien Jouer”²

¹SEDAP, Dijon

²Consortium “Bien Jouer”: E Costes, M Gaymard, Lignier B ; Chabernaud, F ; Delay, L ; Biron JF

Introduction : Une étude de l'Observatoire des jeux a mis en évidence le profil socio-démographique des joueurs de jeux d'argent et de hasard (JAH) en France (Costes et al., 2015). Malgré l'interdiction d'accès aux JAH pour les mineurs, les résultats montrent que 32,9 % des jeunes âgés de 15 à 17 ans déclarent avoir joué au moins une fois au cours de l'année écoulée à des jeux de grattage (66,5 %), des paris sportifs (31,7 %), des jeux de tirage (22,4 %), au poker (4,9 %) et à d'autres jeux de cartes (7,6 %). Parmi eux, 25,4 % sont classés « à faible risque » et 11 % en jeu problématique (risque modéré et risque excessif). Cette prévalence de comportement problématique est deux à quatre fois plus élevée chez les joueurs mineurs que chez les joueurs adultes. Ce résultat est retrouvé en France mais également dans d'autres pays et ce depuis plusieurs décennies. De plus, les jeunes sont beaucoup plus enclins à développer des addictions ou des polyaddictions (Gupta & Derevensky, 1998a; Ladouceur, 1991; Petit et al., 2015 ; Shaffer & Hall, 1996; Winters & Anderson, 2000). Tous ces auteurs suggèrent qu'il est important de procéder à des actions de prévention auprès des adolescents afin de diminuer ces risques. L'objectif serait de leur fournir des pistes pour comprendre les pièges des JAH. Nous présentons ici les premiers résultats du programme “Bien Jouer”.

Méthodologie : Deux phases d'expérimentation ont eu lieu auprès de deux lycées différents. Les participants ont été répartis en petits groupes (huit à neuf élèves) avec deux intervenants lors des temps d'accompagnement personnalisé dans l'enceinte de leur lycée. Les jeunes ont rempli les questionnaires avant et après le déroulement des activités sur les comportements et les connaissances sur les JAH. Des jeunes tirés au hasard ont également été reçus dans le cadre d'un entretien semi-directif. **Résultats :** L'échantillon total (phase 1 et 2) était composé de 178 participants (117 garçons et 61 filles). L'âge moyen était de 16,05 (écart-type : 0,57). Parmi eux, 56 % avait déjà joué à un JAH au cours des 12 derniers mois avec une première expérience à l'âge moyen de 11,70 ans (écart-type : 3,81). 29 participants déclarent avoir joué au moins une fois après les activités de prévention (16,3 %). Les jeunes évaluent beaucoup mieux le risque associé aux JAH après les activités de prévention ($p = 0,04$). Un autre résultat fort concerne les relations aux proches, en effet, après les interventions, huit jeunes ont repéré des comportements à risque dans leur entourage et six déclarent avoir l'intention d'en parler avec ces personnes.

Discussion : Ces activités de prévention éducationnelle, adaptées du programme québécois « Bien joué » sont efficaces. Elles ont également été bien perçues par les participants. Il pourrait être discuté de l'utilité d'un groupe contrôle pour comparer ces résultats auprès de participants ne participant pas à un tel programme. La taille de l'échantillon doit également être augmentée grâce à la participation de nouveaux lycées et équipes addictions sans substances des Centres de Soins d'Accompagnement et de Prévention en Addictologie au cours de l'année 2018. Certains lycées peuvent présenter des caractéristiques socio-démographiques différentes que d'autres (sex ratio, fiabilité des questionnaires, etc.).

PRÉVENTION SÉLECTIVE ET MESURES LIÉES AUX OPÉRATEURS

Inscription sur la liste nationale des interdits de jeu : impact sur l'évolution clinique

Xavier Galvez, Julie Caillon, Juliette Leboucher, Gaëlle Challet-Bouju, Marie Grall-Bronnec

Service d'addictologie et de psychiatrie, Institut Fédératif des Addictions

Introduction : La prévalence du trouble lié au jeu d'argent est estimée entre 0.5 et 1 % en population générale. L'inscription sur la liste nationale des interdits de jeu est une mesure permettant aux joueurs qui le demandent d'être interdit de jeu. L'objectif de notre étude est d'évaluer l'efficacité de la mesure d'inscription sur la liste nationale des interdits de jeu, dans une population de joueurs pathologiques en demande de soins.

Méthode : L'étude a porté sur des participants présentant un diagnostic de jeu d'argent pathologique, défini selon le DSM V, et inclus dans une base de données d'évaluation et de suivi des pratiques de jeu : EVALADD. Deux groupes ont été comparés, sur l'évolution des critères de trouble lié au jeu d'argent, selon si la mesure d'interdiction de jeu a été mise en place ou non. Les mesures ont été effectuées en deux temps, lors de l'évaluation initiale (T1) et lors d'une évaluation à 12 mois (T2).

Résultats : Les résultats seront présentés lors du colloque, et l'intérêt de cette mesure d'exclusion discutée.

Résultats et présentation d'une procédure évaluative et psycho-éducative de levée d'exclusion au casino de Neuchâtel

Jean-Marie Coste

Addiction Neuchâtel

En Suisse, un joueur excessif peut être exclu du casino de manière volontaire ou imposée puis, après un an au minimum, demander la levée de l'interdiction. Une première recherche menée avec le casino de Neuchâtel à partir de données de 2014 à 2015 a examiné les retombées statistiques de la procédure utilisée et a permis d'évaluer son intérêt et son efficacité. Des données supplémentaires récoltées entre 2016 et 2017 ont permis de mieux évaluer le devenir des personnes ré-exclues après la levée.

La procédure utilisée consiste en un examen de la situation financière par le personnel du casino, suivi d'un entretien d'évaluation addictologique et de psychoéducation, effectué par le centre local spécialisé. Nous avons examiné la proportion des demandes de levée d'exclusion qui aboutissent, ainsi que la proportion de ré-exclusions après la levée.

Les résultats indiquent que parmi l'ensemble des demandes de levée d'exclusion de 2014 à 2015 (n=65), seules 26% ont abouti. 60% des demandeurs ont vu leur exclusion maintenue à l'étape d'évaluation socioéconomique, et 14% selon l'évaluation addictologique subséquente. Par ailleurs, parmi les 17 personnes réintégrées au casino, quatre ont demandé une nouvelle exclusion. Les données supplémentaires obtenues de 2014 à 2017 ont permis de mieux apprécier les conditions d'une ré-exclusion. Parmi celles-ci (n= 10), 70% ont été volontaires et ont été estimées préventives par le joueur. 30% ont été imposées, mais toutes dans la période "d'observation du casino" durant les deux mois qui succèdent à la levée et qui fait partie de la procédure de réintégration.

En conclusion, il apparaît que la majorité des demandes de levée ne franchissent pas la première étape (évaluation socioéconomique). Parmi les personnes qui ont été ré-exclues après la levée, la grande majorité a été faite sur un mode volontaire et peut être considérée comme une stratégie préventive d'excès de jeu, avant que celui-ci occasionne des dommages.

Évaluation de l'efficacité d'un projet de prévention sélective

Mauro Croce¹, Martina Romeo², Vincenza Guarnaccia², Marco Coppola²

¹Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI), Omegna (VB)

²Radix Svizzera italiana, Lugano

Avoir des données sur l'efficacité des projets de prévention est un objectif important afin de planifier et mettre en œuvre des interventions fondées sur des données probantes. Si la littérature disponible offre des résultats intéressants sur l'augmentation des connaissances, la sensibilisation face aux risques liés au jeu de hasard, ainsi que sur la modification des fausses croyances chez les adolescents (Derevensky et al., 2007 ; Donati et al., 2014 ; Ferland et al., 2002), les résultats relatifs au comportement suite à l'intervention de prévention apparaissent plus fragiles.

Le projet « Un parcours participé de prévention sélective : de la peer education » à l'exposition interactive », associé à quelques éléments communs à d'autres projets de prévention (connaissance des probabilités, analyse des fausses croyances, description des risques liés aux jeux de hasard), présente deux éléments spécifiques nouveaux: 1) la « peer education », soit la participation active des bénéficiaires à la construction du projet ; 2) une expérience de jeu concrète pour les participants.

L'exposition se présente comme une expérience en laboratoire où, parmi les différentes activités, on peut tester l'expérience de jeu, une expérience qui sera ensuite élaborée dans un contexte de groupe dirigé par un animateur. Le modèle d'évaluation a prévu la compilation d'un questionnaire pré-test, d'un questionnaire post-test, et de quelques autres entretiens.

L'analyse des questionnaires nous a permis de constater une augmentation des connaissances relatives aux mécanismes du jeu de hasard et une modification des fausses croyances. Les résultats montrent un écart entre l'état des connaissances avant d'accéder à l'exposition, et celui suite aux activités menées. Ces résultats semblent encourageants également sur le plan des attitudes et des intentions comportementales.

