Journal of Gambling Issues
Issue 34, December 2016
http://igi.camh.net/doi/pdf/10.4309/jgi.2016.34.1
DOI: http://dx.doi.org/10.4309/jgi.2016.34.1

editorial/éditorial

Announcing the Winner of the Inaugural *JGI* Scholar's Award for Research Excellence (Category B: Cognitive, Developmental, Biobehavioral, and Neuroimaging Research)

Sherry H. Stewart, PhD, Editor-in-Chief

Last year, the Journal of Gambling Issues (*JGI*) launched a new initiative—the annual Scholar's Award. This new award was designed to highlight outstanding up-and-coming scholars in the gambling research field and to profile their work in an annual special issue. Post-doctoral fellows and graduate students in the problem gambling field were invited to submit their best articles to be considered for the award. All award submissions were simultaneously considered for publication in the Journal. We invited submissions in two streams: Category A—Clinical, Social, and/or Policy Research; and Category B—Cognitive, Developmental, Biobehavioral, and/or Neuroimaging Research. The *JGI* Editorial Board was successful in meeting its goal of using the award to increase submissions to the Journal from emerging gambling researchers. Specifically, we received a total of thirteen applications in response to the Scholar's Award call, seven for Category B and six for Category A. Articles submitted for the award underwent the usual double-blind peer review process that we use at the Journal for regular submissions. Manuscripts that passed the peer review process were then reviewed by one of two sets of judges, one set per stream, and drawn from the membership of the *JGI* Editorial Board. The respective judges for a given stream represented expertise across the broad research topics covered within the stream. To ensure transparency and fairness, those editorial board members who were supervising a trainee with a paper under consideration did not participate as a judge in that category where their trainee was competing. Submissions from trainees of the editor-in-chief were edited and processed by the associate editor. Neither person was involved in the judging process. The judges provided blind, independent evaluations of the manuscripts within their stream on the following dimensions: (1) design and conceptual innovation, (2) contribution to theory development, (3) literature coverage, (4) methodological rigor, and (5) analysis and discussion quality. Judges assigned scores of 1 to 10 to each article in each of the above five dimensions. The managing editor then calculated a total score from 5 to 50 for each paper for each judge. The three judges' scores were then totalled for each paper. The paper with the highest total score across judges was deemed the winning paper.

Given the relatively large number of submissions and the high rate of success of the submissions in the peer review process, we opted to publish the two streams of papers in two separate special sections of the Journal. The Category A winner was announced in the last issue of the Journal, where the six Category A papers were also published. In the current issue, we are devoting an indicated section to the publication of the seven Category B submissions, and we also announce here the winner of the Inaugural Scholar's Award for Category B: as noted, Cognitive, Developmental, Biobehavioral, and/or Neuroimaging Research.

All seven submissions in Category B passed the peer review process. The Category B judges had a challenging task in selecting a winner given the high quality of the submissions. In fact, it was quite a tight race! However, even when overall differences in the toughness of the judges were taken into account, a clear winner emerged.

It gives me great pleasure to announce the winner of the *JGI* Scholar's Award for Category B. Our inaugural winner is Dr. Amanda Hudson, a postdoctoral fellow from the Centre for Addiction Research at Dalhousie (CARD) in Halifax, Nova Scotia, Canada. She will be awarded a prize of $1000 Canadian in recognition of the high quality of her research contribution. Dr. Hudson conducted this study in the Gambling Laboratory in the Department of Psychology and Neuroscience at Dalhousie University as part of her postdoctoral research program. Dr. Hudson's research interests include applications of cognitive psychology to the understanding of addictive behaviors, gender and addictions, and understanding the role of hormones in women's addictive behaviors. Her winning paper is entitled "Eye on the prize: High-risk gamblers show sustained selective attention to gambling cues." Prior research has shown that problem gamblers selectively attend to gambling cues in the environment (e.g., Molde et al., 2010). However, the cognitive tasks that researchers have used in prior attentional bias research with problem gamblers have not been able to tease apart at which particular stage of processing the attentional bias to gambling stimuli is occurring. Prior studies also have failed to determine how selective the attentional bias is towards gambling stimuli (e.g., does the bias extend to negatively- and/or positively-valenced stimuli in the gamblers' environment?). Dr. Hudson and her colleagues made clever use of an attentional task called the Rapid Serial Visual Presentation (RSVP) task to address these important gaps in the literature. The RSVP task allows for identification of which stage of processing is biased—attentional orienting or maintenance/disengagement—by employing different time lags between distractors and targets. Dr. Hudson and her colleagues compared groups of gamblers who were either high-risk or low-risk using a version of the RSVP task that examined selective attention to gambling stimuli, emotionally-positive stimuli, and emotionally-negative stimuli.

