CRITERES DIAGNOSTIQUES

CIM-10 / ICD-10 (1993)

A. Episodes répétés de jeu (au moins deux épisodes) pendant au moins un an.
B. Ces épisodes ne rapportent aucun profit à la personne, mais ils se répètent malgré la présence d'une détresse personnelle et l'interférence avec le fonctionnement personnel dans la vie quotidienne.
C. Le sujet décrit un besoin intense de jouer, difficile à contrôler et déclare être incapable de s'arrêter de jouer par le seul effort de sa volonté.
D. Le sujet est préoccupé par des idées ou des images mentales réprésentant l'acte de jouer ou les circonstances qui l'entourent.

DSM-III-R (1987)

Comportement inadapté de jeu, comme en témoignent au moins 4 des critères suivants :

1 Le sujet est fréquemment préoccupé par le jeu ou esssaie d'obtenir de l'argent pour jouer.
2 Jeu fréquent comportant des enjeux importants ou se prolongeant pendant une durée supérieure à celle prévue.
3 Besoin d'augmenter l'importance ou la fréquence des paris pour atteindre l'état d'exitation désirée.
4 Agitation ou irritabilité quand il est impossible de jouer.
5 Perte répétées d'argent au jeu et lors de tentatives de regagner le lendemain l'argent perdu « pour se refaire ».
6 Efforts répétés pour arrêter ou restreindre cette activité.
7 Jeu fréquent lorsque les échéances sociales ou professionnelles sont imminentes.
8 Sacrifice d'importantes activités sociales, professionnelles ou récréatives pour le jeu.
9 Poursuite du jeu en dépit d'une incapacité à acquitter le montant de ses dettes ou de

problèmes sociaux, professionnels ou légaux significatifs, alors que le sujet se rend compte qu'il aggrave ces derniers en jouant

DSM IV (1994) : un questionnaire médical de 10 critères de comportements face au jeu (score de 1-2: joueur social, 3-4: joueur problématique, plus de 5; joueur pathologique)

Pratique inadaptée, persistante et répétée du jeu, comme en témoignent au moins cinq des manifestations suivantes.

1 Préoccupation par le jeu (par ex. préoccupation par la remémoration d'expériences de jeu passées ou par la prévision de tentatives prochaines, ou par les moyens de se procurer de l'argent pour jouer).

2 Besoin de jouer avec des sommes d'argent croissantes pour atteindre l'état d'excitation désiré.

3 Efforts répétés mais infructueux pour contrôler , réduire ou arrêter la pratique du jeu.

4 Agitation ou irritabilité lors des tentatives de réduction ou d'arrêt de la pratique du jeu.

5 Jouer pour échapper aux difficultés ou pour soulager une humeur dysphorique (par ex. des sentiments d'impuissance, de culpabilité, d'anxiété, de dépression).

6 Après avoir perdu de l'argent au jeu, retourne souvent jouer un autre jour pour recouvrer ses pertes (pour se « refaire »).

7 Ment à sa famille, à son thérapeute ou à d'autres pour dissimuler l'ampleur réelle de ses habitudes de jeu.

8 Commet des actes illégaux, tels que falsifications, fraudes, vols ou détournement d'argent pour financer la pratique du jeu.

9 Met en danger ou perd une relation affective importante, un emploi ou des possibilités d'étude ou de carrière à cause du jeu.

10 Compte sur les autres pour obtenir de l'argent et se sortir de situations financières désespérées dues au jeu

Merci d'entourer les réponses de votre choix. Merci de répondre à toutes les questions