PRÉVENTION SÉLECTIVE ET MESURES LIÉES AUX OPÉRATEURS

Prévention du jeu excessif par les opérateurs en Suisse romande : données disponibles et perception des acteurs (PREJEOP)

Coralie Zumwald, Svetlana Dimova, Caroline Dunand, Seyda Demircan, Olivier Simon

Centre du jeu excessif, Centre hospitalier universitaire vaudois, Lausanne

Introduction : Selon les juridictions, différentes mesures de prévention sont mises en œuvre par les opérateurs de jeux de hasard et d'argent ; celles-ci reposent sur une base légale ou volontaire. On retrouve cinq catégories de mesures : information aux joueurs, disponibilité générale de l'offre de jeu, accès des joueurs aux lieux de jeu, paramètres associés à l'offre de jeu et interventions auprès des joueurs à risque. La littérature internationale indique que ces mesures demeurent insuffisamment évaluées. Toutefois, il semble que les mesures les plus répandues ne sont souvent pas les plus efficaces. En Suisse, le contexte de la Ljar met en lumière un manque de données sur les mesures actuelles et le besoin

des différents acteurs de disposer d'indicateurs reposant sur des données empiriques. Un projet d'étude est présenté visant à (1) décrire les mesures de prévention mises en œuvre par les opérateurs de jeu romands (2) évaluer la perception de ces mesures par différents types d'acteurs.

Méthode : Elle repose d'une part sur l'analyse des documents institutionnels et scientifiques décrivant les mesures de prévention en vigueur, d'autre part sur des entretiens semi-structurés menés auprès de trois catégories d'acteurs : opérateurs, autorités de surveillance et prestataires de prévention externes.

Résultats attendus : Les différents types de mesures relatives aux cinq catégories précitées seront identifiées et décrites. Les données empiriques disponibles seront présentées, de même que les mesures pour lesquelles il persiste encore un manque en matière de données. En ce qui concerne la perception des mesures par les acteurs du domaine, des avis contrastés sont attendus.

Discussion préliminaire : L'étude devrait permettre de formuler et discuter des pistes d'indicateurs pertinents pour le suivi des efforts de prévention mis en œuvre par les opérateurs. Cet aspect apparaît particulièrement important dans un domaine où les conflits d'intérêts sont multiples.

SYMPORIUM SF9

ENJEUX ENTRE APPROCHE SOCIÉTALE ET APPROCHE CENTRÉE SUR LA PERSONNE

Jeux de hasard et d'argent : pourquoi est-il urgent de s'intéresser au marketing ?

Morgane Guillou Landreat

SPURBO, Université de Bretagne occidentale, Brest

La pratique des jeux de hasard et d'argent (JHA) est un comportement ludique, très répandu mais potentiellement addictif. En France, les JHA sont très disponibles, légaux et banalisés. L'usage des jeux de hasard et d'argent sur l'année concerne 56.2% des français de 15-75 ans et la proportion de joueurs problématiques est quant à elle estimée à 2.7%.

Les enjeux financiers sont colossaux, le marché annuel des JHA représente 44.8 milliards d'euros (2015). Les moyens alloués au marketing sont proportionnels. Le marketing des JHA est très présent au quotidien : panneaux d'affichages, publicités de magazines ou télévisées, radio, Internet, et de plus en plus de placement de produits dans des films ou séries. Pour le marketing des JHA, il n'existe quasi aucune réglementation en France. Or plusieurs études ont montré des corrélations entre l'exposition au marketing et à la publicité, et les représentations positives et les comportements. Nous présentons à partir de la littérature comment le marketing est bel et bien à considérer comme un facteur favorisant l'initiation, la répétition et la banalisation des usages mais également le maintien des usages problématiques. Il est réellement urgent pour les services du secteur sanitaire et social, pour les équipes de recherche et les acteurs de la santé d'une manière générale, de prendre la mesure des enjeux. Des études plus ciblées en France sur ce sujet précis seraient nécessaires, afin de permettre aux acteurs de santé publique de prendre des mesures de prévention adéquates.

Introduire la subjectivité pour évaluer les soins dans l'addiction aux jeux de hasard et d'argent

Amandine Luquiens

APHP, Université Paris-Saclay, Univ. Paris-Sud ; UVSQ, CESP, INSERM, Villejuif; CMAP, Ecole polytechnique, Palaiseau

Introduction : Le trouble lié à la pratique des jeux de hasard et d'argent est fortement marqué par la stigmatisation. L'utilisation de mesures subjectives peut permettre d'évaluer le devenir des joueurs problématiques en restant proches de leurs préoccupations. Nous avons réalisé un travail qualitatif sur la qualité de vie (QOL) des joueurs problématiques, ayant abouti au développement d'une échelle de QOL liée aux jeux, à partir de leurs témoignages. Méthode : Nous avons réalisé des groupes focus auprès de 25 joueurs problématiques, recrutés en milieu de soins et en groupe

d'entre-aide. Nous en avons analysé le contenu et extrait les thématiques principales. Nous avons généré les items d'une échelle provisoire avec le verbatim des joueurs. Nous avons réalisé onze entretiens cognitifs de débriefing permettant de réduire l'échelle et de valider son contenu et sa forme.

Résultats : Nous avons identifié sept dimensions de la vie impactées par le jeu : la pression financière, la détérioration des relations, la préoccupation par le jeu, les émotions négatives, mais aussi d'autres dimensions habituellement non mesurées chez les joueurs problématiques, même avec les instruments de qualité de vie généraux (la solitude, le sentiment d'incompréhension, et l'évitement de la relation d'aide). Nous avons développé l'échelle GQOLS, présentant une bonne validité de face et de contenu.

Conclusion : Cette étude a permis d'identifier, au-delà des dommages quantifiables par un tiers, la détresse ressentie par les joueurs problématiques, marquée en particulier par la stigmatisation et l'auto-stigmatisation. GQOLS est la première échelle de QOL spécifique au jeu et patient-émergeante.

Jeux de hasard et d'argent "l'espoir donne le sens" : les fonctions des jeux de hasard et d'argent

Elizabeth Rossé

Hôpital Marmottan, Paris

La réponse à cette question est à chercher du côté du sens de cette activité. En s'appuyant sur l'Histoire, le docteur Marc Valleur, dans un texte intitulé "Jeu recherche de sens et addiction", énonce les différentes fonctions du jeu décrites selon les époques, le contexte, la société et souligne l'importance de la fonction "mantique" du jeu, c'est-à-dire, sa fonction prospective. De nos jours, c'est dans le récit que le sens de la vie est recherché. La narration de soi constitue aussi la moelle de notre travail de clinicien : la coconstruction d'une histoire qui puisse donner sens à une succession de comportements. Ainsi jouer et rejouer est sans doute une manière de donner du sens à sa vie, pour une durée très courte généralement et sans conséquence pour la majorité des personnes qui s'y adonne. Mais pour une minorité dans le besoin de donner du sens à leur vie, leur rapport au jeu prend cette forme monstrueuse, tout à la fois compulsive et dévoratrice, absorbant l'ensemble de l'existence de celui qui rejoue. Accompagner des joueurs de jeux de hasard et d'argent problématiques et pathologiques nécessite bien sûr un travail autour des habitudes et comportements, des représentations et des cognitions erronées, mais il ne peut faire l'économie d'une approche de sens.

Prevalence rates and correlates of compulsive cybersex in Swiss young men

Joseph Studer, Simon Marmet, Mélyssa Lemoine, Véronique S. Grazioli, Gerhard Gmel

Alcohol Treatment Centre, Lausanne University Hospital CHUV

Introduction: Cybersex, the use of the internet to engage in sexually gratifying activities, is highly prevalent in the general population, particularly in young men. Although cybersex is unproblematic for most users, it may cause negative consequences in some individuals when becoming compulsive. This study examined the prevalence and the correlates of compulsive cybersex use in young men.

Method: A representative sample of Swiss young men from the Cohort Study on Substance Use Risk Factors (N=5130, age=25.4) completed a questionnaire assessing cybersex use and compulsion, sexuality (being in a relationship, number of sexual partners, sexual orientation), psychological functioning (use of maladaptive coping strategies, aggression/hostility, sociability, anxiety/neuroticism, sensation seeking personality traits, perceived stress, life satisfaction), mental health (SF-12 mental health, ADHD, depression, bipolar, borderline personality, social anxiety disorder), substance use disorders (SUD; alcohol, nicotine, cannabis) and behavioural addictions (BA; gambling, gaming, internet, smartphone, work). Separate logistic regression models were used to test the associations of compulsive cybersex with variables related to sexuality, psychological functioning, mental health, SUD and BA.

