



CENTRE DE PREVENTION DU JEU EXCESSIF
« Rien ne va plus »

Compte rendu d'activités 2006



Impression offerte par Servilec SA

SOMMAIRE

1. Introduction
2. La vie associative et le comité
3. Le contexte et l'évolution des jeux
4. Evolution des prestations
5. Les activités 2006
6. Perspectives

1. Introduction

Mot du président

Les années passent et, malheureusement, se ressemblent concernant le financement du centre de prévention du jeu excessif. Alors même que chacun s'accorde à reconnaître la pertinence des prestations que vous découvrirez dans ce rapport, l'essentiel de l'énergie du comité et, plus grave, de notre coordinatrice est captée par les démarches liées à la recherche de fonds.

Ainsi en 2006, l'espoir de voir aboutir le projet de loi déposé en 2005 et permettant le financement du centre de prévention ne s'est concrétisé qu'au mois de décembre, au prix d'un énorme travail de communication. Pour la troisième année consécutive, faute de trésorerie suffisante, nous avons donc été contraint de licencier pour fin décembre et de réengager en janvier.

Bien loin de la pérennisation qui serait nécessaire aux activités visant à réduire une problématique de santé publique largement reconnue, c'est la précarité et la remise en cause permanente qui prévalent. Il faut donc saluer ici le courage et la pugnacité de notre coordinatrice Yaël Liebkind qui, dans ce contexte difficile, travaille au quotidien à la réalisation des objectifs que nous nous sommes fixés d'entente avec la direction de la santé.

Je tiens ici à remercier également les membres du comité pour leur engagement bénévole, les nombreux intervenants du réseau professionnel concerné pour leur collaboration et leurs marques de reconnaissance, ainsi que le Département de l'Economie et de la Santé pour son soutien avéré. Souhaitons que l'année à venir nous permette un peu de sérénité dans l'accomplissement de notre travail, celui de la lutte contre le jeu excessif.

Pierre-Yves Aubert
Président

2. La vie associative et le comité

Le réseau associatif est une des grandes richesses de notre paysage genevois. Cette diversité d'associations petites ou grandes, crée des ressources et tisse de multiples liens peu visibles, qui viennent améliorer au quotidien la qualité de vie de tous et répondre à des besoins émergents en s'y adaptant sagement. Tout ceci pour un coût fort modeste, car faisant largement appel à la créativité et l'engagement bénévoles.

En tant que citoyen-ne, s'engager dans une petite association telle que Rien Ne Va Plus, c'est se mettre au service de la collectivité dans laquelle on vit, en offrant un peu de son temps, son énergie, son argent et son savoir-faire pour un mieux vivre tous ensemble. Et en contrepartie, c'est mesurer l'utilité de son action, très concrètement et directement, au détour des projets qui prennent leur envol.

S'engager dans un comité, c'est faire un pas de plus, et se porter garant-e du bon déroulement de la mission de l'association en contribuant à sa gestion. Mais l'action des individus a ses limites, et un développement pérenne et cohérent ne peut se faire qu'avec l'interlocution et le soutien éclairé des partenaires publiques. Aujourd'hui, être membre de comité d'une jeune association comme la nôtre, c'est à la fois se sentir l'espoir, et un peu l'ivresse, des bâtisseurs, car rien n'y est joué d'avance et tout est encore à faire : en matière de connaissance, de recherche, d'information, et de prévention, dans le domaine des addictions aux jeux l'heure est encore à la construction !

Mais c'est aussi venir endosser un sacré souci ! Car à l'heure des resserrements budgétaires de l'Etat et de leurs répercussions sur les subventionnements, cela a été voir un semestre après l'autre remis brusquement en jeu la survie de projets dans lesquels l'association s'était engagée, et même devoir questionner le poste de l'unique employée ... ! C'est se sentir garant d'une continuité et d'une confiance accordée dans la gestion de l'association et plonger sans cesse dans la précarité, au gré des aléas de calendrier et des agendas politiques....