Only the high-risk gamblers displayed a selective attentional bias towards the gambling stimuli, one that occurred at the attentional maintenance/disengagement stage of processing. In other words, the high-risk gamblers showed difficulty in moving their attention away from a gambling distractor once it had caught their

attention, and this bias occurred quite selectively towards gambling stimuli. In contrast, the low-risk gamblers showed some evidence, albeit less robust, of a more general bias towards both gambling and negatively-valenced stimuli. The presence of an attentional bias for negative stimuli is seen to some degree in the general population and has been discussed in terms of evolutionary adaptability (Bradley, Codispoti, Cuthbert, & Lang, 2001). Thus, the fact that the high-risk gamblers in Dr. Hudson's study showed no attentional bias whatsoever to negative cues is quite interesting. Dr. Hudson and her colleagues discuss evidence that in addictions, stimuli other than those related to the addictive disorder in question (i.e., gambling stimuli for problem gamblers) can lose their salience. The Hudson et al. study has important implications both theoretically and practically. In terms of theoretical implications, the identification of a selective attentional bias for gambling stimuli in high-risk gamblers that is specific to the attentional disengagement (rather than initial orienting) stage is crucial as it may help explain the maintenance of problem gambling. This finding suggests that even when attempting to refrain from gambling, a problem gambler may have tremendous difficulty disengaging his or her attention from gambling stimuli in the environment. This sustained attentional bias would presumably be more difficult to resist than a more fleeting problem with having one's attention initially drawn towards gambling stimuli. In terms of practical applications of the findings, in other areas of addiction, cognitive bias modification tools are being developed that can successfully retrain these attentional biases and in turn improve intervention outcomes (Schoenmakers et al., 2010). Dr. Hudson's study will help pave the path towards the development of similar interventions for treating the attentional biases demonstrated by problem gamblers, thus increasing the armamentarium of tools that problem gambling therapists have available for helping their problem gambling clients.

While Dr. Hudson's paper emerged as the award winner, the remaining six Category B submissions were of notably high quality as well. I will introduce briefly each of the remaining six papers here, in no particular order, save that they are grouped by subtheme (i.e., cognitive vs developmental). Four of these papers examined cognitive aspects of problem gambling—from the role of explicit cognitions like cognitive distortions and gambling motives to the role of implicit cognitions (i.e., cognitions that are at least initially outside of conscious awareness). One study by Dr. Marcus Juodis of Dalhousie University and his supervisor built upon prior work on subtyping gamblers on the basis of their primary motivations for gambling (e.g., gambling to cope with negative emotions vs. gambling to enhance excitement). Specifically, his paper validated a method for classifying gamblers as to their primary motivation for gambling, using archival data gathered from 158 pathological gamblers, and making accessible a user-friendly method for clinicians and researchers alike to subtype problem gamblers. A qualitative study by Dr. Tara Hahmann of the University of Toronto examined the utility of Toneatto's (1999) typology of gambling distortions for organizing the beliefs of 43 moderate-risk and problem slot machine gamblers. Toneatto's typology needed to be somewhat revised to capture the gambling-related cognitions reported by these slot machine players, suggesting that game type needs to be considered as a potentially important factor in

determining specific gambling-related cognitive distortions. Another qualitative study by Hannah Thorne of Central Queensland University and her colleagues examined factors that determine electronic gaming environmental preferences among a sample of 59 recreational and problem electronic gambling machine (EGM) players in Australia. One of the features mentioned more often by problem than recreational EGM players in determining their choice of gambling environment was the perceived probability of winning (e.g., cognitive distortions about a particular venue being "lucky")—a finding which underscores the social responsibility of venues to avoid creating environments that "feed in" to such problematic cognitions. Another pair of studies by Morgann Stiles of Dalhousie University and her colleagues examined regular gamblers' strength of memory associations between gambling and positive outcomes using a novel Gambling Behavior Outcome Association Task (G-BOAT) where participants responded to a series of positive outcome phrases (e.g., "having fun") with the first behaviors that came to mind. The number of responses generated that were gambling-related on the G-BOAT predicted gambling frequency over-and-above an established explicit gambling outcome expectancies measure underlining the importance of including such automatic memory association measures in future studies and pointing to the potential for targeting these memory associations in treatment.

