

Consultations au service « ausgespilt »

Le service m.e.s.h. du CePT - Centre de Prévention des Toxicomanies a élaboré, en collaboration avec le service « ausgespilt » de l'a.s.b.l. anonym glécksspiller, un questionnaire afin de mieux profiler les joueurs se présentant en consultation.

Ce questionnaire (Cf. Annexe 1 et 2 du présent document) a été établi sur base du BIG-S - Berliner Inventar zum Glücksspielverhalten¹, un questionnaire de dépistage sur le comportement face aux jeux de hasard développé par l'Interdisziplinäre Suchtforschungsgruppe Berlin (ISFB) en Allemagne. Ce questionnaire a été modifié avec l'accord des auteurs pour mieux refléter la réalité des joueurs consultant au Grand-Duché de Luxembourg, notamment en incluant les produits de jeux locaux et aussi en produisant une traduction française des questions.

Le questionnaire englobe des questions sur le type de jeu de hasard pratiqué, les fréquences de jeu, les critères pour diagnostiquer un usage problématique ou pathologique des jeux de hasard, et finalement une série de questions sur les conséquences personnelles de la pratique des jeux de hasard pour le joueur.

Recueil des questionnaires

30 questionnaires ont été remplis au service de consultation « ausgespilt », dont 3 en langue française et 27 en langue allemande. Ces questionnaires ont été transmis sous forme anonymisée au CePT, ce qui explique l'absence de toute donnée personnelle dans le présent rapport.

¹ Grüsser, S.M., Hesselbarth, U., Albrecht, U. & Mörsen, C.P. (2006). Berliner Inventar zum Glücksspielverhalten. Interdisziplinäre Suchtforschungsgruppe Berlin (ISFB)

Présentation des données

Dans les sections suivantes, nous allons présenter les données des questionnaires recueillis sur 30 joueurs en ce qui concerne leur comportement face aux jeux de hasard.

Dans un premier temps, nous allons procéder à une analyse descriptive des données des 30 joueurs en ce qui concerne la fréquence de jeu, le type de jeu, le diagnostic de jeu pathologique, les dettes et les conséquences personnelles de la pratique du jeu.

Les critères du DSM-IV seront également explicités puisque le BIG-S s'appuie sur ceux-ci pour poser le diagnostic de jeu pathologique.

Dans un second temps, nous allons discuter et interpréter les résultats obtenus afin de montrer la pertinence de la problématique concernée.

1. Durée et régularité du jeu

L'ensemble des 30 joueurs déclarent déjà avoir joué des jeux de hasard de manière régulière sur une période d'au moins 12 mois. Tous les joueurs jouent actuellement (c'est-à-dire au cours des 12 derniers mois) à des jeux de hasard de manière régulière.

En regardant les chiffres, il semble clair que la majorité des joueurs jouent de manière régulière depuis un minimum de 3 ans. On constate même que 10 personnes jouent de manière régulière depuis plus de 10 ans.

Uniquement 2 personnes ont fait l'objet d'un jeu régulier pendant seulement deux ans.

Jeu régulier pendant	Nombre de joueurs
1 à 2 ans	2
2 à 5 ans	11
5 à 10 ans	7
> 10 ans	10
Total	30

Tableau 1. *La durée de jeu régulier*

2. Type de jeu

L'étude porte sur 10 types de jeux :

- loto
- tickets à gratter
- loteries
- paris sportifs
- paris sur les courses de chevaux
- machines à sous
- jeux de hasard classiques (au casino p.ex. la roulette, Blackjack...)
- jeux de cartes/ jeux de dés avec mise d'argent (p.ex. Poker, Skat...)
- Zubito
- autres jeux avec mise d'argent (p.ex. via téléphone portable, télévision...)

Afin d'avoir une meilleure vue sur la fréquence de jeu et le nombre de jeux joués, nous avons mesuré pour chacun de nos trente joueurs le nombre ainsi que le type de jeux joués.

La figure 1 ci-dessous présente le nombre de jeux pratiqués par les joueurs.