Important, passionnant, mais pas facile, vraiment, aux jours d'aujourd'hui, de s'engager dans une petite association !

Espérons que l'Etat genevois, qui bénéficie notablement du développement des Casinos et de la nouvelle taxe de 0,5% du produit brut des jeux de loterie, se sentira lui aussi partie prenante du développement d'une prévention cohérente des excès, et assurera son appui concret aux services et associations qui les mettent en œuvre !

Dominique Quiroga
Membre du comité

3. Le contexte et l'évolution des jeux

Les jeux vendent du rêve, qu'il s'agisse des jeux de hasard et d'argent ou des jeux sur écran tels que les jeux vidéos, les jeux en réseau, les jeux sur Internet. Ils procurent un plaisir intense qui se vit dans la projection d'un rêve et de s'y croire...

Parallèlement, nos institutions et structures sociales, culturelles, sportives, fonctionnent grâce à diverses sources de financement dont une partie non négligeable provient des recettes réalisées par les jeux de hasard et d'argent. Certaines de ces structures ne survivraient pas sans le soutien des opérateurs de jeux. Un profond changement de société a été engendré par l'ouverture des maisons de jeux en 1998, dont nous ne mesurons pas encore toute l'ampleur.

Nous vivons dans une société qui prône la réussite économique comme voie quasi unique pour vivre la jeunesse, l'évasion, la liberté de faire et de se procurer ce que l'on veut. Cette image d' « Eldorado », corrélée avec une réalité de précarité de l'emploi, d'incertitude face à l'avenir, de pression et de stress, offre un cocktail détonnant pour une population fragilisée. Les données sur les montants joués en Suisse et les sommes récoltées à travers les jeux le démontrent : en Suisse, on joue beaucoup...

- Les suisses jouent à hauteur de 800 millions de francs par an dans les casinos et dépensent environ 370.- par personne par an, le double d'il y a 10 ans, aux jeux de loterie.
- Le produit brut des Maisons de Jeux (19 casinos en Suisse) était de 874 millions en 2005. Sur ce montant, 443 millions ont été versés à la Confédération à titre d'impôts, dont 373 millions en faveur de l'AVS
- La Loterie Suisse Romande réalise en 2006 un produit brut des jeux de 400 millions. L' « Euro Million » représente 20% des gains de la Loterie Romande

De nouvelles offres apparaissent sans cesse dans ce marché très créatif. Le fait que l'augmentation de l'offre agisse sur un accroissement du nombre de joueurs est aujourd'hui acquis. La probabilité de développer un problème de jeu excessif dans le contexte général énoncé n'est plus un mystère.

La concurrence et le rapide développement de l'offre des jeux représentent un « challenge » constant dans le champ de la prévention. La recherche de mesures efficaces et efficientes en matière de promotion de comportements non dommageables et de prévention des risques est conditionnée par ce marché évolutif auquel nous avons à nous adapter.

L'anticipation et une vision large et inclusive s'avère de plus en plus pertinente pour dresser des stratégies englobantes et suffisamment compatibles pour permettre de créer les synergies de protection des personnes vulnérables, au plus tôt dans leur exposition aux jeux.

La corrélation entre l'accessibilité, la courte périodicité entre la mise et le résultat, l'annonce des gros gains possibles sont parmi les facteurs favorisant l'émergence des comportements excessifs. Nous avons à promouvoir des mesures qui permettent de limiter, de réduire voire d'interdire l'accès aux personnes fragilisées ou à risque. Les contrôles d'identité ou la nécessité de présenter une carte d'accès peuvent nous apporter des moyens allant dans ce sens. Les joueurs excessifs qui nous consultent réclament des modifications de ce type, comparant le soulagement ressenti par ceux qui ont la possibilité de demander une interdiction avec la crainte qui subsistent chez ceux dont le choix de jeu ne permet pas cette mesure de protection.