The remaining two papers had a developmental focus. A cross sectional study by Dr. Jessica McBride of McGill University and her supervisor examined the overlap of gambling and video game playing among 1,229 adolescents and young adults. The results showed a substantial overlap of these two potentially addictive behaviors in this developmental phase, pointing to the need for future longitudinal research to determine whether adolescent video gaming is a risk factor for the development of problem gambling. A longitudinal study by Dr. Sean Mackinnon of Dalhousie University and his colleagues examined changes in personality over emerging adulthood from the perspective of the Five Factor Model of personality, and how those personality changes relate to gambling motives. The findings that increases in neuroticism over time predicted risky coping motives for gambling whereas increases in extraversion over time predicted risky enhancement motives for gambling provide useful information on who might best be targeted for motivation-matched preventative interventions in future.

I do hope you will enjoy reading this set of impressive contributions from these emerging scholars in the problem gambling field. The judges and the *JGI* editorial team have enjoyed this process very much.

I would like to extend our deep appreciation to the judges, Mr. Robert Murray (Category A), Dr. Vivien Rekkas (Category A), Mr. Wayne Skinner (Category A), Dr. David Hodgins (Category B), Dr. Nigel Turner (Category B), and Dr. Martin Zack (Category B). The judges put a great deal of time and effort into reading and rating the 13 submissions. We are very thankful for the contribution of their energy and expertise in making the first annual *JGI* Scholar Award such a success. I would also like to thank our associate editor, Dr. Serge Sévigny, and our managing editor,

Dr. Vivien Rekkas, for their dedicated assistance in helping me coordinate the judging, reviews, and processing of manuscripts for the special section.

Having had a successful response to our first call for Scholar Awards, the *JGI* is now pleased to announce our second annual Scholars Award for Research Excellence. Graduate students and postdoctoral fellows conducting research in problem gambling are once again invited to submit their best work for publication in a special section of the *JGI*. Again, articles are invited in two streams (Category A or Category B as described above). We particularly encourage papers using biobehavioral and neuroscience approaches to the understanding of problem gambling for submission to Category B as we did not have any entries in these two sub-disciplines submitted this year. For the complete details regarding the call for submissions, please consult the following link: http://jgi.camh.net/page/award. The first author of the winning article in each of the two streams will receive a prize of $1,000 Canadian. We look forward to receiving another round of excellent submissions from emerging scholars in the problem gambling field and to featuring these trainees' work in a future special issue or special section(s) of the Journal.

References

Bradley, M. M., Codispoti, M., Cuthbert, B. N., & Lang, P. J. (2001). Emotion and motivation I: Defensive and appetitive reactions in picture processing. *Emotion, 1*, 276–298. doi:10.1037/1528-3542.1.3.276

Molde, H., Pallesen, S., Sætrevik, B., Hammerborg, D. K., Laberg, J. C., & Johnsen, B. H. (2010). Attentional biases among pathological gamblers. *International Gambling Studies, 10*, 45–59. doi:10.1080/14459791003652501

Schoenmakers, T. M., de Bruin, M., Lux, I. F., Goertz, A. G., Van Kerkhof, D. H., & Wiers, R. W. (2010). Clinical effectiveness of attentional bias modification training in abstinent alcoholic patients. *Drug and Alcohol Dependence, 109*, 30–36. doi:10.1016/j.drugalcdep.2009.11.022

Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use & Misuse, 34*, 1593–1604. doi:10.3109/10826089909039417

****

Annonce du gagnant de la bourse inaugurale *JGI* pour l'excellence en recherche (Catégorie B pour la recherche cognitive, développementale, biocomportementale ou en neuroimagerie

