

15 - 17 janvier 2014  
Université de Neuchâtel, Suisse

# JEU EXCESSIF CONNAÎTRE, PRÉVENIR, RÉDUIRE LES RISQUES

**EXCESSIVE GAMBLING:  
PREVENTION AND HARM REDUCTION**

**GLÜCKSSPIELSUCHT:  
PRÄVENTION UND SCHADENMINDERUNG**



**3<sup>e</sup> symposium international multidisciplinaire  
3<sup>rd</sup> international multidisciplinary symposium  
3. Internationales und interdisziplinäres Symposium**

## PROGRAMME



irene



Fondation Neuchâtel Addictions

musée d'art et d'histoire



Lucerne University of  
Applied Sciences and Arts  
**HOCHSCHULE  
LUZERN**  
Badstrasse 101  
CH-3000 Lucerne



cje Centre du  
Jeu Excessif



## SOUTIEN FINANCIER / FINANCIAL SUPPORT

- **Office fédéral de la santé publique**
- **Fonds national suisse de la recherche scientifique**
- **Programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu**
- **Interkantonales Programm  
Glücksspielsuchtprävention Nordwest-, Ost-, und Innerschweiz**
- **Kanton Zürich**
- **Fondation SANA**
- **Réseau méditerranéen de coopération sur les drogues  
et les addictions - Groupe Pompidou (Conseil de l'Europe)**

## PARRAINAGE / ENDORSED BY

- **Commission fédérale des maisons de jeu (Suisse)**
- **Commission des loteries et paris (Suisse)**
- **Mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie (France)**

## REMERCIEMENTS / SPECIAL THANKS

Canton de Neuchâtel

Ville de Neuchâtel

Services logistiques de l'Université de Neuchâtel, Pasqualina Lassagne, Roland Amsler, Arsène Lopez

Infoset.ch, Gérald Bérout

Bazar with guests, Manuel Gesseney (saxophone tenor et flûte), Eric Penet (percussions),  
Françoise von Arx (saxophone alto), Patrick Merminod (piano) et Michel Bourquin (basse)

François Killian, pianiste

- Accordages de pianos  
- Réparations  
- Vente



**Pianoworld**  
Lausanne • Neuchâtel • Belp

021 601 55 50 - 032 725 13 33

Edité par / Edited by: le Centre du jeu excessif, Service de psychiatrie communautaire,  
Département de psychiatrie du CHUV  
7, rue Saint-Martin, CH-1003 Lausanne

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

Janvier 2014

Mise en page et impression : Fillion imprimerie

# SOMMAIRE / SUMMARY / INHALTSVERZEICHNIS

- Bienvenue / <i>Welcome</i> / <i>Willkommen</i> .....	p. 4 - 5
- Programme / <i>Program</i> / <i>Programm</i> .....	p. 6 - 13
- Sessions plénières / <i>Plenary session</i> / <i>Plenumsveranstaltungen</i> .....	p. 14 - 15
- Symposiums parallèles .....	p. 16 - 26
- <i>Parallel symposia</i> .....	p. 27 - 34
- <i>Parallel-Symposien</i> .....	p. 35 - 38
- Posters .....	p. 39 - 42
- Formation continue .....	p. 43
- Table ronde publique .....	p. 44
- Stands .....	p. 44
- Index des auteurs / <i>Author index</i> / <i>Autorenindex</i> .....	p. 45
- Comités / <i>Committees</i> / <i>Komitees</i> .....	p. 46
- Informations pratiques / <i>Practical information</i> / <i>Praktische Informationen</i> .....	p. 47
- Partenaires / <i>Conference partners</i> / <i>Partner</i> .....	p. 48

Historiquement associé à l'approche de santé publique relative aux drogues illégales, le concept de réduction des risques et dommages (RDR) concerne des programmes et pratiques visant à réduire les conséquences négatives des conduites addictives sur les plans sanitaire, social et économique, et sur la base d'indicateurs scientifiquement pertinents. L'approche peut-elle s'appliquer au domaine des addictions comportementales ? Telle sera la question centrale de ce troisième colloque international multidisciplinaire consacré au jeu excessif.

Entre fiscalité et ordre public, le domaine des troubles liés aux jeux d'argent n'a pas bénéficié de la même attention des services de l'Etat que les troubles liés à la consommation de substances psycho-actives. La prévention s'est largement construite à l'initiative de l'industrie du jeu elle-même, au titre de la responsabilité sociale d'entreprise. Ce n'est que secondairement que les dispositifs de régulation ont incorporé des normes en matière de protection des joueurs. La part relative des revenus des jeux d'argent issue des joueurs excessifs demeure peu étudiée, sinon taboue. Pourtant, cette part constitue un indicateur essentiel de l'exercice d'équilibrisme attendu des acteurs du domaine. D'un côté, il y a lieu de retenir les joueurs dans la légalité grâce à une offre suffisamment attractive, mais de l'autre, il s'agit de réduire de manière mesurable les conséquences dommageables pour le joueur et son entourage. Toutes les disciplines

scientifiques concernées par le jeu excessif et les addictions sont confrontées à cet enjeu.

Le programme des deux jours reprend les ingrédients qui ont fait le succès des deux premiers colloques « De la législation à l'action » et « Prévenir le jeu excessif dans une société addictive » organisés en 2005 et 2008 à Lausanne. Une large place a été faite aux sessions parallèles, qui se tiendront en anglais, et dans les langues nationales de la Confédération, réunissant par là les réseaux professionnels francophones, germanophones et italophones. Deux tables rondes intitulées respectivement « La réduction des risques entre utilité publique et moralité publique » et « Quelle gouvernance du jeu excessif ? » contribueront à expliciter les besoins et priorités, et à préparer la synthèse de la rencontre.

Outre le soutien du Centre hospitalier universitaire vaudois, cette troisième édition a pu compter sur une implication de premier plan des institutions du Canton de Neuchâtel, et de toute une série de nouveaux partenaires et acteurs.

Nous remercions chaleureusement l'ensemble des intervenants qui ont contribué à la préparation, et nous vous souhaitons un excellent congrès.

Au nom des comités d'organisation.

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

## **Tazio Carlevaro**

Gruppo Azzardo Ticino  
Prevenzione, Bellinzona

## **Cheryl Dickson**

Centre du jeu excessif, CHUV, Lausanne

## **Marie Grall-Bronnec**

Institut fédératif des addictions  
comportementales, CHU, Nantes

## **Suzanne Lischer**

Hochschule Luzern - Soziale Arbeit

## **Jean-Marie Coste**

Fondation Neuchâtel Addictions

## **Claude Jeanrenaud**

Institut de recherches économiques  
de Neuchâtel

## **Olivier Simon**

Centre du jeu excessif, CHUV, Lausanne  
Société suisse de médecine de l'addiction

*In the past the notion of prevention and risk-reduction (PRR) has been associated with the public health approach to illegal drugs. Relying on evidence-based indicators the PRR approach has been defined as programmes and practices to reduce the negative consequences of addictive behaviours upon health, social functioning and finances. Can this approach be applied to the field of behavioural addictions? This question will guide us during the third international multidisciplinary symposium on gambling addiction.*

*Caught in the dilemma between public income and public order, gambling-related problems have not received the same attention from government services as drug-related problems. Prevention efforts, coined social responsibility, are largely developed by the gaming industry, as part of their corporate policy. It is only secondarily that standards of regulation have been incorporated for the protection of the players. The proportion of gambling revenue derived from excessive gamblers remains little studied, if not taboo. However, this amount is an important indicator of the balance between retaining players by an attractive offer and reducing the financial consequences for problem gamblers and their relatives. All scientific disciplines concerned with gambling and addiction have to face*

*the challenge of these political and economic developments.*

*The two-day programme draws upon the successful approach of the first two conferences, «From law to action» and «Preventing gambling in an addictive society». These events were held in Lausanne, in 2005 and 2008. Special emphasis was placed upon parallel sessions, held in English. In the current event, sessions are also held in the national languages of the Confederation, bringing together the French-, German-, and Italian-speaking professional networks. Two round tables entitled «Risk reduction between public interest and public ethics» and «Which governance for the prevention of excessive gambling?» help to clarify the needs and priorities and to prepare a synthesis of the meeting.*

*In addition to support from the Centre Hospitalier Universitaire Vaudois, this third edition has relied on the involvement of several partners. These include leading institutions from the Canton of Neuchâtel.*

*We sincerely thank all who contributed towards the preparation of this event and wish you an excellent congress.*

*On behalf of the organising committees.*

*In den vergangenen Jahren wurden die Begriffe Prävention und Schadensminderung vor allem im Kontext des Public Health Ansatzes in der Drogenpolitik thematisiert. Auf der Grundlage evidenz-gestützter Indikatoren umfasste dieser Ansatz Massnahmen und Programme, um die sozialschädlichen Auswirkungen des Drogenkonsums auf das abhängige Verhalten, die Gesundheit, das soziale System sowie die finanzielle Situation der Betroffenen zu verringern. Inwiefern kann dieser Ansatz auf die nicht substanzgebundenen Abhängigkeiten übertragen werden? Diese Frage stellt das Leitmotiv des dritten internationalen, interdisziplinären Spielsucht- Symposiums dar.*

*Vor dem Hintergrund der Steuereinnahmen wurden spielsuchtbezogenen Problemen von der Öffentlichkeit sowie von der Verwaltung nicht die gleiche Aufmerksamkeit zugeteilt wie Drogenproblemen. Unter dem Label „sozialverträgliches Glücksspiel“ werden Präventionsmassnahmen im Wesentlichen von der Spielindustrie entwickelt. Der Anteil der abhängigen Spieler am den Unternehmensgewinnen ist indessen wenig untersucht. In dem Spannungsfeld, in dem sich die Anbieter befinden, stellt dieser Betrag ein wichtiger Indikator dar. Damit die Spieler nicht in die Illegalität abgleiten, muss zum einen ein attraktives Angebot geschaffen werden, zum anderen müssen sozialschädlichen Auswirkungen des Glücksspiels reduziert*

*werden. Dieser Herausforderung müssen sich alle wissenschaftlichen Disziplinen, die sich mit dem Glücksspiel beschäftigen, stellen.*

*Das Programm des Symposiums knüpft an den beiden Konferenzen „Von der Gesetzgebung zur Aktion“ und „Spielsucht: Prävention in einer abhängigen Gesellschaft“ an, die 2005 und 2008 in Lausanne stattgefunden haben. Neben englischsprachigen Veranstaltungen werden auch Veranstaltungen in den drei Landessprachen angeboten. Damit sollen deutsch- französisch- sowie italienischsprachige Netzwerke geknüpft und gefestigt werden. Zwei Diskussionen an Runden Tischen unter den Titeln „Schadensminderung: Zwischen öffentlichem Interesse und Moralvorstellungen“ sowie „Welche Gouvernance zur Prävention des exzessiven Glücksspiels?“ werden eine Bedarfsabklärung und Prioritätensetzung zur Vorbeugung spielsuchtspezifischer Probleme vornehmen und eine Synthese des Symposiums erarbeiten.*

*Das Symposium wird von dem Universitätsspital Lausanne (CHUV), dem Kanton Neuenburg sowie zahlreichen weiteren Organisationen und Personen unterstützt.*

*An dieser Stelle sei auch allen, die an der Organisation des dritten Symposiums mitgewirkt haben, herzlich gedankt!*

*Im Namen des Organisationskomitees.*

# Mercredi 15 janvier

La session plénière bénéficie d'une traduction simultanée français, anglais.  
Toutes les sessions se déroulent sur le site de la faculté des lettres, Espace Louis Agassiz 1, Neuchâtel.

Dès 9 h 00	<b>Pré-congrès</b> Activités de formation continue Table ronde publique au musée d'Art et d'Histoire de Neuchâtel (16 h - 17 h 15)
Dès 16 h 30	Accueil et enregistrement des participants
17 h 30	<b>Allocutions de bienvenue</b> : Martine Rahier, Rectrice de l'Université de Neuchâtel, Jacques Gasser, Chef du Département de psychiatrie du CHUV
17 h 40	<b>Session d'ouverture : Le jeu excessif dans la boucle cerveau-esprit-culture</b> <i>Animation : Jacques Besson, Service de psychiatrie communautaire, CHUV</i> <b>Apport des neurosciences à la compréhension du jeu excessif</b> <i>Luke Clark, University of Cambridge (UK)</i> <i>Discutants : Brian Odlaug, University of Copenhagen, Jean-Pierre Couteron, Fédération addiction (FR) ; Mauro Croce, ASL VCO Omegna (IT)</i>
19 h	Réception et apéritif dînatoire au Musée d'art et d'histoire de Neuchâtel Visites guidées (FR, IT, EN, DE) de l'exposition "Argent, jeux, enjeux"

# Jeudi 16 janvier

Les sessions plénières et les tables rondes bénéficient d'une traduction simultanée français, allemand, anglais.  
Toutes les sessions se déroulent sur le site de la faculté des lettres, Espace Louis Agassiz 1, Neuchâtel.

Dès 8 h 15	Enregistrement, café		
9 h 00	<b>Allocution de la Confédération</b> : Andrea Arz de Falco, vice-directrice, Office fédéral de la santé publique <b>Allocution des autorités cantonales</b> : Claude-François Robert, Médecin cantonal, Service de la santé publique, Neuchâtel		
9 h 20	<b>Session de bienvenue</b> <i>Modération : Isabella Liggi, Gilles Perret</i>		
9 h 40	<b>L'Etat, les joueurs et les "joués", les enjeux de la monnaie</b> <i>Benedikt Zäch, Münzkabinett und Antikensammlung der Stadt Winterthur (CH)</i>		
10 h 10	<b>Dimensions culturelles des jeux d'argent : incidences pour la prévention et la réduction des risques</b> - <i>Per Binde, University of Gothenburg (SW)</i>		
10 h 30	<b>PAUSE</b>		
10 h 35	<b>Session : Politiques jeu excessif, quelles bases légales, quels indicateurs ?</b> <i>Modération : Olivier Simon, Marie Grall-Bronnec</i>		
11 h 15	<b>Effizienz des mesures de prévention du jeu excessif</b> <i>Robert Williams, Node Coordinator, Alta Gaming Research, Lethbridge (CA)</i>		
11 h 45	<b>Enjeux économiques du jeu excessif</b> <i>Ralph Lattimore, Productivity Commission Australia, Melbourne (AU)</i>		
12 h 30	<b>Table ronde 1 : La réduction des risques entre utilité publique et moralité publique</b> <i>Animation : Claude Jeanrenaud, Institut de recherche économique, Neuchâtel</i> <i>Avec les orateurs de la matinée ainsi que :</i> <i>Robert Ladouceur, Université Laval, Québec ; Etienne Marique, Commission des jeux de hasard, Bruxelles, Gerhard Meyer, Université de Brême ; Jallal Toufiq, CHU de Rabat-Salé (MA), René Stamm, Office fédéral de la santé publique, Unité de direction Santé publique, Berne</i>		
14 h 00	Symposiums parallèles SF1-SF5-SF9	Parallel symposia SE1-SE5	Parallel-Symposien SD1
15 h 30	<b>PAUSE</b>		
16 h 00	Symposiums parallèles SF2-SF6-SF10	Parallel symposia SE2-SE6	Parallel-Symposien SD2
17 h 45	Visites guidées (FR, IT, EN, DE) de l'exposition "Argent, jeux, enjeux"		
18 h 15	Réception organisée par la Ville de Neuchâtel à l'Hôtel-de-Ville		
19 h 30	Repas et animation musicale à l'Hôtel du Peyrou		

Dès 8 h 30	Enregistrement, café		
9 h 00	Symposiums parallèles SF3-SF7	Parallel symposia SE3-SE7	Parallel-Symposien SD3
10 h 30	<b>PAUSE</b>		
11 h 00	Symposiums parallèles SF4-SF8	Parallel symposia SE4-SE8	Parallel-Symposien SD4
12 h 30	<b>PAUSE REPAS</b>		
14 h 00	<b>Session : Les thérapeutes, les régulateurs et le public</b>		
14 h 05	<i>Modération : Margret Rihs, Cheryl Dickson</i>		
14 h 40	<b>Proches de joueurs excessifs: un public-cible large à reconnaître et à soutenir</b>		
	<i>Jim Orford, School of Psychology, University of Birmingham (UK)</i>		
	<b>Evaluation du potentiel de risque des jeux d'argent</b>		
	<i>Jörg Häfeli, Hochschule Luzern - Soziale Arbeit (CH)</i>		
15 h 15	<b>PAUSE</b>		
15 h 30	<b>Table ronde 2 : Quelle gouvernance pour la prévention du jeu excessif ?</b>		
	<i>Animation : Pieter Remmers, European Association for the Study of Gambling</i>		
	<i>Avec les orateurs de l'après-midi ainsi que :</i>		
	<i>Herbert Beck, Casino Austria, Wien</i>		
	<i>Nady El Guebaly, International society of addiction medicine, Calgary</i>		
	<i>Kim Grahm, Spelberoendes Riksförbundet (gamblers anonymous), (SW)</i>		
	<i>Jean-Marie Jordan, Commission fédérale des maisons de jeux, Berne</i>		
	<i>Valérie Peano, Avocate, Rome</i>		
	<i>Pascal Philipona, Commission des loteries et paris, Berne</i>		
	<i>Vladimir Poznyak, Organisation mondiale de la santé (à confirmer)</i>		
16 h 30	<b>Synthèse, remerciements et clôture</b>		
	<i>Jacques Besson, Barbara Broers, Société suisse de médecine de l'addiction</i>		
17 h 00	<b>VERRÉE</b>		
17 h 30	Visites guidées (FR, IT, EN, DE) de l'exposition "Argent, jeux, enjeux"		

# Wednesday, January 15

The session will be simultaneously translated in French and English.  
All sessions will take place at the Faculté des lettres, Espace Louis Agassiz 1, Neuchâtel.

From 9:00	<b>Pre-congress</b> Parallel training activities (only available in French)
From 16:30	Registration
17:30	Welcome address by: Martine Rahier, Rectrice de l'Université de Neuchâtel, Jacques Gasser, Chef du Département de psychiatrie du CHUV
17:40	<b>Opening session: Excessive gambling within the brain-mind-culture loop</b> <i>Chair: Jacques Besson, Service de psychiatrie communautaire, CHUV</i> <b>Gambling on the brain:</b> <b>How can neuroscience add to our understanding of gambling behaviour?</b> <i>Luke Clark, University of Cambridge (UK)</i> <i>Discussion: Brian Odlaug, University of Copenhagen,</i> <i>Jean-Pierre Couteron, Fédération addiction (FR) ; Mauro Croce, ASL VCO Omegna (IT)</i>
19:00	Welcome and aperitif: the Neuchatel Museum of Art and History Guided visits (FR, IT, EN, DE) of the «Money, Gambling, Challenges» exhibition

# Thursday, January 16

The plenary and round table discussions will be simultaneously translated in French, German and English.  
All sessions will take place at the Faculté des lettres, Espace Louis Agassiz 1, Neuchâtel.

From 8:15	Registration and coffee		
9:00	Welcome address by the Confederation: Andrea Arz de Falco, Vice Director, Federal Office of Public Health Welcome address by the cantons: Claude-François Robert, Médecin cantonal, Service de la santé publique, Neuchâtel <b>Welcome session</b> <i>Chair: Isabella Liggi, Gilles Perret</i>		
9:20	<b>Introductory conference: The State, the players and the «played»: challenges of money</b> - <i>Benedikt Zäch, Münzkabinett und Antikensammlung der Stadt Winterthur (CH)</i>		
9:40	<b>The cultural dimensions of gambling: Implications for prevention and harm reduction</b> <i>Per Binde, University of Gothenburg (SW)</i>		
10:10	<b>COFFEE BREAK</b>		
10:30	<b>Plenary session: Excessive gambling policy, which legal bases, which indicators?</b> <i>Chair: Olivier Simon, Marie Grall-Bronnec</i>		
10:35	<b>Prevention of Problem Gambling: Evidence and identified best practice</b> <i>Robert Williams, Node Coordinator, Alta Gaming Research, Lethbridge (CA)</i>		
11:15	<b>The economics of gambling</b> <i>Ralph Lattimore, Productivity Commission Australia, Melbourne (AU)</i>		
11:45	<b>Round table 1: Harm reduction: between public interest and public morality</b> <i>Animation: Claude Jeanrenaud, Institut de recherche économique, Neuchâtel</i> <i>Including the morning speakers and:</i> <i>Robert Ladouceur, Université Laval, Québec ; Etienne Marique, Commission des jeux de hasard, Bruxelles,</i> <i>Gerhard Meyer, Université de Brême ; Jallal Toufiq, CHU de Rabat-Salé (MA),</i> <i>René Stamm, Office fédéral de la santé publique, Unité de direction Santé publique, Berne</i>		
12:30	<b>LUNCH BREAK</b>		
14:00	Parallel symposia SE1-SE5	Parallel-Symposien SD1	Symposiums parallèles SF1-SF5-SF9
15:30	<b>COFFEE BREAK</b>		
16:00	Parallel symposia SE2-SE6	Parallel-Symposien SD2	Symposiums parallèles SF2-SF6-SF10
17:45	Guided visits (FR, IT, EN, DE) of the «Money, Gambling, Challenges» exhibition		
18:15	Reception organised by the town of Neuchâtel / Hôtel-de-Ville		
19:30	Meal and musical entertainment at the Peyrou Hotel		

From 8:30	Registration and coffee		
9:00	Symposiums parallèles SF3-SF7	Parallel symposia SE3-SE7	Parallel-Symposien SD3
10:30	<b>COFFEE BREAK</b>		
11:00	Symposiums parallèles SF4-SF8	Parallel symposia SE4-SE8	Parallel-Symposien SD4
12:30	<b>LUNCH BREAK</b>		
14:00	<b>Plenary session: Therapists, regulators, and the public</b>		
14:05	<i>Chair: Margret Rihs, Cheryl Dickson</i>		
14:40	<b>Family members affected by addiction: a large group which needs better recognition and more support</b>		
	<i>Jim Orford, School of Psychology, University of Birmingham (UK)</i>		
	<b>Evaluating the addictiveness of different types of gambling</b>		
	<i>Jörg Häfeli, Hochschule Luzern - Soziale Arbeit (CH)</i>		
15:15	<b>COFFEE BREAK</b>		
15:30	<b>Round table 2: Which governance for the prevention of excessive gambling?</b>		
	<i>Animation: Pieter Remmers, European Association for the Study of Gambling</i>		
	<i>Including the afternoon speakers and:</i>		
	<i>Herbert Beck, Casino Austria, Wien</i>		
	<i>Nady El Guebaly, International society of addiction medicine, Calgary</i>		
	<i>Kim Grahn, Spelberoendes Riksförbundet (gamblers anonymous), (SW)</i>		
	<i>Jean-Marie Jordan, Commission fédérale des maisons de jeux, Berne</i>		
	<i>Valérie Peano, Avocate, Rome</i>		
	<i>Pascal Philipona, Commission des loteries et paris, Berne</i>		
	<i>Vladimir Poznyak, Organisation mondiale de la santé (to be confirmed)</i>		
16:30	<b>Final summary, acknowledgements and closing</b>		
	<i>Jacques Besson, Barbara Broers, Swiss Society of Addiction Medicine</i>		
17:00	<b>CLOSING DRINKS</b>		
17:30	Guided visits (FR, IT, EN, DE) of the «Money, Gambling, Challenges» exhibition		

# Mittwoch 15. Januar

Simultan übersetzung (Französisch, Englisch).  
Alle Veranstaltungen finden in den Räumlichkeiten der Philosophischen Fakultät (Espace Louis Agassiz 1, Neuchâtel).

Ab 9.00	<b>Vor-Konferenz</b> Parallel durchgeführte Fortbildungskurse (werden nur auf Französisch angeboten)
Ab 16.30	Registrierung
17.30	Begrüssung: Martine Rahier, Rectrice de l'Université de Neuchâtel, Jacques Gasser, Chef du Département de psychiatrie du CHUV
17.40	<b>Eröffnungsreferat: Exessives Glücksspiel im «brain-mind-culture-loop»</b> Chair: Jacques Besson, Service de psychiatrie communautaire, CHUV <b>«Gambling on the brain»: Was kann die Neurowissenschaft zu unserem Verständnis des Spielverhaltens beitragen?</b> Luke Clark, University of Cambridge (UK) Diskussion: Brian Odlaug, University of Copenhagen, Jean-Pierre Couteron, Fédération addiction (FR) ; Mauro Croce, ASL VCO Omega (IT)
19.00	Empfang und Aperitif: Museum für Kunst und Geschichte, Neuenburg. Führungen (FR, IT, EN, DE) durch die Ausstellung «Argent, jeux, enjeux»

# Donnerstag 16. Januar

Die Plenums-Veranstaltungen und die Runden Tische werden simultan übersetzt (Deutsch, Französisch, Englisch).  
Alle Veranstaltungen finden in den Räumlichkeiten der Philosophischen Fakultät (Espace Louis Agassiz 1, Neuchâtel).

Ab 8.15	Registrierung und Kaffee		
9.00	Begrüssung: Andrea Arz de Falco, Vizedirektorin, Bundesamt für Gesundheit Claude-François Robert, Kantonsarzt, Neuenburg		
9.20	<b>Empfang</b> Chair: Isabella Liggi, Gilles Perret		
9.40	<b>Einleitendes Referat: Der Staat, die Spieler und die «Verspielten»: die Einsätze des Gelds</b> - Benedikt Zäch, Münzkabinett und Antikensammlung der Stadt Winterthur (CH) <b>Die kulturellen Dimensionen des Glücksspiels: Implikationen für Prävention und Schadensminderung</b> - Per Binde, University of Gothenburg (SW)		
10.10	<b>PAUSE</b>		
10.30	<b>Plenumsrunde: Policy des exzessiven Glücksspiels - Welche Rechtsgrundlagen, welche Indikatoren?</b> Chair: Olivier Simon, Marie Grall-Bronnec		
10.35	<b>Prävention des problematischen Glücksspiels: Evidenzen und «Best Practises»</b> Robert Williams, Node Coordinator, Alta Gaming Research, Lethbridge (CA)		
11.15	<b>Die Ökonomie des Glücksspiels</b> Ralph Lattimore, Productivity Commission Australia, Melbourne (AU)		
11.45	<b>Runder Tisch 1: Schadensminderung: Zwischen öffentlichem Interesse und Moralvorstellungen</b> Animation: Claude Jeanrenaud, Institut de recherche économique, Neuchâtel Mit den Referenten des Vormittags und: Robert Ladouceur, Université Laval, Québec ; Etienne Marique, Commission des jeux de hasard, Bruxelles, Gerhard Meyer, Université de Brême ; Jallal Toufiq, CHU de Rabat-Salé (MA), René Stamm, Bundesamt für Gesundheit BAG, Direktionsbereich Öffentliche Gesundheit, Bern		
12.30	<b>MITTAGSPAUSE</b>		
14.00	Parallel-Symposien SD1	Parallel symposia SE1-SE5	Symposiums parallèles SF1-SF5-SF9
15.30	<b>PAUSE</b>		
16.00	Parallel-Symposien SD2	Parallel symposia SE2-SE6	Symposiums parallèles SF2-SF6-SF10
17.45	Führungen (FR, IT, EN, DE) durch die Ausstellung «Argent, jeux, enjeux»		
18.15	Von der Stadt Neuenburg organisierter Empfang / Hôtel-de-Ville		
19.30	Abendessen mit musikalischer Unterhaltung im «Hôtel du Peyrou»		

Ab 8.30	Registrierung und Kaffee		
9.00	Parallel-Symposien SD3	Parallel symposia SE3-SE7	Symposiums parallèles SF3-SF7
10.30	<b>PAUSE</b>		
11.00	Parallel-Symposien SD4	Parallel symposia SE4-SE8	Symposiums parallèles SF4-SF8
12.30	<b>MITTAGSPAUSE</b>		
14.00	<b>Plenumsrunde: Therapeut/-innen, Regulatoren und die Öffentlichkeit</b> <i>Chair: Margret Rihs, Cheryl Dickson</i>		
14.05	<b>Von Sucht betroffene Familienangehörige: eine grosse Gruppe, die mehr Beachtung und Unterstützung braucht</b> <i>Jim Orford, School of Psychology, University of Birmingham (UK)</i>		
14.40	<b>Die Bedeutung von Messinstrumenten für die Evaluierung des Gefährdungspotentials von verschiedenen Glücksspielformen</b> <i>Jörg Häfeli, Hochschule Luzern - Soziale Arbeit (CH)</i>		
15.15	<b>PAUSE</b>		
15.30	<b>Runder Tisch 2:</b> <b>Welche Gouvernance zur Prävention des exzessiven Glücksspiels?</b> <i>Animation: Pieter Remmers, European Association for the Study of Gambling (EASG), Amsterdam (NL)</i> <i>Mit den Referenten des Nachmittags und:</i> <i>Herbert Beck, Casino Austria, Wien</i> <i>Nady El Guebaly, International society of addiction medicine, Calgary</i> <i>Kim Grahn, Spelberoendes Riksförbundet (gamblers anonymous), (SW)</i> <i>Jean-Marie Jordan, Commission fédérale des maisons de jeux, Berne</i> <i>Valérie Peano, Avocate, Rome</i> <i>Pascal Philipona, Commission des loteries et paris, Berne</i> <i>Vladimir Poznyak, Organisation mondiale de la santé (Zu bestätigen)</i>		
16.30	<b>Zusammenfassung, Dank und Abschluss</b> <i>Jacques Besson, Barbara Broers, Schweizerische Gesellschaft für Suchtmedizin</i>		
17.00	<b>ABSCHLUSS-APERITIF</b>		
17.30	Führungen (FR, IT, EN, DE) durch die Ausstellung «Argent, jeux, enjeux»		

**SF1 – Du jugement moral au jugement clinique... aurait-on pu guérir Alexei Ivanovitch ?**

Modération : Jean-Marie Coste, Ulrich Schaedler  
**De la clinique à l'histoire**  
 Marc Valleur, Hôpital Marmottant, Paris  
**Ethnographie de parties clandestines de poker**  
 Jeanne Piedallu, Laboratoire Cerlis, Université Paris Descartes, Paris  
**Dépendances comportementales - prévention et traitement en Pologne**  
 Bernadeta Lelonek-Kuleta, Centre de traitement des dépendances, Lublin (PO)  
**Déploiement de la réponse médico-sociale française pour la prise en charge des joueurs de hasard et d'argent**  
 Emmanuel Benoit, SEDAP, CSAPA, Dijon (FR)