En général, aux jeux de hasard et d'argent, on perd. C'est logique et mathématique. Les fausses croyances sur les possibilités de gains sont entretenues par l'univers des jeux, par l'annonce des gains potentiels, l'affichage des gagnants, la publicité. Les « presque gains » renforcent ces fausses croyances dans la population de manière générale. Les joueurs excessifs, eux, sont convaincus que plus ils perdent plus ils ont de chance de gagner...bientôt ! Le fait de perdre exerce sur eux un effet de renforcement, les entraînant à jouer plus, à prendre plus de risque, malgré les conséquences et l'évidence de la perte.

Ils entrent alors dans la spirale infernale des conséquences sur le plan personnel, familial, professionnel, l'endettement, les conflits, la précarisation, les tentatives de suicide, la délinquance. La souffrance des familles, des parents, des conjoints, des enfants aussi est manifeste dans les parcours rapportés à la consultation. Les proches ont besoin d'aide et sont fréquemment les premiers à dévoiler le problème, après des années de lutte sans comprendre la cause du malaise auquel ils font face.

Les nouvelles technologies informatiques de communication et de loisirs (TIC) se développent avec rapidité sur un modèle marketing similaire aux jeux de hasard et d'argent. Ils englobent toutes les activités sur écran, dont les jeux de hasard et d'argent virtuels, par Internet, les jeux vidéo en ligne et hors connexion, les « chats », les « blogs ». Les objectifs commerciaux visant à accroître le marché et à toucher l'ensemble de la population, des plus jeunes enfants aux personnes âgées, font mouche : les jeux se diversifient et font jouer de plus en plus de monde. La prévention du jeu excessif se doit d'inclure dans son champ d'intervention ces nouvelles technologies car les frontières de l'offre de jeux s'estompent entre les lieux physiques et les espaces virtuels.

A observer l'accroissement des demandes de conseils concernant les jeunes en rapport avec les nouvelles technologies et les problématiques de santé publique auxquels sont de plus en plus confrontés les enseignants, les éducateurs à la santé et les parents, nous ne nous sommes pas trompés : il faut mobiliser des ressources pour anticiper les comportements excessifs dans ce domaine.

L'année 2006 enregistre une augmentation significative des demandes à ce sujet, confirmant cette nécessité. (Voir graphique III)

4. Evolution des prestations

Relookage du site Internet

Le site www.riennevaplus.org a changé de « look » afin de se profiler de manière plus dynamique et étendue, s'adaptant à l'évolution du contexte. Grâce au professionnalisme de Yannick Villien-Gros, notre webmaster, nous avons un portail d'entrée facile d'accès, attractif et très lisible. Pour les contenus, il y a encore beaucoup à faire pour répondre aux nécessités d'information. Concernant notamment le référencement de ressources par région, celui-ci progresse de paire avec les contacts établis dans les divers milieux professionnels à même de recevoir des joueurs ou leur famille.

L'intérêt toujours soutenu des médias pour les questions de sociétés que représentent les jeux rend difficile la mise à jour des publications de presse, mais nous y travaillons !

Les pages de témoignages se remplissent avec peine, malgré le désir exprimé de nombre de nos consultants qui ont à cœur de donner un peu d'espoir à ceux qui pourraient en bénéficier. Nous sommes toujours à la recherche d'histoires de vie, sous le couvert de l'anonymat, permettant aux internautes de reconnaître leur problème au plus tôt dans leur parcours.

Tout un travail de longue haleine est en cours afin de satisfaire la nécessité de répondre sur l'évolution des nouvelles technologies et de leurs incidences sur les comportements compulsifs. Le projet d'un forum de discussion spécifique est abandonné actuellement, faute de moyen.