Sherry H. Stewart, PhD, rédactrice en chef

L'an dernier, le *Journal of Gambling Issues (JGI)* a lancé une nouvelle initiative: la bourse annuelle *JGI* pour l'excellence en recherche. Cette nouvelle bourse a pour but de souligner la contribution exceptionnelle de chercheurs de la relève dans le domaine de la recherche sur le jeu et de faire connaître leurs travaux en les réunissant chaque année dans un numéro spécial. Les chercheurs postdoctoraux et les étudiants des cycles supérieurs qui effectuent des recherches sur les problèmes de jeu ont été invités à soumettre leurs meilleurs travaux pour l'obtention de la bourse. Tous les articles soumis ont en outre été évalués en vue de leur publication dans le *Journal*. Nous avons donc lancé l'invitation à soumettre un dossier dans l'un des deux volets: la catégorie A pour la recherche clinique, sociale ou politique; et la catégorie B pour la recherche cognitive, développementale, biocomportementale ou en neuroimagerie. Le comité de rédaction du *JGI* visait à ce que cette bourse serve de levier pour accroître la soumission d'articles par de nouveaux chercheurs, et cet objectif a été atteint. Ainsi, nous avons reçu au total treize propositions à la suite de l'appel visant l'attribution de la bourse, dont sept pour la catégorie B et six pour la catégorie A. Ces textes ont fait l'objet de l'examen à double insu par les pairs auquel sont habituellement soumis les articles soumis au *Journal*. Les manuscrits qui ont réussi l'examen par les pairs ont ensuite été évalués par un des deux groupes de juges – un groupe par catégorie – choisis parmi les membres du comité de rédaction du *JGI*. Les juges du groupe assigné à une catégorie réunissaient une expertise représentant l'éventail des sujets de recherche à l'intérieur de celle-ci. Pour assurer la transparence et l'équité du processus, les membres du comité de rédaction n'ont pas agi à titre de juges pour la catégorie où un stagiaire dont ils assuraient par ailleurs la supervision avait soumis un article en vue d'obtenir la bourse. Les juges ont évalué de manière indépendante et à l'aveugle les manuscrits de leur catégorie en fonction de cinq critères: 1) l'innovation sur les plans de la conception et des notions, 2) la contribution au développement théorique, 3) la couverture de la documentation, 4) la rigueur méthodologique et 5) la qualité de l'analyse et de la discussion. Les juges ont attribué à chaque article un pointage de 1 à 10 pour chacun de ces critères. La directrice de rédaction a ensuite calculé le pointage total de chaque article, sur une échelle de 5 à 50, en faisant la somme des notes accordées par chacun des juges. Le gagnant était celui qui obtenait le pointage total le plus élevé.

Étant donné le nombre relativement important de textes soumis et leur taux élevé de succès dans l'examen par les pairs, nous avons choisi de publier les deux catégories d'articles dans deux sections spéciales distinctes du *Journal*. Le gagnant de la catégorie A a été annoncé dans le dernier numéro, où nous avons aussi publié les six articles soumis et acceptés dans cette catégorie. Dans ce nouveau numéro, nous consacrons une section spéciale à la publication des sept articles soumis dans la catégorie B, en plus d'annoncer le gagnant de la bourse inaugurale d'excellence en recherche pour cette catégorie dédiée à la recherche cognitive, développementale, biocomportementale ou en neuroimagerie.

Les sept articles présentés dans la catégorie B ont réussi l'examen par les pairs. La très grande qualité des articles soumis a rendu difficile, pour les juges de la catégorie A, la tâche de sélectionner un gagnant. En fait, ce fut une course extrêmement serrée! Toutefois, même en tenant compte du fait que certains juges pouvaient être dans l'ensemble plus sévères que d'autres, un article gagnant est apparu clairement.