Results: 78.8% of the sample reported using cybersex, and 7.1% reported compulsive cybersex. Compulsive cybersex use was associated with having four or more sexual partners (as opposed to one), higher use of self-blame coping strategies, anxiety/neuroticism trait, perceived stress, lower SF-12 mental health scores and sociability trait, presence of social anxiety, alcohol use and gambling disorder, internet and smartphone addiction, and absence of nicotine dependence.

Conclusions: Compulsive cybersex is associated with sexuality, psychological functioning, mental health, SUD and BA, and these correlates should be considered in research, screening and treatment of compulsive cybersex.

Increased at-risk gambling is associated to spirituality in a youth sample in Switzerland

Fei Chen¹, André Berchtold², Yara Barrense-Dias³, Christina Akre³, Joan-Carles Suris³

¹Department of Psychiatry, Centre Cantonal Autisme, Lausanne University Hospital

²Institute of Social Sciences and NCCR LIVES, University of Lausanne, Lausanne

³Institute of Social and Preventive Medicine (IUMSP), Lausanne University Hospital

Introduction: Earlier studies suggested a positive impact of spirituality on addictive disorders but this effect has rarely been studied in a large adolescent and young adult population. The present study examined the association between spirituality and at-risk gambling among youths aged 15 to 24 years living in the canton of Fribourg, Switzerland.

Method: A sample of 5179 youths (52.9% males, mean age 18.31) completed an online survey about gambling (GenerationFRee) in which belief in a spiritual higher power and its supporting role and critical role were measured. The adolescent version of the South Oaks Gambling Screen was used to assess at-risk gambling. Bivariate analysis and logistic regression were used to explore the association between spiritual belief and at-risk gambling using non at-risk gamblers (including non gamblers) as the reference category. Data are presented as adjusted odd ratios.

Results: Certainty about general spiritual belief and its two components were all associated to a significantly higher rate of at-risk gambling (6.3% vs 3.9%; 6.3% vs 4.2%; 7.5% vs 4.1%,

respectively). At the multivariate level, controlling for socio-demographic variables, certainty about the general spiritual belief and its two components were all linked to an increased risk of at-risk gambling ($aOR [95\% CI]: 1.63, [1.19-2.22]; 1.61, [1.18-2.20]; 1.86, [1.34-2.57]$, respectively).

Conclusion: Adolescents and young adults' spiritual beliefs were significantly linked to at-risk gambling. Considering the transition from adolescence to adulthood as a stressful period of individualization and search for financial independence, spiritual belief might paradoxically motivate a higher rate of at-risk gambling.

Effectiveness of self-exclusion: The experiences of gamblers in three Swiss casinos

Anna-Maria Sani, Gianni Boris Pezzatti

Gambling Research Institute (IRGA), Bellinzona

Background and aims: The 1998 federal law on gambling and gambling establishments regulates prevention endeavours, including voluntary exclusion. Exclusion periods are valid for at least one year and this applies to all 21 Swiss casinos, whereby entry is effectively prohibited to those that have entered a gambling exclusion program. By law, exclusion must be revoked as soon as the conditions that prompted its request no longer exist. At this point the person in question, in order to gain access to Swiss casinos, can make a written request for readmission and undergo an interview with a qualified counselor, presenting relevant financial documentation. This study aims to understand the relationship between voluntary exclusion and gambling behaviour, as assessed using the DSM-IV.

Method: Participants consisted of 447 gamblers who applied for and obtained re-admission to the three casinos in Ticino (Mendrisio, Lugano and Locarno) between 2007 and 2017. The data was obtained from voluntary exclusion request forms and from the DSM-IV diagnostic questionnaires filled during the exclusion requests.

Results: The incidence of problem and pathological gambling was lower among those that have requested two or more voluntary exclusions than those that self-excluded for the first time. The incidence of diagnostic criteria progressively decreased after each readmission.

Conclusions: Repeated exclusions over time could have a protective function against relapse—which is understood as a return to previous gambling habits—and help develop improved self-control and awareness of one's own gambling behavior. These findings should motivate casinos to increase efforts to promote voluntary exclusion as a mean to maintain and restore controlled gambling.

Developing and piloting of a web-based self-help tool for the reduction of problem gambling

Christian Baumgartner, Michael Schaub

Swiss Research Institute for Public Health and Addiction, University of Zurich

Background: Problem gambling has risen to more and more prominence over the last few years. Different epidemiological studies estimate that the prevalence of past-year adult pathological gambling is between 1.1 and 3.5%. The inclusion of gambling disorder in the DSM-5 proves the necessity for further treatment options. There are different websites and institutes in German-speaking Cantons of Switzerland who offer information and counselling options for problem gamblers. However, an actual self-help platform where users could tackle their problematic behaviour on their own is currently not available. Offering a web-based self-help tool could potentially reach users who otherwise would not seek traditional help. The aim of this study is to develop and pilot a web-based self-help tool to help user to reduce their gambling activities.

Method: The planned self-help tool will include the following elements: A screening questionnaire that offers personalized feedback and checks if the person is suited for the program or needs further assistance; a gambling diary in which the user can monitor the amount of playing time and money spent; key modules designed to reduce gambling activity based on the approach of cognitive behavioral therapy and motivational interviewing; optional modules to deal with commonly associated comorbid mental problems (e.g. depressive symptoms, substance use, sleep problems); exercises to transfer the learned knowledge to daily life; SMS and emails to send personalized messages (based on their inputs) and reminders for the program to the user.

Results: After a successful piloting phase the program will be ideally evaluated in a randomized control trial where its effectiveness will be compared to the same program with additional therapeutic/ counselling options and a waiting list.

Conclusion: If successful, the program can also be translated to French and Italian and implemented in other parts of Switzerland.

Cognitive and affective factors are related to adolescent problem gambling? An empirical study with Italian adolescents

Daniela Capitanucci¹, Maria-Anna Donati²,

Angela Biganzoli¹, Mariapaola Tadini¹,

Roberta Smaniotto¹, Caterina Primi²

¹Associazione AND-Azzardo e Nuove Dipendenze, Gallarate (VA)

²Dipartimento NEUROFARBA - Università degli Studi di Firenze

Introduction: Although research suggests that different factors are related to negative consequences from gambling in adolescents (see Dowling et al., 2017; for a review), studies typically focused on specific risk factors separately with less attention on the integration of these aspects (e.g., Donati et al., 2013; Ricijs et al., 2016). In order to understand how cognitive and affective risk factors are reciprocally related and affect problem gambling in youth, we analyze gambling-related cognitive distortions, gambling expectancies, and impulsivity, in association with gambling behavior.

Method: The Gambling Behavior Scale – For Adolescents (GBS-A; Primi et al., 2015), the Gambling Expectancies Questionnaire (GEQ; Gillespie et al., 2007), the revised version for adolescents of the Gambling Related Cognitions Scale (GRCS; Donati & Primi, in preparation), and the Short UPPS-P Impulsivity Scale (Billieux et al., 2012; D'Orta et al., 2015) were administered to 447 North-Italian adolescents (72% Males, Mean Age = 16.82) attending different high schools.

Results: Seventy-five percent of the participants were past-year gamblers, 10% at-risk gamblers, and 7% disordered gamblers. Regression analyses indicated that gambling-related cognitions, gambling expectancies, and positive urgency were all significant and positive predictors of GD symptoms (Adj. R²=.11). Additionally, positive urgency affected gambling-related negative consequences both directly and indirectly, through the mediation role of cognitive distortions on gambling, and positive expectancies about gambling.

Conclusion: Interventions aiming to prevent adolescent problem gambling should be focused on gambling cognitive distortions and gambling expectancies.

Never too old, never old enough... Gambling-related problems among older adults: Risk factors and experimental treatment with focus on women

Marina D'Agati¹, Fulvia Prever²

¹Department of Cultures, Politics and Society, University of Turin

²Azzardo&Donne Project, Sun(n)coop; ALEA (Associazione per lo studio del gioco d'azzardo e dei comportamenti a rischio), Milano

Population ageing driven by increasing longevity and low fertility rates is a global phenomenon. In this scenario, gambling participation among older adults appears to be on the increase in recent decades. Due to this rise, problem gambling in this demographic is becoming an important public health concern. However, we think that there is an absence of understanding of older adult gambling, of age-specific vulnerabilities and risk markers. The purpose of our presentation is to link clinical, social and educational levels as it may be fundamental to develop effective treatments for this population.

After a brief literature review in order to identify risk factors and specific behavioral markers to predict gambling-related problems, our presentation provides suggestions for developing preventive programs and effective treatments for older people, as a cooperation with Milan Social Service points out: Finding new indicators, building family and social support, using money control as an instrument to avoid financial collapse.

In this context, a specific and empirical focus on a clinical intervention in "Gioco di donne"*, an Italian experimental gender group, is presented and discussed. The attention is motivated by the strong connection age/women/gambling, and by relevance of this first and unique group experience in Europe, which is also at the origin of the innovative project of the book "Gambling Disorders in Women. An International Female Perspective on Treatment and Research" (eds. H. Bowden-Jones & F. Prever, Routledge, 2017).