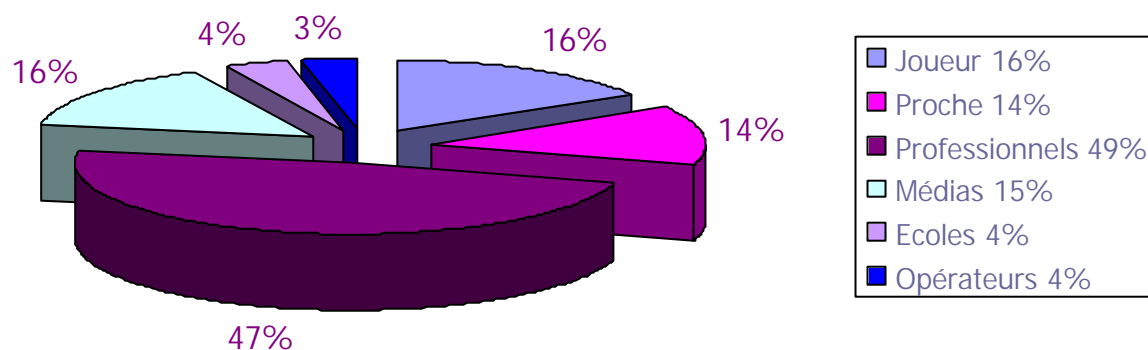
Malheureusement, pour des raisons techniques, nous ne pouvons pas fournir de statistiques de la fréquentation depuis la refonte du nouveau site et nous nous en excusons. Un système performant est actuellement à l'étude pour répondre à cet indicateur défini par le contrat de prestations.

La permanence téléphonique

La permanence téléphonique répond aux appels quatorze heures par semaine, les lundis entre 14h et 18h, les jeudis et vendredis entre 11h et 16h. Un répondeur prend les messages ou renvoie les appels sur un numéro de portable. Une solution de transfert d'appels directe doit être établit afin d'assurer un relais plus efficace. Le maintien d'une régularité est essentiel mais rendue difficile avec un poste unique pour l'ensemble des activités et prestations. Néanmoins, l'année 2006 totalise un nombre d'appels 405, contre 144 en 2004 et 379 en 2005.

Le nombre des appels en provenance des milieux professionnels a augmenté, avec 49% en 2006 contre 35% en 2004 et 36% en 2005, révélant d'une prise en compte de la problématique du jeu excessif et de l'identification de notre association comme ressource face à ce problème.

Graphique I:
Types d'appels (N405)



Les types de jeux représentés parmi les personnes concernées, au nombre de 124, montrent une répartition quasi égale entre les jeux proposés dans les maisons de jeux (les jeux de table, ici MJ, et les machines à sous MS) et les jeux proposés en dehors, soit les Distributeurs de Loterie Electroniques DLE (Tactilos) fournis par la Loterie Romande.

L'apparition des comportements excessifs face aux jeux sur écran (ici TIC pour Technologies Informatiques de Communication et de loisirs) avec 14% et l'explosion de l'offre du Poker avec 8% des appelants et consultants, soulignent les changements induits par l'offre de jeu dans notre région.

Accompagnement

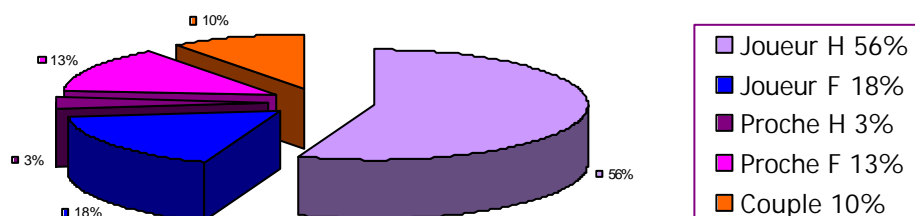
L'accompagnement représente une part importante des activités de l'association, soit un tiers, et varie en corrélation avec la visibilité offerte au grand public des problématiques liées aux jeux d'argent. Actuellement, la tendance est à l'augmentation puisqu'il a eu un total de 216 entretiens en 2006, contre 120 en 2004 et 180 en 2005.

