

ANNEXE 4

Section jeu pathologique de la CIM-10 (Organisation mondiale de la santé, 1993)

F63.0 Jeu pathologique

Trouble consistant en des épisodes répétés et fréquents de jeu qui dominent la vie du sujet au détriment des valeurs et des obligations sociales, professionnelles, matérielles et familiales. Ces personnes peuvent mettre leur travail en péril, contracter des dettes importantes, mentir ou transgresser la loi pour obtenir de l'argent ou tenter d'échapper au paiement de leurs dettes. Le sujet décrit un besoin urgent de jouer, difficile à contrôler, s'accompagnant d'idées et d'images représentant l'acte de jouer et les circonstances qui l'entourent. Ces préoccupations et envies sont souvent plus importantes dans les périodes de tension accrue. Ce trouble est également appelé « jeu compulsif » ; mais ce terme semble moins approprié car d'une part le comportement n'est pas compulsif à proprement parler et d'autre part ce trouble n'a aucun rapport avec le trouble obsessionnel-compulsif.

Directives pour le diagnostic

La caractéristique essentielle est le jeu répété de façon persistante qui continue et prend souvent de l'ampleur malgré des répercussions sociales défavorables comme la ruine matérielle, la détérioration des relations familiales et la perturbation de la vie personnelle.

Inclure : jeu compulsif

Diagnostic différentiel. Le jeu pathologique doit être distingué :

- a) de l'habitude jouer et de faire des paris (Z72.6) (ces personnes jouent fréquemment par passion ou pour tenter de gagner de l'argent et peuvent réfréner leur habitude en cas de grosses pertes ou d'autres désagréments) ;
 - b) du jeu excessif chez les patients maniaques (F30) ;
 - c) du jeu chez les personnalités dyssociales (F60.2) (ces personnes font preuve de perturbations plus générales et durables du comportement social, à en juger par leurs actes agressifs ou d'autres manifestations de leur indifférence évidente à l'égard du bien-être et des sentiments d'autrui).
-