C'est avec grand plaisir que je vous présente la gagnante de la bourse de recherche *JGI* de la catégorie B. Notre première lauréate est la D^re^Amanda Hudson, chercheuse postdoctorale au Centre de recherche sur la toxicomanie de Dalhousie (CARD), à Halifax, en Nouvelle-Écosse, au Canada. Celle-ci recevra un prix de 1000$CAN, en reconnaissance de la qualité supérieure de sa contribution en recherche. La D^re^Hudson a réalisé l'étude en question au Laboratoire sur le jeu du Département de psychologie et de neurosciences de l'Université Dalhousie, dans le cadre de son programme de recherche postdoctoral. Ses recherches portent notamment sur l'application de la psychologie cognitive à la compréhension des comportements de dépendance, de la question du genre en lien avec les dépendances et du rôle des hormones dans les comportements de dépendance chez les femmes. L'article qui lui a valu la bourse s'intitule «Eye on the prize: High-risk gamblers show sustained selective attention to gambling cues». Des recherches antérieures avaient montré que les joueurs compulsifs perçoivent de manière sélective des indices environnementaux associés au jeu (p.ex., Molde et al., 2010). Toutefois les tâches cognitives précédemment utilisées par les chercheurs pour étudier la sélection attentionnelle chez les joueurs compulsifs n'avaient pas permis de déterminer avec précision à quelle étape du processus survient cette attention sélective aux stimulus associés au jeu. Les études antérieures n'étaient pas non plus parvenues à établir jusqu'à quel point les biais attentionnels étaient sélectifs à l'égard des stimulus associés au jeu (p.ex., la sélection se fait-elle à l'égard des stimulus de valence positive ou négative dans l'environnement des joueurs?). La D^re^Hudson et ses collègues ont utilisé judicieusement une tâche attentionnelle appelée « présentation visuelle sérielle rapide » (PVSR) afin de combler ces lacunes importantes dans la documentation scientifique. En utilisant des laps de temps variables entre des distracteurs et des cibles, la tâche de PVSR permet d'établir, en considérant l'orientation ou le maintien et le désengagement de l'attention, quelle étape du processus est sélective. La D^re^Hudson et ses collègues ont comparé des groupes de joueurs à risque élevé et à

risque faible en utilisant une version de la tâche de PVSR qui permet d'examiner l'attention sélective à l'égard de stimulus associés au jeu, associés à des émotions positives et associés à des émotions négatives.

Seuls les joueurs à risque élevé ont présenté un biais attentionnel sélectif à l'égard des stimulus associés au jeu, et celui-ci se produisait à l'étape du maintien ou du désengagement attentionnel. Autrement dit, les joueurs à risque élevé manifestent une difficulté à se détourner d'un distracteur associé au jeu une fois que celui-ci a attiré leur attention, et ce biais se produit de manière assez sélective à l'égard des stimulus liés au jeu. En comparaison, les joueurs à risque faible ont montré quelques signes, quoique moins marqués, d'un biais plus général à l'égard des stimulus associés au jeu et des stimulus associés à des émotions négatives. La présence d'un biais attentionnel à l'endroit des stimulus négatifs est observée à un certain degré dans l'ensemble de la population, et ce phénomène se rapporterait à l'adaptation évolutive (Bradley, Codispoti, Cuthbert, & Lang, 2001). Le fait que les joueurs à risque élevé ne présentent aucunement de biais attentionnel à l'endroit de signaux négatifs est une observation très intéressante découlant de l'étude de la D^{re}Hudson. La chercheuse et ses collègues examinent la possibilité d'une diminution, chez les personnes qui ont une dépendance, de l'influence de stimulus autres que ceux qui sont liés au trouble de dépendance en question (c.-à-d. les stimulus associés au jeu dans le cas des joueurs compulsifs). Leur étude a des implications théoriques et pratiques importantes. Sur le plan théorique, la reconnaissance d'un biais attentionnel sélectif à l'égard des stimulus associés au jeu qui correspondrait à l'étape du désengagement attentionnel (plutôt qu'à l'étape initiale de l'orientation) chez les joueurs à risque élevé est une contribution cruciale, car elle peut contribuer à expliquer le maintien de la dépendance au jeu. On peut en déduire que, même s'il tente de s'abstenir, un joueur compulsif risque d'éprouver d'énormes difficultés à désengager son attention de stimulus associés au jeu présents dans l'environnement. Ce biais attentionnel persistant risque d'être plus difficile à contrer que si le problème résidait dans le fait que l'attention de la personne est attirée initialement, de façon passagère, par des stimulus associés au jeu. Sur le plan pratique, des outils de modification des biais cognitifs ont été mis au point pour traiter d'autres types de dépendances et, en empêchant ces biais, ont permis d'améliorer les résultats des interventions (Schoenmakers et al., 2010). L'étude de la D^{re}Hudson contribuera à ouvrir la voie à des interventions du même type pour le traitement des biais attentionnels observés chez les joueurs compulsifs, ce qui enrichira la panoplie d'outils à la disposition des thérapeutes qui travaillent auprès de personnes qui présentent des problèmes de jeu.