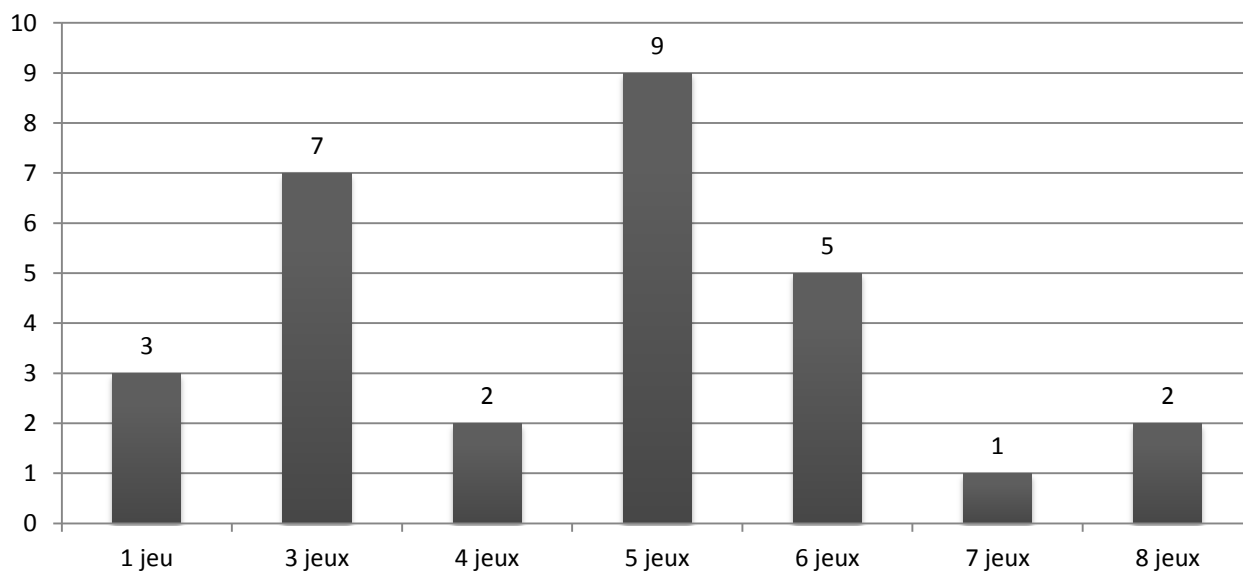


Figure 1. Le nombre de joueurs pratiquant entre 1 et 8 jeux.

Nous constatons donc que certains joueurs (3/30) privilégient exclusivement un seul jeu (2 joueurs jouent exclusivement aux machines à sous et 1 joueur se consacre entièrement aux jeux de cartes) alors que d'autres jouent jusqu'à huit jeux en même temps.

En ce qui concerne le type du jeu, on constate des fréquences de jeu très hétérogènes.

Le tableau ci-dessous regroupe les divers types de jeux et le nombre de nos joueurs y étant adeptes, et leurs fréquences de jeu respectives.

1. Loto	26/30	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 16 jouent moins d'une fois par semaine ▪ 2 jouent une à deux fois par semaine ▪ 8 jouent plus de deux fois par semaine
2. Tickets à gratter	24/30	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 14 jouent moins d'une fois par semaine ▪ 6 jouent une à deux fois par semaine ▪ 4 jouent plus de deux fois par semaine
3. Loterie	11/30	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 9 jouent moins d'une fois par semaine ▪ 2 jouent une à deux fois par semaine
4. Paris sportifs	7 /30	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 4 jouent moins d'une fois par semaine ▪ 2 jouent une à deux fois par semaine ▪ 1 joue plus de deux fois par semaine
5. Paris sur les courses de chevaux	4 /30	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 4 jouent moins d'une fois par semaine
6. Machines à sous	19/30	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 2 jouent moins d'une fois par semaine ▪ 6 jouent une à deux fois par semaine ▪ 11 jouent plus de deux fois par semaine
7. Jeux de hasard classiques (roulette...)	16/30	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 6 jouent moins d'une fois par semaine ▪ 4 jouent une à deux fois par semaine ▪ 6 jouent plus de deux fois par semaine
8. Jeux de cartes/dés (Poker..)	13/30	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 3 jouent moins d'une fois par semaine ▪ 5 jouent une à deux fois par semaine ▪ 5 jouent plus de deux fois par semaine
9. Zubito	6/30	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 3 jouent moins d'une fois par semaine ▪ 1 jouent une à deux fois par semaine ▪ 2 jouent plus de deux fois par semaine
10. Autres jeux avec mise d'argent (téléphone...)	7/30	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 4 jouent une à deux fois par semaine ▪ 3 jouent plus de deux fois par semaine

Tableau 3. Le nombre de joueurs pratiquant les dix types de jeux et leur fréquence de jeu respective

Les types de jeu les plus fréquemment cités sont les tickets à gratter, le loto, les machines à sous, et les jeux de hasard classiques. Ensuite viennent les jeux de cartes /dés et la loterie qui sont moyennement pratiqués.

En ce qui concerne les autres jeux, tels que le Zubito, les paris sportifs, les paris sur les courses de chevaux ou encore les autres jeux avec mise d'argent, la pratique n'est pas très répandue parmi nos joueurs.

Une pratique relativement répandue parmi nos joueurs (16/30 joueurs) est également de jouer des jeux de hasard sur Internet.