**SF5 – Populations spécifiques**

Modération : Fulvia Prever, Mélina Andronicos  
**Trajectoires de vie des joueurs à risque**  
 Monique Séguin & al., Université du Québec en Outaouais, Gatineau (CA)  
**Les jeux de hasard et d'argent chez les 55 ans et plus : perceptions des conséquences et des événements influençant la participation**  
 Isabelle Giroux & al., Université Laval, Québec  
**Pratique des jeux de hasard et d'argent chez les patients du CSAPA Le Cap : résultats d'enquête**  
 Sophie Odermatt-Biays, CSAPA Le Cap, Mulhouse (FR)  
**Vulnérabilité liée au sexe**  
 Marie Grall-Bronnec & al., IFAC, CHU de Nantes

**SF9 – Le coût social du jeu excessif**

Modération : Claude Jeanrenaud, Jean-Michel Costes  
**Le coût social des jeux de hasard et d'argent en France : études en cours et résultats préliminaires**  
 Sophie Massin, Inserm, SESSTIM, Université d'Aix-Marseille  
**La perte de qualité de vie : un enjeu pour l'estimation du coût social du jeu excessif**  
 Dimitri Kohler, Observatoire suisse de la santé (OBSAN), Neuchâtel  
**Le coût social du jeu excessif en Suisse**  
 Claude Jeanrenaud, Université de Neuchâtel (UniNE)

**SF2 – Entre mécanismes psychologiques et neurobiologiques**

Modération : Joël Billieux, Jean-Claude Dreher  
**Hétérogénéité du concept de cyberaddiction**  
 Joël Billieux, Université catholique de Louvain (BE)  
**Revue des données neuro-anatomo-fonctionnelles récentes dans le jeu pathologique**  
 Sophia Achab, Service d'addictologie, Hôpitaux universitaires de Genève  
**L'exercice de l'inhibition de la réponse dominante réduit la prise de risque chez les joueurs excessifs**  
 Xavier Noël, Damiens Brever, Université Libre de Bruxelles  
**Impulsivité et troubles de la personnalité**  
 Ramzi Haddad, Université Saint Joseph et Université Libanaise, Beyrouth

**SF6 – De l'épidémiologie à la sociologie**

Modération : Anna-Maria Sani, Elizabeth Rossé  
**Prévalence et évolution des jeux d'argent et de hasard en ligne : données du Québec**  
 Sylvia Kairouz, Louise Nadeau, Université Concordia, Montréal  
**Évolution des représentations sociales et scientifiques des jeux de hasard et d'argent au Canada (1892 - 2014)**  
 Jocelyn Gadbois, Concordia University et Université de Montréal  
**Les joueurs semblent perdus dans leur relation au jeu**  
 Pierre-André Perret, Institut du jeu excessif, Reyrioux (FR)  
**Jeu pathologique, dépendance et travail social**  
 Sophie Rodari, Claudia Dubuis, Haute école de travail social de Genève

**SF10 – Législation et régulation**

Modération : Jean-Pierre Couteron, Marc Valleur  
**A l'ère du numérique, la Belgique fait appel aux services de la société de l'information**  
 Etienne Marique, Commission des Jeux de Hasard, Bruxelles  
**La réduction des risques entre législations sur les jeux d'argent et législations sur la santé publique**  
 Olivier Simon, Maude Waelchli, Centre du jeu excessif, Lausanne  
**Les opérateurs des jeux de hasard face à la régulation: vers un équilibre des dimensions financières et extra-financières de la performance ?**  
 Lea Meyer, Institut de hautes études en administration publique, UNIL, Lausanne  
**Cadre légal d'une prévention efficace**  
 Gérald Mouquin, Etude d'avocat, Lausanne

**SF3 – Jeu responsable**

Modération : Isabelle Giroux, Emiliano Soldini  
**Les modérateurs de jeu en ligne : exemple d'une recherche française**  
 Gaëlle Bouju & al., IFAC, CRJE, CHU de Nantes  
**Programme Jeu Responsable de la Loterie Romande**  
 Jean-Luc Moner-Banet, Loterie Suisse Romande  
**Articulation entre mesures sociales du casino et lieux d'aide spécialisés lors des mesures de limitation et d'exclusion**  
 Lisiane Schurmann, Casino Barrière Montreux (CH)  
**Perception de la prévention du jeu pathologique parmi le personnel des trois casinos tessinois**  
 Andrea Camponovo & al., Casino Admiral de Mendrisio  
**Effets des messages médiatiques pro et anti jeux de hasard et d'argent sur les attitudes et intentions des joueurs**  
 Linda Lemarié, Jean-Charles Chebat, Écoles des hautes études en santé publique (EHESP), Rennes (FR)

**SF7 – Jeunes**

Modération : Joan-Carles Suris, Coralie Zumwald  
**Efficacité des programmes de prévention du jeu excessif chez les jeunes : Encore peu de résultats significatifs**  
 Robert Ladouceur & al., Université Laval, Québec  
**Nos adolescents jouent-ils aux jeux de hasard et d'argent... vous y croyez ?**  
 Lucia Romo & al., Université de Paris Ouest Nanterre La Défense  
**Habitudes problématiques de jeux de hasard et d'argent à l'adolescence : de l'expérience à la rationalisation sociale**  
 Annie-Claude Savard & al., Université Laval, Québec  
**Jouer pour s'amuser ou ne pas jouer du tout : qu'est-ce qui fait la différence chez les adolescents ?**  
 Joan-Carles Suris & al., IUMSP - CHUV, Lausanne

**SF4 – Jeux vidéo et Internet**

Modération : Yasser Khazaal, Valérie Wenger Pheulpin  
**Différences entre Gaming et Gambling?**  
 Yasser Khazaal, Stéphane Rothen, Service d'addictologie, Hôpitaux universitaires de Genève  
**Le gaming : protège-t-il ou prédispose-t-il au gambling ?**  
 Gabriel Thorens, Service d'addictologie, Hôpitaux universitaires de Genève  
**L'insécurité d'attachement comme facteur de vulnérabilité aux cyberaddictions : le recours aux mondes virtuels**  
 Marie Danet, Raphaële Miljkovitch, Université Paris VIII  
**Joueurs excessifs de jeux en ligne : grandes caractéristiques cliniques**  
 Elizabeth Rossé, Centre Médical Marmottant, Hôpital Marmottant, Paris

**SF8 – Impulsivité et caractéristiques psychologiques des joueurs**

Modération : Claude Uhlinger, Charly Cungi  
**Pharmacothérapie de l'impulsivité**  
 Maurice Dematteis, Addictologie, Centre Hospitalier Universitaire de Grenoble, Inserm, Université Joseph Fourier (FR)  
**Jeu excessif, impulsivité et thérapie cognitive**  
 Laurence Aufrère, Cabinets, Lausanne et Genève  
**Jeu pathologique et impulsivité : une approche multidimensionnelle**  
 Gaëtan Devos, Joël Billieux, Université catholique de Louvain (BE)  
**Éléments associés aux passages à l'acte illégaux en rapport avec le jeu excessif : Revue de la littérature**  
 Mohamed-Ali Gorsane, Sylvain Balester-Mouret, Groupe hospitalier universitaire Henri-Mondor, Créteil (FR)

# Parallel symposia / Parallel-symposien

Salle R04

Salle R46

Salle R42

Thursday 14.00 - 15.30

Thursday 16.00 - 17.30

Friday 9.00 - 10.30

Friday 11.00 - 12.30

Donnerstag 14.00 - 15.30

Donnerstag 16.00 - 17.30

Freitag 9.00 - 10.30

Freitag 11.00 - 12.30

**SE1 – From neural bases to pharmacology**  
*Chair: Ansgar Rougemont, Robert Hämig*  
**Investigation of the neural basis of the Gamblers' Fallacy**  
 Eve Limbrick-Oldfield & al., University of Cambridge  
**Novel pharmacological treatments for gambling addiction**  
 Brian Odlaug, University of Copenhagen, Denmark  
**Parkinson's disease and gambling – is it all about dopamine?**  
 Juho Joutsa, Valtteri Kaasinen, Turku University Hospital (FI)  
**Imbalance in the sensitivity to different types of rewards in pathological gambling**  
 Jean-Claude Dreher & al., CNRS, Lyon

**SE2 – Alternative approaches to treatment**  
*Chair: Gerhard Wiesbeck, Jacques Besson*  
**Self help program for Problem Gamblers online using CBT, MI and telephone support. Does it work?**  
 Thomas Nilsson, Sustainable Interaction, Piteå (SW)  
**Gambling with gamblers' treatment. The experience of AND's experimental pathological gambling clinic**  
 Daniela Capitanucci, AND, ALEA, Varese (IT)  
**The 5-Step Method for affected family members: Examples of dilemmas family members bring, how they are dealt with, and positive outcomes**  
 Jim Orford, University of Birmingham

**SE3 – Specialised treatment programmes**  
*Chair: Luke Clark, Daniele Zullino*  
**Five years on: An overview of the National Problem gambling clinic and its patients**  
 Henrietta Bowden-Jones, National Problem Gambling Clinic, London  
**Free GAT-P treatment for problem gamblers and their relatives : Data from 2011-2012**  
 Nicolas Bonvin & al., (GAT-P), Bellinzona (CH)  
**Internet Addiction: A clinical description and follow up results**  
 Magali Dufour & al., Service de toxicomanie, Université de Sherbrooke (CA)

**SE4 – Behavioural addiction and the Internet**  
*Chair: Henrietta Bowden-Jones, Daniel Þór Ólason*  
**Gambling online: An additional risk for adolescents?**  
 André Berchtold & al., IUMSP/CHUV, Lausanne  
**Is online gambling more problematic than traditional gambling ?**  
 Jean-Michel Costes & al., Observatoire Français des Jeux, Paris  
**Computer addiction: Clinical picture, dynamics, primary clinical forms**  
 Mavani Dhaval Chandrakant & al., Scientific Center for Treatment and Rehabilitation "Phoenix", Rostov-on-Don (RU)  
**Risk perception and emotional Coping: A pathway for behavioural addiction?**  
 Ansgar Rougemont-Bücking, Jeremy Grivel, Addiction Unit, PCO, DP-CHUV & UNIL, Lausanne

**SE5 – Sociodemographic factors**  
*Chair: Heather Wardle, Nicolas Bonvin*  
**Motivational aspects of gambling behavior**  
 Zsolt Demetrovics, University, Budapest (HU)  
**An analysis of problem gambling among the Finnish working-age population: A population survey**  
 Sari Castrén, National Institute for Health and Welfare, Helsinki  
**The unhappiness of problem gamblers**  
 David Forrest, University of Salford, Manchester

**SE6 – Prevalence and risk factors**  
*Chair: Zsolt Demetrovics, Alexander Tomei*  
**Longitudinal studies of risks in gambling: The Alberta cohorts**  
 Nady El-Guebaly & al., University of Calgary  
**Gambling in the aftermath of a national economical collapse: A comparison of results from cross-sectional and longitudinal studies**  
 Daniel Þór Ólason & al., University of Iceland, Reykjavik  
**Evolution of problem and pathological gambling in southern Switzerland between 1998 and 2012**  
 Emiliano Soldini, Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana, Manno (CH)  
**Gambling behaviour and health in Scotland: Findings from the 2012 Scottish Health Survey**  
 Heather Wardle<sup>1</sup>, Clare Sharp<sup>2</sup>,  
<sup>1</sup>NatCen for Social Research, London,  
<sup>2</sup>NatCen Social Research, ScotCen Social Research, Edinburgh

**SE7 – Subpopulations**  
*Chair: Daniel Hanss, Caroline Dunand*  
**Women and gambling: Understanding behaviour, attitudes and motives**  
 Heather Wardle, NatCen for Social Research, London  
**A Female group: A peculiar Italian experience. Gambling as a «way out»?**  
 Fulvia Prever<sup>1</sup>, Valeria Locati<sup>2</sup>, <sup>1</sup>AND, <sup>2</sup>ALEA, Varese (IT)  
**Rates of disordered gambling in a British homeless population**  
 Steve Sharman & al., University of Cambridge

**SE8 – Responsible gambling**  
*Chair: Daniela Capitanucci, Barbara Broers*  
**Evaluation frameworks for responsible gambling**  
 Jennifer Arthur, Robert Williams, University of Lethbridge (CA)  
**Problem-gambling: The role of structural characteristics**  
 Rune Aune Mentzoni, University of Bergen (NO)  
**An exploration of gaming machine player behaviour**  
 Fatima Husain & al., NatCen Social Research, ScotCen Social Research, Edinburgh  
**Responsible gambling in Spain: Remains to be done**  
 Mariano Chóliz, University of Valencia

**SD1 – Früherkennung**  
*Chair: Andreas Canziani, Christian Ingold*  
**Die Früherkennung von Problem Spielern in Spielhallen: Vorstellung eines validierten Screening-Instruments**  
 Gerhard Meyer, Universität Bremen (BE)  
**Möglichkeiten und Grenzen bei Erkennung und Ansprache von Personen mit Glücksspielproblem an Verkaufsstellen. Befragung von Verkaufsstellenmitarbeitenden**  
 Roger Fasnacht, Nicole Kleinschmidt, Swisslos Interkantonale Landeslotterie, Basel (CH)  
**Spielsucht bei Internet-Glücksspielen – Spielmuster und soziodemografische Merkmale**  
 Remo Zandonella, & al., INFRAS, Zürich

**SD2 – Prävention und Beratung**  
*Chair: Renanto Poespodihardjo, Toni Berthel*  
**Glücksspielsucht-Prävention an Schulen: Entwicklung und Evaluation eines Stationenparcours**  
 Jens Kalke, Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD), Hamburg  
**Glücklos, Problemlos, Präventionslos**  
 Christian Ingold, Kanton Zürich (CH)  
**Sensibilisierung der Fachpersonen des externen Versorgungssystems auf Glücksspielsuchtspezifische Probleme**  
 Suzanne Lischer, HSLU, Luzern (CH)  
**Wege aus der Glücksspielsucht in Beratung und Therapie**  
 Erich Bucher, Schaffhausen (CH)

**SD3 – Risikogruppen**  
*Chair: Silvia Steiner, Suzanne Lischer*  
**Jugendliche und Glücksspielprobleme: Risikofaktoren im Überblick**  
 Tobias Hayer, Universität Bremen (DE)  
**Glücksspiel und Migration**  
 Mete Tuncay, Landesstellen Glücksspielsucht in Bayern, Nordrhein-Westfalen (DE)  
**Ursachen von Glücksspielsüchtigem Denken und Verhalten**  
 Andreas Canziani, Abklärungs- und Behandlungsstelle für nicht-stoffgebundene Abhängigkeiten, Zürich

**SD4 – Rahmenbedingungen für ein verantwortungsvolles Glücksspiel**  
*Chair: Renanto Poespodihardjo, Suzanne Lischer*  
**Spielerschutz im Online Bereich, damit das Spiel ein Spiel bleibt!**  
 Herbert Beck, Casino Austria, Wien  
**Kompetenz exzessiver Spieler: Im Spannungsfeld zwischen individueller und exzessiver Verantwortung**  
 Franz Eidenbenz<sup>1</sup>, Jean-Félix Savary<sup>2</sup>;  
<sup>1</sup>Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte – Radix, Zürich;  
<sup>2</sup>GREa, Lausanne  
**Interkantonales Glücksspielprojekt SOS-Spielsucht**  
 Silvia Steiner<sup>1</sup>, Christa Bot<sup>2</sup>, <sup>1</sup>Sucht Schweiz, Lausanne, <sup>2</sup>Perspektive Thurgau, Weinfelden (CH)  
**So funktioniert eine länderübergreifende Zusammenarbeit! Beispielhaft präsentiert vom Interreg IV-Glücksspielprojekt «Spielen mit/ohne Grenzen»**  
 Christa Bot, Perspektive Thurgau (CH)

## **Apport des neurosciences à la compréhension du jeu excessif**

### ***Gambling on the brain:***

***How can neuroscience add to our understanding of gambling behaviour?***

**«Gambling on the brain»: Was kann die Neurowissenschaft zu unserem Verständnis des Spielverhaltens beitragen?**

**Luke Clark**

*Department of Psychology, University of Cambridge, UK*

In reclassifying problem gambling into the addictions category of the DSM5, the condition is formally recognised as the first 'behavioural addiction'. Neuroscientific data indicating shared pathophysiological mechanisms across problem gambling and substance use disorders was one of the major lines of evidence supporting this change, and I will start by reviewing this evidence with attention to i) brain dopamine, and ii) functional MRI studies. But outside of the debate about disease classification, what can neuroscience research tell us about gambling? I will argue that techniques from cognitive neuroscience provide a means of capturing and measuring gambling-related decision-making in the laboratory, with important strengths over naturalistic studies. As examples, I will consider investigation of structural characteristics and cognitive distortions in gambling, as well as translational approaches in rodents. Further understanding the neurobiological basis of gambling decisions may also enable development of new treatments for individuals with problem gambling.

## **L'Etat, les joueurs et les "joués", les enjeux de la monnaie**

***The State, the players and the «played»: challenges of money***

***Der Staat, die Spieler und die «Verspielten»: die Einsätze des Gelds***

**Benedikt Zäch**

*Directeur du Cabinet de numismatique et collection des antiques de la Ville de Winterthur*

Die Herstellung und der Gebrauch des Geldes gelten nicht als Spiel, obschon der Umgang mit Geld auch spielerische Aspekte hat. Geld und Sucht dagegen gehen bisweilen enge Verbindungen ein, wobei auch das Geld Objekt der Sucht werden kann. Wer ist dabei aber der Spieler und mit wem wird das böse Spiel gespielt? Gibt es Regeln bei diesem Spiel und wer setzt sie?

In der Geschichte des Geldes gibt es seit der Antike anschauliche Beispiele für «jeux et enjeux de la monnaie», die klar machen, wer in diesem Spiel um die Veränderung des Geldes, die «mutation monétaire», die Regeln bestimmte und wer das Spiel mitmachen musste. Die Münzherrschaft, die das Geld herstellte und garantierte, aber auch daran verdiente, war meist in der Position des Spielers, während die Benutzer des Geldes Spieler und Spielopfer zugleich waren. Die Regeln aber waren änderbar, sie liessen sich beugen und verbiegen, so dass die Opfer manchmal auch das Spiel bestimmen konnten.

Das «Spiel» der Veränderung des Geldes, ob es nun im griechischen Sizilien, im mittelalterlichen Frankreich oder im Dreissigjährigen Krieg in Böhmen stattfand, ist stets auch eine Geschichte der «condition humaine», in der Menschen sich nicht nur leidenschaftlich der Faszination des Spiels hingeben, sondern sich auch immer neu verführen lassen, bis das Spielerische schliesslich in einem bösen Spiel endet.

## **Dimensions culturelles des jeux d'argent : incidences pour la prévention et la réduction des risques**

***The cultural dimensions of gambling: implications for prevention and harm reduction***

***Die kulturellen Dimensionen des Glücksspiels: Implikationen für Prävention und Schadensminderung***

**Per Binde**

*University of Gothenburg, Sweden*

History and ethnography show us that, across societies of the past and present, gambling takes on many different forms with respect to its organization and cultural meanings. Commercial gambling is merely one of these forms, characterized by making a profit by paying back less in winnings to gamblers collectively than these put at stake. This business model is logically related to the harms of gambling, which basically are caused by monetary losses of people who gamble excessively. However, the experience of gambling is not essentially about money. Although money is the medium of gambling, the meanings that gambling have to people branch out in a multitude of directions that extend far beyond the purely monetary domain into the realms of culture, symbolism and the existential. Individuals have a wide variety of motives for gambling: the dream of hitting the jackpot and transforming one's life, social rewards, intellectual challenge, mood change induced by playing, and – the fundamental motive for all gambling – the chance of winning with all of its symbolic and cultural meanings. All these motives have their dark sides of excessive involvement. A basic challenge for prevention and harm minimization is to distinguish the relatively harmless in gambling from the relatively harmful. For that purpose, it is important to consider the cultural aspects of gambling and the different motives that people have for participating in various forms of gambling.

## **Efficiencia des mesures de prevención**

***Prevention: Evidence and Identified Best Practice***

***Prävention: Evidenzen und «Best Practises»***

**Robert Williams**

*Faculty of Health Sciences, University of Lethbridge, Alberta, Canada*

This presentation provides a review of the nature and effectiveness of all major educational and policy initiatives that are being used around the world to prevent problem gambling. Educational initiatives discussed include: information/awareness campaigns, school-based prevention programs, and venue-based information/counselling centres. Policy initiatives discussed include: restrictions on the general availability of gambling, restrictions on who can gamble, and restrictions or alterations on how gambling is provided. The final part of this presentation provides a list of best practices in the prevention of problem gambling that derive from this evidence as well as evidence from related fields.

The information in this workshop is derived from a comprehensive and exhaustive study of these issues contained in Williams, R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence, and Identified Best Practices. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. October 1, 2012. <http://hdl.handle.net/10133/3121>

## **Enjeux économiques du jeu excessif**

### *The economics of gambling*

### **Die Ökonomie des Glücksspiels**

**Ralph Lattimore**

*Productivity Commission, Australian Government*

Australia provides a fascinating insight into the economic and social impacts accompanying the rapid liberalisation of gaming machines and casinos in the 1990s. The Productivity Commission undertook two large public inquiries into gambling — 10 years apart — to examine these effects. We found that liberalisation provided enjoyment for many Australians, but that it also produced major, enduring and widespread social harms, countered by often limited and ineffectual policies. In the polarising debate that ensued, industry and their opponents accentuated either the benefits or the costs. Ironically, the gambling industry often misconstrued the true source of the economic benefits of gambling. The Commission examined the evidence on both costs and benefits. There were major challenges in doing so. A particular problem for orthodox economic analysis is that the economic concept of consumer sovereignty breaks down for some modes of gambling — and not just for the small group comprising ‘problem’ gamblers. Moreover, despite their small numbers, problem gamblers account for a large share of regular gamblers and, associated with this, a large share of total gambling expenditure (estimated to range around 40 per cent for gaming machines). Accordingly, effective reforms run up against the commercial interests of suppliers. The Commission proposed measures to preserve the benefits of gambling and maintain consumer choice, while targeting gambling harms by changing the gambling environment. The Commission also recognised that gambling takes many forms, with higher net benefits for some. Indeed, in some cases, regulations have unnecessarily curtailed gambling and protected incumbent gambling interests (especially for wagering).

## **Proches de joueurs excessifs: un public-cible large à reconnaître et à soutenir**

### *Family members affected by gambling*

### **addiction: a large group which needs better recognition and more help and support**

### **Von Sucht betroffene Familienangehörige: eine grosse Gruppe, die mehr Beachtung und Unterstützung braucht**

**Jim Orford**

*School of Psychology, University of Birmingham, UK*

Amongst the people who know most about the harm gambling can cause are close family members – the parents, partners, children, siblings and other relatives of those who are personally experiencing problem gambling. Yet in all the debate and discussion about gambling there has been an unfortunate tendency to neglect the family harm it can cause. In this presentation I shall draw on the relatively small literature which exists and on my own and colleagues’ research to illustrate the experiences of affected family members. Family members are affected by problem gambling in three main areas: financial, relationship, and health (both emotional and physical). Children may be particularly vulnerable. There are good reasons for including family members in treatment and they also often need help in their own right, but provision for family members is inadequate at present. One method for helping family members – the 5-Step Method – will be outlined. Nor are the voices of family members heard in policy debates about the regulation of gambling although the deregulation and expansion of gambling affects them deeply.

## **Evaluation du potentiel de risque des jeux d'argent**

### *Evaluating the addictiveness of different types of gambling*

### **Die Bedeutung von Messinstrumenten für die Evaluierung des Gefährdungspotentials von verschiedenen Glücksspielformen**

**Jörg Häfeli**

*Hochschule Luzern – Soziale Arbeit, Schweiz*

Immer häufiger werden in der staatlichen Regulierung die Spielerschutzmassnahmen entsprechend dem Gefährdungspotential der jeweiligen Glücksspielform angepasst. Weltweit existieren drei verschiedene Instrumente: GamGard aus Grossbritannien, das Veikkhaus und RAY-Modell aus Finnland und das einzig wissenschaftlich validierte Instrument ASTERIG aus Deutschland. Was haben die Modelle gemeinsam, welchem Zweck sollen sie dienen und welches sind die Möglichkeiten und Grenzen? Messinstrumente müssen immer in einem Gesamtkontext aller Risikofaktoren im Zusammenhang mit dem Glücksspiel gesehen werden. Lineare Betrachtungsweisen sind in der Praxis kaum zielführend. In Anlehnung an das epidemiologische Dreiecksmodell ergeben sich glücksspielbezogene Probleme durch eine Wechselwirkung zwischen spezifischen Eigenschaften eines Glücksspiels und Vulnerabilitäten des Spielers unter der Voraussetzung einer Umgebung, die keinen ausreichenden Schutz bietet. Es besteht daher kein direkter linearer Zusammenhang zwischen der Verfügbarkeit, resp. der „Gefährlichkeit“ von Glücksspielprodukten und glücksspielbezogenen Problemen. Probleme entstehen dann, wenn eine bestehende Verfügbarkeit von Glücksspielprodukten nicht mit ausreichenden Massnahmen des Spielerschutzes begleitet wird. Es ist daher sinnvoll, präventive Anstrengungen auf allen drei genannten Bereichen aufzubauen und unter Aufteilung der Verantwortung zwischen Spieler, Industrie und Regulierungsbehörde eine effektive Prävention zu ermöglichen. Leitlinie eines solchen präventiven Modells sollte nach der vorliegenden Evidenz nicht sein, primär die Attraktivität oder Verfügbarkeit von Glücksspielen einzudämmen, sondern stattdessen die daraus resultierenden schädlichen Auswirkungen. Diese Konzepte stellen den Spielerschutz in den Vordergrund und orientieren sich dabei an suchtwissenschaftlichen Erkenntnissen sowie Grundlagen des Konsumentenschutzes.

## DU JUGEMENT MORAL AU JUGEMENT CLINIQUE... AURAIT-ON PU GUÉRIR ALEXEI IVANOVITCH ?

**De la clinique à l'histoire****Marc Valleur***Hôpital Marmottan, Paris, France*

La perception moderne de l'addiction-maladie entraîne des polémiques sur la « réalité » des addictions sans drogues, y compris de la moins discutée, le jeu pathologique.

L'histoire des addictions, si on la fait remonter au texte de Benjamin Rush sur l'effet des spiritueux, peut entériner une vision où se confondent addiction et intoxication, occultant alors la dimension très ancienne de l'ensemble des addictions, avec ou sans drogues.

Prendre comme acte de naissance de la maladie addictive le texte de Benjamin Rush est symboliquement intéressant : publié en 1784, par un père fondateur des Etats-Unis, il est contemporain de notre idéal démocratique, dans un monde où, désormais, « tous les hommes sont créés égaux ». Or, le texte de Pascasius vient relativiser cette vision de l'histoire : il remonte à 1561, donc non à l'aube de notre « démocratie », mais à l'humanisme de la Renaissance. Et surtout, il concerne non l'ivrognerie, mais une de nos « nouvelles » addictions, le jeu excessif : Pascasius rappelle d'ailleurs que les dégâts causés par le jeu sont fort anciens, et il s'étonne d'être le premier à en traiter. La proximité entre nos théories et un auteur venu d'un autre temps, voire d'un autre monde, soulève bien des nouveaux problèmes.

La modernité implique la séparation – qui n'existait pas pour Pascasius – entre faits de nature, qui sont les objets de la science, et faits de culture ou subjectivité. Nous nous trouvons donc non seulement devant des problèmes épistémologiques, mais devant le problème de l'épistémologie en soi, si elle pose comme radicalement différents les produits de la science et les autres existants, alors que peut-être, selon Bruno Latour, « nous n'avons jamais été modernes », notre monde ne cessant de produire activement des « hybrides » de nature et de culture...

**Ethnographie de parties clandestines de poker****Jeanne Piedallu***Laboratoire Cerlis, Université Paris Descartes, France*

Cette communication se propose d'analyser le rôle de l'espace numérique dans le développement et le maintien d'espaces de jeu en « dur » spécifiques : les parties clandestines de poker. L'espace numérique apparaît comme un réseau privilégié de mise en relation entre l'offre (organisateur de parties) et la demande (joueurs). L'offre physique de jeu, dont il est question ici, est illégale puisque, selon la loi, elle sort du cadre restreint des relations affinitaires entre joueurs. De plus, certains organisateurs prélèvent une somme sur les enjeux jusqu'à en faire une activité professionnelle. Les résultats s'appuient sur une étude qualitative menée auprès de joueurs participants à des parties clandestines et ayant également une expérience du poker sur Internet. Le travail d'enquête a consisté en une série d'entretiens compréhensifs avec les acteurs concernés ainsi qu'en une observation de sessions de parties clandestines.

Cette étude permet de mettre en évidence le rôle central d'Internet dans le développement et le maintien de ces activités illicites. En effet, la fréquentation d'espaces spécialisés de sociabilité en ligne facilite le développement de tables clandestines par la diffusion d'informations sur leur existence et leur fonctionnement. L'intérêt de ces espaces ludiques réside dans la double satisfaction pour les joueurs de rencontrer des habitués, mais aussi des nouveaux venus qui permettent de renouveler les expériences de jeu. Le développement de liens affinitaires entre les joueurs réguliers (qui finissent par ne plus vouloir « se jouer » et risquer de se prendre mutuellement de l'argent) contraint les organisateurs à instrumentaliser l'espace numérique à des fins de recrutement.

**Dépendances comportementales -  
Prévention et traitement en Pologne****Bernadeta Lelonek-Kuleta***Unité de santé publique, Université catholique de Lublin;  
Centre de Traitement des Dépendances, Lublin, Pologne*

En 2009 en Pologne, le Fonds de lutte contre l'addiction aux jeux de hasard a été créé sur la base de la loi du 19 novembre 2009. Le Fonds permet de financer des initiatives concentrées autour de la prévention et du traitement de l'addiction aux jeux. Des institutions gouvernementales et privées organisent des colloques, des formations, des échanges internationaux et des recherches scientifiques. Toutes ces actions ont pour but d'améliorer les connaissances des thérapeutes et des chercheurs concernant cette problématique ainsi que de lutter contre l'addiction aux jeux en Pologne. Notre intervention présentera les expériences des auteurs engagés dans ces différents projets. Grâce à ces initiatives, les spécialistes en Pologne peuvent développer de nouvelles recherches et compétences dans le domaine du traitement des addictions comportementales. Nous cherchons actuellement des partenaires étrangers avec qui échanger et enrichir notre connaissance grâce à leurs expériences.