*"Women Game", gender group, SUN(N)COOP

Video gamers' personality traits and narcissistic dimensions

Baptiste Lignier¹, Audrey Henry², Julien Bouillot³, Sophie Arnould des Lions³, Catherine Potard³

¹Laboratoire Psy-DREPI, Département de Psychologie, Université Bourgogne-France Comté, Dijon

²Laboratoire Cognition Santé Socialisation (C2S, EA 6291), Université Reims Champagne Ardenne, Reims

³Laboratoire de Psychologie des Pays de la Loire (LPPL, EA 4638), Angers

Introduction. Studies found correlations between personality traits (five factor model) and video game behaviors: Negative correlations between extraversion (E) and MMPORG use (Collins et al., 2012), between conscientiousness (C) and creative play behavior, and between agreeableness (A) and helping game behavior (Worth & Book, 2015). Online game players score higher on E, openness (O) and C than nonplayers (Teng, 2008). These results reveal personality differences according to the nature of their gaming. Authors underlined that narcissistic personality traits could drive players to seek an admiring audience or other gratification (Park & Lee, 2012). The aim of the present study was to examine the relationships between in-game behavior and personality Big Five and narcissism dimensions (Exploitativeness/Entitlement ; Leadership/Authority and Special Person).

Method. Participants were 546 players: 79% were male (mean age 21.64 years). They completed self-report measures of personality traits with the BFI-Fr (John, 1990), narcissism with the NPI-Fr (Potard, Lignier, & Henry, 2018) and different video game behaviors (time spent, frequency of game use, genre, type of interaction sought) via an online survey.

Results. Among results, we found that daily game players reported lower E and C and higher exploitativeness/entitlement than less frequent players. Negative correlations were found between frequency of game use and O, C, and E, but not A. Positive correlations were found between sport and E, leadership/authority and exploitativeness/entitlement, between role playing and openness, and between strategy and special person.

Conclusions. Results revealed that personality traits and narcissism subdimensions were differentially associated with video gamers. The exploratory data yielded by the present study will inform studies of adaptive or maladaptive outcomes of video gaming based on personality variables such as the dimensions of narcissism.

Verifying the efficacy of using videos as educational tools for gambling prevention among adolescents

Daniela Capitanucci¹, Angela Biganzoli¹, Mariapaola Tadini¹, Roberta Smaniotti¹, Maria-Anna Donati², Caterina Primi²

¹Associazione AND-Azzardo e Nuove Dipendenze - Gallarate (VA)

²Dipartimento NEUROFARBA - Università degli Studi di Firenze

Introduction. Despite the restrictions to gamble for youth, a large number of adolescents are involved in gambling activities and are at risk for developing gambling problems (see Calado et al., 2016, for a review). For this reason, prevention of problem gambling among adolescents has become central in research and practice. Several of the gambling prevention programs used multi-media tools as videos or online materials as delivery mode, even without teacher or trainer intervention (e.g., Ladouceur et al., 2004; Todirita & Lupu, 2013). In this study, we aimed to verify the efficacy of an educational intervention about gambling with adolescents only based on videos. Two videos were selected; one focused on cognitive-mathematical aspects related to gambling (video A), and one with

an experiential and socio-affective content (video B). Method. An experimental design was conducted with four groups (video A; video B; videos A and B, neutral video) and three measurements (pre-test, post-test, and follow-up sessions). Participants were 447 Italian adolescents (72% Males, Mean Age = 16.82) attending different high schools in the North of Italy. Classes were randomly assigned to the four conditions. A battery of self-report measures were administered at the pre-test, post-test, and follow-up, in order to verify changes over time in gambling-related knowledge and cognitive distortions, random knowledge, gambling expectancies, gambling attitude, and gambling behavior.

Expected Results. We expect that students who saw both the videos will show significant changes in cognitive as well as affective factors at the post-test, and also significant changes in gambling behavior at the follow-up.

What predicts treatment outcome in patients with gambling disorder?

Gina Paolini¹, Saeed Paliwal¹, Frederike H. Petzschnig¹, Helene Haker-Rössler¹, Ines Bodmer², Karinna Schärli², Franz Eidenbenz², Klaas E. Stephan¹

¹Translational Neuromodeling Unit (TNU), Institute for Biomedical Engineering University of Zürich/ETH Zürich

²RADIX Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte, Zürich

Introduction. Personality traits such as impulsivity and sensation seeking, substance use, comorbidities and socio-economic status have been associated with gambling disorder. However, to date, little is known about which of these factors are affected by and could help predict therapy outcome.

Method. To that end, we conducted a longitudinal-prospective patient study, with 23 treatment-seeking patients with gambling disorder and 13 healthy recreational gamblers. The participants came for two appointments: A first visit, for patients at the start of psychotherapy, during which they filled out a variety of personality questionnaires (e.g. gambling-related, impulsivity, compulsivity, depression, etc.) and provided information with regards to gambling behaviour and socio-demographic aspects, and a second, 3-month follow-up visit that served as a reassessment of the same questionnaires as well as diagnostic criteria.

Results. We find that a significant reduction in gambling-related questionnaires (GABS: $t = 2.021$, $p < .05$; GSAS: $t = 2.477$, $p < .01$), but also depression scores (BDI: $t = 1.953$, $p < .05$) after 3 months of psychotherapy in patients. No changes were observed for the recreational gamblers, who did not receive an intervention. Furthermore, we find that changes in dysfunctional gambling behaviour in patients were best predicted by the factors "daily drinking" and "number of gambling sessions in the previous month" ($F = 2.918$, $p < .05$).

Conclusion. Our results indicate that, treatment focusing on gambling disorder, does not only improve gambling-related dysfunctional beliefs and behaviours but also depression scores. In addition, the frequency of gambling activities and co-occurring daily alcohol consumption significantly predict changes in dysfunctional gambling behaviour.

Enquête sur les habitudes de jeu auprès des apprenti-e-s de la SPAI de Locarno (Tessin)

Stefano Casarin

Istituto di Ricerca sul Gioco d'azzardo (IRGA); Gruppo Azzardo Ticino - Prevenzione (GAT-P), Bellinzona

Introduction : L'étude des comportements de jeu des apprenti-e-s est particulièrement intéressant pour deux raisons principales: premièrement, il s'agit d'adolescent-e-s, donc une population vulnérable aux problèmes de jeu et, deuxièmement ils/elles gagnent de l'argent.

Méthode : 341 élèves ont complété un questionnaire entre novembre 2014 et mars 2015.

Résultats : Le 81% (n=277) des participant-e-s déclare avoir joué au moins une fois au cours de la vie. Parmi ceux-ci, le 96% (n=266) déclare avoir joué au cours des douze derniers mois. Les jeux plus populaires sont les jeux dits « de Grattage », les Paris sportifs et la Tombola. Le jeu se fait principalement en modalité terrestre, la première expérience se situe bien avant la majorité et les dépenses mensuelles varient entre 0 et 49 francs. Des différences émergent selon les sexes et entre majeurs et mineurs. La variable fréquence nous indique que le 45.80 % déclare jouer au moins une fois par moi et/ou par semaine (Joueurs à haute fréquence). Il s'agit essentiellement de garçons, de 18 ans et plus et qui dépensent en moyenne 52.5 francs chaque mois. Dans ce sous-groupe on retrouve une présence non-négligeable de mineurs et de filles.

Conclusion : Les jeux d'hasard et d'argent représentent une activité bien connue par les jeunes. Des actions préventives semblent donc nécessaires pour éviter des dérives pathologiques. Trois sous-groupes méritent notre attention: les filles, les mineurs et les joueurs qui jouent très fréquemment

Accessibilité perçue des lieux de jeu dans une population de jeunes hommes

Anouk Papon, Alexander Tomei

Centre du jeu excessif, Centre hospitalier universitaire vaudois, Lausanne

Introduction : Une étude australienne impliquant des joueurs issus de la population générale a permis de définir une échelle d'accessibilité perçue des lieux de jeu. L'étude montre que les lieux de jeu sont perçus essentiellement en termes d'Accessibilité sociale (attrait, confort, atmosphère) et en terme d'Accessibilité-refuge (facilité d'accès, horaires, jeu sans interruptions). Elle montre aussi une relation positive entre le jeu problématique et l'Accessibilité-refuge. Cette relation n'est pas apparue avec l'Accessibilité sociale. La présente étude vise à répliquer cette étude sur une population de jeunes hommes, population particulièrement vulnérable en termes de risques du jeu problématique.