L'accompagnement consiste en une série d'entretiens individuels ou de couple consacrés prioritairement à une évaluation du parcours de jeu et de la situation globale du joueur. Lorsque la première demande provient des proches concernés, le bilan est similaire au sujet de leur parcours face à l'addiction. Les séances de bilan mènent à une co-construction de l'aide adéquate, en fonction du besoin, des objectifs et de la motivation de la personne.

Les joueurs représentent actuellement le 70% des consultants. Le soutien à la motivation de cesser l'activité de jeu et l'orientation vers les ressources appropriées, sur une moyenne de trois entretiens, constituent l'essentiel de l'activité d'accompagnement. L'orientation se fait principalement vers les centres de consultation en TCC et les services s'occupant d'assainissement des finances.

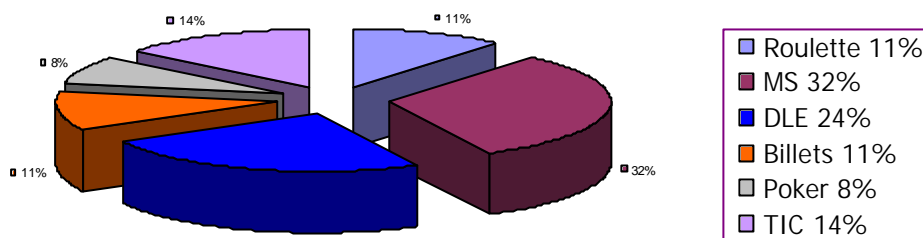
Au nombre total de 216, les consultations se répartissent entre les joueurs à 56% et les joueuses à 18%, contre 16% de proches. Pour 10% d'entre eux, quelques entretiens de couple ont été proposés avec pour objectif principal d'informer chacun sur les dynamiques en place lorsque la famille vit sous l'emprise du jeu excessif et de stimuler une motivation à changer ces dynamiques. L'orientation des couples demandeurs se fait principalement vers les consultations « Couple et famille » ou des thérapeutes en cabinet.

Graphique II:
Répartition des entretiens 2006
(Proches et joueurs N216)



Graphique III: Types de jeux sur 127 consultants

(env.1,7 entretiens/personne)



Collaboration et lien avec le réseau professionnel

Grâce à l'amplification des contacts au sein du réseau genevois au cours de l'année 2005, l'association « Rien ne va plus » a pu prendre un rôle actif face à l'émergence des inquiétudes quant à l'incidence des nouvelles technologies sur les comportements excessifs tels que les jeux de hasard et d'argent en ligne et les jeux vidéo en réseau.

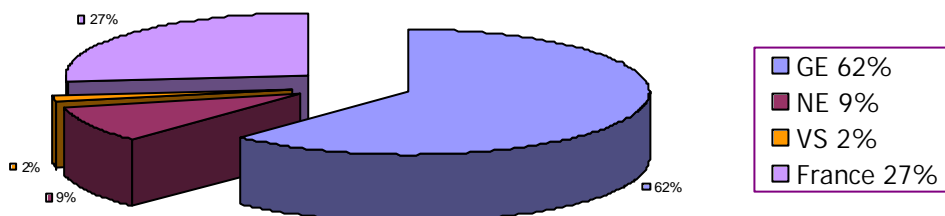
En réponse aux demandes croissantes concernant les activités des jeunes sur écran, nous avons réuni une dizaine d'institutions autour de cette thématique et formé un groupe de travail qui s'est réuni quatre fois dans l'année. L'objectif de ce groupe de travail est de créer une synergie autour des préoccupations des différents intervenants actifs auprès de jeunes et de formuler des projets communs.