**Déploiement de la réponse médico-sociale  
française pour la prise en charge des JHA****Emmanuel Benoit***Fédération Addiction, Paris; Centre de Soins d'Accompagnement et de Prévention en Addictologie (SEDAP), Dijon, France*

Le Décret n° 2007-877 du 14 mai 2007 et la circulaire fixant les missions des Centre de soins d'accompagnement et de prévention en addictologie ont ouvert la possibilité d'accueillir les joueurs en difficultés. Nombreux ont été ceux qui ont commencé à former leur personnel, anticipant ces moyens nouveaux. Leur légitimité pour l'évaluation, l'accompagnement et la prise en charge des joueurs excessifs repose sur leur expérience acquise dans la prise en charge des personnes consommant des substances psychoactives. En effet, les observations montrent des similitudes de difficultés et de comportements entre les différentes personnes dépendantes. Ce niveau de premier recours doit pleinement jouer son rôle. Le territoire français est-il correctement maillé ? Les personnels sont-ils suffisamment formés pour intervenir efficacement ? Les files actives sont-elles repérées par les professionnels ? Les deux tiers d'une population « addict » aux jeux de hasard et d'argent présente des codépendances à l'alcool, au tabac, au cannabis : la complémentarité des acteurs sera-t-elle suffisante ? La communication extérieure est-elle effective ? La prévention est-elle suffisante et efficace ? Le travail avec les opérateurs de jeux est-il possible ? Tels sont les questions auxquelles nous nous proposons de répondre dans cette communication orale en exposant la construction de la réponse française, qui est en cours et qui est partagée par la Fédération Addiction.

## ENTRE MÉCANISMES PSYCHOLOGIQUES ET NEUROBIOLOGIQUES

**Hétérogénéité du concept de cyberaddiction\*****Joël Billieux***Laboratoire de Psychopathologie Expérimentale, Institut de Recherche en Sciences Psychologiques, Université catholique de Louvain, Belgique*

The use of the Internet has increased considerably over the last years and it has become an essential channel in domains such as social communication, academic research, and entertainment. Despite its recognized positive consequences, a growing number of studies have revealed that the use of the Internet can, in certain cases, become problematic. Problematic Internet Use or "Internet addiction" is generally considered as an inability to control the use of the Internet, which eventually involves psychological, social, academic, and/or professional problems in a person's life. Dysfunctional use of the Internet has been related to a variety of different activities such as cybersex, online gambling, online video game playing, or social network involvement, thereby emphasizing that this problematic behavior can take very different forms across individuals and should not be viewed as a homogeneous construct. In this talk, I will review some of the main risk factors for cyber addictions, with a particular focus on psychological factors (e.g., personal motives for engaging in online activities, self-regulation). Empirical illustrations will be presented with regard to excessive involvement in online games taking place in permanent virtual worlds (i.e. worlds that exists independently of the players). Some recent studies on mobile phone problematic use will also be considered, as the latest generation of mobile phones (smartphones) allows people to engage in a wide range of online activities—such as Internet surfing, managing email, playing video games, gambling or involvement in social networks (e.g., Facebook, Twitter)—without being constrained to their home or office. To conclude, I will show how heterogeneous pathways may lead to apparently similar cyber addictions (at the symptomatology level), which supports the need to develop individually-based rather than standardized treatments.

*\*The talk will be held in French. La présentation sera donnée en français*

**Revue des données neuro-anatomo-fonctionnelles récentes dans le jeu pathologique****Sophia Achab***Service d'addictologie, Département de santé mentale et de psychiatrie, Hôpitaux Universitaires de Genève, Suisse*

Introduction : l'offre de jeu d'argent, en expansion avec Internet notamment, et le risque de voir augmenter la prévalence du jeu excessif parmi les groupes vulnérables de la population, rend pressante la meilleure compréhension de ce trouble et des spécificités de son expression via Internet. Méthodologie : nous avons effectué une revue de la littérature des cinq dernières années sur les processus de prise de décision chez la population clinique de joueurs pathologiques en dehors de la maladie de Parkinson. Vingt-six articles (456 participants joueurs pathologiques) ont été considérés. Résultats : 26 articles scientifiques ont été inclus. Ils retrouvent un corrélat neuro-fonctionnel aux descriptions cliniques neuropsychologiques. L'altération de la prise de décision se retrouve notamment dans la persévérance aux tâches monétaires malgré des fonctions exécutives intactes. Une hyperactivation du circuit de la récompense durant les conditions d'incertitude hautement risquées est mise en évidence par l'IRMf. Cette technique montre également que les quasis gains sont repérés par les joueurs pathologiques comme des gains. Des similitudes du jeu excessif avec les troubles addic-

tifs ont été décrites au niveau anatomo-fonctionnel cérébral. Conclusions/Implications : le jeu pathologique prend toute sa place comme trouble faisant partie du spectre des troubles addictifs, comme l'illustre sa récente classification parmi ces troubles dans le DSM-V. Les récents pendants neuro-anatomiques des processus cognitifs biaisés, longtemps décrits chez le joueur pathologique, retrouvés grâce aux avancées des techniques de neuro-imagerie, permettront d'adapter la prise en charge, notamment psychothérapeutique des joueurs pathologiques.

**L'exercice de l'inhibition de la réponse dominante réduit la prise de risque chez les joueurs excessifs****Xavier Noël, Damien Brevers***Laboratoire de Psychologie médicale et addictologie, Université Libre de Bruxelles, Belgique*

Les joueurs excessifs manifestent (1) une prise de risque anormalement élevée à des tâches de prise de décision réalisées en laboratoire ; (2) des difficultés à inhiber une réponse dominante. Or, ces deux fonctions partagent des mécanismes neurocognitifs. Par exemple, consécutivement à une stimulation magnétique transcrânienne du gyrus frontal inférieur, les participants commettent davantage d'erreurs d'inhibition et prennent plus de risques. Deux travaux ont porté sur l'étude de cette interaction, et cela à l'aide d'une tâche de prise de décision dont les choix possibles varient selon le niveau de prise de risque des joueurs. Dans une première étude, les personnes non-joueuses, ayant reçu la consigne de possiblement inhiber leur choix à une tâche de prise de décision, montrent un appétit réduit pour le risque. Dans une seconde étude, ce phénomène est observé également chez les joueurs problématiques et pathologiques, lesquels prennent davantage de risques et commettent davantage d'erreurs d'inhibition. Ces recherches confirment l'existence d'un transfert de l'exercice de l'inhibition de la réponse motrice dominante vers la prise de risque. Aussi stimulent-elles l'intérêt des chercheurs et des cliniciens au sujet du possible transfert de l'entraînement cognitif à la clinique du mésusage des pratiques ludiques.

**Impulsivité et troubles de la personnalité****Ramzi Haddad***Université Saint Joseph et Université Libanaise, Beyrouth, Liban*

La dimension impulsive se retrouve dans un certain nombre de troubles psychiatriques, notamment les troubles de la personnalité. L'impulsivité, associée aux troubles de la personnalité, augmente significativement le risque de conséquences négatives et aggrave le pronostic de ces troubles. Les bases neuro-anatomiques et biologiques de l'impulsivité seront évoquées ainsi que l'impact de l'impulsivité et des troubles de la personnalité sur différentes autres psychopathologies, notamment sur les troubles de l'humeur, les troubles des conduites alimentaires et les addictions.

## JEU RESPONSABLE

**Les modérateurs de jeu en ligne : exemple d'une recherche française**

**Gaëlle Bouju, Julie Caillon, Maud Guillet, Juliette Leboucher, Jean-Benoît Hardouin, Jean-Luc Vénisse, Marie Grall-Bronnec**

*Institut fédératif des addictions comportementales, Service d'addictologie, Département universitaire d'Addictologie et de Psychiatrie, CHU de Nantes, France*

Les problèmes liés à la pratique des jeux de hasard et d'argent (JHA) concerneraient 1-3% de la population générale adulte au niveau international (DSM-IV, APA, 1994). Les premiers résultats de l'étude de prévalence française, menée en 2010 par l'Observatoire Français des Drogues et Toxicomanies (OFDT), montrent que 1,3% des joueurs français sont des joueurs problématiques (Costes et al., 2011).

Au printemps 2010, la France a ouvert à la concurrence et à la régulation son marché des JHA en ligne, incluant le poker et les paris sportifs. Les études internationales récentes montrent que la légalisation des jeux en ligne conduit le plus souvent à une augmentation des pratiques, notamment problématiques. Ainsi, les joueurs jouant sur Internet présenteraient des taux de prévalence des problèmes de jeu significativement plus élevés que ceux n'utilisant pas Internet pour jouer (5% versus 0,5%) (Griffiths et al., 2009).

La loi française a prévu la mise en place de modérateurs de jeu, afin de prévenir les pratiques de jeu excessives. L'Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL) est garante de la mise en place de ces modérateurs. Cependant, aucune évaluation de l'efficacité de ces modérateurs n'est prévue.

Nous avons donc mis en place une étude expérimentale menée auprès de joueurs en ligne et ayant pour objectif d'évaluer l'efficacité des modérateurs de jeu en ligne (ceux déjà proposés dans la loi et d'autres nouvellement proposés par notre équipe). Nous présenterons ici quelques résultats préliminaires de cette étude, comprenant un état des lieux des modérateurs proposés par les sites de jeu en ligne français agréés par l'ARJEL, une description des pratiques et habitudes de jeu des joueurs en ligne composant notre échantillon et les résultats préliminaires de la première phase de l'étude ayant pour objectif d'évaluer l'impact des bonus (dans la perspective de proposer leur limitation en tant que nouveau modérateur de jeu en ligne).

**Programme Jeu responsable de la Loterie Romande**

**Jean-Luc Moner-Banet**

*Société de la Loterie de la Suisse Romande, Lausanne, Suisse*

La prévalence de l'addiction au jeu en Suisse a été estimée par différentes études dans une fourchette comprise entre 0,5% et 2%. Il n'en reste pas moins que tous les jeux d'argent, y compris les jeux de loteries traditionnelles, présentent un potentiel de risque pour le développement de comportements de jeu problématiques, et la Loterie Romande s'engage à prévenir les effets du jeu excessif par un vaste programme de Jeu responsable.

Initié sur une base volontaire en 1999, ce programme s'appuie sur des mesures concrètes ; il est constitué d'outils de communication évalués, de formations axées sur la prévention et de modérateurs de jeu techniques et environnementaux. Dans chacun de ces domaines, la Loterie Romande travaille en étroite collaboration avec des chercheurs reconnus et des spécialistes de la santé, en prenant des précautions statutaires visant à garantir l'indépendance de leurs travaux.

Constamment amélioré sur la base des recommandations émises par les experts, le programme Jeu responsable de la Loterie Romande est pleinement intégré à la stratégie d'entreprise. Il s'applique à tous les jeux proposés et concerne tous les canaux de distribution, aussi bien les points de vente physiques que la plateforme de jeux sur Internet.

Trois axes principaux sont notamment pris en considération : la collaboration active avec des organismes spécialisés, la prévention auprès des joueurs par la diffusion d'informations précises et détaillées, ainsi que la formation des collaborateurs et des dépositaires.

Pionnière en matière de Jeu responsable pour les offres de loteries et paris, la Loterie Romande dispose ainsi des certifications internationales les plus exigeantes dans ce domaine décernées par European Lotteries (Association des loteries européennes) et la World Lottery Association (Association mondiale des loteries). Elle poursuit constamment ses efforts en vue d'offrir à la population un environnement de jeu sain et sécurisé.

**Articulation entre mesures sociales du casino et lieux d'aide spécialisés lors des mesures de limitation et d'exclusion**

**Lisiane Schurmann**

*Casino Barrière Montreux, Suisse*

Le jeu excessif a été reconnu problème de santé publique en Suisse suite au vote populaire de 1993. La loi et l'ordonnance sur les maisons de jeux découlant de cette votation prévoient un programme de mesures sociales dans les casinos qui comprend notamment une articulation entre les maisons de jeu et les centres de traitement. Cette petite étude (N=29) s'attèle à la description d'une collaboration entre un centre de traitement (Centre du jeu excessif, Addiction Valais) et un casino (le casino de Montreux) pour le programme de convention de visite et de levée d'exclusion.

Tout d'abord, une revue des différents types de collaborations existant au niveau mondial est réalisée. Puis la satisfaction des clients et l'utilité des services perçus par les clients au sujet de la collaboration entre un intervenant mesures sociales d'un casino et un intervenant socio-éducatif d'un centre de traitement est mesurée auprès des clients du casino ayant signé une mesure de prévention dite de convention de visite ou auprès des clients se présentant pour l'entretien de levée d'exclusion. Les participants évaluent le service dispensé par l'intervenant externe comme « moyennement satisfaisant » à « assez satisfaisant » ainsi que « moyennement utile » à « assez utile ». 77% des participants ayant bénéficié des services de l'intervenant externe le recommandent à autrui et 46,2 % des participants estiment avoir de meilleures stratégies de jeu responsable après l'entretien avec l'intervenant externe.

## JEU RESPONSABLE

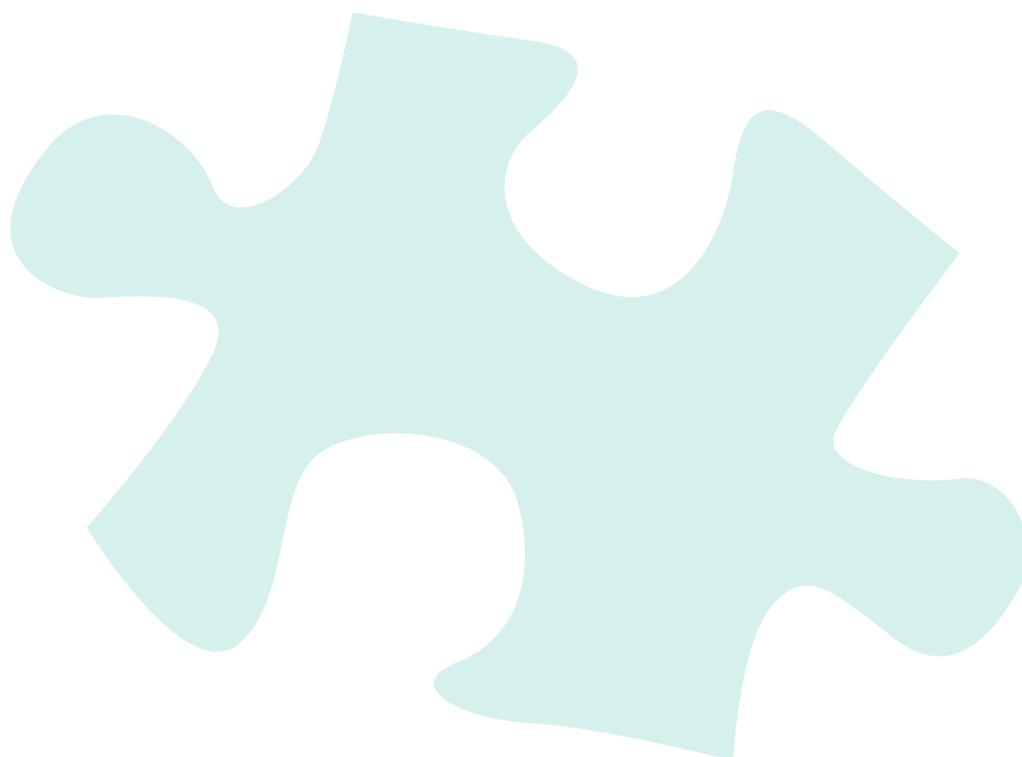
**Perception de la prévention du jeu pathologique parmi le personnel des trois casinos tessinois****Andrea Camponovo<sup>1</sup>, Michael Boyschau<sup>2</sup>, Tazio Carlevaro<sup>3</sup>, Augusto Testini<sup>4</sup>**<sup>1</sup> *Casino Admiral de Mendrisio, Suisse*<sup>2</sup> *Responsable de la conception sociale du Casino de Locarno, Suisse*<sup>3</sup> *Psychiatre, membre de la Commission cantonale tessinoise des addictions, Suisse*<sup>4</sup> *Responsable de la conception sociale du casino de Lugano, Suisse*

Depuis que la Suisse s'est ouverte aux jeux de hasard et d'argent, nous pouvons observer parallèlement une attitude proactive par rapport au jeu pathologique. Celle-ci a également un impact sur l'activité des casinos, qui ont dû élaborer une conception sociale qui permette de mettre en pratique la prévention, la détection et l'intervention précoce. Au Tessin, la formation du personnel est faite par l'IRGA (Istituto di ricerca sul gioco d'azzardo). Avec les Responsables de la Conception sociale des trois casinos tessinois, l'IRGA a voulu vérifier la position des employés de salle, de la sécurité, ainsi que des croupiers, en ce qui concerne la prévention. Nous avons pu observer que les employés approuvent les démarches faites pour ouvrir les casinos à la prévention.

**Effets des messages médiatiques pro et anti jeux de hasard et d'argent sur les attitudes et intentions des joueurs\*****Linda Lemarié, Jean-Charles Chebat***HEC Montreal*

In this paper, the authors test two opposing theses regarding the effects of pro- and anti-gambling ads both funded by the gambling industry: the tainted fruit theory and the two-sided persuasion paradigm. The tainted fruit theory posits that anti-gambling ads will cancel the effect of pro-gambling ads, whereas the two-sided persuasion paradigm posits that anti-gambling ads will make pro-gambling ads even more effective. The first experiment tests the direct effect of pro-gambling ads. The design is a 2 x 1 randomized factorial design and the manipulated factor is the presence versus absence of gambling ads. 93 adult gamblers, randomly recruited through a major online marketing research service, were assigned to one of the two conditions and then completed the questionnaire with the main dependent measures. The result shows that gambling ads enhance gamblers' positive beliefs toward gambling which, in turn, increase gamblers' gambling intent. The second experiment tests the interactive effects of both types of ads. 97 adult gamblers were recruited in addition to the 93 gamblers from the first experiment, for a total of 190 adult gamblers. The design is a 2 (pro-gambling ad vs control) x 2 (anti-gambling ad vs control) randomized factorial design. The result shows that anti-gambling ads cancel the effect of pro-gambling ads on gambling intent if gamblers are exposed to them prior to gambling ads. Paradoxically, when exposed solely to anti-gambling ads, gamblers' positive attitudes toward the gambling industry and gambling intent increase.

*\*The talk will be held in French. La présentation sera donnée en français.*



## JEUX VIDÉO ET INTERNET

**Différences entre Gaming et Gambling?****Yasser Khazaal, Stéphane Rothen***Service d'addictologie, Hôpitaux universitaires de Genève, Suisse*

Le développement d'Internet bouleverse la consommation des jeux de hasard et d'argent, et promeut les jeux en réseaux. Alors que le DSM-V fait entrer le « Gambling » dans la catégorie des addictions et que la littérature relative à cette problématique connaît une forte expansion, nos connaissances sur le « On-line gambling » sont encore limitées et il n'y a, à notre connaissance, pas de comparaison directe entre « Gamblers » et « Gamers ». Notre étude compare deux échantillons auto-sélectionnés et recrutés en ligne de « On-line Gamblers » et de « On-line Gamers ». Les deux populations sont évaluées avec l'Internet Addiction Test (IAT) et sont comparées en fonction de leur profil d'addiction à Internet mesuré avec cet outil.

Nous discuterons des différences trouvées, des limitations de l'étude et du concept d'addiction. Des études prospectives incluant des mesures de psychopathologie sur ce sujet permettraient de mieux caractériser les profils des « Gamblers » et des « Gamers » et l'évolution des personnes, ainsi que de caractériser à l'intérieur de chaque groupe des profils plus spécifiques.

**Le gaming : protège-t-il ou prédispose-t-il au gambling ?****Gabriel Thorens***Service d'addictologie, Hôpitaux universitaires de Genève, Suisse*

Avec l'expansion des nouveaux média l'offre des jeux en ligne ne cessent de s'étoffer. La frontière parfois déjà floue, en dehors du virtuel, entre les jeux d'argent et de hasard (gambling) et les jeux sans enjeux financiers (gaming) est encore moins bien délimitée en ligne. Certains nouveaux jeux ont l'ambition d'être des jeux de rôle multi-joueurs en ligne avec des composantes de gambling, d'autres jeux gratuits au départ proposent des achats intégrés en cours d'utilisation (freemium). Dès lors, il est primordial de se poser la question des liens entre ces deux activités et plus particulièrement de savoir si le gaming amène au ou protège contre le gambling. La littérature actuelle est très limitée sur le sujet ; certains auteurs décrivent une augmentation du risque de gambling chez les garçons adolescents qui s'adonnent au gaming. Une autre théorie soutiendrait que les adeptes du gaming sont moins enclins au gambling car ils sont plus à même de comprendre les processus des jeux (hasard, perte d'argent systématique en faveur de la banque) et de prendre conscience des potentiels risques financiers et du manque d'intérêt général que propose le gambling. Cette présentation fait le point sur la question.

**L'insécurité d'attachement comme facteur de vulnérabilité aux cyberaddictions : le recours aux mondes virtuels****Marie Danet, Raphaële Miljkovitch***Equipe Compréhension, Raisonnement et Acquisition des Connaissances, Laboratoire Paragraphe, Université Paris 8, France*

L'addiction aux jeux vidéo en ligne serait l'une des formes les plus sévères d'addiction aux technologies. Parmi les rares études (quatre) sur l'addiction à Internet et l'attachement dans le contexte des jeux vidéo en ligne, la plupart ont mis en évidence une influence de l'attachement insécuré sur l'addiction à Internet. L'objectif de la présente recherche vise une meilleure compréhension du lien entre les styles d'attachement et l'usage pathologique et non pathologique d'Internet. Les résultats pourront apporter un nouvel éclairage sur l'addiction aux jeux vidéo, notamment sur les raisons motivant les joueurs à se tourner vers les mondes virtuels. Les participants (n=155), adultes tout-venants, ont rempli quatre auto-questionnaires: Relationship Scale Questionnaire, Social Motives for Internet Use, Internet Motives Questionnaire, Internet Addiction Test. Une partie des participants a également passé un entretien (n=55) : Attachment Multiple Model Interview. Les résultats préliminaires indiquent un lien entre anxiété d'attachement et addiction à Internet. L'anxiété d'attachement aurait une influence sur l'usage problématique d'Internet. Les personnes ayant un style d'attachement anxieux éprouvent une certaine anxiété dans la relation. Internet pourrait leur procurer un environnement plus rassurant pour interagir avec l'autre, notamment dans les jeux en ligne qui permettent des relations avec les autres joueurs via un avatar. L'anxiété d'attachement étant également marquée par une faible estime de soi, le jeu pourrait aider certains à diminuer ce sentiment, les incitant ainsi à rester dans cet environnement virtuel. Une prise en charge thérapeutique visant une réduction de l'insécurité d'attachement pourrait permettre de réduire le recours aux mondes virtuels.

**Joueurs excessifs de jeux en ligne : grandes caractéristiques cliniques****Elizabeth Rossé***Centre médical Marmottan, Paris, France*

La Guilde, réseau de cliniciens français à propos des joueurs excessifs de jeux vidéo en réseau, a été créée en 2009. Au cours de rencontres organisées régulièrement, différentes situations de joueurs ont été exposées. L'ensemble de ces présentations cliniques offre un corpus permettant de dégager les principales caractéristiques de ces joueurs et de leurs familles. Cette présentation vise à rendre compte de ces éléments récurrents organisés selon trois axes :

- la personnalité du joueur
- son contexte environnemental et plus particulièrement la dynamique familiale
- la fonction du jeu.

Ainsi se dessinent les contours du joueur excessif de jeux vidéo en réseau. Cette esquisse issue de la clinique constitue une matière qui doit nous aider à rendre compte de nos pratiques auprès de tous ceux qui travaillent à l'accompagnement de jeunes. Elle doit aussi permettre l'élaboration d'hypothèses de recherche et nourrir une réflexion théorique.

## POPULATIONS SPÉCIFIQUES

**Trajectoires de vie des joueurs à risque****Monique Séguin<sup>1</sup>, Marie Robert<sup>1</sup>, Mélanie DiMambro<sup>2</sup>**<sup>1</sup> *Département de psychoéducation et de psychologie, Université du Québec en Outaouais, Gatineau (Hull), Québec*<sup>2</sup> *Groupe McGill d'Étude sur le Suicide, Université McGill-Hôpital Douglas, Verdun, Québec*

Cette étude décrit les étapes de développement des habitudes de jeu et évalue le fardeau correspondant au problème de jeu à travers la trajectoire de vie. Deuxièmement, analyse les comportements de recherche de services, ou son absence. Nous avons recruté 86 joueurs ayant eu au cours des cinq dernières années, ou ayant actuellement des comportements de jeu à risque (selon les critères du SOGS), qui ont été interrogés à travers un recueil de données cliniques.

Les résultats suggèrent trois groupes distincts ayant des trajectoires différentes de jeux. Un premier groupe exposé de manière précoce au jeu, dès l'adolescence, et qui maintiennent des habitudes de jeu sur une longue période et ceci de manière récréative, avant de développer des problèmes de jeu pathologique vers la quarantaine ou la cinquantaine.

Un second groupe qui commence à jouer de manière récréative plus tard dans la vie vers la quarantaine mais qui développe des troubles de jeu pathologique rapidement dans la cinquantaine. Enfin un troisième groupe qui est exposé au jeu récréatif plus tardivement et développe un trouble pathologique vers 60-70 ans, souvent après la retraite.

Nous observons des taux de pathologies psychiatriques importants : au cours de leur vie 98% des personnes ont souffert d'au moins un trouble mental, (78% un trouble de jeu pathologique, 60% un trouble de l'humeur, 41% un trouble de dépendance aux substances). L'analyse de l'utilisation des services indique que les participants ont eu recours aux services médicaux et aux services spécialisés en santé mentale (incluant les dépendances) beaucoup plus fréquemment qu'ils n'ont fait appel aux services psychosociaux.

**Les jeux de hasard et d'argent chez les 55 ans et plus : perceptions des conséquences et des événements influençant la participation****Isabelle Giroux<sup>1</sup>, Francine Ferland<sup>2</sup>, Cathy Savard<sup>1,2</sup>, Christian Jacques<sup>1</sup>, Priscilla Brochu<sup>1</sup>, Dominic Nadeau<sup>1</sup>, Philippe Landreville<sup>1</sup>, Serge Sévigny<sup>1</sup>**<sup>1</sup> *Université Laval, Québec, Canada*<sup>2</sup> *Centre de réadaptation en dépendance de Québec, Canada*

Peu d'études se sont intéressées à la compréhension des habitudes de jeu des 55 ans et plus. Pourtant, cette population est davantage considérée à risque de développer des problèmes de jeu que les autres adultes, notamment en raison des nombreux bouleversements de vie qui surviennent près de l'âge de la retraite. Cette recherche en trois phases a pour but d'apporter des éléments de compréhension quant au développement, au maintien, à l'augmentation ou à la diminution des habitudes de jeu des 55 ans et plus en explorant, entre autres, les aspects financiers et sociaux liés à la participation au jeu. L'étude des habitudes de jeu s'effectue en fonction de trois groupes d'âge, les 55-64 ans, les 65-74 ans et les 75 ans et plus. La présentation orale portera sur la première phase de l'étude, qui consiste à identifier et préciser les événements de vie influençant la participation au jeu de même que les sphères de vie affectées. Dix-neuf participants âgés de 55 à 75 ans, sans problème de jeu, ont pris part à des groupes de discussion. Des analyses qualitatives de contenu révèlent que le passage à la retraite et les problèmes de santé contribuent à des changements au niveau des habitudes de jeu. Certaines caractéristiques du jeu et de l'environnement influencent également leurs habitudes de jeu. Les 55 ans et plus identifient des conséquences positives et négatives sur les finances, les loisirs, les relations sociales,

familiales ou de couple, ainsi que sur la santé psychologique. Cette étude permet d'alimenter la réflexion quant aux événements à cibler pour la prévention des problèmes de jeu chez les 55 ans et plus.

**Pratique des jeux de hasard et d'argent chez les patients du CSAPA Le Cap : résultats d'enquête****Sophie Odermatt-Biays***Centre de Soins, d'Accompagnement et de Prévention en Addictologie - Le Cap, Mulhouse, France*

Quatre cent soixante-quatre patients des quatre antennes du Centre de soins, d'accompagnement et de prévention en addictologie (CSAPA) Le Cap dans le Haut-Rhin (France) ont été interrogés sur leur pratique de jeu de hasard et d'argent (JHA) sur une période de deux mois en 2013. Trente-sept d'entre eux ont été identifiés à risque selon l'indice canadien du jeu excessif (ICJE). Seuls deux d'entre eux avaient consulté pour ce motif. Les résultats ont été comparés avec l'enquête nationale de prévalence des JHA menée par l'INPES/OFDT en 2010 : si la prévalence des joueurs dans l'année diffère peu au CSAPA Le Cap de la population générale (x 1.3), celle des joueurs excessifs est plus de cinq fois supérieure. Les joueurs à risque jouent plus au poker, au PMU et au casino. Par rapport aux autres patients du CSAPA, ils ont des revenus plus élevés, consomment plus de produits et significativement plus de cocaïne. Ils ont des conséquences sociales élevées en termes de conflits familiaux et surendettement. Conclusion. Les patients consultant au CSAPA sont plus à risque de développer une dépendance aux JHA que la population générale. Ce risque est plus élevé pour les consommateurs de cocaïne. Une prise en charge spécifique pour le jeu problématique est peu demandée à la fois comme motif initial de prise en charge au CSAPA et par nos patients déjà suivis pour une autre dépendance : un meilleur fléchage en amont est donc nécessaire, une information des possibilités d'accompagnement et un dépistage pourraient être systématiques chez tous les patients consultant pour une autre dépendance.

**Vulnérabilité liée au sexe****Marie Grall-Bronnec, Mélanie Bruneau, Gaëlle Bouju, Julie Caillon***Institut fédératif des addictions comportementales, Service d'addictologie, Département universitaire d'Addictologie et de Psychiatrie, CHU de Nantes, France*

Considérant le jeu pathologique comme le prototype de l'addiction, il est classique d'envisager son origine comme le résultat de l'interaction de nombreux facteurs de risque, liés tant à l'individu qu'à son contexte socio-environnemental et au jeu lui-même. Ces facteurs interviennent pour précipiter et pour maintenir le trouble. Parmi ceux-ci, on a longtemps conclu que le sexe masculin était un facteur de risque majeur. De nombreux travaux indiquaient ainsi que les hommes étaient plus exposés à la pratique des jeux de hasard et d'argent (JHA) et plus à risque d'en devenir dépendants. Cette prédominance tend cependant à s'estomper, très probablement en faveur d'un égalitarisme social rendant plus acceptable la pratique des JHA par les femmes. Si le sexe ratio du jeu pathologique s'équilibre, il n'en demeure pas moins que les femmes ne jouent pas comme les hommes, ni pour les mêmes raisons. On repère dans leur histoire de vie et dans leur parcours de jeu des caractéristiques particulières. Par exemple, les femmes semblent plus attirées par les jeux non stratégiques, qui leur permettent de s'évader et d'oublier leurs problèmes. De même, elles ne vont pas présenter les mêmes comorbidités. Nous proposons ici de faire une mise au point sur le sujet et de présenter les résultats d'une étude comparant hommes et femmes dans une cohorte de joueurs pathologiques, débutant des soins dans un service spécialisé.