En regardant les jeux les plus pratiqués par les joueurs, on s'aperçoit que la fréquence de jeu ne correspond plus à l'ordre précédemment établi par les types de jeu les plus fréquemment cités.

Parmi ces jeux, on constate que la majorité montre une fréquence d'une à deux fois par semaine.

Cependant, en ce qui concerne les machines à sous, on remarque une fréquence plus élevée (11/19), c'est-à-dire plus de deux fois par semaine. Le loto vient en deuxième place avec 8 joueurs sur 23 jouant plus de deux fois par semaine. En troisième lieu, nous trouvons les jeux de hasard avec 6 joueurs sur 16. Ensuite, viennent les jeux de cartes ou de dés avec une fréquence de 5 sur 13 joueurs qui jouent plus de deux fois par semaine.

Comme nous le voyons les tickets à gratter, qui correspondent au type de jeu le plus pratiqué, ne présentent qu'une fréquence de 4 sur 24 joueurs.

En ce qui concerne les jeux les moins souvent pratiqués, on peut remarquer que le Zubitto et les autres jeux avec mise d'argent montrent la fréquence de jeu la plus élevée avec 2 et 3 joueurs jouant plus de deux fois par semaine.

Les autres jeux montrent un taux de fréquence relativement bas et ainsi proportionnel à leur taux de pratique.

3. Diagnostic de jeu pathologique selon le BIG-S

Le BIG-S se base en partie sur les 10 critères du DSM-IV du jeu pathologique. Selon le nombre de réponses affirmatives aux diverses questions basées sur le DMS-IV (question 4 à 17), les joueurs auront un score (qui ne peut excéder 10). Ce score permettra de se rapprocher d'un diagnostic du jeu pathologique, notamment :

- un score de 1 à 2 points indique un *comportement à risque* face au jeu pathologique
- un score de 3 à 4 points indique un *comportement problématique* face au jeu pathologique
- à partir d'un score de 5 points le *diagnostic du jeu pathologique est probable*

Le tableau ci-dessous présente le score des 30 joueurs aux questions 4 à 17 du BIG-S, permettant ainsi de poser un diagnostic de jeu pathologique.

Score des joueurs			
joueur 1	5,5/10	joueur 16	6,5/10
joueur 2	8,/10	joueur 17	9,5/10
joueur 3	9/10	joueur 18	6,5/10
joueur 4	9,5/10	joueur 19	10/10
joueur 5	6,5/10	joueur 20	8/10
joueur 6	6/10	joueur 21	7,5/10
joueur 7	5/10	joueur 22	8/10
joueur 8	6,5/10	joueur 23	8/10
joueur 9	4,5/10	joueur 24	9/10
joueur 10	7/10	joueur 25	7,5/10
joueur 11	9,5/10	joueur 26	6,5/10
joueur 12	8,5/10	joueur 27	7,5/10
joueur 13	4,5/10	joueur 28	8/10
joueur 14	4,5/10	joueur 29	8,5/10
joueur 15	8,5/10	joueur 30	6,5/10

Tableau 5. Le score des joueurs au questionnaire basé sur le DSMIV du jeu pathologique.

Selon le BIG-S on peut en déduire que nous avons 3 joueurs présentant un *comportement problématique* face aux jeux, et 27 joueurs pour lesquels le *diagnostic du jeu pathologique est probable*. Notons que la majorité des joueurs (25 de 27 joueurs) présentent un score bien supérieur à 5.

Si nous regardons les réponses aux questions 4 à 17 individuellement, nous constatons que :

- **30/30** des joueurs ont augmenté les mises, la durée ou la fréquence de leur jeu de manière considérable.
- **24/30** des joueurs affirment que le jeu de hasard (sur une durée de jeu ou une mise d'argent constante) les a déjà laissés sur leur faim, de sorte à y avoir consacré plus de temps ou argent