Méthode : Ont pris part à l'étude 554 jeunes hommes d'un âge médian de 19.5 (Min = 18 ; Max. = 31). Ceux-ci complétaient un questionnaire composé de questions sociodémographiques, de questions relatives aux comportements de jeu de hasard et d'argent, de l'échelle d'accessibilité perçue mentionnée (27 items), et d'une échelle diagnostique du jeu problématique (PGSI).

Résultats : Une analyse factorielle exploratoire a généré sept facteurs, dont seulement les deux premiers ont été retenus pour la suite des analyses. Ces deux facteurs s'accordent bien à l'Accessibilité sociale et à l'Accessibilité-refuge définis dans l'étude de référence. En outre, les analyses de la régression confirment une relation positive entre jeu problématique et Accessibilité-refuge, et le fait qu'aucune relation n'a été observée entre jeu problématique et Accessibilité sociale.

Discussion : Les résultats attestent le fait que l'échelle d'accessibilité perçue est applicable également aux jeunes hommes. Ils contribuent à souligner l'intérêt de cette échelle pour la compréhension de la perception des lieux de jeu par les joueurs. La multidimensionnalité de l'accessibilité a des implications intéressantes autant pour la clinique que pour la prévention.

Procédure d'interdiction (exclusion) du jeu. Dissonance entre déclarations et vérifications concernant la typologie de la demande d'interdiction

Tazio Carlevaro¹, Michael Boyschau²

¹Istituto di ricerca sul gioco d'azzardo (IRGA), Bellinzona

²Casino de Locarno

Le questionnaire rempli par le client qui demande une exclusion volontaire prévoit une question concernant la typologie de l'exclusion, c'est à dire si elle est preventive, au bon moment, ou tardive. À la même occasion, on fait remplir le questionnaire du jeu pris du DSM-IV. Nous avons constaté qu'entre 2012 et 2017 il y a une disparité importante entre l'évaluation subjective du client et l'évaluation objective du questionnaire. Les clients ont la tendance à surestimer la typologie "préventive", et à sous-estimer la typologie "tardive". Le questionnaire objectif, par contre, a mis en évidence cette dissonance. Depuis 2015, les casinos tessinois ont mis cette éventuelle dissonance parmi les critères utilisés pour évaluer la demande d'une réadmission au jeu.

Proches de joueurs demandeurs d'aide : caractéristiques démographiques et cliniques

Clara Feteanu, Coralie Zumwald, Sabrina Binetti, Olivier Simon

Centre du jeu excessif, Centre hospitalier universitaire vaudois, Lausanne

Introduction : Les proches de joueurs sont généralement directement impactés par les conséquences négatives de l'addiction aux jeux d'argent, tant au niveau financier, qu'émotionnel ou relationnel. Ils peuvent être amenés à rechercher de l'aide auprès des services spécialisés ; cependant, peu d'études ont décrit les caractéristiques cliniques de cette population.

Méthode : Nous avons effectué l'analyse quantitative descriptive des variables socio-démographiques d'une base de données comprenant 72 proches participant à un programme dédié aux proches du Centre du jeu excessif au CHUV à Lausanne entre 2003 et 2015.

Résultats : 93% de notre échantillon étaient des femmes, avec une moyenne d'âge de 46 ans. Il s'agissait le plus souvent des partenaires de joueurs (73,6%). L'impact négatif principal lié au jeu rapporté était familial en premier lieu (47%), suivi des conséquences financières (29%), émotionnelles (22%), et professionnelles (1,4%). 82,5% des proches ont rapporté une situation d'endettement du joueur. Alors que 38,5% des proches recherchaient des informations spécialisées, notamment sur l'accès aux soins pour le joueur, 61% ont demandé un suivi personnel. 65% des joueurs concernés étaient concomitamment pris en charge.

Conclusion : Les femmes proches de joueurs semblent être plus majoritairement en recherche d'une aide professionnelle. La sous-représentation des hommes suggère une barrière à l'accès à l'aide chez ceux-ci qu'il s'agirait d'étudier. Ces résultats confirment aussi le rôle clé que jouent les proches dans l'accès aux soins des joueurs. Les programmes d'aide aux proches doivent donc prendre en compte leurs besoins individuels, dont le développement de leurs ressources pour faciliter l'accès aux soins des joueurs concernés.

Opinion des employés des trois casinos tessinois à propos des mesures de prévention du jeu pathologique

Tazio Carlevaro¹, Andrea Camponovo²

¹Istituto di ricerca sul gioco d'azzardo (IRGA), Bellinzona

²Casinò Admiral, Mendrisio

Tout le personnel des trois casinos tessinois (270 personnes): croupiers, employés de la sécurité, slot attendants, ont participé à une recherche qui leur a posé deux questions: "Que pensez-vous des mesures de prévention prévues par la Loi de 1998?", ainsi que "De quelle manière avez-vous su vous adapter

aux mesures de prévention?". L'accord exprimé a été important, entre 80 et 93%, ce qui montre que les mesures de prévention jouent un rôle accepté parmi le personnel des casinos tessinois. Mais les auteurs de la recherche ont laissé la possibilité aux participants de s'exprimer d'une façon anonyme et libre. Les observations exprimées nous montrent qu'il y a toutesfois des ambivalences, des difficultés techniques objectives, ainsi que des problèmes que la Loi et les directives qui en découlent n'ont pas affronté.

Le comportement de jeu d'argent à risque est-il lié à la situation financière ?

**Yara Barrense-Dias, Christina Akre,
André Berchtold, Joan-Carles Suris**

*Institut Universitaire de Médecine Sociale et Préventive (IUMSP),
Lausanne*

Objective: The aim of this research is to assess whether gambling among adolescents and young adults (AYA) is linked to socio-economic factors controlling for confounding covariates.

Method. Data were drawn from GenerationFRee study carried out among AYA aged 15-24 years in post-mandatory education in the canton of Fribourg. Using the SOGS-RA questionnaire, participants were divided into non-gamblers (N=3808, 73.6%), occasional gamblers (N=1115, 21.5%) and at risk gamblers (N=255, 4.9%). Groups were compared on monthly income, whether income was sufficient or not and family SES. We controlled for age, gender, academic track, residence, family structure, living arrangements and place of birth. Significant variables at the bivariate level were included in a multinomial logistic regression using non-gamblers as the reference. Data are presented as relative risk ratios (RRR) with 95% confidence intervals.

Results: All variables were significant at the bivariate level. In the multivariate analysis, occasional gamblers were more likely to be males (RRR: 1.59 [1.35/1.86]), older (1.25 [1.19/1.31]), apprentices (1.38 [1.14/1.66]) and Swiss-born (1.50 [1.15/1.96]). Financially, they were more likely to report higher monthly income. At risk gamblers were more likely to be males (4.56 [3.16/6.59]), older (1.36 [1.24/1.48]) and urban (1.83 [1.32/2.55]). Financially, they were also more likely to have a higher monthly income.

Conclusion: Gambling among youths only seems to be linked to their monthly income and independent of whether they consider this income as sufficient and of their family's SES. Older apprentice males are those mainly at risk and should benefit from a targeted prevention.

L'opuscule de prévention sur le jeu pathologique dans le casino Admiral à Mendrisio : Une enquête parmi les clients

Tazio Carlevaro¹, Andrea Camponovo²

G. Bernaschina, S.Dos Reis, A.M. Sani

¹Istituto di Ricerca sul Gioco d'Azzardo, Bellinzona

²Gruppo Azzardo Ticino - Prevenzione, Bellinzona

²Casinò Admiral, Mendrisio

L'opuscule informatif sur les risques du jeu du hasard est un instrument intéressant, prévu par l'Ordonnance de 2004. Au Tessin, les trois casinos (à Locarno, Lugano et Mendrisio) on distribue une version élaborée en commun. Les auteurs ont interrogé 40 clients, choisis au hasard, ce qui montre qu'il ne s'agit que d'une enquête préliminaire pour savoir si les clients l'avaient remarquée, s'ils en connaissaient le thème, s'ils le considéraient utile, et s'ils avaient des propositions pour le rendre "plus visible". On a laissé un espace important pour recueillir aussi des observations libres.

Le résultat de cette enquête préliminaire montre que les clients du casino connaissent assez bien cet opuscule, mais qu'ils sont de l'avis qu'il devrait être bien plus visible, et mieux distinguables des autres brochures du casino. Ce qui est plus intéressant, est que les clients sont de l'avis que ce n'est pas la seule lecture de l'opuscule qui compte, mais la présentation active, par un employé du casino.

Facteurs culturels et les jeux de hasard et d'argent chez les personnes âgées - les résultats des études comparatives en Pologne et en France

Bernadeta Lelonek-Kuleta

The cathedral of public health, Department of Theology, The John Paul II Catholic University of Lublin

Introduction. Gambling among older people has become a growing social concern in the last few years. Until only recently, this problem was neither recognised nor studied in Poland, despite the noticeably greater involvement of older people in gambling. **Method.** In 2016, we conducted an in-depth qualitative study, which covered 80 old-age pensioners, who reported to have been gambling. The study, designed to explore the characteristics of gambling among the elderly, was conducted in cooperation with a team from France, which provided additional insights into cultural differences between senior gamblers from Poland and those from France.