## DE L'ÉPIDÉMIOLOGIE À LA SOCIOLOGIE

**Prévalence et évolution des jeux d'argent et de hasard en ligne : données du Québec**

**Sylvia Kairouz<sup>1</sup>**  
**Louise Nadeau<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> *Chaire de recherche sur le jeu, Département de sociologie et d'anthropologie, Université Concordia, Montréal, Québec*

<sup>2</sup> *Département de psychologie, Université de Montréal, Québec*

Cet exposé présentera le portrait des jeux d'argent et de hasard en ligne au Québec et leur évolution au cours de la dernière décennie. Les données proviennent, d'une part, de deux enquêtes populationnelles, avec échantillons représentatifs aléatoires, menées en 2009 (N=11 888) et 2012 (N=12 008) auprès de la population adulte du Québec et, d'autre part, de données recueillies en 2002. En 2012, les résultats révèlent une prévalence du jeu en ligne de 1,5 % de la population du Québec et de 2,3 % parmi les joueurs. Ces taux sont demeurés stables en comparaison aux données de 2009, mais significativement plus élevés que le taux de 0,3 % parmi la population observée en 2002. Les résultats révèlent que plus de 90 % des joueurs en ligne jouent également en dur. Toutefois, en comparaison aux joueurs qui jouent en dur exclusivement !, les joueurs qui jouent également en ligne affichent un mode de jeu plus problématique selon les dépenses déclarées au jeu, la proportion de joueurs problématiques (joueurs à risque + pathologiques probables) ainsi que l'usage à risque d'alcool et la consommation de cannabis et de tabac. Ces résultats attirent notre attention sur la nécessité de réfléchir sur le rôle et la signification du jeu, de la virtualité et de la prise de risque pour les générations futures.

**Évolution des représentations sociales et scientifiques des jeux de hasard et d'argent au Canada (1892 - 2014)**

**Jocelyn Gadbois**

*Université de Concordia; Université de Montréal, Canada*

Si les chercheurs développent de nouvelles connaissances sur le jeu excessif, les jeux de hasard et d'argent (JHA) demeurent en soi un objet difficile à définir. On note dans la littérature savante peu d'études consacrées à leur fonction sociale ou aux joueurs dits récréatifs. Le milieu de la recherche semble tenir pour évidence l'idée que ces derniers sont des consommateurs qui dépensent leur argent en échange d'un divertissement. Pourtant, lorsqu'on ose les questionner sur leur propre expérience, ces joueurs révèlent une profondeur inexplorée du jeu, notamment en ce qui a trait à leurs croyances. Dès lors, on constate aisément que leur définition est fort différente de celle des chercheurs. Il y a matière à se demander ce qui explique un tel décalage. Pour tenter de le découvrir, je propose de comparer les représentations sociales et scientifiques des JHA au Canada. Pour ce faire, je croiserai l'histoire sociale des JHA avec l'histoire de la recherche en sciences humaines et sociales sur cet objet, en procédant à une analyse qualitative de contenu sur un riche corpus de références pour en dégager les diverses conceptions du jeu qu'elles recèlent. Cette analyse me permettra de mettre en évidence l'idée que le point le plus divergent concerne ce que Charles Taylor a baptisé « l'individualisme moral » ; les joueurs canadiens semblent de plus en plus convaincus qu'ils doivent diriger eux-mêmes leur conscience, alors que les chercheurs en doutent. En fait, ces derniers n'ont jamais considéré le fait que les JHA revêtent une fonction spirituelle.

**Les joueurs semblent perdus dans leur relation au jeu**

**Pierre Perret**

*Institut du Jeu Excessif, Reyrieux, France*

Source de méfiance depuis toujours, le gambling est encore peu considéré, relégué au rang d'une occupation purement cupide, sans guère d'intérêt intellectuel, coûteuse..., incompréhensible aux yeux d'un non-pratiquant !

Les joueurs dont on parle ici – les « réguliers jusqu'aux excessifs » –, sont les premiers à ressentir ce paradoxe. Pour l'essentiel, ce public ne vit vraiment pas sa pratique de manière décomplexée et sereine, c'est le moins que l'on puisse dire. A dire vrai, on le sent plutôt « perdu » dans sa relation au jeu. Pour ne rien arranger, se développe une représentation simplificatrice « jeu = drogue » qui n'amène rien de bon et renforce l'aspect clandestin du jeu.

Tel est le résultat d'une enquête menée au plus près du terrain avec une série de 80 entretiens qualifiés, menée entre mars et juillet 2013 auprès de joueurs ayant un attachement fort au jeu (et une consommation à l'avenant).

Comme l'on ne peut assister à un étiolement du joueur sans réagir, il nous semble opportun, dans un premier temps, de lui donner davantage de clefs pour comprendre cette relation quasi instinctive nouée avec le jeu. C'est aussi au prix d'une plus forte maturité ludique que le joueur pourra (tenter de) garder la main – donc son arbitre – sur une discipline qui relève typiquement de l'activité « qui fait du bien et du mal en même temps », bien loin de la seule supposée sanction du gain ou de la perte.

**Jeu pathologique, dépendance et travail social**

**Sophie Rodari<sup>1</sup>, Claudia Dubuis<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> *Haute école de travail social de Genève, Suisse*

<sup>2</sup> *Membre associée du Centre de recherche sur l'action politique (CRAPUL, Université de Lausanne) et collaboratrice libre de l'Institut universitaire d'histoire de la médecine et de la santé publique du CHUV, Suisse*

Notre communication se propose de présenter notre projet de recherche (déposé et en attente de réponse) qui documente l'émergence et le développement de la notion de dépendance en Suisse romande.

En nous appuyant sur une démarche qualitative combinant analyse documentaire, observations in situ et entretiens, et dans la perspective d'une sociologie de la construction des problèmes publics, nous montrerons comment la catégorie de dépendance au jeu s'est imposée dans un laps de temps relativement court dans le milieu socio-sanitaire suisse romand, afin de comprendre son influence sur les pratiques des professionnels de la prise en charge des joueurs dits pathologiques, selon la définition du DSM utilisée par les médecins psychiatres. Nous nous interrogerons sur la manière dont cette catégorie va (ou peut) évoluer, en regard des nouvelles connaissances médicales et sociales dans le domaine de l'addiction au jeu, en répondant en priorité aux besoins des professionnels et des usagers. Une étude exploratoire menée au printemps 2013 par les deux chercheuses permet déjà de dégager quelques pistes de réflexion.

L'originalité du projet sera de fournir un grand nombre d'informations sur la place qu'occupent les travailleurs sociaux dans un dispositif présenté et perçu comme très médicalisé. Les résultats escomptés permettront d'enrichir la formation professionnelle des travailleurs sociaux de niveau HES en santé communautaire et dans l'accompagnement des joueurs surendettés.

## JEUNES

### Effacité des programmes de prévention du jeu excessif chez les jeunes : encore peu de résultats significatifs

Robert Ladouceur<sup>1</sup>, Annie Goulet<sup>1</sup>, Frank Vitaro<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Ecole de psychologie, Université Laval, Québec, Canada

<sup>2</sup> Université de Montréal, Québec, Canada

Tous les acteurs impliqués dans le domaine des jeux de hasard et d'argent s'entendent sur le fait que la prévention du jeu excessif devrait avoir préséance sur le traitement. Cependant, un examen exhaustif et critique des écrits publiés à ce sujet montre que très peu de programmes de prévention ont fait l'objet d'une évaluation rigoureuse. En outre, ceux qui ont fait l'objet d'une évaluation rigoureuse se soldent par des résultats mitigés. Par conséquent, les retombées cliniques sont modestes, voire peu significatives. Cette présentation s'intéresse aux programmes de prévention du jeu dont la clientèle-cible est représentée par les enfants et les adolescents. Nous aborderons les thèmes suivants : (1) les buts de la prévention; (2) les différents types de programmes de prévention; (3) les programmes de prévention (universelle) qui ont fait l'objet d'une évaluation; (4) les principaux résultats obtenus lors de l'implantation et de l'évaluation de ces programmes; et finalement, (5) l'implication de ces résultats, notamment à l'égard du financement des futurs programmes de prévention du jeu excessif.

### Nos adolescents jouent-ils aux jeux de hasard et d'argent...vous y croyez ?

Lucia Romo<sup>1</sup>, Sophie Plantey<sup>1</sup>, Francesco Boz<sup>1</sup>, Gayatri Kotbagi<sup>1</sup>, Adélaïde Coëffec<sup>1</sup>, Nathalie Cheze<sup>2</sup>, Laurence Kern<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Laboratoire EA 4430, UFR Sciences Psychologiques et Sciences de l'Éducation (SPSE), Université de Paris Ouest Nanterre, France

<sup>2</sup> Laboratoire Modal'X, UFR Sciences Économiques, Gestion, Mathématiques et Informatique (SEGMI), Université Paris Ouest Nanterre La Défense, France

<sup>3</sup> Laboratoire CERSM EA 2931, Centre de Recherches sur le Sport et le Mouvement. Université Paris Ouest Nanterre La Défense, France.

Les jeux de hasard et d'argent bien qu'interdits aux mineurs sont expérimentés par les moins de 18 ans. Il n'existe presque pas de données sur ces pratiques car en plus de l'interdiction qui existe selon la loi, les questions ne sont pas souvent posées ni dans les enquêtes auprès des adolescents ni même en situations de consultation clinique.

Nous présentons les résultats d'une étude sur 2262 mineurs (50,3% des filles) de deux régions de France (le sud-ouest et la région parisienne). Ils ont complété l'Indice Canadien de jeu excessif. Un comportement de jeu à risque modéré ou pathologique a été retrouvé chez 6% de mineurs (4,3% des garçons et 1,8% des filles). La corrélation entre le jeu pathologique et l'usage problématique des jeux vidéo était significative ( $p < 0.001$  ;  $r = 0.291$ ). Par ailleurs, selon des analyses de régression, les prédicteurs d'un problème de jeu de hasard et d'argent seraient : la consommation de tabac et de cannabis, la présence d'achats pathologiques et d'un usage problématique des jeux vidéo, aussi que la présence de deux facettes de l'impulsivité élevées : le manque de persévérance et l'urgence positive, ainsi que deux distorsions cognitives l'impossibilité à arrêter le comportement de jeu et les biais d'interprétation. Des pistes de prévention et de prise en charge pour ces populations seront discutées.

### Habitudes problématiques de jeux de hasard et d'argent à l'adolescence : de l'expérience à la rationalisation sociale

Annie-Claude Savard<sup>1</sup>, Joël Tremblay<sup>2</sup>, Daniel Turcotte<sup>1</sup>

<sup>1</sup> École de Service Social, Université Laval, Québec, Canada

<sup>2</sup> Département de psychoéducation, Université du Québec à Trois-Rivières, Québec, Canada

Les approches mises en avant dans la conceptualisation des habitudes problématiques de jeux de hasard et d'argent (JHA) à l'adolescence se distinguent par deux aspects. Premièrement, par la nature des variables impliquées dans la conceptualisation du phénomène; la plupart des approches intègrent principalement des variables de nature individuelle (ex : psychologique, cognitive) dans leur modélisation alors que les variables de nature sociales sont encore peu prises en compte. Deuxièmement, plusieurs approches semblent s'inscrire dans un courant déterministe et peu d'entre elles s'avèrent considérer l'individu comme un acteur social dynamique et en interaction avec son environnement (interactionnisme). Le but de l'étude est donc de mieux comprendre le rapport aux JHA d'adolescents considérés comme présentant des habitudes problématiques sur ce plan, en mettant en avant une perspective sociologique et interactionniste : la Théorie Générale de la Rationalité (TGR). Plus précisément, l'objectif de l'étude est de mieux comprendre les motivations à jouer et le sens accordé aux comportements de JHA par ces jeunes au regard du contexte social et historique dans lequel ils évoluent. Puisque l'étude s'intéresse à l'expérience de l'acteur dans son contexte, une estimation qualitative a été privilégiée. Des entrevues en profondeur ont été réalisées auprès de 32 adolescents (14 à 17 ans) présentant des habitudes problématiques de JHA selon l'ICJA. Une typologie basée sur les catégories de rationalité de la TGR (instrumentale, cognitive, axiologique) sera présentée. L'aspect novateur de la TGR au regard de la compréhension de la problématique et l'implication des résultats pour la prévention seront discutés.

### Jouer pour s'amuser ou ne pas jouer du tout : qu'est-ce qui fait la différence chez les adolescents?\*

Joan-Carles Suris, Claire Piguet, Christina Akre, André Berchtold

Groupe de Recherche sur la Santé des Adolescents, Institut Universitaire de Médecine Sociale et Préventive, CHUV, Lausanne, Suisse

Objective: To assess the characteristics differentiating adolescent non gamblers from non-problematic gamblers.

Methods. Data were drawn from a survey on gambling carried out among post-mandatory school students (N=3184) in the canton of Bern in 2011. Participants were divided in two groups: non-gamblers (NG, N=2242) and non-problematic gamblers (NPG, defined as a SOGS score < 2; N=759). Problematic gamblers were not included in the analysis. Groups were compared on demographic, familial and behavioral variables. All statistically significant variables at the bivariate level were included in a logistic regression. Results: At the bivariate level, NPG were older ( $\geq 18$  years: 30.3% vs. 23.2%), more likely to be males (59.4% vs. 40.2%), to have a higher SES (93.9% vs. 91.7%), to be an apprentice (68.1% vs. 51.2%), and to smoke (35.6% vs. 27.0%), misuse alcohol (56.3% vs. 36.8%) or use cannabis (25.8% vs. 16.7%). At the multivariate level, NPG were more likely to be males (adjusted Odds Ratio [aOR]: 1.77 [1.48/2.11]), to be apprentices (aOR: 1.70 [1.41/2.05]) and to misuse alcohol (aOR: 1.90 [1.57/2.30]).

Conclusions: Non-problematic gambling seems to be a male issue which mainly concerns apprentices. The fact that they have a small salary and are confronted to adult role models at an earlier age may explain this phenomenon. Gambling for fun is also associated with substance use, although only alcohol misuse remains significant when other variables are taken into account. Campaigns for gambling prevention addressing young people should include other risk behaviors such as substance use. Male apprentices must be specifically targeted.

\*The talk will be held in French. La présentation sera donnée en français.

## IMPULSIVITÉ ET CARACTÉRISTIQUES PSYCHOLOGIQUES DES JOUEURS

**Jeu pathologique et impulsivité :  
une approche multidimensionnelle****Gaëtan Devos, Joël Billieux***Laboratoire de Psychopathologie Expérimentale,  
Institut de Recherche en Science Psychologique,  
Université catholique de Louvain, Belgique*

De nombreuses recherches ont essayé d'élucider les mécanismes psychologiques susceptibles de sous-tendre le jeu problématique. Parmi les facteurs incriminés dans l'étiologie de ce trouble, une attention toute particulière a été portée au rôle de l'impulsivité, fréquemment considérée comme la tendance à exprimer des comportements spontanés, excessifs et/ou non planifiés. Cet intérêt est en grande partie imputable au fait que le jeu problématique a d'emblée été conceptualisé comme un « trouble du contrôle des impulsions » dans les ouvrages nosographiques traditionnels. Ainsi, les données de la littérature scientifique attestent de manière claire (a) de niveaux d'impulsivité plus élevés chez des personnes ayant le diagnostic de « Jeu pathologique » que chez des participants contrôles appariés ; (b) des liens positifs entre hauts niveaux d'impulsivité et profil de joueur « à risque » dans des populations tout-venant ; (c) des liens significatifs entre hauts niveaux d'impulsivité et sévérité des symptômes de jeu problématique (voir Billieux & Belkacem, 2012, pour une revue). Par ailleurs, l'impulsivité a été liée chez des joueurs pathologiques à une moins grande efficacité des prises en charge psychothérapeutiques et à une plus grande probabilité d'abandonner une thérapie en cours. Ce type de données atteste donc du rôle crucial de l'impulsivité dans le jeu problématique et dans le succès de la prise en charge de ce trouble. Néanmoins, l'impulsivité n'est pas un construit homogène et les modèles psychologiques récents s'accordent sur la nécessité de la considérer comme un concept multidimensionnel dont les différentes facettes sont sous-tendues par une variété de mécanismes exécutifs, affectifs et motivationnels distincts (Bechara & Van der Linden, 2005 ; Billieux, et al., 2010). Une telle conception suggère la mise en place, chez les joueurs impulsifs, de différents types d'interventions « taillé sur mesure » ciblant de manière spécifique les mécanismes incriminés.

**Pharmacothérapie de l'impulsivité****Maurice Dematteis***Addictologie, Centre Hospitalier Universitaire de Grenoble,  
Inserm, Université Joseph Fourier, France*

L'impulsivité est un phénomène hétérogène allant du trait de personnalité jusqu'aux formes présentes dans différentes pathologies neurologiques et psychiatriques (trouble du contrôle des impulsions), dont les addictions avec ou sans produits comme le jeu pathologique. Cette hétérogénéité est sous-tendue par des mécanismes neurobiologiques, des neurocircuits et des réponses pharmacologiques distincts. En étudiant différentes formes d'impulsivité, les modèles expérimentaux ont permis de mieux comprendre les mécanismes sous-jacents et leurs modulations pharmacologiques. Si historiquement le système sérotoninergique a été principalement étudié, d'autres neurotransmetteurs sont impliqués (dopamine, noradrénaline, GABA, glutamate, endocannabinoïdes, opioïdes endogènes, neurostéroïdes...) justifiant l'utilisation de médicaments antidépresseurs (inhibiteurs de la recapture de la sérotonine, tricycliques), de psychostimulants (méthylphénidate), de neuroleptiques atypiques, de thymorégulateurs dont les antiépileptiques. Hormis la prise en charge de la pathologie neuropsychiatrique dans laquelle existe une impulsivité exagérée, un traitement de l'impulsivité elle-même peut être nécessaire. Compte tenu de la multiplicité des systèmes impliqués et de leurs interactions dans les différentes formes d'impulsivité, une pharmacothérapie optimale nécessiterait de caractériser de manière individuelle le type d'impulsivité afin de proposer un traitement visant à corriger les neurotransmissions principalement affectées.

**Jeu excessif, impulsivité et thérapie cognitive****Laurence Aufrère***Cabinets de psychologie, Lausanne et Genève*

La psychopathologie du jeu semble se caractériser par une certitude de gain monétaire (Ladouceur, 2004) qui se construit au fil de l'activité de jeu. Elle est actuellement l'une des cibles de la thérapie cognitive du jeu excessif.

Parallèlement, l'impulsivité est un processus psychologique de base qui peut se décliner en quatre facettes dites « UPPS » pour Urgence, manque de Préméditation, manque de Persévérance et recherche de Sensation (Whiteside, Lynam, Miller & Reynolds, 2005 ; Van der Linden, d'Acremont, Zermatten, Jermann, Laroï, Willems, Juillerat & Bechara, 2006). De nombreuses études (Blaszczynski, Steel & McConaghy, 1997 ; Leblond, Ladouceur & Blaszczynski, 2003 ; Maccallum, Blaszczynski, Ladouceur & Nower, 2007) ont montré que l'impulsivité est impliquée également dans le jeu excessif, et spécifiquement dans sa dimension d'Urgence (Cyders & Smith, 2008b ; Whiteside & al., 2005).

La thérapie cognitive vise les aspects cognitifs associés à la croyance erronée de gain monétaire. Néanmoins, elle cible moins directement les aspects cognitifs et motivationnels de l'impulsivité. Or, si cette dernière est largement impliquée dans cette psychopathologie, il paraît utile de la cibler dans le processus thérapeutique (Aufrère, Billieux & Van der Linden, 2012) et de réfléchir sur les moyens d'y parvenir afin de réduire l'orientation vers le jeu.

Cette présentation vise à 1) présenter les quatre facettes de l'impulsivité décrites en 2005 par Whiteside et collaborateurs, 2) montrer l'intérêt de les cibler lors du travail thérapeutique et 3) réfléchir sur les outils pertinents à utiliser en thérapie pour réduire l'impulsivité dans des contextes de jeu excessif.

**Éléments associés aux passages à l'acte  
illégaux en rapport avec le jeu excessif :  
Revue de la littérature****Mohamed-Ali Gorsane, Sylvain Balester-Mouret***Service d'Addictologie, Groupe Hospitalier Universitaire Henri  
Mondor, Assistance Publique des Hôpital de Paris, France*

Une proportion non négligeable de joueurs excessifs s'engage, au cours de leur trajectoire, dans des actes illégaux ou illicites pour financer la pratique du jeu. La survenue de tels événements est souvent d'une importance capitale pour le joueur et/ou son entourage. Cela peut être à l'origine d'une prise de conscience de la gravité des troubles, déclenchant ainsi un désir de changement et motivant une démarche de prise en charge. Dans d'autres cas, l'impact de tels passages à l'acte se limitera à aggraver la situation psychologique, familiale, conjugale, professionnelle, sociale ou judiciaire du joueur. Quel que soit l'impact de tels événements, il y aura un intérêt majeur dans la prise en charge du joueur. Qu'est ce qui pourrait pousser certains joueurs excessifs à s'engager dans des actes illégaux en rapport avec le jeu, et d'autres pas ? Nous nous proposons dans ce travail de faire une revue systématique de la littérature sur les bases MEDLINE et PsycINFO au sujet des différents facteurs sociodémographiques, psychopathologiques, cliniques et thérapeutiques associés aux illégaux liés au jeu excessif.

## LE COÛT SOCIAL DU JEU EXCESSIF

**Le coût social des jeux de hasard et d'argent en France : études en cours et résultats préliminaires****Sophie Massin***SESSTIM (Inserm/IRD/Aix Marseille Université), France*

Face à la multiplication de l'offre, liée en partie à la diversification des supports (numériques notamment) et aux évolutions législatives (ouverture de l'offre des jeux de hasard et d'argent en ligne à la concurrence par la loi du 12 mai 2010), l'évaluation des conséquences économiques et sociales des pratiques ludiques est devenue un enjeu crucial et une attente forte des décideurs en vue d'adapter les politiques publiques dans ce domaine. L'expertise collective réalisée par l'Inserm en 2008 («Jeux de hasard et d'argent - Contextes et addictions») avait souligné l'absence totale de recherche dans ce domaine en France. Pour combler ce manque, l'Observatoire Des Jeux a procédé en septembre 2012 à un appel à projets auprès des équipes de recherche en sciences économiques. L'objet de cette communication sera de présenter les travaux en cours en insistant sur la méthodologie adoptée et les difficultés rencontrées. Nous évoquerons en particulier l'exploitation des données du Baromètre Santé 2010 qui comportait un module de questions ayant trait au comportement de jeu et qui devrait permettre d'estimer les coûts indirects du jeu excessif en termes de productivité (en utilisant le statut sur le marché du travail et le revenu), de vie familiale, de qualité de vie et de santé mentale. La méthodologie adoptée sera proche de celle utilisée par Jeanrenaud et al. (2012) à partir des données de l'Enquête suisse sur la santé. Combinée à une estimation des coûts directs (dépenses de santé attribuables au jeu excessif), cette étude devrait permettre de fournir une première estimation du coût social du jeu en France et contribuer à éclairer les décisions publiques en matière de jeu de hasard et d'argent. Les difficultés rencontrées devraient également permettre de formuler des propositions visant à améliorer les données existantes et à préparer au mieux les recherches futures.

**La perte de qualité de vie: un enjeu pour l'estimation du coût social du jeu excessif****Dimitri Kohler***Observatoire suisse de la santé (Obsan), Neuchâtel, Suisse*

La perte de qualité de vie est une des trois composantes du coût social d'une addiction. Ce dernier comprend également les coûts directs, notamment les frais de traitements ainsi que les coûts indirects qui regroupent l'ensemble des pertes de production liées à une addiction. Si les coûts en termes de perte de qualité de vie sont plus difficilement chiffrables en valeurs monétaires ils représentent néanmoins une partie significative du coût social. Très peu d'études se sont intéressées à cette problématique dans le domaine de la dépendance aux jeux d'argent. Basée sur un échantillon de plus de 50 joueurs excessifs, cette étude présente une estimation de leur perte de qualité de vie sous forme d'un indice et sous forme monétaire. La perte de qualité de vie des participants à cette étude est supérieure à CHF 3'800. Au-delà de l'estimation du coût liée à cette perte de bien être, ce travail fournit également un outil afin d'y parvenir.

**Le coût social du jeu excessif en Suisse****Claude Jeanrenaud***Institut de recherches économiques, Université de Neuchâtel, Suisse*

Le jeu excessif occasionne des dommages pour le joueur excessif, ses proches et la société. L'usage distingue trois types de coûts : les frais de traitement (coûts directs), les incapacités de travail (coûts indirects) et les pertes de qualité de vie (coûts humains). L'utilité d'une mesure des coûts est double : ils révèlent l'importance du jeu excessif comme problème de santé. Ensuite, le coût social du jeu correspond aux bénéfices potentiels de la prévention. L'accent est mis sur la mesure des coûts indirects de morbidité, estimés à partir de l'Enquête suisse sur la santé (18'700 observations) et d'un modèle dans lequel le taux d'activité représente la variable dépendante, les variables indépendantes étant les caractéristiques des individus et leur rapport au jeu d'argent. Il apparaît que les joueurs pathologiques ont un taux d'activité plus faible, alors qu'aucun lien significatif n'est établi pour les joueurs problématiques. L'étude est le fruit d'une collaboration entre l'Institut de recherches économiques à Neuchâtel et le Centre du jeu excessif à Lausanne.

## LÉGISLATION ET RÉGULATION

**A l'ère du numérique, la Belgique fait appel aux services de la société de l'information****Etienne Marique***Magistrat, Commission belge des jeux de hasard*

Objectif : La protection des joueurs doit être assurée pour les moins de 21 ans et les franges vulnérables de la population. Il s'agit de la responsabilité morale et financière de l'état. En outre, le principe d'une perte horaire moyenne des joueurs a été fixé dans la loi. Pour les casinos, il est fixé à 70 €.

Méthode : En Belgique, l'accès aux jeux de hasard virtuels ou réels est contrôlé, autorisé et enregistré dans une seule et même banque de données (EPIS: Excluded persons informatic system). Pour les jeux en ligne, un seul login est accordé par joueur pour tous les sites. La banque de données fédérales contient la liste des exclus ou des interdits de jeux (légaux, judiciaires, volontaires ou à la demande de tiers). Les opérateurs de jeux doivent interroger cette banque de données EPIS avant de donner l'accès aux joueurs. La banque de données gère en outre la perte horaire. Résultat : Le joueur se sent plaint qu'ils ne pouvaient pas se « refaire » et se sentaient freiner et ont cherché à créer des adresses IP à l'étranger en s'inscrivant sur des sites illégaux. Les opérateurs légaux acceptent ce processus car ils gagnent en crédibilité.

Conclusions : Le joueur cherche à jouer à tout prix lorsqu'il est placé sous l'impulsion de jouer. L'autorité doit donner des outils pour apprendre à maîtriser la passion en permettant modérément l'utilisation d'un capital de jeu strictement encadré.

Recommandations : Une telle banque de données doit exister dans chaque pays. Elle doit être connectée avec ses alter ego au moins pour les joueurs qui demandent leur propre exclusion. Un programme international de protection des joueurs incluant la connexion des banques d'interdits volontaires de jeux doit voir le jour sous le label « journée internationale de la protection des joueurs ».

**La réduction des risques entre législations sur les jeux d'argent et législations sur la santé publique****Olivier Simon, Maude Waelchli***Centre du jeu excessif, CHUV, Lausanne, Suisse*

Dans le domaine des substances psycho-actives, l'intervention socio-sanitaire a été d'abord portée par les conséquences toxiques (notamment overdoses) et somatiques (principalement risques infectieux liés à l'injection). En matière de jeu excessif, c'est la responsabilité sociale d'entreprise des opérateurs qui a conduit à solliciter les professionnels de la santé, avec un accent sur la vulnérabilité psychologique du joueur, dans une perspective de protection du consommateur. Progressivement, cet engagement des opérateurs a intégré les législations sur les jeux d'argent, avec l'émergence de normes en matière d'information, de détection précoce et de contrôle d'accès aux offres de jeux réputées les plus dangereuses.

Parallèlement, les progrès scientifiques ont apporté une reconnaissance du jeu excessif en tant que maladie, au même titre que les addictions aux substances psycho-actives (DSM-5). Cette évolution interpelle directement la responsabilité de l'Etat en matière de prévention des maladies chroniques et d'accès aux services de santé.

Initialement associé à l'approche de santé publique relative aux drogues illégales, le concept de réduction des risques et dommages (RDR) concerne des programmes et pratiques visant à réduire les conséquences négatives des conduites addictives sur les plans sanitaire, social et économique, sur la base d'indicateurs scientifiquement pertinents. Pour le jeu excessif, l'émergence d'une telle approche crée inévitablement une tension entre liberté économique et intervention de l'Etat. Cela suppose une redéfinition des objectifs des politiques publiques, à l'exemple du nouvel article de la constitution suisse (art. 106) qui stipule que l'Etat devra dorénavant « tenir en compte les dangers inhérents aux jeux d'argent ». D'une part, les régulateurs devraient disposer de prérogatives renforcées pour l'homologation et le contrôle des normes de prévention imposées aux opérateurs, d'autre part, les dispositifs socio-sanitaires spécifiques doivent être financés.