- **30/30** des joueurs ont, à plusieurs reprises, consacré plus de temps ou misé plus d'argent à un jeu d'hasard qu'ils ne l'avaient prévu initialement
- **25/30** des joueurs affirment avoir essayé, à plusieurs reprises et sans succès, de contrôler, limiter ou voire arrêter leurs habitudes face aux jeux de hasard.
- **26/30** des joueurs se sont déjà senties agités, irrités et vraiment mal du fait de ne pas jouer ou de jouer moins
- **21/30** des joueurs avouent que leurs réflexions ont déjà souvent gravité, voire en permanence et pendant plusieurs jours d'affilée, autour des jeux de hasard même lors des jours où ils ne jouaient pas.
- **28/30** des joueurs expliquent avoir déjà joué avec la ferme intention de regagner de l'argent perdu au jeu.
- **23/30** des joueurs expliquent qu'ils ont déjà joué à des jeux de hasard afin de se distraire des problèmes ou d'atténuer des sensations ou sentiments négatifs (p. ex. stress, peur, culpabilité)
- **12/30** des joueurs affirment que les jeux de hasard ont déjà mis en danger leur travail ou carrière professionnelle (p. ex. absentéisme, négligence de responsabilités professionnelles importantes)
- **21/30** des joueurs ont eu un comportement face au jeu qui a déjà entraîné des problèmes familiaux persistants ou accablants, respectivement des disputes avec les membres de leurs familles ou avec leurs amis
- **27/30** des joueurs ont déjà caché la vérité à leur famille, amis ou autres personnes, afin que ceux-ci n'apprennent pas la fréquence des jeux d'hasard et le montant des pertes
- **26/30** des joueurs ont déjà caché des choses - liées à leurs habitudes de jeu - à la famille, aux amis ou à d'autres personnes
- **17/30** des joueurs ont déjà emprunté de l'argent à la famille, à des amis ou à d'autres personnes (p.ex. banque, l'institution de crédit etc.) afin de pouvoir jouer ou sauver une situation financière difficile, causée par les habitudes de jeu
- **9/30** des joueurs ont déjà dérobé de l'argent ou se sont déjà procuré de l'argent illégalement (p.ex. émis de faux chèques, détournement d'argent, etc.) afin de pouvoir financer leurs habitudes de jeu

4. Dettes

Comme nous pouvons le constater le jeu peut très facilement créer des dettes. C'est le cas pour plus de la moitié de nos joueurs.

Le montant des dettes diffère fortement entre les joueurs. Le montant le plus bas est 1000 euros et le montant le plus haut s'élève à 140 000 euros.

Le tableau ci-dessous montre le nombre de joueurs associé au montant des dettes correspondantes.

Dettes	Nombre de joueurs
0	12
1000	1
2300	1
2800	1
3500	1
4500	1
5500	1
6500	1
10000	1
11000	2
12000	1
13000	1
25000	1
37000	1
80000	1
100000	2
140000	1
Total 565.100	30

Tableau 6. *Le montant des dettes des trente joueurs.*

La somme totale des dettes des 30 joueurs correspond à 565.100 euros. Notons que 12 des joueurs n'ont pas de dettes, ce qui signifie que cette somme d'endettement concerne uniquement 18 des joueurs.

5. Conséquences personnelles de la pratique du jeu

Tous les joueurs (30/30) ont déjà ressenti des conséquences négatives découlant de leurs habitudes de jeu. Les répercussions négatives touchent tous les domaines, en l'occurrence le domaine professionnel, le domaine financier, le domaine social, le domaine légal et finalement, le domaine de la santé.

Problèmes professionnels	10/30	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Retards (4 nominations) ▪ pertes d'emplois (3 nominations) ▪ abandon d'études (1 nomination) ▪ conflits (1 nomination) ▪ pas spécifiquement indiqué (2 nominations)
Problèmes financiers	17/30	<ul style="list-style-type: none"> ▪ dettes (11 nominations) ▪ vente de la maison (1 nomination) ▪ peu d'argent (1 nomination) ▪ pas spécifiquement indiqués (5 nominations)
Problèmes sociaux	28/30	<ul style="list-style-type: none"> ▪ mensonges (15 nominations) ▪ conflits (11 nominations) ▪ disputes (4 nominations) ▪ rupture (2 nominations) ▪ perte d'amis (2 nominations) ▪ problèmes relationnels (2 nominations) ▪ bagarres (1 nomination) ▪ le couple (1 nomination) ▪ l'isolation (1 nomination) ▪ manque d'argent et impolitesse (1 nomination) ▪ divorce (1 nomination) ▪ pas spécifiquement indiqué (4 nominations)
Conflits avec la loi/délinquance liée à l'acquisition d'argent	5/30	<ul style="list-style-type: none"> ▪ détournements de fonds (3 nominations) ▪ fuite à l'étranger à cause de dettes (1 nomination) ▪ pas spécifiquement indiqué (1 nomination)
Problèmes de santé	24/30	<ul style="list-style-type: none"> ▪ troubles du sommeil, nervosité, stress et dépression (4 nominations) ▪ dépressions (2 nominations) ▪ insomnies, stress et nervosité (2 nominations) ▪ nervosité et stress (2 nominations) ▪ insomnies (2 nominations) ▪ fatigue (1 nomination) ▪ sommeil et stress (1 nomination) ▪ se sent souvent mal (1 nomination) ▪ mal au dos (1 nomination) ▪ maux d'estomac, courbatures et obésité (1 nomination) ▪ pas spécifiquement indiqué (6 nominations)

Tableau 4. Les domaines affectés par les habitudes de jeu.