Bien que l'article de la D^{re}Hudson se soit démarqué pour l'obtention de la bourse, les six autres articles soumis dans la catégorie B étaient aussi de très haute qualité. Je vais présenter brièvement chacune de ces contributions, sans autre ordre particulier que leur regroupement en sous-thèmes (c.-à-d. recherche cognitive ou développementale). Quatre de ces articles portent sur les aspects cognitifs du jeu compulsif – depuis le rôle des cognitions explicites, comme les distorsions cognitives et les raisons du jeu, jusqu'au rôle des cognitions implicites (c.-à-d. des cognitions dont la

personne, du moins au départ, n'a pas conscience). L'étude réalisée par le DrMarcus Juodis de l'Université Dalhousie et son superviseur prend appui sur des travaux antérieurs ayant établi un sous-typage des joueurs selon leurs motivations principales par rapport au jeu (p.ex., jouer pour faire face aux émotions négatives ou jouer pour atteindre un état d'excitation). Plus particulièrement, cet article valide une méthode de classification des joueurs en fonction de leur motivation principale par rapport au jeu, en se fondant sur des données d'archives provenant de 158 joueurs pathologiques, et met à la disposition tant des cliniciens que des chercheurs une méthode facilitant le classement des joueurs compulsifs en sous-types. L'étude qualitative de la D^re^Tara Hahmann, de l'Université de Toronto, porte sur la typologie des distorsions cognitives chez les joueurs proposée par Toneatto (1999) et sur l'utilité de celle-ci pour classifier les croyances de 43 joueurs de machines à sous à risque modéré et problématiques. Il a fallu revoir quelque peu la typologie de Toneatto pour rendre compte des cognitions relatives au jeu rapportées par les joueurs de machines à sous, ce qui tend à montrer que le type de jeu est susceptible de contribuer largement à définir les distorsions cognitives présentes de façon particulière chez des joueurs. Également qualitative, l'étude présentée par Hannah Thorne de l'Université du centre du Queensland et ses collègues s'intéresse aux facteurs qui déterminent les préférences à l'égard de l'environnement de jeu chez 59 joueurs de machines de jeu électroniques, en Australie. L'une des caractéristiques mentionnée plus souvent par les joueurs problématiques que par les joueurs récréatifs de machines de jeu électroniques concernant leur choix d'un environnement, c'est ce qu'ils estiment être la probabilité de gagner (p.ex., les distorsions cognitives au sujet d'un lieu particulier qui serait « chanceux ») – une observation qui met en évidence la responsabilité sociale des lieux de jeu pour ce qui est d'éviter de créer des environnements qui alimentent ces distorsions problématiques. Deux autres études présentées par Morgann Stiles de l'Université Dalhousie et ses collègues se sont penchées sur les associations mémorielles fortes observées chez des joueurs réguliers entre le jeu et des résultats positifs, cela à l'aide d'une nouvelle tâche d'association comportement de jeu-résultat – la Gambling Behavior Outcome Association Task (G-BOAT) – qui demandait aux participants de répondre à une série d'énoncés de résultats positifs (p.ex., « s'amuser ») en nommant les premiers comportements qui leur venaient à l'esprit. Compte tenu du nombre de réponses liées au jeu, qui dépassait le niveau attendu d'anticipation explicite de résultats selon le G-BOAT, il apparaît important d'inclure ce genre de test d'association mémorielle dans les études à venir et de considérer les bienfaits possibles de traitements qui cibleraient ces associations.

Les deux derniers articles étaient consacrés à la recherche développementale. Une étude transversale effectuée par la D^re^Jessica McBride de l'Université McGill et son superviseur s'est intéressée au chevauchement entre les jeux de hasard et les jeux vidéo chez 1229 adolescents et jeunes adultes. Les résultats ont montré un chevauchement important entre ces comportements susceptibles de devenir compulsifs à ce stade de développement, soulignant ainsi la nécessité de réaliser de nouvelles recherches longitudinales qui permettraient de déterminer si la pratique de jeux vidéo à l'adolescence est un facteur de risque dans le développement d'une dépendance au jeu.