**Les opérateurs des jeux de hasard face à la régulation: vers un équilibre des dimensions financières et extra-financières de la performance ?****Lea Meyer***Institut de hautes études en administration publique (IDHEAP), Lausanne, Suisse*

Les jeux de hasard et d'argent (paris sportif, loteries, casinos et autres) font partie des divertissements les plus répandus à travers le monde. De manière générale, le développement de ces secteurs d'activité est assuré par la forte présence de l'Etat. Cette présence de l'Etat se manifeste de diverses façons ; les plus visibles étant que l'Etat endosse le rôle de propriétaire (monopole d'Etat, entre autres) et/ou de régulateur. Ce fonctionnement se fonde sur la volonté de contrôler la structure et le développement d'un secteur qui est à la fois source d'importantes recettes financières (pour les opérateurs et pour l'Etat), mais qui est aussi générateur de problèmes sociaux (jeu excessif, blanchiment d'argent, etc.). Cependant, ces objectifs, communs à tous les pays, sont atteints par des régimes de régulation ainsi que des pratiques qui diffèrent d'un pays à l'autre. Dans une perspective de management public, il est intéressant de savoir comment catégoriser ces régulations mise en place par un Etat, ainsi qu'évaluer leurs intensités. Et finalement, il s'agit de savoir quelles sont les effets de la régulation sur la gestion des organisations des jeux de hasard et d'argent.

Dans cette contribution seront tout d'abord présentés les divers critères pouvant servir de base pour une comparaison entre différents systèmes de régulation des jeux de hasard et d'argent. Ensuite, les effets de l'environnement régulateur sur la définition de la performance organisationnelle sont également l'un des objets discutés dans cette contribution en présentant certains résultats d'une étude ayant évalué l'influence d'un système de régulation sur la définition de la performance au sein des organisations de paris sportifs et loteries dans six juridictions différentes. L'un des principaux résultats révèle que l'environnement régulateur influence la définition de la performance, en la rendant multidimensionnelle. Plus particulièrement, les organisations faisant face à une intense régulation adoptent une définition de la performance constituée à la fois des dimensions financières et extra financières, les dimensions ayant une importance égale. Les organisations faisant face à une faible intensité de régulation adoptent également une définition de la performance basée sur des dimensions multiples. Néanmoins, ces dernières organisations introduisent une hiérarchie claire entre les dimensions et considèrent la dimension financière comme étant la dimension finale et ainsi la dimension la plus importante de la performance. Un élément important découlant de ces résultats est que le management des organisations prend effectivement en considération l'environnement régulateur, et ceci semble être plus important que le type de l'organisation (c'est-à-dire privé versus public). En effet, l'influence du système de régulation sur la performance d'une organisation est parfois perçue comme plus importante que le type de propriété de ladite organisation.

**Cadre légal d'une prévention efficace****Gérald Mouquin***Avocat, Lausanne, Suisse*

La mise en œuvre d'une prévention efficace dépend des recherches des spécialistes, mais aussi du cadre législatif applicable aux jeux. En Suisse, un nouvel article constitutionnel a été adopté en mars 2012. Il traite globalement de tous les jeux d'argent; il enjoint à la Confédération et aux cantons de tenir compte des dangers qui leur sont inhérents et de prendre des dispositions légales propres à assurer une protection adaptée à leurs spécificités et aux lieux de leur commercialisation. L'avant-projet de la nouvelle loi fédérale découlant de cet article sera bientôt connu et soumis à consultation.

L'efficacité des mesures n'implique que la loi soit à la fois suffisamment contraignante et suffisamment souple. Cela suppose qu'elle soit rédigée en sorte qu'elle fournisse une base légale fiable pour imposer des standards reconnus de prévention et ajuster rapidement les mesures au fur et à mesure de l'avancée des connaissances, y compris abandonner celles qui s'avèreraient vaines ou contreproductives. Le Conseil fédéral a annoncé que la nouvelle loi instituerait un organe indépendant composé d'experts qui conseillera les exploitants et soutiendra les autorités de surveillance. Cela va dans le sens de l'adaptabilité souhaitable.

La protection du public face au risque de jeu excessif doit bénéficier sans retard des acquis de la science et de leur évolution. Il faut que la loi oblige à prendre des mesures, mais évite de prescrire des mesures déterminées. C'est aux autorités de régulation, conseillées par les spécialistes, de procéder aux choix évolutifs des méthodes et modalités.

## FROM NEURAL BASES TO PHARMACOLOGY

**Investigation of the neural basis of the Gamblers' Fallacy****Eve H. Limbrick-Oldfield, Michael R. F. Aitken, Luke Clark***Laboratory for Affect, Gambling and Risk Experiments, Department of Psychology University of Cambridge, Cambridge, UK*

Gambling is associated with cognitive distortions, such as increased motivation following 'near misses' and overuse of irrelevant recent information (the gamblers' fallacy). Such distortions may represent a pathway by which gambling becomes problematic in some players, and can be elicited using laboratory games (Chase and Clark, 2010). We present behavioural and neuroimaging data from an experimental investigation of cognitive distortions in healthy volunteers. The gamblers' fallacy describes the expectation that the one outcome (i.e. 'black' on roulette) is more likely after a run of consecutive occurrences of the alternative (i.e. red, red, red). We use a novel roulette task to investigate this effect. On each trial, volunteers were presented with a red/black roulette wheel, and asked to predict the colour of the next outcome. If correct, they doubled their stake. In an initial group of volunteers (N=40) we found that, as colour run length increased, participants were less likely to choose that colour ( $B = -0.24$ ,  $p < 0.05$ ), confirming the gamblers' fallacy. Behaviour was also modulated by whether their previous prediction was correct or incorrect ( $B = 0.59$ ,  $p < 0.05$ ). In a second group of participants (N=18), we investigated the neural basis of these effects, using fMRI. We show that the preceding sequence of events modulated the neural response to the current outcome in prefrontal cortex regions, which are often implicated in gambling decisions and reward behaviour. These results begin to describe the brain basis of the distorted perceptions of random events, caused by an irrelevant preceding context.

**Novel pharmacological treatments for gambling addiction****Brian Odlaug***Department of Psychiatry & Behavioral Neuroscience, University of Chicago, IL, USA*

Introduction: Gambling addiction represents a significant public health concern worldwide and is associated with high rates of psychiatric comorbidity and mortality. Although research into the biology of this behavior is still in an early stage, recent advances in our understanding of motivation, reward, and addiction, have provided substantial insight into the possible pathophysiology of gambling addiction. Improved neurobiological understanding of reward and inhibition has made advances in the pharmacological treatment of this behavior possible. This talk will discuss recent advances in the pharmacological treatment of gambling addiction and suggest ongoing challenges for the future.

Methods: This talk will present data from double-blind, placebo-controlled studies, as well as pilot studies, in the pharmacological treatment of gambling addiction.

Results: Data on opioid antagonists and glutamatergic agents have demonstrated promise in the treatment of gambling addiction. Use of neurocognitive assessments has improved subject selection for specific agents.

Conclusions: Pharmacological treatment of gambling addiction is a promising avenue to help those with this disabling problem. Use of clinical and cognitive data to subtype individuals with gambling addiction allows for more targeted pharmacotherapies and improved treatment response.

**Parkinson's disease and gambling – is it all about dopamine?****Juho Joutsa<sup>1</sup>, Valtteri Kaasinen<sup>2</sup>**<sup>1</sup> *Turku PET Centre and Division of Clinical Neurosciences, University of Turku and Turku University Hospital, Turku, Finland*<sup>2</sup> *Division of Clinical Neurosciences and Turku PET Centre, University of Turku and Turku University Hospital, Turku, Finland*

Introduction: Prominent addiction theories assume that impaired brain reward signalling in the dopaminergic mesolimbic pathway underlies addiction disorders. Parkinson's disease (PD) is a chronic progressive neurodegenerative movement disorder, which affects primarily nigrostriatal dopamine pathway and is treated with medications enhancing brain dopamine function. Recent studies have shown that gambling disorders are highly prevalent in PD patients and that there is a strong connection between these disorders and dopaminergic medication. This study investigated the role of brain dopamine signaling in gambling disorders. Method: The brain dopamine function was investigated in PD and non-PD subjects with and without pathological gambling using positron emission tomography (PET).

Results: Pathological gamblers did not show impairment in the brain dopamine function. On the contrary, the severity of the gambling disorder had a positive correlation with the magnitude of dopamine release during slot machine gambling – the more severe addiction, the more dopamine. In PD patients, gambling disorders were associated with enhanced dopamine function in brain regions that participate in the brain reward signalling. Conclusions: Pathological gambling is associated with increased, rather than decreased, dopamine function in the brain reward system. Prior observations in substance addicted individuals might relate to the pharmacological effects of chronic substance use and not necessarily to the addiction disorder itself. A subset of PD patients with relatively well preserved mesolimbic pathway is particularly vulnerable for developing "hyperdopaminergic" state leading to impulse control disorders, such as disordered gambling.

**Imbalance in the sensitivity to different types of rewards in pathological gambling****Guillaume Secousse, Guillaume Barbalat, Philippe Domenech, Jean-Claude Dreher***Reward and Decision-Making Group, Cognitive Neuroscience Centre, CNRS, Bron (Lyon), France*

Pathological gambling is an addictive disorder characterized by a persistent and compulsive desire to engage in gambling activities. This maladaptive behaviour has been suggested to result from a decreased sensitivity to experienced rewards, regardless of reward type. Alternatively, pathological gambling might reflect an imbalance in the sensitivity to monetary versus non-monetary incentives. To directly test these two hypotheses, we examined how the brain reward circuit of pathological gamblers responds to different types of rewards. Using functional magnetic resonance imaging, we compared the brain responses of 18 pathological gamblers and 20 healthy control subjects while they engaged in a simple incentive task manipulating both monetary and visual erotic rewards. During reward anticipation, the ventral striatum of pathological gamblers showed a differential response to monetary versus erotic cues, essentially driven by a blunted reactivity to cues predicting erotic stimuli. This differential response correlated with the severity of gambling symptoms and was paralleled by a reduced behavioural motivation for erotic rewards. During reward outcome, a posterior orbitofrontal cortex region, responding to erotic rewards in both groups, was further recruited by monetary gains in pathological gamblers but not in control subjects. Moreover, while ventral striatal activity correlated with subjective ratings assigned to monetary and erotic rewards in control subjects, it only correlated with erotic ratings in gamblers. Our results point to a differential sensitivity to monetary versus non-monetary rewards in pathological gambling, both at the motivational and hedonic levels. Such an imbalance might create a bias towards monetary rewards, potentially promoting addictive gambling behaviour.

## ALTERNATIVE APPROACHES TO TREATMENT

**Self help program for Problem Gamblers online using CBT, MI and telephone support. Does it work?****Thomas Nilsson***Sustainable Interaction, Sweden*

Sustainable Interaction (former Spelinstitutet) in Sweden, a private owned company, have since autumn 2004, worked with a self help manual for problem gamblers over the Internet. It started as joint project with the Swedish National Institute of Public Health (SNIP) in Sweden and University of Linköping, professor Per Carlbring. SNIP founded the project and professor Per Carlbring evaluated the program and Sustainable Interactions CBT therapists work on a daily basis with the problem gamblers participating in the program. The manual is based on cognitive behaviour therapy and motivational interview techniques. The manual consists of eight chapters and a voluntary booster session three months after the program is finalized. The clients work themselves through one chapter a week (ideally), each chapter consist of relevant issues regarding their gambling and they also participates in a forum integrated in the program. The clients are offered a telephone counselling call once a week with the CBT therapist assigned to the client.

The program starts with a screening procedure to find out if the program suits the client. If, the client is given a password and the program starts. When the program is completed the client, automatically, is asked via email to fill in questionnaires to see how, and if, the program has been helpful. The evaluation shows that the clients are making improvement on the entire screening instrument used, like NODS, HADS and QOL, both in the short perspective 6 months and on the 36 month follow up.

During the session I will describe how we use phone, email and Internet during the eight modules plus a booster session to guide and motivate clients trough tuff times I will also share my opinions and thoughts on what conclusions I drawn about treatment online and what I think the future for treatment on-line looks like.

**Gambling with gamblers' treatment. The experience of AND's experimental pathological gambling clinic****Daniela Capitanucci***AND-Azzardo e Nuove Dipendenze Association; ALEA Association, Varese, Italy*

Gambling treatment in Italy still hasn't been supported by a clear legislative framework. In May 2012 Region Lombardy funded some experimental projects in the field of new addictions, including pathological gambling. AND – Azzardo e Nuove Dipendenze , a no profit association located in the Varese surrounding and focused on gambling studies since 2003, has used the funding received to open a specialised service for gamblers and their families, operating from August 2012. Almost 200 patients were treated in 10 months. Strengths and weaknesses of the experience will be reported.

**The 5-Step Method for affected family members: examples of dilemmas family members bring, how they are dealt with, and positive outcomes****Jim Orford***School of Psychology, University of Birmingham, Birmingham, England*

The 5-Step Method is a psychosocial intervention for family members, in their own right, affected by close relatives' gambling problems. This presentation will provide detailed examples of 1) the kinds of dilemmas which family members seek help with; 2) the ways in which they are dealt with according to the 5-Step Method; and 3) some of the positive outcomes which can be expected. The method is designed to be appropriate for a variety of community or clinical settings and with brief training can be used by a wide variety of volunteer and professional practitioners.



## SPECIALISED TREATMENT PROGRAMMES

**Five years on: An overview of the National Problem gambling clinic and its patients.****Henrietta Bowden-Jones***National Problem Gambling Clinic, UK*

The National Problem Gambling Clinic is the first and only National Health Service clinic in the UK providing treatment for pathological gamblers. The service was started by its Director, Dr Henrietta Bowden-Jones in 2008 as a result of her neuroscientific research in the area of impulsivity, it has now received more than 3000 referrals. The treatment is cognitive behavioural but and mainly in a group setting although individual treatment sessions are available if needed. There is an evidence-based approach to every strand of work at the clinic, outcome measures are recorded for all interventions. There is a homeless group, a women's group, a money management service and a large family therapy service for relatives of problem gamblers. A psychoeducational group is also offered to relatives and carers. A large research group exists to conduct neurobiological work on patients referred in order to expand the knowledge in this area at national level. An overview of the types of patients seen and types of gambling observed will accompany an account of the clinic's journey from its beginnings to the current day.

**Internet addiction: A clinical description and follow up results****Magali Dufour<sup>1</sup>, Sylvie R. Gagnon<sup>2</sup>****Louise Nadeau<sup>3</sup>**<sup>1</sup> *Service de Toxicomanie, Université de Sherbrooke, Longueuil, Québec*<sup>2</sup> *Centre de réadaptation Le Tremplin, Terrebonne, Québec*<sup>3</sup> *Département de psychologie, Université de Montréal, Montréal, Québec*

There is no consensus regarding the diagnosis of Internet addiction. Nevertheless some individuals declare themselves « Internet addicts » and request treatment. This study examined 57 clients admitted to treatment for an Internet addiction in eight public treatment centers in the province of Quebec. The presentation describes several clinical features of the sample: the social network, work issues and health problems, psychological distress, and co-occurring mental health disorders. A comparison between the Internet Addiction Test (IAT) results, the clinician's personal assessment and the client's own perception of his addiction are also discussed. Finally, the follow up results, 6 months after the treatment, are presented.

**Free GAT-P treatment for problem gamblers and their relatives: data from 2011-2012****Nicolas Bonvin<sup>1,2</sup>, Tazio Carlevaro<sup>1,3</sup>****Sabrina Antorini Massa<sup>1,4</sup>, Nadine Metzler<sup>1</sup>**<sup>1</sup> *Gruppo Azzardo Ticino - Prevenzione (GAT-P), Bellinzona, Switzerland*<sup>2</sup> *Servizio Psicosociale cantonale di Locarno, Switzerland*<sup>3</sup> *Istituto di Ricerca sul Gioco d'Azzardo (IRGA), Bellinzona, Switzerland*<sup>4</sup> *Dicastero Integrazione e informazione sociale Citta' di Lugano, Switzerland*

Le nombre de consultations durant la période 2011-2012 s'élevait à 47 : 24 joueurs et 4 joueuses (âge moyen 45 ans), et 14 proches de joueurs, principalement les épouses et les mères des joueurs. Les joueurs étaient pour les deux-tiers des joueurs de slot machine, suivis par les joueurs de tables, mais pratiquement toutes les offres de jeu étaient représentées : billets à gratter, poker, paris, investissement en bourse, loterie. Les joueurs pathologiques étaient trois fois plus nombreux que les joueurs problématiques. Les motivations présumées des joueurs qui ont demandé une consultation gratuite allaient de l'envie de « faire payer le casino » (par vengeance) pour l'exclusion subie, à la demande d'aide urgente lorsqu'ils avaient de grosses dettes ou que leur conjoint menaçait de les quitter. Ils ont également exprimé leur volonté de déclarer à un consultant leur ferme intention d'arrêter, afin de se motiver davantage à le faire, ou leur désir de pouvoir parler avec quelqu'un de non moralisant de leur lutte solitaire contre les envies de jouer. Quelles qu'aient été les motivations à demander une consultation, il a pratiquement toujours été possible de contribuer à résoudre les problèmes des joueurs et de leurs proches, et nous pouvons conclure que l'offre du Gruppo Azzardo Ticino - Prevenzione (GAT-P) est positive à maints égards. Nous ferons part également de nos observations et discuterons des mesures pour améliorer la prise en charge.

## BEHAVIOURAL ADDICTION AND THE INTERNET

**Gambling online: An additional risk for adolescents?**

**André Berchtold, Christina Akre, Claire Piguet, Joan-Carles Suris**

*Groupe de Recherche sur la Santé des Adolescents, Institut Universitaire de Médecine Sociale et Préventive, Lausanne University Hospital, Switzerland*

**Introduction** - The internet offers a new range of gambling opportunities for young people. The objective is to assess whether significant differences exist between online and offline adolescent gamblers. **Methods** - A total of 3134 students aged 13-18 living in the canton of Bern completed an online questionnaire including questions about socio-demographic factors, gambling, internet and substance use. Among them 929 had gambled during the past 12 months, 832 only offline, 87 online and offline, and 10 only online. The last two groups were aggregated to create the online group. We compared the offline and online groups on important factors and all significant ones were introduced in a logistic regression.

**Results** - At the bivariate level, all factors were significant, except for age and family structure. At the multivariate level, after backward elimination of non-significant factors, online gamblers were more often at risk (adjusted Odds Ratio 5.3 [3.1/9.1]) or problematic gamblers (aOR 4.0 [1.8/8.8]), more likely to use illegal drugs other than cannabis (aOR 2.8 [1.6/5.2]), to be problematic internet users (aOR 2.4 [1.0/5.8]) and to have experienced at least two negative events linked to their gambling habits (aOR 7.7 [1.8/32.6]). **Conclusions** - Internet offers an additional way for young people to gamble, and those who do so seem to report more acute problems. This phenomenon might be explained by the fact that online gambling is available on a 24/7 basis. When investigating gambling among adolescents, professionals should bear in mind online gambling, especially among those who are also problematic internet users.

**Is online gambling more problematic than traditional gambling ?\***

**Jean-Michel Costes<sup>1</sup>, Vincent Eroukmanoff<sup>1</sup>, Marie-Line Tovar<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> *Observatoire des jeux, Paris, France*

<sup>2</sup> *Observatoire français des drogues et des toxicomanies, Saint-Denis, France*

**Introduction.** En 2010, la France légalise une offre de jeux d'argent et de hasard en ligne. La question se pose d'analyser la place que prennent les pratiques de jeux sur l'Internet, le public concerné et l'importance relative des problèmes induits. **Méthodes.** Deux enquêtes sont réalisées en 2012. Une première enquête téléphonique auprès d'un échantillon représentatif de 2 761 Français estime la prévalence du jeu en ligne. Une seconde enquête administrée sur l'Internet auprès d'un échantillon de 4 043 joueurs en ligne, calé sur les caractéristiques sociodémographiques des internautes français, porte sur les pratiques de jeux et les profils de joueurs. **Résultats.** Le jeu en ligne concerne 3,7 % de la population française. Il concerne un public jeune, diplômé et bien inséré. Parmi les joueurs en ligne on relève 10,4 % de joueurs à risque modéré et 6,6 % de joueurs excessifs (outil ICJE). Ce risque est encore majoré pour certaines catégories de jeu, notamment celles qui ne font pas partie du champ ouvert et régulé par la loi. L'offre légale de jeu est dominante mais pas exclusive. **Conclusion.** Ces enquêtes montrent que les jeux d'argent en ligne s'ouvrent à de nouvelles catégories et induisent une plus grande proportion de joueurs problématiques que parmi les joueurs sur l'offre traditionnelle. Il conviendrait de développer des mesures de prévention spécifiques sur les problèmes liés au jeu en ligne, adaptées à cette population particulière et d'assurer un suivi des évolutions du jeu en ligne.

\*The talk will be held in English. La présentation sera donnée en anglais.

**Computer addiction: Clinical picture, dynamics, primary clinical forms**

**Dhaval Mavani, Anton Dyachenko, Olga Bukhanovskaya, Olga Zbarskaya, Ovsana Sarkisova**

*Scientific Center for Treatment and Rehabilitation "Phoenix", Rostov-on-Don, Russia*

**Introduction:** the rapid growth of Computer Addiction (CA) induces to study it in detail.

**Aim:** to study the structural, phenomenological, clinical and dynamical features of CA and discriminate its primary clinical forms.

**Materials:** 40 patients were examined (39 male, 1 female). The mean age was 20.1 ± 6.7 years. The inclusion criterion was the pathological inclination to computer use, on the basis of F63.8 (ICD-10).

**Methods:** clinical psychopathological, mathematical, statistical. Patients were divided into 2 groups: A - CA as isolated disorder (40.63%), B - CA with another psychiatric disorder (59.37%). Data analysis was done by statistic method using Fisher criterion. **Results:** all patients reported having a strong desire of using computer, constant mental return to positive emotions related with virtual activities. All of them had psychic comfort while using computer and psychic discomfort in its absence. All the individuals had difficulty in controlling time limit while using computer and feelings of tachychronia. Suppression of vital functions was observed in all cases. Poor memory and concentration problems were detected in 93.33% cases.

90.6% patients had physical discomfort in absence of computer usage. Many behavior problems related to restriction of computer usage were detected: progressive social isolation - 100%, conflicts with relatives - 100%, robbing - 21.88%, suicidal behavior - 3.13%. Two stages of CA development were identified: initial and stage of expanded clinical picture. Two clinical forms were recognized: primary and secondary.

**Conclusions:** CA has staging, progressive course. Clinical phenomenological structure of CA includes syndromes of changed reactivity, psychophysical dependence and changed personality.

**Risk perception and emotional coping: A pathway for behavioural addiction?**

**Ansgar Rougemont-Bücking, Jeremy Grivel**

*Addiction Unit, Community Psychiatry Service, Department of Psychiatry, Centre Hospitalier Universitaire Vaudois and University of Lausanne, Lausanne, Switzerland*

This talk resumes current concepts of the working memory with regard to its role within emotional coping strategies. In particular, it focuses on the fact that the limited capacity of the working memory to process now-relevant information can be turned into an advantage, when the individual is occupied by dealing with unpleasant emotion. Based on a phenomenon known as dual-task interference (DTI), this emotion can be chased by intense arousal due to clearly identifiable external stressors. Thus, risk perception might be used as a 'DTI inducer' that allows avoidance of unpleasant emotion. Successful mastery of risk adds a highly relevant dopaminergic component to the overall experience. The resulting mechanism of implicit learning may contribute to the development of a behavioural addiction. The implications of these effects in pathological gambling as well as in other behavioral addictions are discussed. Besides its putative effects in the development of a behavioural addiction, the use of DTI might be of a more general interest for the clinical practice, especially in the field of psychotherapy.

## SOCIODEMOGRAPHIC FACTORS

### Motivational aspects of gambling behavior

**Zsolt Demetrovics, Ágoston Gyollai,  
Róbert Urbán**

*Eötvös Loránd University, Institute of Psychology, Budapest, Hungary*

Recently, the need to understand the motivational background of addictive behaviors has been in the focus of increasing scientific interest. Besides examining the motives of alcohol consumption and other substance use, there are attempts to understand the motives behind behavioral addictions such as gambling or video game playing. Therefore the aim of this paper is to present the Hungarian validation and extension of the Gambling Motives Questionnaire published by Stewart and Zack (2008). Methods: A total of 777 gamblers (466 males and 311 females, mean age is 14.5 years ranging between 20 and 86 years) were interviewed via online questionnaires, following face-to-face consent at lotteries and gaming arcades. Subjects filled out a questionnaire about the characteristics of their gambling behavior, the problems experienced due to gambling (SOGS, PGSI) and also about their motives of gambling (Gambling Motives Questionnaire, GMQ). The original 15-item GMQ was, however, amended by another 18 items in order to find further possible motives not taken into consideration before. Results: Result partly confirmed the original GMQ construction, however, also strengthened the concept of extending the construct. The relationship between GMQ factors and the severity of gambling problems are also presented. Conclusions: The possible extension of GMQ with further items might be considered in the future.

### An analysis of problem gambling among the Finnish working-age population: A population survey

**Sari Castrén**

*Department of Mental Health and Substance Abuse, National Institute for Health and Welfare, Helsinki, Finland*

Gambling problems currently affect approximately 100,000 Finns. In order to prevent and reduce gambling-related harms it is crucial for the Finnish public health authorities to gain a stronger understanding of the association between gambling problems and related socio-demographic factors, other commonly co-occurring dependencies (e.g. alcohol and nicotine) and the type of games gambled. In this article the prevalence of problem gambling in Finland and the socio-demographic profiles of problem gamblers are studied.

An annual postal survey entitled Health Behaviour and Health among the Finnish Adult Population AVTK was sent to a random sample of Finnish adults (N=5,000) aged between 15 and 64. The sample was derived from the Finnish Population Register. Gender differences in socio-demographic variables and Problem Gambling Severity Index PGSI were assessed. A

multinomial regression model was created in order to explore the association between socio-demographic factors and the severity of gambling.

A total of 2,826 individuals (1,243 males and 1,583 females) replied to the survey. Of the respondents, 1.1% (2.1% of males, 0.3% of females) were identified as problem gamblers. Those who were of younger age, male gender, had less than twelve years of education, consumed alcohol at risk level and smoked had higher odds of having low or moderate levels of gambling problems. Whereas, unemployment and smoking predicted significantly for problem gambling. Males gambled more with a higher frequency and had a more severe level of gambling problems.

Gambling problems affect tens of thousands of individuals annually, therefore certain vulnerabilities should be noted. Comorbid dependencies, smoking in particular, ought to be screened for and recognised in the public health sector. Regulating the availability of slot machine gambling and enforcement of the age limit should be actively monitored.

### The unhappiness of problem gamblers

**David Forrest**

*Salford Business School, University of Salford, UK*

A UN General Assembly resolution requires states to collect well-being data to guide public policy. In 2010, Britain's Gambling Prevalence Survey was the first to ask respondents how 'happy' they were. The paper reports statistical modelling which relates their answers to gambling behaviour (with a very rich range of controls for life circumstances). 'Responsible gamblers' (with no endorsements on two standard problem gambling screens) reported modestly elevated well-being relative to non-gamblers. But problem gamblers experienced dramatically depressed well-being, comparable with that associated with very serious physical illness. This suggests that the problems of problem gamblers should be taken very seriously and that services for problem gamblers are under-resourced in most countries. Low well-being proved also to be associated with "at risk" gambling, markedly so for women. This raises the possibility that thresholds for classification as a problem gambler are too conservative and that the number of problem gamblers is consequently under-estimated, especially for females. Analysis of individual items on the two problem gambling screens revealed different patterns of which items predicted wellbeing as between men and women. Again this suggests that results from testing for problem gambling should not necessarily be interpreted similarly for male and female subjects. Finally, the paper investigates the wellbeing of family members of problem gamblers and finds further strong evidence of the harm associated with gambling disorder. Policy implications are discussed, with special emphasis on trade-offs between permitting responsible gamblers to exercise choice and protecting problem gamblers from serious harm.

## PREVALENCE AND RISK FACTORS

**Longitudinal studies of risks in gambling:  
The Alberta cohorts**

**Nady El-Guebaly<sup>1</sup>, David Hodgins<sup>1</sup>  
Robert Williams<sup>1</sup>, Don Schopflocher<sup>2</sup>  
Garry Smith<sup>1</sup>, David Casey<sup>3</sup>, Shawn Currie<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> *Alberta Gambling Research Institute, University of Alberta, Edmonton, Alberta, Canada*

<sup>2</sup> *School of Public Health and the Faculty of Nursing, University of Alberta, Edmonton, Alberta, Canada*

<sup>3</sup> *Department of Psychology, University of Calgary, Calgary, Alberta, Canada*

We will report on a longitudinal study of gamblers, the Alberta Leisure, Lifestyle, Lifecycle Project (LLLP) as well as comparisons with the Ontario Quinte Study.

Method: Five LLLP cohorts of gamblers (ages 13-15, 18-20, 23-25, 43-45, and 63-65) have been recruited through Random Digit Dialing (RDD) since February 2006. The cohorts are stratified by large and small urban centers and over-sampled for at-risk gamblers. Four data collections have occurred with initial telephone and face-to-face interviews, followed by web-based surveys. The selection of survey instruments reflected a biopsychosocial model of gambling. Results: Recruitment at Time 1: N=1808 - Feb - Oct '06; Time 2: N=1495 - Nov '07 - Jun '08; Time 3: N=1316 - Jul '09 - Mar '10; and Time 4: N=1343 - Feb- Oct '11. (Overall Retention Rate 75.1% - 20 deceased). In addition, N=679 blood and saliva samples were collected. For comparison, the Quinte study had N=4121 and a Retention Rate 90.4% over 5 time intervals.

Results will include an analysis of patterns of continuity/discontinuity of problem gambling over 5 years. In the process of identifying variables best predicting future problem gambling, we coordinated our analyses (both descriptive and structural) with the Quinte study. The association with mental health is through the correlation of one or more disorders.

Conclusion: Longitudinal studies provide unique insights into the trajectory of gambling behaviors.

**Gambling in the aftermath of a national  
economical collapse: A comparison  
of results from cross-sectional  
and longitudinal studies**

**Daniél Þór Ólason<sup>1</sup>, Tobias Hayer<sup>2</sup>,  
Meyer Gerhard<sup>2</sup>, Tim Brosowski<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> *Department of Psychology, University of Iceland*

<sup>2</sup> *Institute of Psychology and Cognition Research, University of Bremen, Germany*

In the first days of October 2008 the economy of Iceland suffered a major crisis when all banks collapsed and became nationalized. This resulted in a serious economic and social crisis, including a drastic increase in national and households debts. Building on earlier national surveys in 2005 and 2007, two new studies were conducted in 2011, allowing for both a longitudinal and cross-sectional analysis of the possible changes in gambling and problem gambling. The cross-sectional study includes data from three national prevalence surveys on adults conducted in 2005, 2007 and 2011, with a total of 8.249 participants. The response rates for all surveys were satisfactory (> 60%). The longitudinal study is based on the dataset from 2007, which included 3.004 valid participants. Follow-up information was obtained in 2011 from 1.531 participants. The same standard methodology was applied in all studies for the measurement of gambling behavior and problem gambling. A significant increase in total gambling was observed from before and after the economical collapse in both studies. Examining different gambling forms revealed that in both studies increases in gambling participation was found for Lotto, Bingo, Scratch tickets and monthly lotteries and a decrease in EGM participation. However, increases in poker and Internet gambling were only found in the cross-sectional study. A change in problematic gambling was observed in the cross-sectional study where the figure rose from 1.6% before the economical crisis to 2.5% in 2011. How-

ever, in the longitudinal study no change in problematic gambling was observed for the participants (1.2% in 2007; 1.1% in 2011). In general the results of both studies suggest that gambling participation has increased during the economical crisis in Iceland. However, the findings regarding problematic gambling were different across the two research designs. The potential explanation of these findings will be discussed.