Results. Our analysis of cultural differences focused on such aspects as the culture of family gambling, which is more popular in France than in Poland; environmental conditions of gambling, which are similar in both countries in terms of their significance and dimensions; public acceptance of gambling (greater in France); factors which encourage gambling, including similarities and differences between both countries; types of cognitive distortions shared to some extent by all older people; game preferences by gender – differences between the two countries; and gambling in relation to the cessation of professional activity.

Conclusions. A more detailed exploration of the involvement of older people in gambling is crucial from the prevention point of view. It is important to note that cultural factors might play a significant role in the involvement of older people in gambling, and, consequently, should be taken into consideration in research and prevention efforts.

La Convention cadre de l'OMS pour la lutte anti-tabac pourrait-elle s'appliquer au domaine des jeux d'argent ?

**Benoît Gaillard¹, Olivier Simon¹, Fabio Peduzzi²,
Olivier Ndayishimiye³, Stéphanie Baggio⁴,
Caroline Dunand¹, Cheryl Dickson¹**

¹Centre du jeu excessif, Centre hospitalier universitaire vaudois, Lausanne

²Ligues de la santé, Lausanne

³Azimut, Fondation de Nant, Aigle

⁴Life Course and Social Inequality Research Centre, University of Lausanne

Tabacco is recognised globally as a priority risk factor, and is subject to unprecedented regulation through the 2003 WHO framework convention on tabacco control (FCTC). This treaty is associated with a sharp decline in consumption. Conversely, gambling is largely trivialised and considered from the perspective of operator self-regulation. Worldwide, the gambling market is rapidly expanding.

Presented as a leading example of international co-operation, the FCTC is also seen as a model that can inspire other domains. Its emergence appears to have benefitted from particularly favourable conditions: scientific expertise on the burden of mortality/morbidity; high profile court cases; WHO leadership with inter-sector negotiations involving many United Nations agencies; and a strong convergence from the States. The aim of this presentation is to explore the learning potential of FCTC for the structural prevention domain in relation to gambling-Related Disorders. Measures to reduce the supply and demand of tabacco products, with criminal and civil accountability and monitoring, have significant similarities with prevention measures emerging in the gambling field. However, the harm related to gambling remain insufficiently scientifically documented. An international public health approach to gambling requires significant advances in order to bring similar framework conditions to those that led to the FCTC.



Per Marina

Dopo una lunga malattia che ha affrontato con grande forza e coraggio ci ha lasciati Marina D'Agati.

Marina docente di Sociologia alla Università di Torino, ricercatrice presso diverse istituzioni e università europee, tra cui EHESS (Parigi) Ecole Nationale des Chartes(Parigi) Université de Bretagne Occidentale (Brest), Universidad Rey Juan Carlos (Madrid), Escola Superior de Educação di Coimbra e socia di ALEA, era da tempo interessata al fenomeno del gambling nella nostra società.

Aveva partecipato al nostro congresso di Roma nel maggio scorso e collaborato con noi in alcuni studi. Chi ha lavorato con lei non può che ricordarne con grande dolore il suo rigore metodologico insieme ad una grande ironia e feconda curiosità.

Per il nostro Bulletin stava preparando una recensione del libro curato da Fulvia Prever e Henrietta Bowden-Jones, "Gambling Disorder in Women", che già aveva recensito per una rivista di sociologia .

La sua sensibilità, la sua intelligenza e determinazione, l'hanno portata ad entrare subito in sintonia, sia a livello professionale che umano, col tema dell'azzardo al femminile, e su questo aveva molto da insegnare. Dal convegno di Varsavia 2016, dove ha presentato un contributo preparato con Mauro sul tema delle comorbidità tra gambling ed altre addiction e grazie alla comune amicizia con Mauro è così iniziata una splendida collaborazione.

Nonostante l'aggravarsi delle sue condizioni, Marina stava preparando, sempre insieme a Fulvia un lavoro dal titolo "Never too old, never old enough... Gambling-related problems among older adults: risk factors and experimental treatment with focus on women." che sarà presentato al convegno di Friborgo(CH) Gambling addiction: Science, Independence, Transparency) del 27-29 giugno 2018.

In cantiere, insieme a Fulvia e alla collega Francesca Picone, c'era il sogno di un convegno "al femminile" in Sicilia, a cui lei tanto teneva, e questo sarà il nostro progetto a lei dedicato.

I suoi interessi non erano limitati al gambling ma il suo rigoroso ed intrigante sguardo sociologico la aveva portata ad approfondire tematiche molto ampie quali ad esempio i processi di formazione e trasmissione delle credenze collettive, i processi di socializzazione scolastica e di legittimazione istituzionale. Non possiamo poi non ricordare la sua passione per l'opera di Serge Gainsburg.

Il suo ultimo libro , uscito poche settimane fa "Chi te l'ha detto? I rumors da Polifemo al web" Edizioni Epoké costituisce un riferimento di grande attualità sul fenomeno delle fake news nella società e sullo sviluppo dei rumors (pettigolezzi) nell'era del digitale. I cosiddetti rumor 2.0 ovvero le "catene di S. Antonio" inviate tramite email ed i numerosi fotomontaggi che spopolano in rete diventando virali. Un libro ricco di aneddoti e di analisi sulla genesi di note fake news dalla presunta morte di Paul McCartney, alle figurine imbevute di LSD sino alle teorie accademiche più accreditate. Sul gioco d'azzardo Marina, insieme al suo libro più noto (2005), Giocare d'azzardo. Rituali e credenze tra incanto e disincanto, Torino, Stampatori, Marina ci lascia numerosi articoli e ricerche che vogliamo ricordare, ma ci lascia anche molto di più: l'onore di averla conosciuta, giovane, entusiasta e competente, attenta alle dinamiche relazionali, onesta e leale, rispettosa del lavoro altrui come pochi riescono ad essere in un ambito Universitario spesso competitivo.

Una bella persona, che abbiamo avuto troppo poco tempo per apprezzare appieno e che davvero ci mancherà.

Pour Marina

A la suite d'une longue maladie qu'elle a affrontée avec force et courage, Marina D'Agati nous a quittés.

Marina enseignait la sociologie à l'Université de Turin, et était chercheuse auprès de plusieurs institutions et universités européennes, parmi lesquelles l'EHESS à Paris, l'Ecole nationale des Chartes à Paris, l'Université de Bretagne occidentale à Brest, l'Universidad Rey Juan Carlos à Madrid et l'Escola Superior de Educação à Coimbra. Elle était membre de l'association ALEA et s'était intéressée depuis quelque temps au phénomène du jeu de hasard et d'argent dans notre société.

*Marina avait participé à notre congrès de Rome en mai dernier, et avait collaboré avec nous à quelques études. Ceux et celles qui ont travaillé avec elle se souviennent de sa rigueur méthodologique, mais aussi de son ironie et de sa curiosité débordante. Pour notre Bulletin, elle était en train de préparer une recension de l'ouvrage édité par Fulvia Prever et Henrietta Bowden-Jones *Gambling Disorder in Women*, qu'elle avait par ailleurs déjà recensé pour une revue de sociologie.*

Sa sensibilité, son intelligence et sa détermination l'ont conduite rapidement à être en phase avec le thème du jeu de hasard et d'argent au féminin, aussi bien au niveau professionnel qu'au niveau humain. Sur cela, elle avait beaucoup à nous apprendre.

Du colloque de Varsovie en 2016, où elle avait fait une présentation préparée avec Mauro Croce sur le thème de la comorbidité addictive associée au jeu de hasard et d'argent, et de l'amitié en commun avec Mauro est ainsi née une merveilleuse collaboration avec Marina.

*Malgré l'aggravation de son état de santé, Marina était en train de préparer avec Fulvia un travail intitulé "Never too old, never old enough... Gambling-related problems among older adults : Risk factors and experimental treatment with focus on women". Ce travail sera présenté au symposium de Fribourg (Suisse) *Gambling addiction: Science, Independence, Transparency*, du 27-29 juin 2018.*

Avec Fulvia et la collègue Francesca Picone, il y a eu le rêve d'un colloque "au féminin" en Sicile auquel Marina tenait beaucoup. Ce sera le projet que nous lui dédierons.

Ses intérêts n'étaient pas forcément limités au jeu de hasard et d'argent. Son regard sociologique rigoureux et intrigant l'avait menée à approfondir des thématiques très larges comme par exemple les processus de formation et de transmission des croyances collectives, les processus de socialisation à l'école, et de légitimation institutionnelle. Nous ne pouvons pas non plus ne pas nous rappeler sa passion pour l'œuvre de Serge Gainsbourg.