Le premier objectif nous ayant occupé durant l'année 2006 visait à créer une brochure d'information destinée aux parents. Ce projet a abouti à la rédaction et la mise en page du document mais n'a pas pu être édité faute de moyen. Il est actuellement en voie d'impression et verra le jour dès que nos finances le permettront. Merci au graphiste et concepteur François Meyer de Stadelhofen pour son travail, sa patience et son soutien dans ce projet.

Par le biais du Comité Régional Franco-Genevois (CRFG), dans le cadre du groupe de travail sur les addictions, les contacts avec les autorités et les intervenants français ont trouvé un ancrage. Des réunions régulières organisées en collaboration par la Direction Générale de la Santé, le centre hospitalier d'Annemasse et la Mairie de Saint Julien en Genevois donnent lieu à l'organisation d'une réunion de sensibilisation sur la dépendance aux jeux le 26 avril 2007 sur le site d'Archamps.

La volonté de soutenir les activités de « Rien ne va plus », dont bénéficient pour 10% des appelants et 22% des consultants français, prend forme et se concrétise par l'ouverture d'une extension de notre ligne téléphonique sur la France. Après plusieurs années d'exploration des possibilités de collaboration transfrontalière, nous nous réjouissons que des mesures concrètes voient enfin le jour, grâce à l'implication et à la prise en compte de la problématique du jeu par l'ensemble des partenaires.

Graphique IV:
Répartition géographique des consultants
(Proches et joueurs N127)



Actions collectives

Espace d'accueil « Goût-Double »

L'espace d'accueil « Goût-Double » ouvre ses portes chaque jeudi de 17h à 19h depuis 2004 et réunit autour d'une collation, trois à cinq personnes en moyenne. Certains sont des joueurs abstinents, la majorité d'entre eux, et d'autres arrivent pour la première fois « pour voir », se renseigner, échanger des points de vue. L'ambiance est détendue et conviviale, permettant à chacun de déposer ses soucis et rire un peu de ses déboires. L'entraide commence dans ces moments informels et semble donner envie de revenir.

Après deux ans d'accueil à l'arcade de Carrefour-Prévention, l'espace « Goût-Double » se tient dès le 3 mai 2007 au café « ô calme », au 36 rue Ancienne à Carouge. Nous nous réjouissons de ce nouveau partenariat et vous invitons cordialement à venir passer un moment avec nous !

Approches de groupes

Le groupe d'entraide « Joueurs Anonymes » intitulé « La seconde chance », initié par « Rien ne va plus » en 2005, se développe dans la tradition des programmes d'abstinence en douze étapes tels que les « Alcooliques Anonymes » ou les « Narcotiques Anonymes », pour les plus connus d'entre eux. Grâce à l'implication et

la motivation de deux joueurs persévérants, le groupe est ouvert chaque jeudi, même les jours fériés et durant les vacances. Bravo à eux et merci pour tous ceux qui bénéficient de cette possibilité ! Bien que la relève et la constance ne soient pas au rendez-vous de manière stable, nous voyons arriver régulièrement des joueurs qui, comme les pionniers, souffrent et se découragent face à la difficulté de s'en sortir. Par le biais de la Villa Flora, centre de traitement de l'alcoolisme en Valais, cinq joueurs excessifs sont venus rendre visite au groupe « Joueurs Anonymes » et ont ensuite créés un groupe sur le même modèle à Sion qui s'appelle « Hors jeu ». Les deux groupes sont en relation étroite et échangent leurs expériences, dans l'espoir de se faire connaître et de permettre à d'autres joueurs en difficulté de les rejoindre.

Un groupe de parole et d'information pour les proches se tient tous les premiers lundis du mois depuis un an et répond à la détresse des personnes côtoyant de près un joueur dont le comportement les affecte. Bien que les demandes provenant des proches représentent 16% des appels et 16% des consultations, peu d'entre eux sont prêts à faire une démarche pour eux-mêmes. Leur demande principale reste une solution qui permette de changer le joueur.