**Evolution of problem and pathological gambling  
in Southern Switzerland between 1998 and 2012**

**Emiliano Soldini**

*Department of Business and Social Sciences (DSAS), University of Applied Sciences and Arts of Southern Switzerland (SUPSI), Manno, Switzerland*

This study was carried out in Southern Switzerland in 2012 and had three main purposes. The first was to estimate the prevalence of problem and pathological gambling in the adult population, while the second was to evaluate the prevalence of gambling problems among Casino patrons. The third purpose was to compare the results with those of a similar study carried out in 1998, in order to understand the evolution of problem and pathological gambling in Southern Switzerland during a period characterized by significant changes in gambling legislation and availability. A total of 966 telephone interviews among adult residents and 600 face-to-face interviews among Casino patrons were completed using the South Oaks Gambling Screen to identify problem and pathological gamblers.

The past-year prevalence rates were 0.5% for both problem and pathological gambling in the resident population, while among Casino patrons these prevalence rates were 16.2% for problem and 6.3% for pathological gambling. The 1998-2012 comparison showed a very similar situation; prevalence rates, problem and pathological gamblers characteristics and behavior and Casino patrons characteristics turned out to be unchanged after 14 years. Despite the great changes in gambling legislation and availability that occurred between 1998 and 2012, the parameters concerning problem and pathological gambling have not significantly changed. This result is analogous to the one obtained for the whole of Switzerland, and is consistent with the Regional Exposure Model suggesting that gamblers are capable of social adaptation in a changing gambling environment.

**Gambling behaviour and health in Scotland:  
findings from the 2012 Scottish Health Survey**

**Heather Wardle, Clare Sharp**

*NatCen Social Research, London; University of Glasgow, Scotland*

Gambling is the subject of increasing policy interest in the UK, which has seen the introduction of new forms of gambling, as well as new legislation about how this activity is licensed, advertised and regulated. In 2012, a new set of questions about gambling was included in the Scottish Health Survey, providing the opportunity to explore this topic in detail for the first time in Scotland. This presentation focuses on key findings from the survey in relation to two areas: the types of gamblers identified, their profiles, and their level of risk of harm from their gambling behaviour; and the health correlates of gambling, especially those associated with problem gambling, and the implications of this for considering gambling within a public health focus. Scotland has often been referred to as the 'sick man' of Europe with a notable 'Scottish Effect' relating to many health outcomes. This presentation seeks to examine the extent to which problematic gambling contributes to this phenomenon. Finally, the presentation will provide much need information about the health and wellbeing of gamblers living a community setting. Those seeking treatment are known to have a range of health and wellbeing issues yet, to date, no UK-based data has existed to explore the extent to which this is true of gamblers in a community setting. Findings from this study will start to fill this evidence gap. As findings from the 2012 survey are not published until 24th September, it is not possible to include any results within this abstract.

## SUBPOPULATIONS

**Women and gambling: Understanding behaviour, attitudes and motives****Heather Wardle***NatCen Social Research, London; University of Glasgow, UK*

In Great Britain, the emergence of gambling as a valid leisure and recreational pursuit has led some to argue that we are seeing an era of 'feminisation' of gambling. Yet, what this means, for whom and under what circumstances has been relatively little explored.

This paper looks at changing patterns of female gambling behaviour using evidence from the British Gambling Prevalence Survey series. It also seeks to contextualise these findings within the broader historical context of female attitudes and patterns of gambling behaviour and also attitudes towards female gambling.

What is apparent is that female patterns of gambling behaviour are changing. The proportion of women displaying high interest in gambling roughly doubled between 1999 and 2010. However, review of historical evidence demonstrates that female interest in gambling is not a new phenomenon and has been apparent throughout the ages in different forms.

Influences on female patterns of gambling behaviour will be discussed. Who women live with, their interest in other leisure activities and their individual profile all influence the type and level of gambling that women engage in.

Feminisation of gambling is often cited as a broad consequence of modern changes in gambling regulation and policy. However, little consideration is given to which groups of women are more or less likely to gamble or engage with this 'feminisation'. This paper seeks to address this gap. This is an important consideration if we are to better understand the relative risk posed by 'feminisation' in terms of the experience of gambling-related harm.

**Rates of disordered gambling in a British homeless population****Steve Sharman<sup>1</sup>, Jenny Dreyer<sup>2</sup>,****Mike Aitken<sup>1</sup>, Luke Clark<sup>1</sup>****Henrietta Bowden-Jones<sup>3</sup>**<sup>1</sup> *Department of Psychology, University of Cambridge, Cambridge, UK*<sup>2</sup> *Kings College, London, UK*<sup>3</sup> *Department of Medicine, Imperial College; National Problem Gambling Clinic, London, UK*

Introduction: Homelessness and problem gambling are two public health concerns in the UK that are rarely considered concurrently, and thus little is known about the extent of gambling involvement and problematic gambling in the homeless. The current study sought to ascertain an estimate of problem gambling rates in homeless people in the UK. Method: We recruited 456 individuals attending homelessness services in London, UK. All participants completed a screen for gambling involvement, and where gambling involvement was endorsed, the Problem Gambling Severity Index (PGSI) was administered. The PGSI risk categories were compared against data from the 2010 British Gambling Prevalence Survey. Results: PGSI problem gambling was indicated in 11.6% of the homeless population, compared to 0.7% in the British Gambling Prevalence Survey. Of participants endorsing any PGSI symptoms, a higher proportion of homeless participants were problem gamblers relative to the low and moderate risk groups, compared to the British Gambling Prevalence Survey data. Conclusions and recommendations: These results confirm a key finding that the homeless display an elevated rate of problem gambling compared to the general UK population, and therefore constitute a vulnerable population for problem gambling. It is recommended that diagnostic tools for gambling involvement should be integrated into homelessness services in the UK.

**A female group: A peculiar Italian experience. Gambling as a «way out»?****Fulvia Prever<sup>1</sup>, Valeria Locati<sup>2</sup>**<sup>1,2</sup> *AND-Azzardo e Nuove Dipendenze Association, Italy*<sup>1</sup> *ALEA Association, Italy*

This report deals with the matter of women and gambling in Italy and the increase of the phenomenon in our context. Furthermore it underlines how few literature we have on this issue and how little psychotherapeutic effort has been done to give an answer to this emerging problem. It describes our women group experience, with particular regards to our hypothesis about therapeutic tools.

Could women gambling be seen as a coping behaviour, a way out from their stressful daily experience and, more important, a way to ask for help? Could this be seen as an evolutionary experience, in comparison to other addictions? Discussion is open.

## RESPONSIBLE GAMBLING

**Evaluation Frameworks for Responsible Gambling****Jennifer Arthur<sup>1</sup>, Robert Williams<sup>2</sup>**<sup>1</sup> Faculty of Health Sciences & Coordinator, Alberta Gambling Research Institute, University of Lethbridge, Canada<sup>2</sup> Faculty of Health Sciences, The University of Lethbridge, Canada

A considerable amount of interest and effort is being put into developing strategies to prevent problem gambling. Unfortunately, the development and implementation of most of these initiatives has been a haphazard process. Most have been put in place because they 'seemed like good ideas' and/or were being used in other jurisdictions rather than having demonstrated scientific efficacy or being derived from a good understanding of effective practices in prevention. The evaluation of these initiatives has been equally uneven. In most cases these initiatives have not received any evaluation. In other cases there has been an effort to validate these efforts by seeking certification from international accreditation bodies. However, these accreditation bodies tend to be industry-based, have relatively lax standards, and grant accreditation based on engaging in certain practices rather than achieving demonstrable outcomes. This presentation provides: 1. An overview of the existing approaches for accreditation of responsible gambling (World Lottery Association; Responsible Gambling Council; American Gaming Association; eCOGRA and other online accreditation systems; Reno Model; Legislation). 2. A discussion of the strengths and limitations of each of these approaches. 3. Recommendations for moving forward.

**Problem-gambling: The role of structural characteristics****Rune Aune Mentzoni***Department of psychosocial science, University of Bergen, Norway*

Several models of problem gambling include little discussion of the role of structural characteristics. However, there are sound theoretical and empirical reasons to believe that such characteristics may be important moderators of behavior and cognition in gambling. Through three laboratory based studies where non-pathological participants took part in a computerized gambling task, this talk will discuss some of the core structural characteristics that might play a part in problem gambling.

Study 1 investigates how within-session events affect subsequent gambling behaviour and gambling urges. Specifically, the aim was to investigate whether making a relatively large win early in a gambling session would lead to prolonged gambling and elevated gambling urges, compared with making an identical win late in the gambling session.

The main aim of Study 2 was to generate more knowledge about speed as a structural characteristic in gambling by comparing the effects of three different bet-to-outcome intervals on gamblers bet sizes, game evaluations and illusion of control. The main aim of Study 3 was to corroborate and elaborate on the existing findings concerning gambling and music by investigating if the tempo of a musical soundtrack would influence the number of bets placed, speed of placing bets and evaluation of the game.

In Study 1, no effect of the sequential occurrence of the big win on subsequent gambling behaviour and cognitions was found. In Study 2, at-risk gamblers had a higher average bet size in the fastest version of the gambling situation, compared to no-problem gamblers. No effect was found on game evaluations or illusion of control. In Study 3, participants listening to slow music placed more bets than did participants listening to fast music, whereas participants listening to fast music placed bets quicker than did participants listening to slow music. Implications for clinical practice will be discussed.

**An Exploration of Gaming Machine Player Behaviour****Fatima Husain, Heather Wardle, Tom Kenny, Meera Balarajan, Debbie Collins***National Centre for Social Research, London, UK*

This study commissioned by the Responsible Gambling Trust, explored players' interactions with gaming machine features in natural settings. The specific aims were to study what happens during an individual machine play session and to consider the ways in which machine features may influence decisions made by players within a session.

'Real time' play sessions were examined in two settings, a bingo club and an Adult Gaming Centre, using qualitative research methods. There were two data collection stages: 1) observation of a play session during which researchers completed a structured observation schedule and video recorded the session; and 2) immediately following the play session, an in-depth interview with players to retrospectively discuss their play session behaviour using the video as an elicitation tool. The study provides a unique insight into the influence of machines features and contextual factors on play behaviour. This complex interaction of personal, environmental and machine factors along with poor understanding of how these machines work helped to restrain or encourage play. The study found that players' level of control and ability to maintain their original play intentions could change rapidly and frequently during a play session.

The study uniquely uses innovative methods to understand gaming machine players' behaviour in natural settings. Replication of these methods and longitudinal study of behaviours would further understanding of the interplay of factors influencing a play session.

To mitigate gambling-related harm, responsible gambling policy development needs to consider the complexity of play and varying levels of control exercised by players to identify appropriate technology-led solutions.

**Responsible Gambling in Spain: remains to be done****Chóliz Mariano***Department of Basic Psychology, University of Valencia, Spain*

The history of Gambling in Spain is engrossing. It was forbidden during the Franco dictatorship, but from 1977, Spain became a huge gameboard, albeit the appropriate name could be a "huge slot machine", because since then there are two machines in each of the bars and restaurants in Spain, besides the ones in casinos and arcades. Recently, the use of the Internet and the new technologies in gambling has been an opportunity for the sector, but a risk for the gambler, because the online gambling is even more addictive than the offline games. Nowadays, gambling is one of the main economic sectors in Spain, and the gambling has gone from being banned or strictly regulated, to be out of control. So, the gambling addiction has become a public health problem, because of the deficient public policies in gambling regulation.

The purpose of this work is to point out the mistakes which have historically occurred in the Spanish legislation, and to propose a model of regulation based in the current tendencies of Responsible Gambling. Remains to be done.

## FRÜHERKENNUNG

**Die Früherkennung von Problemspielern in Spielhallen: Vorstellung eines validierten Screening-Instruments****Gerhard Meyer***Institut für Psychologie und Kognitionsforschung,  
Universität Bremen, Deutschland*

Einleitung, Fragestellung. Vor dem Hintergrund gesetzlicher Verpflichtungen zur Früherkennung problematischen Spielverhaltens im Spielhallenkontext bzw. zum Umgang mit betroffenen Personen stellt sich die Frage, welche Verhaltensindikatoren in der Praxis überhaupt in verlässlicher Weise auf eine Glücksspielproblematik rückschließen lassen. Validierte Screening-Instrumente lassen sich in Deutschland diesbezüglich bislang vergeblich suchen, so dass das vorliegende Forschungsprojekt hier ein Stück weit wissenschaftliche Pionierarbeit leistet. Methode. Mit Hilfe eines multimethodalen Verfahrens (u.a. qualitative Interviews, teilnehmende Beobachtungen, Gruppendiskussionen, Analyse von Presseartikeln) wurde in einem ersten Schritt ein breiter Pool von Items zusammengestellt, die womöglich der Früherkennung von Problemspielern dienen (Entwicklungsphase). Die anschließende Item-Auswahl und psychometrische Überprüfung des Screening-Instruments erfolgte ebenfalls über verschiedene Validierungsschleifen, die unter anderem eine Spieler- (N=271) und eine Personalbefragung (N=348) umfassten (Validierungsphase). Ergebnis. Das endgültige Screening-Instrument mit 18 Items einschließlich ausgewählter Gütekriterien wird präsentiert. Im Einzelnen kommt es u.a. zur Vorstellung von Item-Kennwerten zur jeweiligen Auftretenshäufigkeit, Trennschärfe, generellen Bedeutsamkeit sowie Praxistauglichkeit.

Schlussfolgerung, Ausblick. Das vorgelegte Screening-Instrument stellt einen wichtigen Baustein des Spielerschutzes dar und minimiert Unsicherheiten in Bezug auf die Identifikation von Problemspielern. Zugleich ist die Anbieterseite aufgefordert, Organisationsstrukturen zu schaffen, die einen flächendeckenden Einsatz dieses Hilfsmittels im Felde erlauben. Eine kontinuierliche Weiterentwicklung des Verfahrens sowie dessen Adaptation auf andere Spielumgebungen (z.B. Wettbüros, Spielbanken) bilden zentrale Anknüpfungspunkte für zukünftige Forschungen.

**Möglichkeiten und Grenzen bei der Erkennung und Ansprache von Personen mit Glücksspielproblem an Verkaufsstellen. Befragung von Verkaufsstellenmitarbeitenden****Roger Fasnacht, Nicole Kleinschmidt***Swisslos Interkantonale Landeslotterie, Basel, Schweiz*

Swisslos realisiert im Rahmen ihrer Glücksspielsuchtprävention Forschungsprojekte. Die neuste Studie wird bei Verkaufsstellen durchgeführt und fokussiert die Fragenkomplexe „Können Verkaufsstellenmitarbeitende Spielende mit Problemen erkennen? Können diese Spielenden angesprochen werden? Wie sieht eine geeignete Art und Weise für die Ansprache aus?“. Zunächst erfolgt eine Erhebung in zwei Stufen, wobei die erste Stufe zur Gewinnung von Forschungshypothesen genutzt wird (qualitative Interviews), welche anschliessend mit Hilfe der zweiten Stufe (quantitative schriftliche Befragung) überprüft werden. Auf der Basis der Erhebungsergebnisse werden Massnahmen zur Unterstützung der Verkaufsstellenmitarbeitenden bei der Spielsuchtprävention erarbeitet und getestet, um anschliessend die geeignetsten Massnahmen umzusetzen. Es werden Fragestellung, Methodik sowie die ersten Ergebnisse der Studie vorgestellt.

**Spielsucht bei Internet-Glücksspielen – Spielmuster und soziodemografische Merkmale****Remo Zandonella,  
Stephanie Schwab Cammarano,  
Thomas Von Stokar***INFRAS, Zürich, Schweiz*

Die Studie erforscht die Nutzungsmuster und die sozioökonomischen Merkmale der NutzerInnen von Internet-Glücksspielen auf Basis einer Befragung bei den NutzerInnen der Internet-Plattform [www.swisslos.ch](http://www.swisslos.ch) im April 2012. Sie fokussiert speziell auf NutzerInnen mit einem riskanten oder problematischen Spielverhalten und zeigt auf, welche Personengruppen die Glücksspielangebote im Internet häufig nutzen und welche Merkmale riskant und problematisch spielende Personen aufweisen. Die Befragung der Spielenden zeigt auf Basis der zwei Schlüsselfragen der Lie-Bet-Methode, dass 95% auf eine risikoarme Art spielen. 4% weisen jedoch ein riskantes und 1% ein problematisches Spielverhalten auf; sie spielen länger Glücksspiele am Stück als alle Befragten, setzen mehr Geld ein und nutzen deutlich häufiger mehrere Glücksspiele (Mehrfachnutzung). Mehr als die Hälfte hat schon versucht, ihre Teilnahme an Glücksspielen einzuschränken oder zu unterlassen. Bei den Glücksspielen bereiten den Spielenden vor allem die Casinos Probleme. Zwar spielen mehr Männer als Frauen, innerhalb der Gruppe der Spielenden unterscheiden sich die Prävalenzraten von Männern und Frauen für riskant und problematisch Spielende hingegen nicht. Bezüglich Alter sind Spielende in der jüngsten Altersgruppe der 18- bis 29-Jährigen am spielsuchtgefährdetsten. Unter den Befragten in dieser Gruppe zählt fast jeder sechste Spielende (14%) zu den riskant und problematisch Spielenden. In Bezug auf die Herkunft und Muttersprache sind Personen mit Migrationshintergrund und Personen nicht-deutscher Muttersprache bei den riskant und problematisch Spielenden deutlich übervertreten. Die Ergebnisse legen nahe, den Fokus der Spielsuchtprävention auf jene Gruppen zu richten, die besonders gefährdet sind: Junge zwischen 18 und 29 Jahren, Lernende und Studierende, Arbeitslose, Personen mit tiefem Bildungsabschluss, Personen mit Migrationshintergrund.

## PRÄVENTION UND BERATUNG

**Glücksspielsucht-Prävention an Schulen: Entwicklung und Evaluation eines Stationenparcours****Jens Kalke***Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD), Hamburg, Deutschland*

In einem mehrjährigen, empiriegestützten Prozess wurde eine Maßnahme der Glücksspielsucht-Prävention für die Sekundarstufe I (10. bis 13. Klasse, berufliche Schulen) entwickelt. Das Herzstück dieser schulbasierten Intervention stellt ein Parcours zum Thema Glücksspiel dar, der aus verschiedenen interaktiven Stationen besteht. Dieser soll Schülerinnen und Schüler in ihrer Glücksspiel-Abstinenz bestärken, erste Spielerfahrungen hinauszögern und auf einen reflektierten, kontrollierten Umgang mit Glücksspielen hinwirken. Die Evaluation der Maßnahme erfolgte im Rahmen einer Follow-up-Untersuchung (Befragungen vor und 8 Monate nach der Intervention) mit einer Experimental- und Kontrollgruppe (N=662). Es wurden die Akzeptanz sowie die Wirkungen (Wissen, Einstellung, Verhalten) der Intervention erhoben.

Die Evaluation zeigt, dass der Stationenparcours eine mittlere bis hohe Akzeptanz bei den Schülerinnen und Schülern hat. Die Experimentalgruppe schneidet beim Wissen und den Einstellungen besser als die Kontrollgruppe ab. Es ergeben sich darüber hinaus signifikante Unterschiede zugunsten der Experimentalgruppe in Bezug auf die monatliche Teilnahme an Glücksspielen. Gleichwohl ließen sich auch nach der Intervention noch Kenntnis- und Einstellungsdefizite gegenüber dem Gefährdungspotential einzelner Glücksspiele (vor allem Rubbellose) feststellen. Deshalb wurde der Parcours an einigen Stellen inhaltlich und methodisch überarbeitet.

**Glücklos, Problemlos, Präventionslos****Christian Ingold***Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte, Zürich, Schweiz*

An den Verkaufsstellen (Kioske, P&B Shops, Avec Filialen) von Lotterie- Wett und Losprodukten wird ein «Präventionslos» mit Sofortgewinnmöglichkeit (ok.- Produkt, z.B. Fruchtsaft, Smoothie, Mineralwasser) abgegeben. Die Gewinnaussicht dient als „Köder“ und soll die Käuferin, den Käufer von Glücksspielprodukten motivieren, sich auf die Präventionsmassnahme einzulassen. Die Wirkung des bekannten Triggers von Gewinnaussicht und möglicher Sofortbelohnung wird genutzt, um den Kontakt zu den KundInnen unversehens herzustellen. So ist die Wahrscheinlichkeit höher, dass die weiteren Inhalte (Präventionsbotschaft, Selbsttest mit Auswertung, lokale Hilfsangebote) berücksichtigt werden, als bei einem klassischen Präventionsflyer. Beim „Präventionslos“ handelt es sich um den Teilnahmeschein (Rubbellos) an einem Gewinnspiel und es erinnert bezüglich der Aufmachung stark an die Lose von Swisslos - darf auch mit solchen verwechselt werden - stellt aber aufgrund der fehlenden Einsatzkomponente kein tatsächliches Lotterielos dar. Das Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte ist seit 2011 eine Fachstelle von RADIX, betreibt die zwei Abteilungen Prävention und Behandlung im Auftrag des Kantons Zürich und wird von den Abgaben von Swisslos (Monopolanbieterin von Lotterien, Wetten und Lose in der Deutschschweiz) finanziert.

**Sensibilisierung der Fachpersonen des externen Versorgungssystems auf glücksspielsuchtspezifische Probleme****Suzanne Lischer***Hochschule Luzern - Soziale Arbeit, Schweiz*

Nur ein kleiner Teil der Personen mit einem problematischen Glücksspielverhalten wendet sich an eine spezialisierte Beratungsstelle. Es kann jedoch davon ausgegangen werden, dass ein Teil der betroffenen Personen Unterstützung von Fachpersonen ausserhalb der Suchthilfe in Anspruch nimmt. Voraussetzung, dass die Fachpersonen eine Glücksspielsucht frühzeitig erkennen, ist jedoch, dass sie in Bezug auf die Glücksspielproblematik sensibilisiert sind.

Deshalb interessiert, inwieweit Fachpersonen des externen Versorgungssystems auf die Thematik der Glücksspielsucht sensibilisiert sind.

Im Rahmen dieser Untersuchung wurde eine Online-Befragung bei Personen aus dem externen Versorgungssystem durchgeführt.

Das Phänomen der glücksspielsuchtspezifischen Problematik nimmt im beruflichen Alltag der Fachpersonen aus dem externen Versorgungssystem eine kleine Rolle ein. Es besteht jedoch der Bedarf nach Sensibilisierungsmassnahmen. Das externe Versorgungssystem ist eine wichtige Ressource in der Versorgungslandschaft von Personen mit glücksspielsuchtspezifischen Problemen.

Um dieses Potential nutzen zu können, braucht es Schulungsmassnahmen mit Fokus auf die Früherkennung von glücksspielsuchtbezogenen Problemen sowie ein Schnittstellenmanagement zu den Suchtfachstellen.

**Wege aus der Glücksspielsucht in Beratung und Therapie****Erich Bucher***Fachstelle für Gesundheitsförderung und Prävention, Schaffhausen, Schweiz*

Stoffgebundenes und nichtstoffgebundenes Suchtverhalten haben in ihrer Diagnosestellung, wie im Genesungsverlauf viele Gemeinsamkeiten, aber auch viele Unterschiede. Das Erkennen dieser Unterschiede hilft BeraterInnen und TherapeutInnen typische Problemstellungen der Glücksspielsucht gezielt anzugehen und prozessorientiert zu begleiten. Das Referat „Wege aus der Glücksspielsucht in Beratung und Therapie“ zeigt die Unterschiede zwischen einer Glücksspielsucht und einer stoffgebundenen Abhängigkeit auf. Es vermittelt Grundwissen zur Suchtproblematik und zu ihrer Entstehung und ordnet diese in ihre typischen Stadien ein. Es greift konkrete Inhalte der Beratung und Therapie von glücksspielsuchtbetroffenen Menschen auf und zeigt auf der Grundlage von Untersuchungen der Herren Professoren Prochaska, Norcross und DiClemente in einem vom Referenten entwickelten Fünf-Phasen-Modell Schritte aus der Abhängigkeit. Dazu werden auf der Basis der lösungsorientierten Gesprächsführung zu jeder Phase konkrete beraterische und therapeutische Interventionsmöglichkeiten erläutert.

## RISIKOGRUPPEN

**Jugendliche und Glücksspielprobleme:  
Risikofaktoren im Überblick****Tobias Hayer***Institut für Psychologie und Kognitionsforschung, Universität  
Bremen, Deutschland*

Sportwetten, Poker, Automatenspiele und Co. üben nicht nur für Erwachsene, sondern auch für viele Jugendliche eine besondere Faszination aus. Die Aussicht auf den schnellen Geldgewinn verbunden mit der Überzeugung, den Spelausgang kontrollieren zu können, verleiten Minderjährige zu einer (regelmäßigen) Spielteilnahme, die mitunter in Spielexzessen münden und zahlreiche Negativfolgen mit sich bringen kann. Grundsätzlich gilt, dass junge Menschen besonders anfällig für die Manifestation glücksspielbezogener Probleme sind. Wenngleich mittlerweile einige aussagekräftige Befunde zu Konsummustern und zum Problemausmaß vorliegen, besteht ein relatives Forschungsdefizit in Bezug auf diejenigen Variablen, die eine individuelle Problementwicklung maßgeblich bedingen. Mit Hilfe einer systematischen Literaturrecherche konnten 105 Primärstudien identifiziert werden, die quantitative Aussagen zu Risikofaktoren problematischen Glücksspielverhaltens in der Adoleszenz getroffen haben. Als Ordnungsschema für die Zusammenfassung der einzelnen Studienergebnisse fungiert das Modell der Suchttrias, das die Risikofaktoren auf den Ebenen des Individuums, der Umgebung und des Suchtmittels verortet. Im Fokus der Ergebnisdarstellung stehen einzelne Risikofaktoren, die sich studienübergreifend als verlässliche Korrelate einer adoleszenten Glücksspielproblematik erwiesen haben. Darüber hinaus soll im Sinne der Theorieweiterentwicklung ein evidenzgestütztes Erklärungsmodell vorgestellt werden, das zudem als Ausgangspunkt für zielgerichtete Präventionsaktivitäten sowie für wichtige, methodisch anspruchsvolle Anknüpfungsforschungen dient.

Auf der Grundlage des aktuellen Forschungsstandes lassen sich konkrete Handlungsempfehlungen für die Präventionspraxis ableiten, die aus einem wohl dosierten Policy-Mix aus verhaltens- und verhältnispräventiven Maßnahmen bestehen sollte. Forschungstechnisch sind verstärkt Längsschnittstudien zur Überprüfung konkreter Wirkzusammenhänge durchzuführen.

**Glücksspiel und Migration****Mete Tuncay***Drogenverein Mannheim e.V., Interkulturelle Suchthilfe  
Landesstellen Glücksspielsucht in Bayern, Nordrhein-Westfalen,  
Türkischsprachige Hotline für Glücksspielsucht,  
Deutschland*

Migranten sind verhältnismäßig häufig von Pathologischem und Problematischem Glücksspielen betroffen. Institutionelle und soziokulturelle Merkmale machen Migranten zu einer Risikogruppe. Der Vortrag durchleuchtet die epidemiologische Lage, Ursachen und Beispiele gelingender Praxis, um Rückschlüsse für die beraterische, therapeutische und prophylaktische Praxis zu ziehen. Der kultursensible Ansatz möchte einen Beitrag dazu leisten, allgemeine Prinzipien der Daseinsfürsorge auf Hochrisiko-Gruppen zu übertragen.

**Ursachen von glücksspielsüchtigem  
Denken und Verhalten****Andreas Canziani***Abklärungs- und Behandlungsstelle für nicht-stoffgebundene  
Abhängigkeiten, Zürich, Schweiz*

Weshalb kann Vergnügen süchtig machen? Was erlebt der spielsüchtige Glücksspielkonsument beim Spiel: Langeweile, Spass oder Frust? Wieso entwickelt der eine Konsument eine Glücksspielsucht, während ein anderer Gelegenheits- oder Gewohnheitsspieler bleibt? Dies sind Fragen, die sich dem Berater und Therapeuten in der Arbeit mit spielsüchtigen Menschen aufdrängen.

Es wird aufgezeigt, welche Ursachen und Mechanismen in der Genese und Aufrechterhaltung der Glücksspielsucht zentrale Rollen spielen. Dabei wird das Augenmerk auf suchtverursachende Persönlichkeitsfaktoren, neuropsychologische Modelle (Hypervigilanz, Risikobedürfnis), psychologische Hintergründe und auf Angebotsfaktoren gerichtet.

Die Berücksichtigung der dargestellten Faktoren führen zu interessanten Erkenntnissen in der Glücksspiel-Angebotsgestaltung- und Regulierung. „Responsible gambling“ ist unter Einbezug des Wissens um glücksspielsüchtiges Denken und Verhalten in einem neuen Kontext zu verstehen. Entsprechende Ansätze werden im Referat skizziert.

## RAHMENBEDINGGUNGEN FÜR EIN VERANTWORTUNGSVOLLES GLÜCKSSPIEL

### Kompetenz exzessiver Spieler: Im Spannungsfeld zwischen individueller und exzessiver Verantwortung

**Franz Eidenbenz<sup>1</sup>, Jean-Félix Savary<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte –  
Radix, Zürich, Schweiz

<sup>2</sup> Groupement romand d'études des addictions (GREA),  
Lausanne, Suisse

Die Problemspieler die sich im Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte in Zürich melden verfolgen oft das Ziel kontrolliert zu spielen. Dabei stellt sich die Frage in wie fern es möglich ist das exzessive Spiel nachhaltig zu reduzieren und damit negative Auswirkungen (Schulden, Belastung der sozialen Beziehungen) zu minimieren. Diese Frage stellt sich oft in den Therapiegruppen. Neue Gruppenmitglieder formulieren oft dieses Ziel, während therapieerfahrenere meist die Abstinenz als einzige realistische Möglichkeit sehen.