Discussion

Dans cette section, nous allons reprendre les résultats et les points les plus importants et les inscrire dans une analyse un peu plus qualitative.

En regardant la durée et régularité de jeu, on constate que nos joueurs sont majoritairement des joueurs réguliers qui pratiquent le jeu depuis trois, cinq voire dix ans. Seule une minorité des joueurs (deux sur trente) jouent depuis seulement un an.

Les habitudes de jeux et types de jeux sont très variés parmi les joueurs, mais on constate une tendance à jouer plusieurs jeux en même temps. Neuf sur trente des joueurs jouent cinq jeux simultanément. Sept des joueurs jouent trois jeux simultanément et cinq jouent six jeux simultanément. En effet, seuls trois joueurs restent fidèles à un seul jeu.

La fréquence de jeu relative à ces divers types de jeux est très variée selon les joueurs mais on constate que de nombreux joueurs jouent plus de deux fois par semaine et cela parfois plusieurs jeux simultanément (p.ex. les jeux de hasard et les jeux de cartes).

On remarque également que pour certains joueurs, il existe un jeu qui est pratiqué à une fréquence plus haute (plus de deux fois par semaine) et que les autres jeux sont pratiqués en parallèle mais à une fréquence plus basse (soit moins d'une fois par semaine, soit entre une et deux fois par semaine).

Le diagnostic du jeu pathologique du BIG-S permet de représenter très clairement la situation pour les joueurs. Vingt-sept des joueurs peuvent être diagnostiqués comme des « joueurs pathologiques probables ». Seuls trois joueurs présentent un « comportement problématique » face aux jeux de hasard. Le seuil à partir duquel le diagnostic de jeu pathologique est probable est de cinq (score de 5 sur 10).

Notons que presque tous nos joueurs ont largement dépassé ce seuil. Vingt-quatre des joueurs ont un score plus élevé que 6, quatorze des joueurs ont un score plus élevé que 8, cinq des joueurs ont un score de 9 ou plus et un joueur a même atteint le score maximal de 10.

Les dix critères de DSM-IV sont observables chez la majorité des joueurs.

Tous les joueurs ont augmenté les mises, la durée et la fréquence de leur jeu de manière considérable. La totalité des joueurs a consacré plus de temps et d'argent aux jeux alors qu'elle ne l'avait pas prévu initialement. 83% des joueurs affirment avoir essayé, à plusieurs reprises et sans succès, de contrôler, de limiter ou voire d'arrêter les jeux de hasard. 87% des joueurs parlent d'une agitation, une irritation et un véritable malaise quant à une limitation ou un arrêt de jeu.

70% des joueurs avouent que leurs pensées sont en permanence centrées autour des jeux d'hasard et cela même lors des jours où ils ne jouent pas.

Comme nous le remarquons avec 93% des joueurs, il arrive souvent que le jeu soit un moyen de regagner de l'argent perdu au préalable. Pour une majorité, le jeu est également un moyen de distraction, d'évasion et de refoulement de sentiments négatifs.

40% des joueurs affirment que les jeux de hasard ont déjà mis en danger leur travail et/ou leur carrière professionnelle.

Comme en témoignent 70% des joueurs, le cadre familial est également un domaine très touché et perturbé à cause du jeu.

En ce qui concerne 57% des joueurs, l'argent nécessaire au jeu a été emprunté à la famille, à l'entourage ou à d'autres organismes tels que la banque ou l'institution de crédit. L'emprunt est également utilisé pour sortir de difficultés financières.

30% des joueurs affirment même avoir dérobé de l'argent ou avoir utilisé des moyens illicites pour pouvoir financer leurs habitudes de jeu.

Globalement, on peut constater des comportements semblables parmi tous les différents joueurs.

Les joueurs pathologiques ont certaines caractéristiques communes qui permettent de faire un diagnostic sur base du DSM-IV.

La préoccupation constante par le jeu, le besoin d'accroître le montant d'argent, le manque de contrôle et d'équilibre dans le jeu, l'organisation mensongère, la contrainte de jouer pour recouvrer les pertes et dettes, une grande agitation et irritabilité en cas d'arrêt de la pratique du jeu, la mise en danger des domaines professionnels, financiers et familiaux, l'utilisation de moyens frauduleux pour pouvoir jouer sont autant d'indices que l'on ne se trouve plus face à un comportement normal mais bien à un comportement pathologique.

Il semble donc que de tels joueurs ne sont plus maîtres de leur comportement en ce qui concerne le jeu. Les montants des dettes pour certains joueurs parlent d'eux-mêmes.

En effet, tous les joueurs témoignent de conséquences négatives causées par le jeu pathologique. Les répercussions négatives touchent tous les domaines, notamment le domaine professionnel, le domaine financier, le domaine social et la santé n'en est pas non plus épargnée.