Activités de formation

Dans le cadre de la HES-IES, « Rien ne va plus » a participé au module de formation des étudiants romands, une douzaine pour 2006, sur les addictions OASIS dont le thème central était le jeu excessif. Nous avons animé deux sessions de quatre heures, l'une sur les jeux de hasard et d'argent et la seconde sur les nouvelles technologies. Plusieurs travaux très intéressants ont été présentés à la clôture de ce module, dont une pièce de théâtre interactive mettant en scène un jeune « accro » au jeu vidéo, présentée dans la maison de quartier de Plainpalais. Le débat qui a suivi a été très animé, démontrant le grand intérêt de ce type d'événements pour les jeunes, majoritairement représentés.

Nous avons été sollicités à plusieurs reprises à propos des nouvelles technologies et la prévention de l'utilisation excessive des écrans. Une présentation a eu lieu à Mons, en Belgique, dans le cadre d'un colloque interprofessionnel régional. Une autre dans le cadre de l'ARPE, auprès des foyers pour adolescents genevois et une troisième lors de l'assemblée générale de l'association des parents d'élèves de Montbrillant. Des demandes de ce type se multiplient.

Groupes de travail

Plateforme jeu du GREAT

La plateforme Jeu du GREAT réunit les intervenants médico-sociaux romands ainsi que les opérateurs de jeu. Il se tient généralement quatre fois dans l'année depuis sa première édition en juin 2004. Le but de cette plateforme est de réunir l'ensemble des intervenants compétents dans le domaine du jeu excessif afin d'élargir et adapter nos interventions, de nourrir une réflexion globale, d'échanger nos expériences et de cibler les besoins en matière de prévention, de traitement, de recherche et de

formation en Suisse Romande. Elle permet l'élaboration de projets communs sur la base des nécessités identifiées.

Durant l'année 2006, la plateforme ne s'est réunie qu'à trois reprises, une séance ayant été annulée en fin d'année.

Lors de la première séance a été soulevée la question du rapport du GREAT à la CRASS et le souhait d'avoir des informations sur les conclusions de ce rapport. L'inquiétude quant à l'avenir des prestations développées par certains partenaires de la plateforme a marqué le premier trimestre de l'année ainsi que nos débats. Les conclusions de ce rapport n'ont finalement pas apportés de modification dans le dispositif en place actuellement.

Grâce aux représentants des mesures sociales, nous apprenons que le concept social instauré dans les casinos évolue et s'adapte à l'offre du jeu. Beaucoup reste à faire pour optimiser ces prestations.

Le dialogue établi lors des réunions de ce groupe permet à l'ensemble du réseau professionnel de mieux connaître et comprendre ce qui se fait dans les maisons de jeu et aux responsables de ces mesures de mieux identifier les intervenants de leur région et leurs rôles respectifs. La Loterie Romande a, pour sa part délégué, dès cette année, une personne pour rejoindre la plateforme. Celle-ci nous a présenté le concept de « Jeu Responsable » développé par la Loterie Romande, permettant ainsi de situer l'intervention de cet opérateur de jeu dans les actions préventives qui se mettent en place.

Un lien a été créé avec l'homologue suisse alémanique du GREAT, le « Fachverband Sucht » par le biais d'un membre de la plateforme qui participe aux deux groupes. Nous avons ainsi la possibilité de nous informer sur l'évolution des thématiques prioritaires sur un plan national et éventuellement de nous mobiliser autour de projets communs.

Le phénomène du jeu vidéo et l'addiction a été un thème important sur toute l'année. Le Valais a initié une action de sensibilisation auprès des jeunes, le GREAT a consacré en avril une édition de « Dépendances » à ce thème et « Rien ne va plus » a mis sur pied un groupe de travail dans le but de créer une brochure d'information destinée aux parents. Des actions se développent autour de cette thématique en lien avec les nouvelles technologies de communication qui touchent particulièrement les jeunes.