L'étude longitudinale présentée par le DrSean Mackinnon de l'Université Dalhousie et ses collègues porte sur les changements de personnalité au cours du passage à l'âge adulte. En prenant comme référence le modèle des cinq facteurs de la personnalité, ces chercheurs ont examiné les liens possibles entre les changements de personnalité pouvant être observés et les raisons qui motivent les joueurs. L'étude a montré que l'augmentation progressive du névrosisme permet d'anticiper des motifs d'adaptation à risque par rapport au jeu, tandis que l'augmentation de l'extraversion au cours de cette période tend à prédire des motifs de renforcement à risque. Ces constats apportent un éclairage utile en ce qui a trait aux personnes les plus susceptibles de bénéficier d'interventions préventives ciblées selon les motivations.

J'espère que la lecture de cette série de contributions impressionnantes de la part de nouveaux chercheurs dans le domaine du jeu compulsif sera pour vous enrichissante. Les juges et l'équipe de rédaction du *JGI* ont participé avec un grand intérêt au processus.

J'aimerais vivement remercier les juges, M.Robert Murray (catégorie A), la D^re^Vivien Rekkas (catégorie A), M.Wayne Skinner (catégorie A), le D^r^David Hodgins (catégorie B), le D^r^Nigel Turner (catégorie B) et le D^r^Martin Zack (catégorie B). Ces personnes ont consacré beaucoup de temps et d'efforts à la lecture et à l'évaluation des treize articles soumis. Leur apport en tant qu'experts a contribué au succès de cette première bourse annuelle *JGI* pour l'excellence en recherche. Je tiens aussi à remercier notre rédacteur en chef adjoint, le D^r^Serge Sévigny, et notre directrice de rédaction, la D^re^Vivien Rekkas, qui m'ont considérablement aidée à coordonner l'évaluation et le traitement des manuscrits destinés à cette section spéciale.

Fort de cette réponse très positive à son premier appel, le *JGI* est maintenant heureux d'annoncer la tenue de son deuxième concours annuel en vue de l'attribution d'une bourse pour l'excellence en recherche. Nous invitons les étudiants des cycles supérieurs et les boursiers postdoctoraux dont les recherches portent sur les problèmes de jeu à présenter leurs meilleurs travaux en vue de leur publication dans la section spéciale du *JGI*. Nous recevrons encore cette fois des articles correspondant à deux regroupements, soit les catégories A et B décrites précédemment. Nous encourageons tout particulièrement la soumission d'articles qui adoptent des approches biocomportementales ou en neuroimagerie pour comprendre les problèmes de jeu, car aucun texte ne nous a été soumis cette année dans ces sous-catégories. Pour de plus amples renseignements concernant l'appel à soumission, veuillez consulter la page suivante: http://jgi.camh.net/page/award. Un prix de 1000$ CAN sera décerné au premier auteur de l'article sélectionné dans chaque catégorie. Nous nous préparons avec enthousiasme à recevoir d'excellents articles de la part de chercheurs de la relève qui s'intéressent aux problèmes de jeu et à publier éventuellement leurs travaux dans une ou plusieurs sections spéciales du *Journal*.

Références

Bradley, M. M., Codispoti, M., Cuthbert, B. N., & Lang, P. J. (2001). Emotion and motivation I: Defensive and appetitive reactions in picture processing. *Emotion, 1*, 276–298. doi:10.1037/1528-3542.1.3.276

Molde, H., Pallesen, S., Sætrevik, B., Hammerborg, D. K., Laberg, J. C., & Johnsen, B. H. (2010). Attentional biases among pathological gamblers. *International Gambling Studies, 10*, 45–59. doi:10.1080/14459791003652501

Schoenmakers, T. M., de Bruin, M., Lux, I. F., Goertz, A. G., Van Kerkhof, D. H., & Wiers, R. W. (2010). Clinical effectiveness of attentional bias modification training in abstinent alcoholic patients. *Drug and Alcohol Dependence, 109*, 30–36. doi:10.1016/j.drugalcdep.2009.11.022

Toneatto, T. (1999). Cognitive psychopathology of problem gambling. *Substance Use & Misuse, 34*, 1593–1604. doi:10.3109/10826089909039417

****