Diese Grundsatzfrage kennen wir seit langem beim Alkohol, wo das kontrollierte Trinken seit den frühen Arbeiten von Davis als realistische Möglichkeit in Betracht gezogen wird. Es stellt sich die Frage inwiefern diese Option auch beim Glücksspiel geprüft werden soll.

Diese Frage aus der klinischen Praxis stellt sich auch beim sozialen Lernen.

### Interkantonales Glücksspielprojekt SOS-Spielsucht

**Silvia Steiner<sup>1</sup>, Christa Bot<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Sucht Schweiz, Lausanne

<sup>2</sup> Gesundheitsförderung und Prävention, Interkantonales  
Glücksspielprojekt Ostschweiz, Perspektive Thurgau, Wein-  
felden, Schweiz

Seit 2010 sind die Organisationen Sucht Schweiz\*) und Perspektive Thurgau\*\*) beauftragt, für 16 Deutschschweizer Kantone gemeinsame Präventionsmassnahmen umzusetzen.

Diese Massnahmen sind folgende:

- Webseite [www.sos-spielsucht.ch](http://www.sos-spielsucht.ch)
- Helpline 0800 040 080 (anonym & gratis & 24h)
- Webbasierte Onlineberatung (anonym & gratis)
- Kampagne « Spielen ohne Sucht » (2012/2013)
- Migration & Glücksspiel

Die Kampagne und die interkantonale Zusammenarbeit wurden von socialdesign ag evaluiert.

Die beiden Projektleiterinnen berichten über den Werdegang der Zusammenarbeit, die Inhalte, die Evaluation und die Herausforderungen.

\*) 10 Nordwest/Innerschweizer Kantone:

BL/BS/AG/BE/ZG/UR/SO/LU/NW/OW

\*\*) 6 Ostschweizer Kantone: SG/GL/GR/AI/AR/TG

### So funktioniert eine länderübergreifende Zusammenarbeit! Beispielhaft präsentiert vom Interreg IV-Glücksspielprojekt «Spielen mit/ohne Grenzen»

**Christa Bot**

Gesundheitsförderung und Prävention, Interkantonales  
Glücksspielprojekt Ostschweiz, Perspektive Thurgau,  
Weinfelden, Schweiz

Es soll das Interreg IV-Glücksspielprojekt « Spielen mit/ohne Grenzen » vorgestellt werden.

Zwischen Juli 2011 - Dezember 2013 wird in Kooperation von 4 Ländern (D/CH/A/FL) in der Bodenseeregion eine Zusammenarbeit im Bereich Prävention und Beratung/Behandlung zum Thema Glücksspiel durchgeführt. Es werden die Projektpartner, die Inhalte, Meilensteine, Projektstruktur und Resultate vorgestellt.

### Spielerschutz im Online Bereich, damit das Spiel ein Spiel bleibt!

**Herbert Beck**

Head of responsible Gaming, Advertising & Sponsoring,  
Abteilungsleitung Prävention, Österreichische Lotterien -  
Casinos Austria, Wien, Österreich

Die Österreichischen Lotterien und Casinos Austria betreiben über eine gemeinsame Tochtergesellschaft die Spieleplattform win2day in Österreich. Das elektronische Spieleangebot auf win2day umfasst die klassischen Lotteriespiele der Österreichischen Lotterien sowie Casino Spiele, Games Room Spiele, den Poker Room und den Bingo Room, sowie Sportwetten. Spielerschutzmaßnahmen sind seit jeher fixer Bestandteil der Online Plattform win2day. Von der Überprüfung des Mindestalters bei der Erstanmeldung, dem verpflichtenden Setzen von Zeit- und Geldlimits durch den Spielteilnehmer, der Möglichkeit der Selbstsperrung, Informationen über Beratungsstellen, der Bereitstellung eines Selbsttests zur Überprüfung des Spielverhaltens, bis zu Pop-up's zur Unterstützung des Zeitmanagements, reicht die breite Palette an präventiven Maßnahmen.

Zusätzlich zu den bereits vorhandenen Maßnahmen wurde mit MENTOR auf win2day ein völlig neuartiges Präventionstool allen Usern zur Verfügung gestellt. Dieses Online-Tool stellt dem win2day-Kunden spielerschutzrelevante Informationen grafisch und numerisch ansprechend aufbereitet dar. Bei signifikanten Veränderungen des Spielverhaltens werden unter Berücksichtigung des historischen Spielverlaufs dem Spielteilnehmer außerdem personalisierte Nachrichten zur Verfügung gestellt. Diese wurden im Sinne des „Motivational Interviewings“ von Mark Griffiths formuliert.

Erste wissenschaftliche Auswertungen haben ergeben, dass MENTOR einen messbaren Einfluss auf das Spielverhalten von Kunden hat.

In ihrer Präsentation zeigt Doris Malischinig anhand konkreter Beispiele, wie sich das Nutzerverhalten von MENTOR Usern aufgrund der personalisierten Nachrichten veränderte und zu einem umsichtigen Umgang mit Online-Spielen beitragen konnte.

## Spotting addiction without asking: Can computer mouse movements predict problem gambling behaviour?

**Richard Cutter<sup>1</sup>, Mark Moss<sup>1</sup>  
Kenny Coventry<sup>2</sup>, Nick Heather<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Psychology Department, Faculty of Health & Life Sciences,  
Northumbria University, Newcastle upon Tyne, UK

<sup>2</sup> School of Psychology, University of East Anglia, Norwich, UK

**Introduction:** Gamblers, like other addicts, do not want to admit they have a problem, often lying about their gambling behaviour. Is there a method to identify problem gamblers without asking them directly? The current research aims to consider the relationship between explicit and implicit measures of gambling, examining whether these offer a reliable prediction of problem gambling.

**Method:** 56 regular gamblers from North East UK took part in a correlational design examining explicit measures associated with problem gambling (Problem Gambling (PGSI), fallacious beliefs, dissociation, self-reported activity - frequency, type and money spent on gambling) and implicit measures (Gambling Stroop Task (GST), Mouse trajectory Gambling Task (MtGT)).

**Results:** As expected, self-reports of frequency of gambling, money spent on gambling, fallacious beliefs and dissociation correlate with scores on the Problem Gambling Severity Index (PGSI). The implicit tasks (GST, MtGT) also have aspects that correlate with Problem Gambling scores. A hierarchical multiple regression analysis revealed that number of different past week gambling activities and dissociation significantly contributed to the prediction of problem gambling scores. Additionally, the successive inclusion of decisions during the MtGT significantly improved this prediction.

**Discussion:** A relationship has been demonstrated between traditional self-report measures and implicit measures of gambling. Number of past week activities, decision making during the MtGT and self-reported dissociation provide reliable prediction of Problem Gambling.

**Recommendations/implications/key messages:** Implicit measures may be able to provide early identification of problems amongst a group that may be motivated to hide the extent of their gambling behaviour.

## Slovak national helpline for problems with pathological gambling - first experiences

**Jana Antoskova, Ivana Mackova**

*Centre for Treatment of Drug Dependencies, Bratislava, Slovakia*

**Introduction:** On 1 February 2013 a new anonymous telephone helpline for problems with gambling was initiated by Law 439/2012 in Slovakia. The line was designed specifically for people who have a gambling problem, their significant others, as well as professionals. The importance of the helpline is supported by the fact that the number of patients hospitalized with a diagnosis of pathological gambling in psychiatric hospitals increased from 232 in 1996 to 270 in 2011.

**Objective:** The aim of the study is to present background and importance of the helpline, especially the monitoring of the line and descriptive analysis of the calls, in terms of describing callers and their problems.

**Probands and method:** Retrospective descriptive study: a total of 666 calls were analysed during the period of four months. **Results and conclusions:** For the first four months of the helpline there were 666 calls, in most cases (72%) called the gamblers themselves, the second part consisted of close people, relatives, partners. 89% of the gambling callers were males, while 70% of the significant others calling were females. The average age of gamblers was 33 years. The line operates at national level and the ratio of calls from different regions appears to be balanced. When analysing the calls, the importance of the helpline was confirmed. Further qualitative analysis of calls and continual monitoring is necessary.

## Prospect Theory applied to Slot Machine Gambling

**Frederike Petzschner, Mitra Javadzadeh,  
Saeed Paliwal, Stephan Klaas Enno**

*Translational Neuromodeling Unit, Institute for Biomedical  
Engineering, University of Zurich & ETH Zurich, Switzerland*

Prospect theory has become one of the most influential theories to describe decision making under risk. It postulates that people make decisions by considering the value of potential gains and losses with respect to their current state, referred to as the reference point. As prospect theory has been hugely successful in economics, it seems only natural to apply it to the prototypical case of decision making under risk, namely gambling. One reason why so few studies to date have cast gambling into a prospect theory formulation is that experiments had to be specifically designed to either measure the value or weighting function separately. In an application to natural gambling paradigms it is not clear how the different parameters can be extracted and tested, and what role the reference point might play. The goal of the present work is to test the explanatory power of various models of prospect theory for behavior in a naturalistic, electronic gambling machine (EGM) paradigm, more specifically, slot machine gambling. Subjects could play on different realizations of a three-wheel slot machine. Amongst various other features, the slot machine design included two bet options (bet min, bet max) and a gamble option, where subjects had a 50-50 chance to either double or lose the last win obtained.

We applied various versions of prospect theory to predict betting and gambling behavior. The different versions entailed different potential reference points in relation to their performance in the game. A Bayesian model comparison revealed that the models with the highest predictive power, were the ones that assumed that either subjects do not adjust the reference point to the current trial yet or they include the potential win of the trail in their current financial state. The shift in reference point and the high predictive power of the associated model suggests that prospect theory might be a candidate to assess gambling behavior in pathological gamblers.

## Situation du jeu d'argent et d'hasard auprès des jeunes apprentis du Canton Tessin

**Stefano Casarin**

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

La thématique « adolescents et jeux d'argent et d'hasard » a fait l'objet de nombreuses études. La littérature nous apprend que les adolescents jouent aux jeux d'argent et d'argent bien avant l'âge majeur et que ce type d'activité est plutôt présente chez les garçons. Parmi les jeux préférés, on retrouve les billets à gratter, les loteries à numéros, les paris sportifs ainsi que le poker et les jeux en ligne. Une pratique régulière des jeux de hasard d'argent et peut comporter des risques : problèmes à l'école, au travail, en famille, etc. En plus, les recherches indiquent que parmi ceux qui présentent une pratique de jeu problématique, on retrouve des difficultés de consommation de substances, des comportements d'abus d'internet et de l'endettement. Le début précoce de l'activité de jeu et la présence d'un joueur à problème dans l'entourage familial sont aussi des facteurs de risque. Cette recherche s'insère donc dans ce cadre et vise essentiellement deux objectifs : évaluer dans quelle mesure les jeux d'argent et d'hasard sont présents chez les jeunes apprentis tessinois et comparer les résultats tessinois avec ceux obtenus dans le Canton Valais. Pour ce faire, je vais répliquer une recherche effectuée en 2010 par la Ligue Valaisanne contre la Toxicomanie auprès de l'école professionnelle de Sion. L'échantillon sera composé d'élèves qui fréquentent la deuxième année chez les écoles professionnelles du Tessin. Un questionnaire anonyme leur sera soumis, qui prévoit trois questions portant sur des aspects socio-démographiques et six questions portant sur la pratique des jeux d'argent.

## Personnalité et usage problématique des jeux vidéo chez des adolescents

Julliette Krzesnska<sup>1</sup>, Mohamed-Ali Gorsane<sup>1</sup>  
Sylvain Balester-Mouret<sup>1</sup>, Lucia Romo<sup>2</sup>

<sup>1</sup>ÉTAPE, Unité Hospitalière d'addictologie, Groupe Hospitalier Henri Mondor Albert Chenevier, France

<sup>2</sup>EA 4430 CLIPSY, Université Paris Ouest Nanterre la Défense, France

**Introduction :** L'usage problématique des jeux vidéo (UPJV) concerne un nombre croissant d'adolescents. Il est caractérisé par l'apparition de conséquences négatives dues au jeu sur le plan affectif, social, scolaire. Notre étude s'intéresse aux caractéristiques psychologiques, en lien avec l'UPJV chez des adolescents, telles que les dimensions de personnalité et les conduites addictives.

**Méthode :** 131 sujets âgés de 13 à 18 ans ont été recrutés dans un établissement scolaire. Quatre outils d'évaluation sont administrés : la version enfant et adolescent du Questionnaire d'Utilisation des Jeux Vidéo, l'Echelle de repérage de l'Usage Problématique du Jeu vidéo, la version française du Big Five Inventory for Children et trois versions du QMICA pour l'évaluation des consommations d'alcool, de tabac et de cannabis. **Résultats :** Nous avons trouvé une association positive significative entre le score de névrosisme et l'UPJV ( $t=2.6$ ,  $p<0.01$ ) ainsi qu'une association négative significative entre le niveau d'agréabilité et l'UPJV ( $t=-2.5$ ,  $p<0.01$ ). Aucun lien significatif n'apparaît entre les conduites addictives et l'UPJV.

**Conclusion :** Nos résultats sur les liens entre personnalité et UPJV sont concordants avec ceux d'autres auteurs dans la littérature scientifique. Ces résultats peuvent suggérer que l'UPJV constituerait une stratégie d'adaptation face à ces traits de personnalité, en offrant aux sujets une possibilité de gérer leurs émotions négatives et d'améliorer leurs compétences sociales par le biais d'expériences virtuelles.

## Disulfiram in the treatment of pathological gambling?

Jochen Mutschler, Martin Grosshans,  
Karl Mann, Falk Kiefer

Department of Psychiatry, Psychotherapy and Psychosomatics, Psychiatric Hospital, University of Zurich, Switzerland

**Background:** Pathological gambling and comorbid alcohol dependence are common occurring diseases, with serious consequences for social and mental health. Disulfiram is one of the proven drugs for alcohol dependence. It was shown recently, that Disulfiram is also effective in relapse prevention of cocaine addiction. In addition to its inhibiting effect of the acetaldehyde dehydrogenase (ADH), disulfiram inhibits the dopamine -hydroxylase (DBH) and thereby augments dopamine and depletes norepinephrine concentrations in CNS in both, animals and humans. Previous research indicates common neurochemical substrates for pathological gambling and cocaine addiction. This suggests that dopamine substrates may directly govern the reinforcement process in pathological gambling. **Method:** In this report we now present the clinical data of a patient who was treated with disulfiram in our outpatient unit for addiction treatment due to existing alcohol dependence.

The patient suffered also from severe pathological gambling. **Results:** Initially we started to treat the patient with supervised disulfiram because of his alcohol dependence. During the treatment with disulfiram the patient's desire for gambling disappeared entirely and he has not gambled anymore since then. **Conclusions:** The exact mechanism of action by which disulfiram reduces urge to gamble is not fully understood, yet. Because craving is a key contributor to relapse, strategies aimed at modulate dopamine increases are likely to be therapeutically beneficial in gambling. Although uncontrolled case observations can only be interpreted with caution disulfiram seems to deserve further investigation and may hold the potential for preventing relapse in gamblers suffering from additional alcohol dependence.

## A Bayesian approach to modeling impulsivity in slot machine gambling

Saeed Paliwal, Frederike Petzschnher,  
Stephan Klaas Enno

Translational Neuromodeling Unit, Institute for Biomedical Engineering, University of Zurich & ETH Zurich, Switzerland

Impulsive decision-making under risk is a central characteristic of pathological gambling. In the present study, we use response data from a naturalistic slot machine gambling paradigm to infer on the underlying cognitive mechanisms behind gambling and impulsivity using a Bayesian modeling framework. 48 healthy male volunteers were tested and the observed behavioural responses were used to estimate the parameters of a set of Bayesian models. Model comparison revealed that the model with the highest explanatory power was a Hierarchical Gaussian Filter (HGF) with a softmax binary response model. Linear regression analyses of individual Barratt Impulsivity scores on subject-specific model parameter estimates yielded a significantly negative relation with beta (regression coefficient: -3.3,  $p<0.03$ ). This means that the more impulsive a subject (from a traditional questionnaire perspective), the less his aggregate gambling behavior depended on his current estimate of winning probability. Multiple linear regression including all three parameters significantly explained variability in BIS scores ( $F=4.74$ ,  $p<0.007$ ,  $r^2=0.25$ ). Additionally, a post-hoc parameter-based clustering using a variational Gaussian Mixture Model (GMM) clustering algorithm revealed two subsets of subjects, differentiated by the parameters  $\omega$  and  $\Theta$  (which represent uncertainty about winning probability). Notably, subjects from these two clusters significantly differed in their impulsivity as measured by BIS (Mann-Whitney test,  $p=0.0002$ ). In summary, the present results lend construct validity to our Bayesian modeling approach. They suggest that subjects who are highly impulsive employ probabilistic models that encode for greater uncertainty and which lead to weaker coupling between beliefs about winning and subsequent decisions.

## Rechutes chez les joueurs réadmis au jeu après une exclusion

Anna-Maria Sani<sup>1,2</sup>, Tazio Carlevaro<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Istituto di Ricerca sul Gioco d'Azzardo (IRGA), Bellinzona, Svizzera

<sup>2</sup>Gruppo Azzardo Ticino - Prevenzione (GAT-P), Bellinzona, Svizzera

Ce travail de recherche se situe dans le domaine du contrôle de la qualité de la conception sociale présente dans les trois casinos tessinois. Chaque procédure, qui fait partie de la conception sociale, doit être monitorée afin de vérifier son efficacité. Dans les premières années d'application de la procédure de réadmission au jeu, le taux de rechutes, c'est-à-dire des nouvelles exclusions au cours de l'année après la réadmission, était trop haut (21%). La Loi fédérale sur les maisons de jeu prévoit la réadmission d'une personne exclue si les raisons qui ont conduit à l'exclusion ne sont plus présentes. Toutefois, en tant qu'experts, nous devons être en mesure de comprendre quel est le taux de risque de rechute chez le joueur qui demande une réadmission, ce que l'on peut appeler « fonction préventive de l'entretien de réadmission ». L'objectif de cette étude est de vérifier si les nouvelles mesures introduites graduellement dès 2005 ont un effet positif sur les rechutes. Parmi les nouvelles mesures introduites on trouve: la présentation des documents financiers avant l'entretien, la nécessité d'obtenir le consentement du conjoint, des parents et/ou du tuteur de la personne en question, le monitoring du client pour une période de deux mois après sa réadmission, et un entretien après le monitoring. Les résultats de cette recherche montrent que le taux de rechute a diminué de 21% en 2005 à 4.6% en 2011. Ceci suggère la possibilité de mesures de protection contre les rechutes, ainsi que la possibilité d'améliorer le cadre législatif concernant les réadmissions.

## S'armer contre le jeu problématique : une revue exhaustive des facteurs de protection potentiels

**Aurélien Cornil, Joël Billieux**

*Laboratoire de Psychopathologie Expérimentale, Institut de Recherche en Science Psychologique, Université catholique de Louvain, Belgique*

Les facteurs impliqués dans le développement, le maintien et la rechute du jeu problématique ont fait l'objet de nombreux travaux scientifiques (voir Johansson, Grant, Kim, Odaug & Götestam, 2009 ; Smith, Battersby, Pols, Harvey, Oakes & Baigent, 2013). Parmi les plus étudiés, nous pouvons citer les difficultés d'autocontrôle (par ex. traits impulsifs, recherche de sensation, déficit d'inhibition), les distorsions cognitives (par ex. illusion de contrôle), ou encore les comorbidités psychiatriques (par ex. dépression, abus de substance). En revanche, la question de l'identification des facteurs psychologiques susceptibles de protéger les joueurs contre le développement d'un mode de jeu problématique (par ex. perte de contrôle, impact dans la vie quotidienne, obsession liée au jeu) n'a pas à ce jour fait l'objet de nombreuses études empiriques. Dans ce contexte, le but de notre revue de la littérature est de présenter les différents facteurs de protection identifiés dans le domaine des addictions puis dans le champ plus spécifique du jeu excessif. Nous distinguerons également les facteurs protecteurs déjà repris sous la forme de facteurs de risques (par ex. abstinence à l'alcool) des éléments constituant spécifiquement une défense (par ex. des stratégies de coping centrées la résolution de problèmes et l'atteinte des buts). La revue de littérature réalisée supporte la réalisation d'études futures visant à mieux identifier les facteurs psychologiques protecteurs et leurs mécanismes (cognitifs, affectifs, motivationnels) sous-jacents, tout en tenant compte du type de jeu pratiqué. A terme, ces recherches seront susceptibles de favoriser le développement de prises en charge plus intégratives ciblant autant la réduction des processus pathogènes que la mobilisation des ressources de la personne.

## Pratiques liées aux médias électroniques chez des adolescents consultant dans un service de pédopsychiatrie ambulatoire

**Stéphanie Müller**

*Centre neuchâtelois de psychiatrie, secteur enfance et adolescence (CNPea), Suisse  
Centre du jeu excessif, CHUV, Lausanne, Suisse*

Introduction : De nos jours, les médias électroniques font partie intégrante de la vie des adolescents. Dans ce contexte, certains jeunes, notamment ceux présentant des difficultés psychologiques ou sociales, développent des comportements problématiques en lien avec les médias électroniques. La présente étude vise à décrire les pratiques liées aux médias électroniques d'adolescents consultant dans un service de pédopsychiatrie. Méthode et matériel : Des batteries de questionnaires furent administrés à une quinzaine d'adolescents et à leurs parents. Les pratiques de jeux vidéo et d'Internet furent évaluées à l'aide du Problem Video Game Playing (PVP), de la version française de la Compulsive Internet Use Scale (CIUS) et d'un questionnaire inspiré du General Media Habits (GMH). Les représentations et les attitudes des parents furent évaluées à l'aide du PVP, de la CIUS et de questions inspirées du GMH. Les variables psychologiques furent évaluées à l'aide du Strengths and Difficulties Questionnaire (SDQ), du questionnaire d'estime de soi de Rosenberg et d'une traduction de la Multidimensional Scale of Perceived Social Support (MSPSS). Résultats provisoires (N = 9) : 66% des jeunes disent utiliser Internet au moins une fois par jour. 33% déclarent jouer aux jeux vidéo quand ils ne se sentent pas bien (item 6 PVP), et 42% disent utiliser Internet pour se soulager en cas de tristesse (item 13 CIUS). Discussion : Ces premiers résultats montrent que les comportements liés aux médias électroniques peuvent être parfois liés à des variables psychologiques. Il paraît donc pertinent d'investiguer l'utilisation des médias électroniques de ces jeunes.

## Länderübergreifende Zusammenarbeit auf fachlicher Ebene / Interreg IV Projekt «Spielen mit/ohne Grenzen»

**Christa Bot**

*Gesundheitsförderung & Prävention, Perspektive Thurgau, Weinfelden, Schweiz*

Es soll das Interreg IV-Glücksspielprojekt «Spielen mit/ohne Grenzen» vorgestellt werden.

Zwischen Juli 2011 - Dezember 2013 wird in Kooperation von 4 Ländern (D/CH/A/FL) in der Bodenseeregion eine Zusammenarbeit im Bereich Prävention und Beratung/Behandlung zum Thema Glücksspiel durchgeführt. Es werden die Projektpartner, die Inhalte, Meilensteine, Projektstruktur und Resultate vorgestellt.

## Adolescents' attitudes toward gambling: Findings from a representative study of 17-year olds in Norway

**Daniel Hanss, Rune Aune Mentzoni,  
Ståle Pallesen**

*Faculty of Psychology, Department of Psychosocial Science, University of Bergen, Norway*

Studies have shown that people with more favorable attitudes toward gambling are more likely to gamble and to experience gambling related problems (e.g., Chiu & Storm, 2010; Wood & Griffiths, 2004). However, so far, little is known about what constitutes people's gambling attitudes. This study uses data from a representative sample of 17-year olds in Norway to investigate to what degree adolescents' general attitudes towards gambling (ATG) (Orford, Griffiths, Wardle, Sproston, & Erens, 2009) are associated with gender, personality traits, gambling-related knowledge, and social influences. Method: The sample consisted of 2054 17-year olds, randomly drawn from the Norwegian National Registry (response rate 70.4 %). The following measurement instruments were used: Attitudes Towards Gambling Scale, Mini-IPIP scales, Eysenck Impulsivity Scale, Narrow Impulsiveness Subscale, Arnett Inventory of Sensation Seeking (AISS), Gambling-related knowledge, Parental Monitoring Scale, Family/peer approval of gambling, Family/peer gambling history.

Results: A multiple linear regression was performed in which an ATG sum score variable ( $\alpha = .831$ ) was entered as the criterion and index variables for the other constructs studied entered as independent variables. The model explained 29 % of the variance in attitudes, and gender, agreeableness, sensation seeking, family/peer gambling history, and family/peer approval of gambling were associated with ATG. Family/peer approval of gambling showed the strongest association with ATG (those with relatives or friends who approve of gambling held more favorable attitudes), followed by gender (men held more favorable attitudes). Agreeableness was negatively and sensation seeking was positively associated with ATG. With regard to family/peer gambling history, those who reported having relatives or friends who have gambled at some point in their lives held more favorable attitudes. Those who had relatives or friends with a history of pathological gambling, on the contrary, held more negative attitudes. Implications: The study shows that adolescents' gambling attitudes are related to what their close social environment thinks about gambling. Therefore, initiatives to change gambling attitudes may be more effective if they address both adolescents and their families.

## Repérage et traitement des joueurs de poker en ligne problématiques et pathologiques : Evaluation transversale des joueurs et essai thérapeutique randomisé. Présentation du protocole

**Amandine Luquiens, Marthylle Lagadec, Ammar Amirouche, Michel Reynaud**

*Université Paris Sud, Inserm U669, France*

**Introduction :** L'essai thérapeutique randomisé en ligne est une conception émergente qui pourrait être particulièrement pertinente pour les joueurs problématiques et pathologiques en ligne. **But :** La conception de ce premier essai en ligne randomisé auprès de joueurs problématiques ou pathologiques et de joueurs non problématiques assure un recrutement naturalistique sur le site de poker en ligne Winamax.

**Objectifs :** La première partie de l'étude est une phase transversale, visant à identifier un outil de dépistage sensible et spécifique du jeu problématique ou pathologique parmi les données enregistrées par l'opérateur en se référant à un outil diagnostique reconnu, l'Index Canadien du Jeu Excessif (ICJE). La deuxième partie est une phase interventionnelle, visant à évaluer l'efficacité de trois interventions thérapeutiques brèves en ligne sur les joueurs problématiques ou pathologiques comparativement à six et douze semaines.

**Méthode :** La phase transversale sera proposée systématiquement à tous les joueurs de poker en ligne. La phase interventionnelle sera proposée à tous les joueurs problématiques de poker en ligne avec un score ICJE  $\geq 5$ . Les sujets seront randomisés en 4 groupes : 1) Contrôle = liste d'attente ; 2) Email unique avec information normative personnalisée ; 3) Manuel d'aide par soi-même à télécharger ; 4) Psychothérapie individuelle personnalisée semi-structurée via contact par emails hebdomadaires entre le patient et notre psychologue. Le premier critère de jugement sera la diminution de l'ICJE à six semaines. **Conclusion :** Les perspectives de cette étude sont d'améliorer les stratégies de prévention du jeu pathologique par le repérage des joueurs problématiques et pathologiques sur les sites de jeux en ligne ainsi que de proposer une intervention comportementale brève en ligne pour les joueurs pathologiques en demande.

## De l'exploration de la violence économique aux stratégies de contrôle chez les couples où l'homme est perçu comme un joueur problématique

**Annie Goulet<sup>1</sup>, Christian Jacques<sup>1</sup>, Philippe Grégoire<sup>2</sup>, Isabelle Giroux<sup>1</sup>**

*<sup>1</sup> École de psychologie, Université Laval, Québec*

*<sup>2</sup> Département de finance, assurance et immobilier, Université Laval*

Les problèmes de jeu entraînent plusieurs conséquences sur la vie conjugale, dont la plus importante concerne la sphère économique des couples. Les partenaires peuvent adopter des comportements visant à contrôler les finances du ménage. Ayant besoin d'argent, le joueur est reconnu pour sa tendance à mentir et soutirer de l'argent, alors que la conjointe pourrait tenter d'empiéter sur sa vie privée. Ces comportements s'apparentent-ils à la violence conjugale économique? Quelles sont les stratégies utilisées par les conjointes de joueurs problématiques pour contrôler ses habitudes de jeu? Pour explorer ces thématiques, un instrument évaluant la violence économique a été développé et administré par entrevues téléphoniques auprès de 156 participantes; 54 femmes percevant leur conjoint comme ayant un problème de jeu et 102 femmes le percevant sans problème. Les résultats montrent que les conjointes de joueurs problématiques rapportent en plus grande proportion faire et subir des comportements de violence économique. L'exploration du contexte de cette violence relève sa fonction protectrice pour les femmes et, pour les joueurs, celle d'assurer la poursuite du jeu. Près de 80 % des femmes préoccupées par les habitudes de jeu du conjoint utilisent des stratégies pour les contrôler, alors que 67 % rap-

portent des stratégies spécifiques aux dépenses de jeu, dont certaines s'apparentent à la violence économique. Cette étude met en lumière, par un outil novateur, les comportements de violence économique présents dans cette dynamique de couple. La validation de l'instrument représente la suite des démarches avant qu'il ne soit disponible aux chercheurs et cliniciens.

## Jeux de hasard et d'argent et impulsivité : étude exploratoire en population adolescente française

**Lucia Romo<sup>1</sup>, Sophie Plantey<sup>1</sup>, Francesco Boz<sup>1</sup>, Gayatri Kotbagi<sup>1</sup>, Adélaïde Coëffec<sup>1</sup>, Laurence Kern<sup>2</sup>, Nathalie Cheze<sup>3</sup>**

*<sup>1</sup> Laboratoire EA 4430, UFR Sciences Psychologiques et Sciences de l'Éducation (SPSE), Université de Paris Ouest*

*<sup>2</sup> Centre de Recherches sur le Sport et le Mouvement, Université Paris Ouest Nanterre La Défense, France*

*<sup>3</sup> Laboratoire Modal'X, UFR Sciences Économiques, Gestion, Mathématiques et Informatique (SEGMI), Université Paris Ouest Nanterre La Défense, France*

Notre recherche vise à établir, dans la population mineure, les liens entre les comportements de jeu de hasard et d'argent et l'impulsivité selon le modèle multidimensionnel de Whiteside et Lynam (2001) distinguant 5 facettes de l'impulsivité : l'urgence, l'urgence positive (Cyders et Smith, 2007), le manque de préméditation, le manque de persévérance et la recherche de sensations.