Au mois de juillet, la Commission Inter-cantonaux des loteries est entrée en fonction, avec pour tâches, entre autres, la gestion de la taxe de 0,5% du produit brut des jeux destiné à la prévention du jeu excessif. Pour les intervenants siégeant à la plateforme, ce sujet a soulevé des questions auxquelles nous n'avons pas de réponse, notamment sur les modalités cantonales qui devaient être mises en place.

La problématique du financement des prestations en matière de jeu excessif reste entière et contribue chaque année à générer des incertitudes quant à l'avenir de celles-ci.

Le groupe de travail « Prévention Jeunes »

Ce groupe intitulé précédemment « PrévJeunes » s'est créé en juin 2005. Il a été initié par notre association en réponse aux préoccupations émergentes des professionnels et des parents autour des nouvelles technologies et les comportements des jeunes. Ce groupe réunit une dizaine de services et d'institutions concernées par les mineurs et se réunit trois fois par an. En 2005, nous avons dressé un inventaire des questions problématiques autour de l'utilisation excessive des écrans par les jeunes et décidé d'un projet de brochure de prévention destinée aux parents à réaliser durant l'année 2006.

Aux cours des trois séances qui nous ont réunies, ce projet a abouti à la réalisation du contenu de la brochure qui se trouve actuellement en rade faute de moyens financiers pour l'imprimer. Ce statu quo a pour effet de démobiliser ce groupe qui reste néanmoins très concerné par la question. Les journées organisées par la campagne nationale « L'Education donne de la force » nous donne une occasion de reprendre une collaboration active autour d'un projet d'animation sur le thème des jeux vidéo.

Evénements publics

Le célèbre Forum Addictions de Genève a consacré son colloque du mois de mai au jeu excessif. Nous avons pu, à cette occasion, présenter notre association et nos activités de prévention et rencontrer des intervenants de toute la Suisse Romande, actifs dans ce domaine. L'échange, toujours enrichissant, permet aussi de consolider les liens de réseau et de partager des expériences différentes et complémentaires.

Le Colloque COROMA s'est déroulé également au mois de mai. Nous avons eu l'opportunité de co-animer un atelier avec le Centre du Jeu Excessif de Lausanne sur le thème « Jeu excessif : du généraliste aux spécialistes » mettant l'accent sur le travail en réseau et comment améliorer les synergies entre les différents intervenants. Au fil des années, la collaboration entre nos deux structures s'étaye, s'inscrivant dans une continuité riche et stimulante.

Au mois de novembre, la TSR a diffusé une émission de quarante minutes consacrée aux jeux de hasard et d'argent en Suisse. Quelques uns de nos consultants ont participé à la préparation du sujet et aux témoignages. « Rien ne va plus » met à disposition un CD pour ceux qui souhaitent le visionner. Parfois ce type de reportage fait l'objet d'une projection dans le cadre de « Goût-Double », suivi d'un débat.

Composition du comité de « Rien ne va plus »
à l'issue de l'AG ordinaire du 14 novembre 2006

Monsieur Pierre-Yves Aubert

Infor-Jeunes
13, rue Verdaine
CH – 1204 Genève

Président

Madame Claudia Carnino

APTA
6, rue Emile Young
CH – 1205 Genève

Madame Francine Teylouni

Service de Probation et d'Insertion
Sentier des Saules 3
Case Postale 27
CH – 1211 Genève 8

Madame Dominique Quiroga

HESTS- IES
Rue Prévost Martin 28
CH – 1205 Genève

Monsieur Thierry Apothéloz

Mairie de Vernier
Rue du Village 9
CH – 1214 Vernier

Monsieur Alain Rappard

6, rue Gustave Müller-Brun
CH – 1205 Genève

Monsieur Jean-Dominique Michel

Route de la Terrassière 58
CH - 1207 Genève