



Union des Fédérations des Associations de Parents de l'Enseignement Catholique

✉ Avenue des Combattants, 24 - 1340 Ottignies ☎ 010.42.00.50 📠 010.42.00.59

✉ Siège social : rue Belliard, 23A - 1040 Bruxelles

Compte 210-0678220-48 - www.ufapec.be - 📧 info@ufapec.be

Les jeux dangereux, ce n'est plus du jeu !

Anne Floor
Analyse UFAPEC 2011 N°20.11



Introduction

La cour de récréation est un espace de vie essentiel dans nos écoles ; l'occasion rêvée de se retrouver entre pairs, de se confronter, de se froter aux autres, de se construire une identité. Loin du silence des classes et du regard de celui qui enseigne, la cour de récréation est aussi le lieu des jeux, du bruit, des cris, de l'extériorisation. Mais les jeux ne sont pas tous innocents, certains mettent en péril l'intégrité physique de leurs pratiquants. Le jeu de la tomate consiste par exemple à bloquer sa respiration le plus longtemps possible et parfois le jeu tourne mal et l'enfant se retrouve dans le coma. Le jeu du foulard est le jeu dangereux le plus connu, le plus médiatisé qui consiste à s'étrangler pour avoir des sensations inhabituelles et s'arrêter au bord de l'évanouissement. Les enfants qui pratiquent ces jeux le font majoritairement de manière occasionnelle, par curiosité, pour essayer ou pour faire comme tout le monde, sur le mode du « t'es pas cap » sans toujours bien en mesurer le danger, surtout lorsqu'ils se mettent à pratiquer les jeux d'asphyxie seuls ...On peut d'ailleurs s'interroger si ce genre de pratiques peut encore être dénommé « jeu ». Qu'est-ce qui se cache derrière ces « jeux » dangereux (aux 90 noms différents) en termes de recherche de soi et de ses limites, sachant que la situation est bien différente à 8 ans ou à 17 ans. ? Nous verrons ensuite en quoi un jeu est à risques, quels sont les signes d'alerte, comment mettre en place une prévention efficace et pourquoi elle est nécessaire.

Jeu du foulard, de la canette, de la couleur, du bouc émissaire... à quoi jouent nos enfants?

Selon le Petit Larousse 2008, le jeu (du latin : jocus, plaisanterie) est « l'activité non imposée, à laquelle on s'adonne pour se divertir, en tirer un plaisir ». Pour J. Huizinga¹, « le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi ; accompagnée d'un sentiment de tension ou de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la vie courante ».

Dans le cas des « jeux » d'agression, le caractère volontaire, non imposé devient ténu dans la mesure où la victime de la violence physique du groupe est désignée par celui-ci ou par le hasard. Dans les « jeux » d'asphyxie, l'objectif visé est clairement d'éprouver des sensations particulières. Dans ce cadre-là, le jeu n'est plus espace d'épanouissement, de découverte des autres, d'apprentissage, de créativité, de liberté...mais se limite à procurer des sensations nouvelles. Comme le dit H. Romano, *mieux vaudrait parler de « pratiques » dangereuses plutôt que de jeux. Rosser un innocent en groupe ou s'étrangler à tour de rôle sont des activités stériles ne faisant intervenir aucun imaginaire, ne débouchant sur aucun apprentissage : ces « jeux »-là ne seront décidément jamais des loisirs comme les autres.*²

Qu'est-ce qui se cache derrière ces pratiques dangereuses en termes de recherche de soi et de ses limites ?

La prise de risques existe dès l'enfance. Elle se traduit dans la plupart des cas par un non contrôle du comportement, une agitation incontrôlée qui conduit l'enfant à se mettre en danger en sautant, en grim pant avec le risque d'un accident. Petit à petit, à travers toutes ses expériences, l'enfant prend davantage conscience de ses aptitudes, des conséquences de ses actes tout en ignorant le plus souvent les risques de ses actes. Par ailleurs, avant l'âge de 8 ans, l'enfant n'a pas une conscience claire de la notion de mort et de son

¹ J. Huizinga, *Homo ludens*, Poitier, Ed. Gallimard, 1976.