Son dernier livre, sorti il y a quelques semaines et intitulé "Chi te l'ha detto ? I rumors da Polifemo al web", aux éditions Epoké, est une référence de grande actualité sur le phénomène des fake news dans la société, et sur la fabrication des rumeurs à l'ère du digital. Le livre décrit entre autres ce que l'on appelle les Rumors 2.0, c'est-à-dire les "chaînes de Saint-Antoine" envoyées par email, et les nombreux photomontages qui font fureur sur la toile, devenant viraux. Un livre plein d'anecdotes et d'analyses de la naissance de célèbres fake news comme celle de la mort

de Paul McCartney, ou celle des figurines imbibées de LSD, jusqu'à celles qui concernent les théories académiques les plus accréditées.

Sur le thème du jeu de hasard et d'argent, avec son livre le plus connu "Giocare d'azzardo. Rituali e credenze tra incanto e disincanto", publié chez Stampatori à Turin, Marina nous laisse de nombreux articles et recherches dont nous voulons nous rappeler, mais elle nous laisse beaucoup plus que cela : l'honneur de l'avoir connue, jeune, enthousiaste et compétente, attentive aux dynamiques relationnelles, honnête et loyale, respectueuse du travail des autres comme peu arrivent à l'être dans un milieu universitaire souvent compétitif. Nous avons eu trop peu de temps pour apprécier pleinement cette belle personne, qui nous manquera vraiment.

For Marina

After a long illness, which she faced with strength and courage, Marina D'Agati left us.

Marina taught sociology at the University of Turin, and was a researcher to several European institutions and Universities, including the EHESS in Paris, the National School of Charters in Paris, the University of Western Brittany in Brest, the Universidad Rey Juan Carlos in Madrid and the Escola Superior de Educação in Coimbra. She was member of the ALEA association and had been interested for some time in the phenomenon of the gambling within our society.

Marina participated in our Conference in Rome, last May, and had collaborated with us on a few studies. Those who have worked with her will remember her methodological rigor, but also her sense of irony and her boundless curiosity. For our Bulletin, she was preparing a review of the book edited by Fulvia Prever and Henrietta Bowden – Jones, *Gambling Disorder in Women*, which she had also already identified for a sociological review.

Her sensitivity, intelligence and determination led her quickly to be in tune with the theme of women and gambling, both at a professional and at a human level. On this subject, she had a lot to teach us.,

From the Warsaw Conference in 2016, where she made a presentation prepared with Mauro Croce on the theme of addictive co-morbidity associated with gambling, and from a common friendship with Mauro came a wonderful collaboration with Marina.

Despite the worsening State of her health, Marina was preparing with Fulvia a work entitled Never too old, never old enough... Gambling-related problems among older adults: Risk factors and experimental treatment with focus on women. This work will be presented at the symposium entitled entitled *Gambling addiction: Science, Independence, Transparency*, in Fribourg (Switzerland), 27th-29th June 2018.

With Fulvia and colleague Francesca Picone, there was the dream to have a symposium "on women" in Sicily, an idea which Marina cherished. This will be the project that we will dedicate to her.

Her interests were not necessarily limited to gambling. Her rigorous and intriguing sociological gaze had led her to deepen some very broad themes such as the process of training and transmission of collective beliefs, the process of socialization at school, and institutional legitimization. We cannot forget, either, her passion for the work of Serge Gainsbourg. Her latest book, released a few weeks ago and called *Chi te l'ha detto ? I rumors da Polifemo al web*, published by Epoké editions, is a reference to the widespread existence of the phenomenon of the fake news in society, and on the manufacture of rumours in the digital age. The book describes among other so-called 2.0 Rumors, i.e. "chains of St. Anthony" sent by e-mail, and numerous photomontages which are all the rage on the Web, becoming viral. A book full of anecdotes and analyses of the birth of famous fake news from that of Paul McCartney's death, or public figures who have taken LSD, to those that concern the most accredited academic theories.

On the theme of gambling, with her best-known book *Giocare d'azzardo. Rituali e credenze tra incanto e disincanto*, published by Stampatori in Turin, Marina gives us many articles and research we want to remember, but she leaves us much more than that: the honour to have known her, this young, enthusiastic and competent person, sensitive to the dynamics of relationships, honest and loyal, respectful of the work others, like few happen to be in an often-competitive academic setting. A beautiful person that we only had a little time to fully appreciate, and who will be truly missed.

- D'Agati, M. (2005), *Credenze fallaci e gioco d'azzardo*, in: Associazione Italiana di Sociologia, *Giovani Sociologi 2004*, Milano, Franco Angeli, pp. 119-135
- D'Agati, M. (2005), *La sociologia del gioco d'azzardo: bilanci, prospettive e ambizioni di un campo di studi in progress*, in «Rassegna Italiana di Sociologia», 4, pp. 687- 697. D'Agati, M. (2004), *Gioco d'azzardo e modernità: una prospettiva sociologica*, in «Rassegna Italiana di Sociologia», 1, pp. 79-102.
- D'Agati, M. (2015), *Giovani, emozioni e scommesse. Lo scommettitore nel pallone*, in Cerulo, M., *Maschere quotidiane. La manifestazione delle emozioni dei giovani contemporanei*, Rubbettino, Soveria Mannelli, pp. 89-102.
- D'Agati, M. (2015), *Scommettiamo che è un gioco?*, «Quaderni di Sociologia», 67, pp. 167-174.
- D'Agati, M. (2015), *Jouer, parier, hasarder. Portraits de joueurs, pratiques ludiques et savoir jouer*, «Sciences du Jeu », 3, pp. 1-19 (<http://sdj.revues.org/389>).
- D'Agati M. (2015), *Calcio: lavoro, passione, divertimento... è tutto un gioco*, in: G. Svanera, *Il calcio in una stanza (2a edizione)*, Pisa, Goal Book edizioni, pp. 69-74.
- D'Agati M., (2015) Al bar dello sport: "Gino, ti pago il caffè e la schedina". Tra ricordi e nostalgia... il Totocalcio, in: G. Svanera, *Il calcio in una stanza (2a edizione)*, Pisa, Goal Book edizioni, pp. 326-328.
- D'Agati M. (2015), Non è vero, però... *Calcio e superstizione: dalla superstizione del capitano a quella nella pratica del Totocalcio e delle scommesse sportive*, in: G. Svanera, *Il calcio in una stanza (2a edizione)*, Pisa, Goal Book edizioni, pp. 364- 367.
- D'Agati M., (2015), Ogni maledetto sabato..., in: G. Svanera, *Il calcio in una stanza (2a edizione)*, Pisa, Goal Book edizioni, pp. 310-312.
- D'Agati M., (2015), *Il calcio e la rete... quella di Internet*, in: G. Svanera, *Il calcio in una stanza (2a edizione)*, Pisa, Goal Book edizioni, pp. 446-447.
- D'Agati, M. (2015), *Don, échanges, correspondances avec l'au-delà : les liens entre les vivants et les morts dans le Lotto italiano*, «Revue du MAUSS semestrielle », n° 45, 1e semestre, pp. 130-150.
- D'Amato, M. (2014), 'I Feel like I'm Going to Win': Superstition in Gambling, in «Qualitative Sociology Review», April, X, pp. 80-101.
- D'Agati, M. (2009), *Magia e superstizione: viaggio nel tempo*, in «Quaderni di Sociologia», n. 50 (2), pp. 145-151.
- Croce M., D'Agati M.,(2016), "Gambling and Substance Use Disorders: Epidemiology, Diagnostic Hypothesis and Treatment", in *Gambling and Internet Addiction. Epidemiology and treatment*, Lelonek-Kuleta B, Chwaszcz J. (eds), Natanaelum Association Institute for Psychoprevention and Psychotherapy, Lublin, ISBN: 978-83-940389-7-7
- D'Agati, M. (2016), *Un calcio all'insuccesso: pratica quotidiana delle scommesse e razionalizzazione emotiva del non vincere*, «Quaderni di Teoria Sociale», 17,
- D'Agati M., 2017, *Anziani e gioco d'azzardo in Italia : un tema cenerentola* In (a cura di) Croce M., Arrigoni F., *Gratta e perdi. Anziani, fragilità e gioco d'azzardo*. Maggioli Editore, pp 74-79
- D'Agati M., 2017, *L'anziano che gioca d'azzardo: cosa dicono le ricerche internazionali*. In (a cura di) Croce M., Arrigoni F., *Gratta e perdi. Anziani, fragilità e gioco d'azzardo*. Maggioli Editore, pp.79- 86.