En ce qui concerne le domaine professionnel, 33% des joueurs témoignent de problèmes professionnels ensuivis par le jeu, notamment des retards au travail, des pertes d'emplois, des conflits et des abandons.

57% des joueurs sont touchés par les problèmes financiers, dont les dettes sont les plus fréquemment citées.

Les conflits avec la loi sont également une problématique du jeu pathologique. 17% personnes ont fait l'objet d'une délinquance liée à l'acquisition d'argent, en l'occurrence de détournement de fonds et de fuite à l'étranger à cause de dettes.

Néanmoins, le domaine le plus touché reste le domaine social. Seules deux personnes ne se plaignent pas de problèmes sociaux. Les relations sociales sont fortement perturbées à cause des nombreux mensonges et cachotteries des joueurs pathologiques ainsi que des fréquentes disputes et conflits.

La santé est le deuxième domaine le plus touché. 80% des joueurs se plaignent de problèmes de santé tels qu'une grande nervosité, un stress omniprésent, une dépression, un profond malaise et enfin les insomnies et troubles du sommeil, qui sont très souvent cités.

Ce mal être peut aller jusqu'aux idées suicidaires, comme il en est le cas pour neuf de nos joueurs. En effet, même quatre personnes ont déjà fait une tentative de suicide.

Comme nous pouvons le constater, le jeu pathologique a des répercussions sur la vie des joueurs, mais également sur la vie de leur entourage.

On peut également remarquer la complexité des problèmes des joueurs pathologiques, qui sont en difficultés à cause du jeu et qui essayent de s'en sortir en ayant à nouveau recours au jeu. Il s'agit là d'un cercle vicieux qui doit être désamorcé.

Le jeu pathologique ne permet plus de vivre dans la normalité c'est-à-dire de manière adéquate et équilibrée mais entraîne un nombre d'effets néfastes dans la vie des joueurs.

C'est pour cette raison qu'il est primordial de procéder à un traitement adéquat afin de trouver une solution et prévenir de rechutes. Pour ce faire, il est indispensable de faire appel à des professionnels qui peuvent offrir l'encadrement nécessaire pour retrouver une vie équilibrée.

Luxembourg, le 4 août 2014

Katia Duscherer,
Carlos Paulos,
Angela Laera

Annexe 1

BIG (Berliner Inventar zum Glücksspielverhalten) Questionnaire sur le comportement face aux jeux de hasard, Berlin - Dépistage (BIG-S) -

1. Auxquels des types de jeux suivants avez-vous déjà joué au cours de votre vie ?

jamais	Moins d'une fois par semaine	Une à deux fois par semaine	Plus de deux fois par semaine	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Loterie / Loto sportif / Keno
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tickets à gratter
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Loterie (loterie à la télévision, loterie par classes)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Paris sportifs
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Paris sur les courses de chevaux
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Machines à sous
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Jeux de hasard classiques (au casino p.ex. roulette, black jack...)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Jeux de cartes, jeux de dés avec mise d'argent (p.ex. poker, skat...)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Zubito
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Autres jeux avec mise d'argent (p.ex. via le téléphone portable, la télévision...)

2. Avez-vous déjà joué à des jeux de hasard de manière régulière sur une période d'au moins 12 mois ?

Oui Non

Si oui :

Au total, pendant combien de temps avez-vous joué de manière régulière ?

- 1 à 2 ans
 2 à 5 ans
 5 à 10 ans
 Plus de 10 ans

Jouez-vous actuellement (c.-à-d. au cours des 12 derniers mois) à des jeux de hasard de manière régulière ?