² H. Romano, *Conduites dangereuses et « jeux » dangereux à l'école*, La psychiatrie de l'enfant, vol.LII, n°1, 2009.

irréversibilité. Ce qui donne une tonalité très différente aux conduites à risques d'un enfant par rapport à celles d'un adolescent qui, lui, est bien plus conscient.

La prise de risques est inhérente à l'adolescence, c'est un processus naturel dans le sens où c'est une nouvelle manière d'explorer ses capacités, de redéfinir ses propres limites. *Il s'agit de mettre à l'épreuve ce qui a été expérimenté auparavant, dans l'enfance, pour s'approprier les limites de ses possibilités actuelles et de ce qui est accepté par la famille, l'école, la société.*³ La fréquence et l'intensité des conduites à risques augmentent avec l'âge jusqu'à l'adolescence puis diminuent progressivement. L'adolescence est synonyme de transformations corporelles, morphologiques et physiologiques qui poussent le jeune à tester son nouveau corps, sa force, ses aptitudes face au danger. La prise de risque permet à l'adolescent d'exister aux yeux des autres et est une manière de rechercher son indépendance, de se distinguer et de prendre ses distances vis-à-vis de ses parents. Même si la prise de risques à l'adolescence est un mal nécessaire, il faut rester attentif aux dérives possibles.

Ce qui doit être alarmant pour l'adulte est le **caractère répétitif** de la conduite à risques. Elle devient par sa fréquence peu à peu une drogue en soi qui permet, par le vertige que procure le danger, de tenter de lutter contre des vécus profonds d'ennui, de déprime, de morosité, d'échec, de doute, d'angoisse, de perte d'identité et de sens. *Ce message de vulnérabilité n'est pas le fait de tous les jeunes, mais lorsqu'il est présent, l'appel est toujours adressé aux adultes, bien qu'il soit évidemment tenu secret, loin des parents, exprimé à l'insu du jeune, dans le vif de l'excitation et de l'euphorie qui unit et réunit le groupe d'adolescents.*⁴

Quelques chiffres

Dans une étude française⁵ réalisée en 2007 sur un échantillon de 489 enfants âgés de 7 à 17 ans, 1 enfant sur 4 déclare en présence de son parent s'être vu proposer un jeu dangereux. 12 % admettent y avoir participé et 14 % ont refusé. 44% des enfants interrogés déclarent n'avoir jamais parlé des jeux dangereux avec un adulte dont 10% dans une volonté de les protéger (peur de les inquiéter ou de leur faire de la peine). Sur un échantillon de 578 parents ayant au moins un enfant âgé de 7 à 17 ans, 67 % pensent que leur enfant ne participerait pas à des jeux dangereux, en grande partie, car ils estiment leur enfant conscient du danger. Or 13 % des enfants interrogés déclarent connaître ces jeux et les considérer sans danger.

En Belgique, il est difficile de déterminer avec précision combien de jeunes s'adonnent à ces pratiques et combien en sont décédés ou ont gardé des séquelles psycho-traumatiques. En effet, dans de nombreux cas, les décès sont attribués à des suicides inexplicables. On observe cependant que cette pratique de jeux à risques est répandue à l'échelle planétaire puisqu'on dénombre des cas en Italie, Irlande, Canada, Etats-Unis et jusqu'en Asie⁶.

³ Collectif, *Les « jeux » dangereux et les pratiques violentes – prévenir, intervenir, agir-*, Eduscol, 18 avril 2007, p. 12.

http://media.eduscol.education.fr/file/Action_sanitaire_et_sociale/52/0/jeux_dangereux_114520.pdf

⁴ D. Hirsch, *Conduites à risques dans l'enfance et à l'adolescence*, intervention lors d'une journée organisée par la Ville de Bruxelles en octobre 2010.

