

## ANNEXE 3

**Section jeu pathologique du DSM-IV  
(*American Psychiatric Association, 1994 ;  
traduction française : Guelfi et coll., 1996*)****Critères diagnostiques du F63.0 [312.31] – Jeu pathologique**

---

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

- 1) préoccupation par le jeu (par exemple, 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) joue pour échapper aux difficultés ou pour soulager une humeur dysphorique (par exemple, 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 personnes 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
- B. La pratique du jeu n'est pas mieux expliquée par un épisode maniaque.
-