Oui Non

3. Avez-vous déjà joué à des jeux de hasard sur Internet ?

Oui Non

- | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| 4. Depuis que vous avez commencé à jouer, avez-vous augmenté vos mises, la durée ou la fréquence du jeu de manière considérable ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Oui | Non |
| 5. Est-ce que le jeu de hasard – sur une durée de jeu constante et/ou à une mise d'argent constante - vous a déjà laissé sur votre faim, de sorte que vous y avez consacré plus de temps et/ou misé plus d'argent ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Oui | Non |
| 6. Est-ce qu'il vous est déjà arrivé, à plusieurs reprises, de consacrer plus de temps à un jeu de hasard ou de miser plus d'argent que vous ne l'aviez prévu initialement ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Oui | Non |
| 7. Avez-vous déjà essayé, à plusieurs reprises et sans succès, de contrôler votre comportement face au jeu, de limiter vos habitudes de jeu ou d'arrêter complètement les jeux de hasard ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Oui | Non |
| 8. Vous êtes-vous déjà senti agité ou irrité, respectivement vous êtes-vous déjà senti vraiment mal du fait de ne pas jouer ou de jouer moins ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Oui | Non |
| 9. Vos réflexions ont-elles déjà gravité souvent, voire en permanence, pendant plusieurs jours d'affilée, autour des jeux de hasard (p.ex. se souvenir d'expériences passées, planifier le prochain jeu, réfléchir à la manière d'acquérir de l'argent pour aller jouer), même si vous n'aviez pas joué pendant ces jours ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Oui | Non |
| 10. Avez-vous déjà joué avec la ferme intention de regagner l'argent perdu au jeu ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Oui | Non |
| 11. Avez-vous déjà joué à des jeux de hasard afin de vous distraire de vos problèmes ou d'atténuer des sensations ou des sentiments négatifs (p.ex. stress, peur, culpabilité) ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Oui | Non |
| 12. Avez-vous déjà mis en danger votre travail ou votre carrière professionnelle à cause des jeux de hasard (p.ex. absentéisme, négliger des responsabilités professionnelles importantes) ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Oui | Non |
| 13. Votre comportement face au jeu a-t-il déjà entraîné des problèmes familiaux persistants ou accablants, respectivement des disputes avec les membres de votre famille ou avec vos amis ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Oui | Non |
| 14. Avez-vous déjà caché la vérité à votre famille, à vos amis ou à d'autres personnes, afin que ceux-ci n'apprennent pas à quelle fréquence vous jouez ou à combien s'élèvent vos pertes aux jeux de hasard ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Oui | Non |
| 15. Avez-vous déjà caché des choses, liées à vos habitudes de jeu, à votre famille, à des amis ou à d'autres personnes ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Oui | Non |
| 16. Avez-vous déjà emprunté de l'argent à votre famille, à vos amis ou à d'autres personnes (p.ex. banque, institution de crédit, etc.) afin de pouvoir jouer ou de vous sauver d'une situation financière difficile, causée par vos habitudes de jeu ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Oui | Non |
| 17. Avez-vous déjà dérobé de l'argent ou vous êtes-vous déjà procuré de l'argent illégalement (p.ex. émis de faux chèques/ des chèques sans provision, détourné de l'argent, etc.) afin de pouvoir financer vos habitudes de jeu ? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Oui | Non |

18. **Avez-vous actuellement des dettes en raison de vos habitudes de jeu ?**
Si oui, à quel montant s'élèvent-elles? Environ _____ euros. **Oui Non**
19. **Avez-vous déjà ressenti des conséquences négatives découlant de vos habitudes de jeu ?**
- (Plusieurs réponses possibles)
- Aucune
- Problèmes professionnels (p.ex. retards, ennuis avec votre supérieur, perte de votre emploi)
Si oui, lesquels : _____

- Problèmes financiers (p.ex. dettes, insolvabilité)
Si oui, lesquels : _____

- Problèmes sociaux (p.ex. mensonges, disputes, conflits dans vos relations sociales)
Si oui, lesquels : _____

- Conflits avec la loi / délinquance liée à l'acquisition d'argent (p.ex. condamnations, détournement d'argent)
Si oui, lesquels : _____

- Problèmes de santé (p.ex. troubles du sommeil, nervosité, stress, dépression)
Si oui, lesquels : _____

20. **Avez-vous déjà pensé au suicide en raison de / suite à vos habitudes de jeu ?**
Oui Non
21. **Avez-vous déjà fait une tentative de suicide ?**
Oui Non

Annexe 2

Berliner Inventar zum Glücksspielverhalten - Screening (BIG-S) -

1. Welche der folgenden Spielformen haben Sie jemals gespielt?

niemals	Weniger als einmal pro Woche	ein- bis zweimal pro Woche	Häufiger als zweimal pro Woche	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lotto / Totto / Keno
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Rubellose
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lotterien (Fernsehlotterie/ Klassenlotterie)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sportwetten
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pferdewetten
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Geldspielautomaten
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	klassische Glücksspiele (in Spielbanken z. B. Roulette, Black Jack...)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Karten-, Würfelspiele mit Geldeinsatz (z. B. Poker, Skat...)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Zubito
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	andere Spiele mit Geldeinsatz (z. B. Über Handy, TV...)

2. Haben Sie jemals regelmäßig über einen Zeitraum von mindestens 12 Monaten Glücksspiele gespielt?

Ja Nein

Wenn ja:

Wie lange haben Sie insgesamt in Ihrem Leben regelmäßig gespielt?

- 1 bis 2 Jahre
 2 bis 5 Jahre
 5 bis 10 Jahre
 mehr als 10 Jahre

Spielen Sie zur Zeit (d.h. innerhalb der letzten 12 Monate) regelmäßig Glücksspiele?