COMITÉS / COMMITTEES / KOMITEES

Comité d'organisation

- Henrietta Bowden-Jones,
National Problem Gambling Clinic, London
- Daniela Capitanucci,
Presso Associazione Azzardo e Nuove Dipendenze, Gallarate
- Tazio Carlevaro,
Gruppo Azzardo Ticino – Prevenzione (GAT-P), Bellinzona
- Laurence Clivaz Mariotti,
Réseau fribourgeois de santé mentale (RFSM), Marsens
- Cheryl Dickson,
Centre du jeu excessif (CJE), DP-CHUV, Lausanne
- Nicolas Dietrich,
Service du médecin cantonal (SMC), DSAS, Villars-sur-Glâne
- Marie Grall-Bronnec,
IFAC, Service d'addictologie, CHU de Nantes
- Claude Jeanrenaud,
Institut de recherches économiques de Neuchâtel (IRENE), Neuchâtel
- Julian Kloeti,
Service de l'action sociale (SASoc), Fribourg, Suisse
- André Kuntz,
Réseau fribourgeois de santé mentale (RFSM), Marsens
- Suzanne Lischer,
Hochschule Luzern – Soziale Arbeit, Luzern
- Sarah Mariethoz,
Service de l'action sociale (SASoc), Fribourg
- Nadia Rimann,
Sucht Schweiz, Lausanne
- Oscar Ruiz,
Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ), GREA, Lausanne
- Anna-Maria Sani,
Gruppo Azzardo Ticino – Prevenzione (GAT-P), Bellinzona
- Olivier Simon,
Centre du jeu excessif (CJE), DP-CHUV, Lausanne
- Jean-Claude Simonet,
Service de l'action sociale (SASoc), Fribourg
- Chantal Martin-Soelch,
Département de Psychologie, Université de Fribourg
- Marc-Henry Soulet,
Département des sciences sociales, Université de Fribourg
- Ingrid Vogel,
Centre du jeu excessif (CJE), DP-CHUV, Lausanne

Comité anglophone / English Speaking Committee / Englischsprachiges Komitee

- Henrietta Bowden-Jones,
National Problem Gambling Clinic, London
- Cheryl Dickson,
Centre du jeu excessif (CJE), DP-CHUV, Lausanne
- Stéphanie Baggio,
Université de Lausanne (UNIL)
- Luke Clark,
University of Cambridge, Department of Psychology, Cambridge
- Sanju George,
Rajagiri Hospital, Kerala
- Eve Limbrick-Oldfield,
Centre for Gambling Research, Dept. of Psychology, University of British Columbia, Vancouver
- Daniel Þór Ólason,
University of Iceland, Reykjavik

Comité francophone / French Speaking Committee / Französischsprachiges Komitee

- Marie Grall-Bronnec,
IFAC, Service d'addictologie et de psychiatrie de Liaison, CHU de Nantes
- Oscar Ruiz,
Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ), GREA, Lausanne
- Sophia Achab,
Service d'addictologie, Département de santé mentale et de psychiatrie, HUG, Genève
- Joël Billieux,
Université de Louvain, Louvain-la-Neuve
- Julie Giustiniani,
Service de psychiatrie adulte, CHRU de Besançon

- Morgane Guillou,
Service d'addictologie, CHRU de Brest
- Sylvia Kairouzi,
Département de sociologie et d'anthropologie, Université Concordia, Montréal
- Bernadeta Lelonek-Kuleta,
Université Catholique de Lublin Jean-Paul II
- Amandine Luquiens,
Unité addiction JHA, Hôpitaux Universitaires Paris-Sud, CESP Inserm, Villejuif
- Lucia Romo,
Université Paris Nanterre UFR SPSE, Centre Hospitalier Sainte Anne, Paris
- Annie-Claude Savard,
Ecole de service social, Faculté des sciences sociales, Université de Laval, Québec

Comité germanophone / German Speaking Committee / Deutschsprachiges Komitee

- Suzanne Lischer,
Hochschule Luzern – Soziale Arbeit, Luzern
- Nadia Rimann,
Sucht Schweiz, Lausanne
- Tobias Hayer,
Institut für Psychologie und Kognitionsforschung (IPK), Universität Bremen
- Christian Ingold,
Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssüchte, Zürich
- Stefanie Knocke,
Fachverband Sucht, Zürich

Comité italophone / Italian Speaking Committee / Italienischsprachiges Komitee

- Tazio Carlevaro,
Gruppo Azzardo Ticino – Prevenzione (GAT-P), Bellinzona
- Anna-Maria Sani,
Gruppo Azzardo Ticino – Prevenzione (GAT-P), Bellinzona
- Daniela Capitanucci,
Presso Associazione Azzardo e Nuove Dipendenze, Gallarate

Comité logistique / Logistics committee / Logistisches Komitee

- Rodolphe Aeberhard (CJE) ; Mélina Andronicos (CJE) ; Sabrina Binetti (CJE) ; Seyda Demircan (CJE) ; Svetlana Dimova (CJE) ; Caroline Dunand (CJE) ; Vanessa Farine (CJE) ; Clara Feteanu (CJE) ; Mariarosa Foti (CJE) ; Benoît Gaillard (CJE) ; Arianna Gregorio (CJE) ; Emilien Jeannot (CJE) ; Julian Kloeti (SASoc) ; Victor Leroy (CJE) ; Sarah Mariéthoz (SASoc) ; Sarah Merillat (RFSM) ; Quentin Mottet (CJE) ; Anouk Papon (CJE) ; Debora Ritz (RFSM) ; Cyril Sokoloff (CJE) ; Sophie Tembras (CJE) ; Melissa Ulloa (CJE) ; Ingrid Vogel (CJE) ; Coralie Zumwald (CJE)

Conseil scientifique / Scientific council / Wissenschaftlicher Rat

- Prof. Jacques Besson (Lausanne) ; Barbara Broers (Genève) ; Prof. Massimo Clerici (Milano) ; M. Jean-Michel Costes (Paris) ; Dr Jean-Pierre Couteron (Paris) ; Dr Zsolt Demetrovics (Budapest) ; Prof. Nady El Guebaly (Calgary) ; Prof. Claude Jeanrenaud (Neuchâtel) ; Dr Jens Kalke (Hamburg) ; Prof. Bernardo Maria Dell'Osso (Milano) ; M. Etienne Marique (Bruxelles) ; Prof. Gerhard Meyer (Bremen) ; Prof. Pierre-André Michaud (Lausanne) ; M. Serge Minet (Bruxelles) ; Prof. Louise Nadeau (Montréal) ; Prof. Jim Orford (Birmingham) ; Prof. Stefano Pallanti (Firenze) ; Prof. Marc N. Potenza (New Haven) ; M. Pieter Remmers (Amsterdam) ; Prof. Michel Reynaud (Villejuif) ; Mme Margret Rihs-Middel (Villars-sur-Glâne) ; Dr Ulrich Schädler (La Tour-de-Peilz) ; Marc-Henry Soulet (Fribourg) ; Dr Serge Tisseron (Paris) ; Prof. Jallal Toufiq (Salé-Rabat) ; Dr Claude Uehlinger (Fribourg) ; Dr Marc Valleur (Paris) ; Prof. Gerhard Wiesbeck (Basel) ; Dr Friedrich Martin Wurst (Salzburg) ; Prof. Danielle Zullino (Genève)

Coordination abstractbook / Abstractbook coordination / Koordination Abstractbook

- Caroline Dunand (CJE) ; Quentin Mottet (CJE) ; Olivier Simon (CJE) ; Alexander Tomei (CJE) ; Ingrid Vogel (CJE)

PARTENAIRES DE LA CONFÉRENCE



Académie Suisse des Sciences Médicales (ASSM)

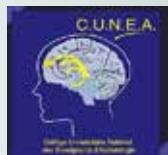
AVMCA

Association vaudoise de médecins
concernés par les addictions

Association vaudoise de médecins concernés par les addictions (AVMCA)



Azzardo e nuove dipendenze, Italia



Collège national universitaire des enseignants d'addictologie (CUNEA), France



Caritas Fribourg



Citizen@Work Swiss



Collège romand de médecine de l'addiction (CoRoMA)



Fachverband Sucht



Fédération addictions, France



Fondation Addiction Neuchâtel



Fondation Addiction Valais



Fondation Les Oliviers

PARTENAIRES DE LA CONFÉRENCE

Forum
Suchtmedizin
Ostschweiz

FOSUMOS

FOSUMOS



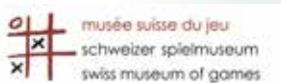
Groupement romand d'études des addictions (GREA)



Infodrog



Mission interministérielle de lutte contre les drogues et les conduites addictives (France)



Musée suisse du jeu

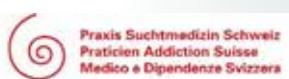


Damit sind Sie gut beraten

Perspektive Thurgau



Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu (PILDJ)



Praxis Suchtmedizin Schweiz



REPER - promotion de la santé & prévention



Rien ne va plus



SOS-Spielsucht



Sucht Schweiz – Addiction Suisse



Swiss Society of Addiction Medicine (SSAM)



Zentrum für Spielsucht, RADIX Zürich