Nous avons également pour objectif de mettre à jour la pratique des jeux de hasard et d'argent et d'étudier le pourcentage du jeu pathologique dans cette population censée ne pas avoir accès à ce type de jeu. Pour cela nous avons fait passer des questionnaires auprès de 1800 sujets âgés de 11 à 17 ans. Le questionnaire comportait une mesure de la présence du jeu pathologique ou problématique (ICJE), ainsi qu'une mesure de l'impulsivité (UPPS-P).

Nos résultats indiquent que 33% des sujets auraient joué au moins une fois à un jeu de hasard et d'argent au cours des 12 derniers mois, que les filles jouent autant que les garçons (17% et 16%) et que les jeux de grattage sont plébiscités par une grande majorité des joueurs (81,4%). Enfin, nous observons 1,6% de sujets ayant un score pouvant attester d'un problème de jeu. Si plusieurs dimensions de l'impulsivité (« Urgence », « Urgence positive » et « Recherche de sensation ») sont bien corrélées significativement au comportement de jeu de hasard et d'argent, seule la dimension « Recherche de sensation » semble être un bon prédicteur de la sévérité des symptômes du jeu pathologique.

# FORMATION CONTINUE

Toutes les sessions de formation continue se déroulent sur le site de la conférence, Espace Louis Agassiz, 1, Neuchâtel

Mercredi 15 janvier : 9 h - 17 h / Salles R14 et R12

## Formation à l'intervention de crise suicidaire

**Monique Séguin**, Ph.D. Université du Québec en Outaouais, Groupe McGill d'étude sur le suicide, Réseau québécois de recherche sur le suicide, la dépression et les troubles comorbides

Monique Séguin est spécialiste de la prévention du suicide et du deuil après suicide. Elle est professeure au Département de psychoéducation et de psychologie de l'Université du Québec en Outaouais, ainsi que chercheure au Groupe McGill d'étude sur le suicide à l'Hôpital Douglas à Montréal. De plus, elle est associée à plusieurs équipes de recherche, entre autres à celles du Centre de recherche Fernand-Séguin, du Centre hospitalier Pierre-Janet. Elle s'intéresse à l'étiologie suicidaire et aux facteurs de risque associés aux conduites suicidaires.

### Objectifs généraux de la journée

Depuis plusieurs années, nous sommes sensibles au contexte multidimensionnel des difficultés chez les personnes qui vivent des situations de crise. Les premiers modèles d'intervention de crise, ont été conçus comme une intervention ponctuelle auprès de personnes ayant des problèmes de nature psychosociales. Les personnes qui consultent un professionnel de la santé mentale le font fréquemment en contexte de crise suicidaire. Or, des problèmes de santé mentale s'avèrent très souvent à la base de la vulnérabilité aux crises suicidaires et les nouveaux modèles d'intervention doivent en tenir compte. Afin d'envisager un modèle d'intervention sensible aux différences individuelles lors de crises, crises suicidaires et intervention post-traumatique, une meilleure connaissance de la trajectoire développementale des personnes est souvent nécessaire afin de tenir compte non seulement de la comorbidité avec des troubles de santé mentale, mais aussi de la globalité du processus de crise. Ainsi la compréhension de la crise et des typologies de crise permettra aux intervenants de faire des meilleurs choix d'interventions.

Mercredi 15 janvier : 9 h - 17 h / Salles R08 et R04

## Approfondir ses compétences en thérapie comportementale du jeu excessif

**Robert Ladouceur**, Ph.D. Université Laval de Québec

Robert Ladouceur est professeur titulaire à l'École de psychologie à l'Université Laval de Québec. Ses travaux sur les jeux de hasard et d'argent (le gambling) sont mondialement connus. Le traitement mis au point par son équipe, à l'Université Laval, pour aider les joueurs pathologiques, est maintenant utilisé dans plusieurs pays. Ses résultats montrent que plus de 80 % des joueurs, qui terminent le traitement, réussissent à se défaire de leur dépendance au jeu. Il a fondé et dirigé le Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu (CQEPTJ) à l'Université de Laval.

### Objectifs généraux de la journée

Dans le cadre de cette journée d'approfondissement réservée aux personnes travaillant dans la prise en charge des joueurs excessifs, une attention particulière sera portée aux cas difficiles. Les participants seront invités à présenter certaines situations avec les joueurs qu'ils ont en traitement. Dans ce contexte, les jeux de rôle seront utilisés pour illustrer certaines conduites à suivre.

Mercredi 15 janvier : 13 h 30 - 17 h / Salle R48

## Atelier de sensibilisation destiné aux travailleurs sociaux : Jeu de hasard et d'argent : usage excessif, connaître et réduire les risques

Jean-Marie Coste, Responsable traitement jeu excessif à la Fondation Neuchâtel Addictions ; Vanessa Farine, Assistante Sociale, Centre Jeu Excessif, Lausanne ; Nathalie Magnier, responsable des mesures sociales du Casino de Neuchâtel ; Frédéric Richter, Chargé du programme intercantonal de lutte contre la dépendance au jeu, GREA.

### Objectifs généraux de la demi-journée

Ce temps de formation a pour objectif de faire connaître la problématique actuelle du jeu excessif en Suisse pour les travailleurs sociaux. La formation vise avant tout à mieux repérer et encadrer un joueur, notamment du point de vue social. Elle a également pour but de favoriser l'articulation entre services sociaux et centre de traitement de l'addiction.

Samedi 18 janvier : 9 h - 17 h / Salles R08 et R04

## Acquérir les techniques pour faire face à un comportement agressif

**Charly Cungi**, psychiatre psychothérapeute FMH

Charly Cungi est psychiatre psychothérapeute FMH. Il est membre fondateur et actuel directeur de l'Ifforthecc (Institut de formation et de recherche en thérapie comportementale et cognitive). En parallèle de son cabinet, il est médecin consultant à la clinique Belmont, à Genève, spécialisée dans les problèmes de dépendance et les troubles alimentaires.

Directeur des collections de psychologie et psychiatrie des éditions Retz, il a publié six livres grand public qui figurent parmi les "best sellers" dans le domaine de la psychologie.

### Objectifs généraux de la journée

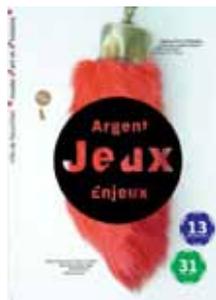
Les comportements agressifs sont fréquents quand la tolérance à la frustration est peu développée, quand un diagnostic de trouble de personnalité peut être posé, ce qui n'est pas rare dans les problèmes d'addiction. Le plus souvent il s'agit d'une réaction impulsive et verbale. Parfois des dérapages plus importants peuvent survenir.

Quand cela se produit, il importe, de disposer de méthodes afin de bien garder le "pilote" en situation mais aussi de bien savoir se protéger et "prendre soin de soi", pendant et après l'épisode agressif.

Les méthodes de gestion des émotions, les méthodes cognitives et les techniques d'entretien apportent une aide précieuse pour mieux faire face. L'atelier présente ces méthodes de manière interactive et pratique, à l'aide de jeux de rôle.

# TABLE RONDE PUBLIQUE

Mercredi 15 janvier : 16 h - 17 h 15 / Musée d'Art et d'Histoire



## Le joueur excessif : qui est-il ? Regards croisés autour de témoignages de joueurs

Animation : Mathias Froidevaux

Coordination : Isabella Liggi, Coralie Zumwald

Avec la participation de :

Marc Valleur, psychiatre-psychanalyste (Hôpital Marmottan, Paris)

Michel Graf, directeur d'Addiction suisse (Lausanne) ;

Nady El-Guebaly, fondateur de la Société internationale de médecine de l'addiction (Calgary, Canada).

## STANDS

### Institutions et associations :



Centre du jeu excessif, CHUV, Suisse  
Mélina Andronicos, Vanessa Farine



CoRoMA - FOSUMOS - FOSUMIS, Suisse  
Patrick Forel, Olivier Simon, Nevena Vlajic



Fachverband Sucht, Suisse  
Helen Walker



Fédération addictions, France  
Nathalie Latour



Praxis Suchtmedizin Schweiz  
Roger Maeder



Rien ne va plus, Suisse  
Léonie Dunand



Santé bernoise, Suisse  
Cyrill Gerber



Société Suisse de médecine de l'addiction, Suisse  
Olivier Simon, Robert Haemmig



Swiss gamers network, Suisse  
Nicolas Akladios

### Librairie :



Editions Mon Village  
Roger Cuneo

### Industrie pharmaceutique :



Reckitt Benckiser  
Stephanie Trolliet, Laurence Stroubhard

# INDEX DES AUTEURS / AUTHOR INDEX

Achab Sophia	17	Forrest David	31	Müller Stéphanie	42
Aitken Michael	27	Gadbois Jocelyn	22	Mutschler Jochen	40
Aitken Mike	32	Gagnon Sylvie	29	Nadeau Dominic	21
Akre Christina	23; 30	Gerhard Meyer	32	Nadeau Louise	22; 29
Amirouche Ammar	40	Giroux Isabelle	21; 42	Nilsson Thomas	28
Antorini Massa Sabrina	29	Gorsane Mohamed-Ali	24; 40	Noël Xavier	17
Antoskova Jana	39	Goulet Annie	23; 42	Odermatt-Biays Sophie	21
Arthur Jennifer	34	Grall-Bronnec Marie	18; 21	Odlaug Brian	27
Aufrère Laurence	24	Grégoire Philippe	42	Orford Jim	15; 28
Balarajan Meera	34	Grivel Jeremy	30	Paliwal Saeed	39; 40
Balester-Mouret Sylvain	24; 40	Grosshans Martin	40	Pallesen Ståle	41
Barbalat Guillaume	27	Guillet Maud	18	Perret Pierre	22
Beck Herbert	38	Gyollai Ágoston	31	Petzschner Frederike	39; 40
Benoit Emmanuel	16	Haddad Ramzi	17	Piedallu Jeanne	16
Berchtold André	23; 30	Häfeli Jörg	15	Piguet Claire	23; 30
Billieux Joël	17; 24; 41	Hanss Daniel	41	Plantey Sophie	23
Binde Per	14	Hardouin Jean-Benoît	18	Plantey Stéphanie	42
Bonvin Nicolas	29	Hayer Tobias	32; 37	Prever Fulvia	32; 33
Bot Christa	38; 41	Heather Nick	39	Reynaud Michel	40
Bouju Gaëlle	18; 21	Hodgins David	32	Robert Marie	21
Bowden-Jones Henrietta	29; 32; 33	Husain Fatima	34	Rodari Sophie	22
Boyschau Michael	19	Ingold Christian	36	Romo Lucia	23; 40; 42
Boz Francesco	23; 42	Jackson Alun	32; 33	Rossé Elizabeth	20
Brevers Damien	17	Jacques Christian	21	Rothen Stéphane	20
Brochu Priscilla	21	Jacques Christian	42	Rougemont-Bücking Ansgar	30
Brosowski Tim	32	Javadzadeh Mitra	39	Sani Anna-Maria	41
Bruneau Mélanie	21	Jeanrenaud Claude	25	Sarkisova Ovsana	30
Bucher Erich	36	Joutsa Juho	27	Savard Cathy	21
Bukhanovskaya Olga	30	Kaasinen Valtteri	27	Savard Annie-Claude	21; 23
Caillon Julie	18; 21	Kairouz Sylvia	22	Savary Jean-Félix	38
Camponovo Andrea	19	Kalke Jens	36	Schopflochier Don	32
Canziani Andreas	37	Kenny Tom	34	Schurmann Lisiane	18
Capitanucci Daniela	28	Kern Laurence	23; 42	Schwab Cammarano Stephanie	35
Carlevaro Tazio	19; 29; 41	Khazaal Yasser	20	Secousse Guillaume	27
Casarin Stefano	39	Kiefer Falk	40	Séguin Monique	21
Casey David	32	Klaas Enno Stephan	39; 40	Sévigny Serge	21
Castrén Sari	31	Kleinschmidt Nicole	35	Sharman Steve	32; 33
Chebat Jean-Charles	19	Kohler Dimitri	25	Sharp Clare	32
Cheze Nathalie	23; 42	Kotbagi Gayatri	23; 42	Simon Olivier	26
Clark Luke	14; 27; 32; 33	Krzesnska Julliette	40	Smith Garry	32
Coëffec Adélaïde	23; 42	Ladouceur Robert	23	Soldini Emiliano	32
Collins Debbie	34	Lagadec Marthylle	40	Sophie Massin	25
Cornil Aurélien	41	Landreville Philippe	21	Steiner Silvia	38
Costes Jean-Michel	30	Lattimore Ralph	15	Suris Joan-Carles	23; 30
Coventry Kenny	39	Leboucher Juliette	18	Testini Augusto	19
Currie Shawn	32	Lelonek-Kuleta Bernadeta	16	Pór Ólason Daniel	32
Cutter Richard	39	Lemarié Linda	19	Thorens Gabriel	20
Danet Marie	20	Liggi Isabella	44	Tovar Marie-Line	30
Dematteis Maurice	24	Limbrick-Oldfield Eve	27	Tremblay Joël	23
Demetrovics Zsolt	31	Lischer Suzanne	36	Tuncay Mete	37
Devos Gaëtan	24	Locati Valeria	32; 33	Turcotte Daniel	23
DiMambro Mélanie	21	Luquiens Amandine	40	Urbán Róbert	31
Domenech Philippe	27	Mackova Ivana	39	Valleur Marc	16
Dowling Nicki	32; 33	Mann Karl	40	Vénisse Jean-Luc	18
Dreher Jean-Claude	27	Mariano Chóliz	34	Vitaro Frank	23
Dreyer Jenny	32; 33	Marique Etienne	26	Von Stokar Thomas	35
Dubuis Claudia	22	Mavani Dhaval	30	Waelchli Maude	26
Dufour Magali	29	Mentzoni Rune Aune	34; 41	Wardle Heather	32; 33; 34
Dyachenko Anton	30	Metzler Nadine	29	Williams Robert	14; 32; 34
Eidenbenz Franz	38	Meyer Lea	26	Zäch Benedikt	14
El-Guebaly Nady	32	Meyer Gerhard	35	Zandonella Remo	35
Eroukmanoff Vincent	30	Miljkovitch Raphaële	20	Zbarskaya Olga	30
Fasnacht Roger	35	Moner-Banet Jean-Luc	18	Zumwald Coralie	44
Ferland Francine	21	Moss Mark	39		
		Mouquin Gérald	26		

## Comité d'organisation

- Tazio Carlevaro  
Gruppo Azzardo Ticino – Prevenzione, Bellinzona
- Jean-Marie Coste  
Fondation Neuchâtel Addictions, Neuchâtel
- Cheryl Dickson  
Centre du jeu excessif, Lausanne
- Béatrice Godoy  
Centre du jeu excessif, Lausanne
- Marie Grall-Bronnec  
IFAC-Service d'addictologie, CHU, Nantes
- Claude Jeanrenaud  
Institut de recherches économiques de Neuchâtel
- Isabella Liggi  
Cabinet de numismatique, Musée d'art et d'histoire, Neuchâtel
- Suzanne Lischer  
Hochschule Luzern – Soziale Arbeit, Luzern
- Gilles Perret  
Cabinet de numismatique, Musée d'art et d'histoire, Neuchâtel
- Olivier Simon  
Centre du jeu excessif, Lausanne
- Valérie Wenger Pheulpin  
Fondation Neuchâtel Addictions, Neuchâtel

## Comité francophone

- Marie Grall-Bronnec  
IFAC-Service d'addictologie, CHU, Nantes
- Joël Billieux  
Université de Louvain, Louvain-la-Neuve
- Isabelle Chéreau  
CMPB, pôle de Psychiatrie, Clermont-Ferrand
- Jean-Michel Costes  
Observatoire Français des Jeux, Paris
- Jean-Claude Dreher  
Center for Cognitive Neurosciences, Bron
- Isabelle Giroux  
Centre québécois d'excellence pour la prévention et le traitement du jeu, Laval Québec
- Yasser Khazaal  
Service d'addictologie, Genève
- Elizabeth Rossé  
Centre Médical Marmottan, Paris

## Comité anglophone

- Cheryl Dickson  
Centre du jeu excessif, Lausanne
- Henrietta Bowden-Jones  
Problem Gambling Clinic, London
- Luke Clark  
University of Cambridge, Department of Psychology, Cambridge
- Daniel Hanss  
Group for Treatment Research, University of Bergen
- Daniel Thor Olason  
University of Iceland, Reykjavik
- Heather Wardle  
Health and Wellbeing Group, National Centre for Social Research, London

## Comité italophone

- Tazio Carlevaro  
Gruppo Azzardo Ticino – Prevenzione, Bellinzona
- Andrea Camponovo  
Casinò di Mendrisio, Mendrisio
- Daniela Capitanucci  
Presso Associazione Azzardo e Nuove Dipendenze, Gallarate

- Mauro Croce  
ASL VCO e Docente SUPSI, Omegna
- Fulvia Prever  
Associazione AND-Azzardo e Nuove Dipendenze, Milano
- Anna Maria Sani  
IRGA, Gruppo Azzardo Ticino – Prevenzione, Bellinzona
- Emiliano Soldini  
Dipartimento Scienze Aziendali e Sociali, SUPSI, Manno

## Comité germanophone

- Suzanne Lischer  
Hochschule Luzern – Soziale Arbeit, Luzern
- Christa Bot  
Perspektive Thurgau, SOS-Spielsucht.ch, Weinfelden
- Andreas Canziani  
Coach und Supervisor, Zürich
- Christian Ingold  
Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte, Zürich
- Renanto Poespodihardjo  
Abteilung für Verhaltenssuchte, UPK Basel, Basel
- Silvia Steiner  
Sucht Schweiz, Lausanne
- Online- und Glücksspielsucht  
Fachverband Sucht, Zürich
- Helen Walker  
Projektleiterin Fachverband Sucht, Zürich

## Comité logistique

- Andronico Mélina (CJE), Bonzon Antoine (UNIFR), Capolupo Adriano (CJE), Chavaz Laura (UNIFR), Cultrera Patrizia (FNA), Da Costa Sabrina (FNA), Dunand Caroline (CJE), Emini Mirjete (UNIFR), Farine Vanessa (CJE), Godoy Béatrice (CJE), Grecuccio Yvan (FNA), Hachaichi Mohamed (CJE), Hayoz Yveline (UNIFR), Imesch Camille (CJE), Koch Tatiana (UNIFR), Küng Laurent (CJE), Lam-Alexander Claire (CJE), Mariconda Giacomo (CJE), Michel Natascha (CJE), Nunweiler Sophie (CJE), Plancherel Lucille (UNIFR), Rosselet-Jordan Fiona Laura (UNIFR), Roveda Oriana (UNIFR), Sandoz Vania (UNIFR), Tomei Alexander (CJE), Vuignier Elodie (UNIFR), Wachtl Laura Ann Patricia (UNIFR), Waelchli Maude (CJE), Zumwald Coralie (CJE)

## Conseil scientifique / Scientific council

- Jacques Besson (Lausanne) ; Guido Bondolfi (Genève) ; Jeanette Brodbeck (Bern) ; Barbara Broers (Genève) ; Gerhard Bühringer (Dresden) ; Jean-Pierre Couteron (Paris) ; Charly Cungi (Rumilly) ; Roger Darioli (Lausanne) ; Zsolt Demetrovics (Budapest) ; Nady El Guebaly (Calgary) ; Michel Graf (Lausanne) ; Mark Griffiths (Nottingham) ; Olivier Guillod (Neuchâtel) ; Jörg Häfeli Stäger (Luzern) ; Robert Hämmig (Bern) ; Samia Hurst (Genève) ; Claude Jeanrenaud (Neuchâtel) ; Robert Ladouceur (Québec) ; Michel Lejoyeux (Paris) ; Etienne Marique (Bruxelles) ; Gerhard Meyer (Bremen) ; Pierre-André Michaud (Lausanne) ; Serge Minet (Bruxelles) ; Louise Nadeau (Montréal) ; Nazim Nekrouf ; Jim Orford (Birmingham) ; Francesco Panese (Lausanne) ; Jonathan Parke (London) ; Pieter Remmers (Amsterdam) ; Michel Reynaud (Villejuif) ; Margret Rihs-Middel (Villars-sur-Glâne) ; Lucia Romo (Paris) ; Ulrich Schaedler (La Tour-de-Peilz) ; Monique Seguin (Gatineau) ; Martin Sychold (Lausanne) ; Serge Tisseron (Paris) ; Jallal Toufiq (Salé-Rabat) ; Claude Uehlinger (Fribourg) ; Marc Valleur (Paris) ; Jean-Luc Vénisse (Nantes) ; Gerhard Wiesbeck (Basel) ; Daniele Zullino (Genève).

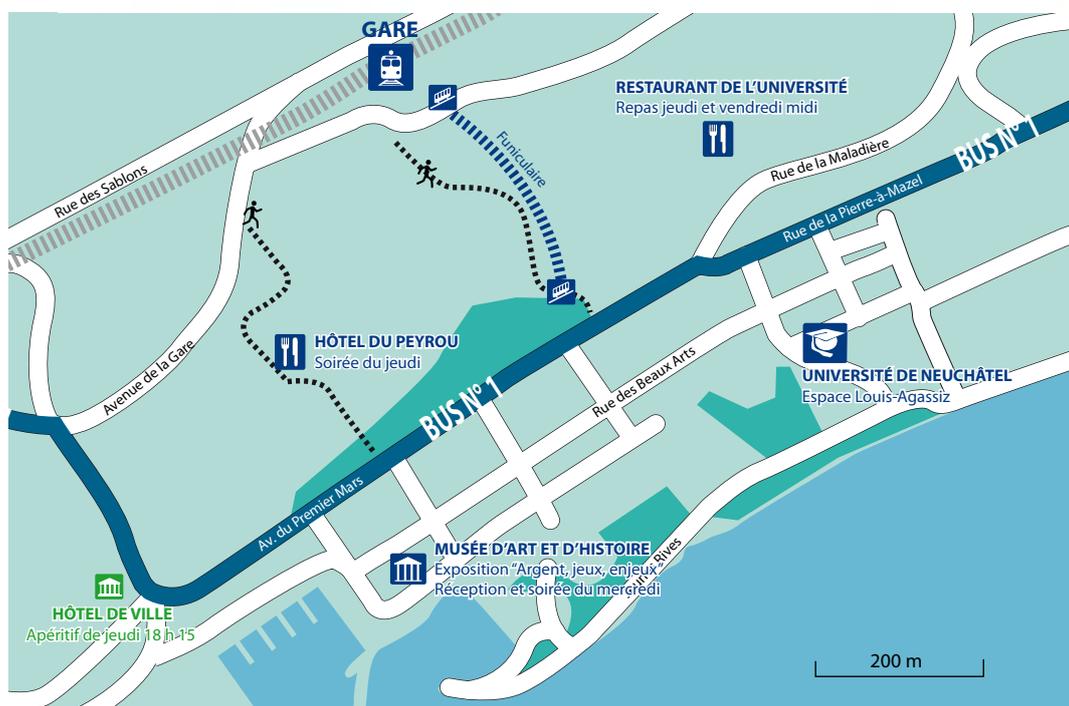
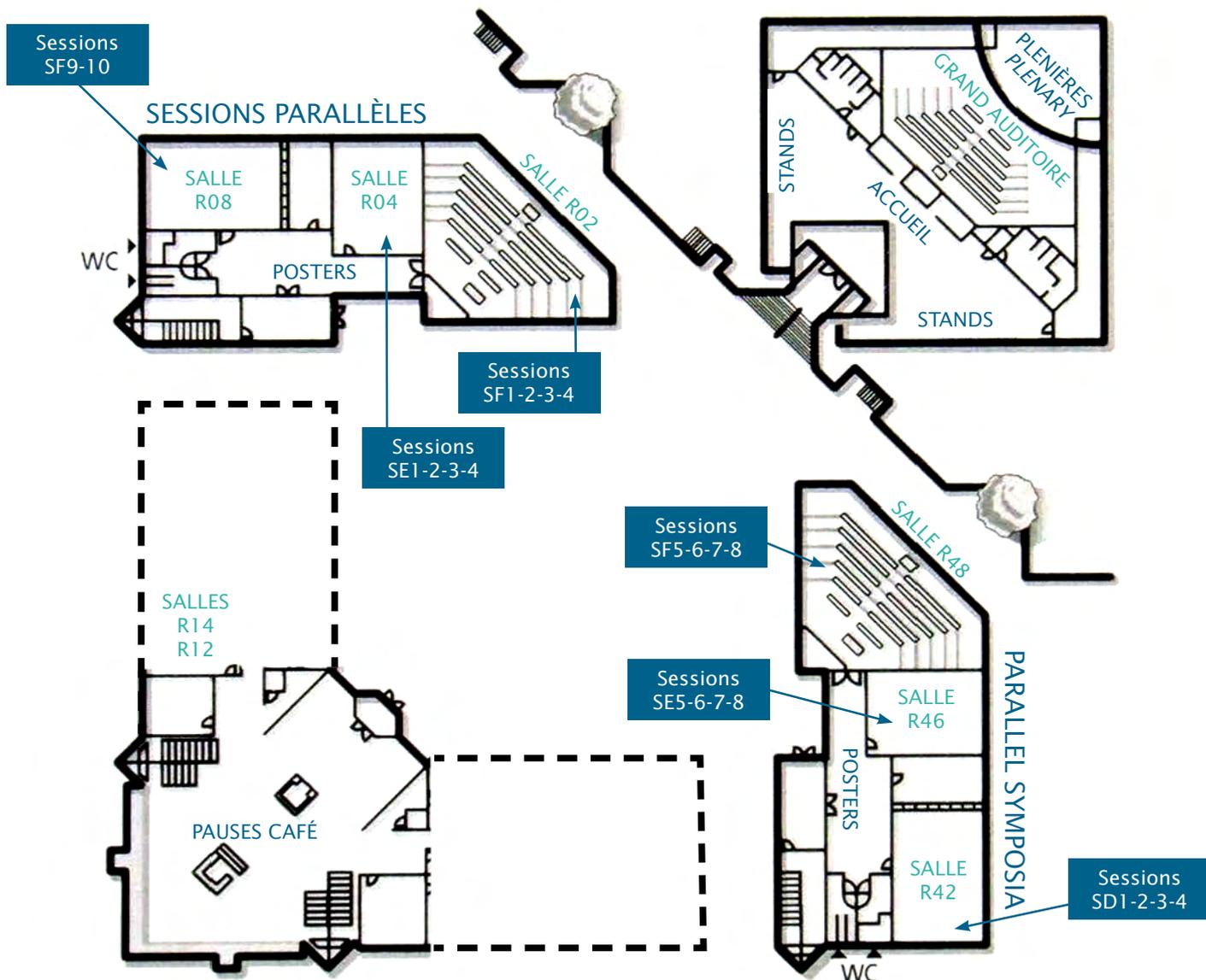
# INFORMATIONS PRATIQUES

## PRACTICAL INFORMATION / PRAKTISCHE INFORMATIONEN

Toutes les sessions se déroulent sur le site de la faculté des lettres, Espace Louis Agassiz 1, Neuchâtel

All sessions will take place at the Faculté des lettres, Espace Louis Agassiz 1, Neuchâtel

Alle Veranstaltungen finden in den Räumlichkeiten der Philosophischen Fakultät (Espace Louis Agassiz 1, Neuchâtel).



### Lieu du Congrès : Université de Neuchâtel (UNINE)

Espace Louis-Agassiz 1  
2000 Neuchâtel  
Bus 1 et 11 arrêt Gymnase

### Restaurant universitaire Scolarest / Cité Universitaire

Avenue Clos Brochet 10  
2000 Neuchâtel

### Musée d'art et d'histoire de Neuchâtel (MAHN)

Esplanade Léopold-Robert 1  
2001 Neuchâtel

### Péristyle

Hôtel de Ville de Neuchâtel  
Faubourg de l'Hôpital 2  
2000 Neuchâtel

### Hôtel DuPeyrou

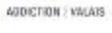
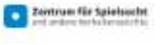
Avenue DuPeyrou 1  
2000 Neuchâtel

### Informations :

#### Desk d'enregistrement MCI

(hall du grand auditoire)  
+41 (0) 22 339 97 27  
Symposiumjeuexcessif14.reg@mci-group.com

# PARTENAIRES DE LA CONFÉRENCE

-  **ADDICTION | SUISSE** Addiction suisse
-  Association européenne pour la promotion de la santé
-  **AVMCT**  
Association vaudoise de médecins concernés par la toxicodépendance (AVMCT)
-  Azzardo e nuove dipendenze (Italia)
-  Clinique Belmont
-  **COROMA**  
Collège romand de médecine de l'addiction (COROMA)
-  Dettes conseil suisse
-  European Association for the Study of Gambling
-  **FACH  
VERBAND  
SUCHT**  
Fachverband Sucht, Zürich
-  Fédération addictions
-  Fédération française d'addictologie (OPPELIA)
-  **Fondation Neuchâtel Addictions**  
Fondation Neuchâtel Addictions (FNA)
-  **PHENIX**  
Fondation Phénix
-  **ADDICTION | VALAIS**  
Fondation Valais addiction
-  **FOSUMOS**  
Fosumos
-  **GREA**  
Groupement romand d'études des addictions (GREA)
-  **Gruppo  
Azzardo  
Ticino**  
Gruppo Azzardo Ticino Prevenzione (GATP)
-  **info  
drog**  
Infodrog
-  **IRGA**  
Istituto di ricerca sul gioco d'azzardo
-  **MiLDT**  
Mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie (MiLDT)
-  **Musée suisse du jeu**  
Musée suisse du jeu
-  **Pelican**  
Le Pelican, asbl, Bruxelles
-  **odj**  
Observatoire des jeux (France)
-  **Perspektive  
Thurgau**  
Perspektive Thurgau
-  **REPER**  
Reper
-  **Réseau fribourgeois de santé mentale**
-  **Rien ne va plus**
-  **Berner Gesundheit  
Santé bernoise**  
Santé bernoise
-  **HUG**  
Service d'addictologie, HUG, Genève
-  **S • S • A • M**  
Swiss Society of addiction medicine (SSAM)
-  **Swiss Gamers Network**
-  **Universitäre  
Psychiatrische  
Dienste Bern**  
Universitäre Psychiatrische Dienste Bern
-  **UPK**  
Universitäre Psychiatrische Kliniken Basel
-  **Zentrum für Spielsucht  
und andere Verhaltenssuchten**  
Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchten, Zurich