Ja Nein

3. Haben Sie jemals Glücksspiele über das Internet gespielt?

Ja Nein

- | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| 4. Haben Sie, seitdem Sie angefangen haben zu spielen, Ihre Einsätze, die Spieldauer oder Spielhäufigkeit deutlich erhöht? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Ja | Nein |
| 5. Hat Sie das Glücksspiel jemals bei gleichem Zeitaufwand und/oder Geldeinsatz zunehmend weniger befriedigt, so dass sie mehr Zeit und/oder Geld eingesetzt haben? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Ja | Nein |
| 6. Haben Sie schon mehrmals mehr Zeit oder Geld für das Glücksspiel eingesetzt, als Sie sich eigentlich vorgenommen hatten? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Ja | Nein |
| 7. Haben Sie schon mehrmals erfolglos versucht, Ihr Spielverhalten zu kontrollieren, einzuschränken oder ganz mit dem Glücksspiel aufzuhören? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Ja | Nein |
| 8. Haben Sie an sich schon einmal ein Gefühl von Unruhe oder Gereiztheit beobachtet bzw. fühlten Sie sich deutlich unwohl, wenn Sie nicht oder weniger spielten? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Ja | Nein |
| 9. Waren Sie jemals über mehrere Tage häufig oder ständig gedanklich mit dem Spielen beschäftigt (z.B. Erinnerung an Glücksspielerlebnisse, Planung des nächsten Spiels, Nachdenken über Geldbeschaffung für das Spielen), auch wenn Sie gerade nicht gespielt haben? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Ja | Nein |
| 10. Haben Sie jemals gezielt gespielt, um zuvor beim Spiel verlorenes Geld wieder zurückzugewinnen? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Ja | Nein |
| 11. Haben Sie jemals das Spielen genutzt, um sich von Problemen abzulenken oder um negative Gefühlszustände (z.B. Stress, Angst, Schuldgefühle) zu verringern? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Ja | Nein |
| 12. Haben Sie jemals aufgrund des Spielens ihren Arbeitsplatz oder Ihre berufliche Karriere gefährdet (z.B. Arbeitszeit versäumt, Vernachlässigung wichtiger beruflicher Verpflichtungen)? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Ja | Nein |
| 13. Kam es aufgrund Ihres Spielverhaltens jemals zu anhaltenden oder ravierenden familiären Probleme bzw. zu Streitigkeiten mit Ihren Familienangehörigen oder Freunden? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Ja | Nein |
| 14. Haben Sie schon mehrmals Ihren Angehörigen, Freunden oder anderen Personen nicht die Wahrheit gesagt, damit diese nicht erfahren, wie oft Sie spielen oder wie hoch Ihre Spielverluste sind? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Ja | Nein |
| 15. Haben Sie jemals Dinge, die mit dem Spielen in Verbindung stehen, vor Ihren Angehörigen, Freunden oder anderen Personen versteckt? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Ja | Nein |
| 16. Haben Sie sich jemals bei Ihren Angehörigen, Freunden oder anderen Personen (z.B. Bank, Kreditinstitut etc.) Geld geliehen, um spielen zu können oder um sich aus einer schwierigen finanziellen Situation zu retten, die durch das Spielen verursacht wurde? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Ja | Nein |
| 17. Haben Sie jemals Geld entwendet oder sich auf andere Weise illegal Geld beschafft (z.B. gefälschte/ ungedeckte Checks ausgestellt, Geld unterschlagen etc.), um Ihr Spielverhalten finanzieren zu können? | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| | Ja | Nein |

18. Haben Sie zur Zeit Schulden aufgrund des Spielens?

Ja Nein

Wenn ja, in welcher Höhe? ca. _____ Euros

19. Sind bei Ihnen jemals negative Folgen durch das Spielen aufgetreten?

(Mehrfachnennungen möglich.)

Keine

Berufliche Probleme (z.B. Zuspätkommen, Ärger mit Vorgesetzten, Verlust des Arbeitsplatzes)
wenn ja, welche : _____

Finanzielle Probleme (z.B. Schulden, Insolvenz)
wenn ja, welche : _____

Soziale Probleme (z.B. Lügen, Streit, Beziehungskonflikte)
wenn ja, welche : _____

Konflikt mit dem Gesetz / Beschaffungskriminalität (z.B. Verurteilungen, Geld unterschlagen)
wenn ja, welche : _____

Gesundheitliche Probleme (z.B. Schlafstörungen, Nervosität, Stress, Depressionen)
wenn ja, welche : _____

20. Haben Sie jemals an Selbstmord im Zusammenhang mit / in Folge von Glücksspiel gedacht?

Ja Nein

21. Haben Sie jemals Selbstmordversuche unternommen?

Ja Nein