⁵ Etude TNS Healthcare, *Jeux dangereux en milieu scolaire et extrascolaire : le point de vue des parents, la pratique des enfants*, Etude présentée lors de la conférence-débat du 21 septembre 2007. <http://www.tns-healthcare.fr/fichiers/etudes/00000066.pdf>

⁶ http://www.chousingha.be/docs/download/Brochure_Chousingha_FR.pdf

Jeux dangereux : jeux de non-oxygénation et jeux d'agression

Les jeux de non-oxygénation ou d'asphyxie

Ce jeu d'étranglement consiste à bloquer l'arrivée du sang au cerveau au niveau des carotides, ou à empêcher la respiration par compression du sternum ou du thorax. L'objectif est de provoquer un évanouissement pouvant mener à des sensations intenses et de procurer des visions de type pseudo-hallucinatoires ou oniriques. Ils se pratiquent en petits-groupes voire seul. Dans le cas où l'enfant le pratique seul, le risque d'étranglement est accru puisque personne ne pourra l'aider. Et l'enfant n'a pas du tout conscience du danger car il se croit toujours capable de desserrer le lien qui l'étrangle.

Les jeunes qui pratiquent ce genre de jeux sont surtout à la recherche de sensations fortes qui leur donnent l'impression d'exister. Une pratique répétée de ce genre de jeux peut entraîner un véritable comportement de dépendance, qui pousse l'enfant ou le jeune à rechercher toujours plus de sensations par le biais de l'auto-asphyxie. Il n'y a pas d'agresseur ou d'agressé dans ces jeux d'étranglement car les rôles peuvent s'inverser. Cependant dans certains cas, les jeunes y ont participé sous la contrainte.

Noms de ces jeux : jeu du foulard, des poumons, de la tomate, de la grenouille, du cosmos, trente secondes de bonheur, rêve bleu, rêve indien...

Les jeux d'agression ou violents

Ces jeux recourent à la violence physique gratuite, le plus souvent d'un groupe de jeunes à l'égard de l'un d'entre eux. Et parmi ceux-ci, les jeux intentionnels sont à distinguer des jeux contraints.

Les jeux intentionnels impliquent que les enfants y participent de leur propre gré même si le sort en désignera un qui deviendra la victime et sera roué de coups. Quelques exemples de ce type de jeux : le jeu du cercle infernal, de la cannette, du mikado, du bouc émissaire, ... Le principe est toujours le même : au sein d'un cercle de jeu, un objet est lancé et celui qui ne le rattrape pas est alors roué de coups par les autres joueurs.

Lors *des jeux contraints*, le jeune qui subit la violence des autres ne l'a pas choisi. Il est clairement identifié comme victime par le groupe. Le jeu des cartons rouges, de la ronde, du *happy slapping*...en font entre autres partie. Lors d'un happy slapping, un enfant est agressé par surprise alors qu'il se fait filmer par les autres sur leur téléphone portable. Les images sont ensuite diffusées sur internet. Il est parfois pratiqué sur des adultes-enseignants ou éducateurs. Ils constituent des atteintes graves et susceptibles de poursuites pénales et ont fait l'objet d'une loi en France.

Signaux d'alerte

Il est important que les adultes puissent identifier et reconnaître les signes physiques et comportementaux liés à ces pratiques à risques. Il faut cependant garder à l'esprit que si un ou plusieurs signes apparaissent, cela ne veut pas obligatoirement dire que l'enfant ou le jeune s'y adonne.

Pour les « jeux » de non-oxygénation,

Les signes physiques sont les suivants :

- Traces rouges autour du cou
- Joues rouges
- Maux de tête à répétition
- Troubles visuels passagers
- Bourdonnements d'oreilles, sifflements
- Fatigue
- Défaut de concentration, oublis, absences brèves de la conscience, défaut de la mémoire récente.

Les signes comportementaux sont :

- présence d'un foulard, d'une ceinture, d'une corde, d'un lien que l'enfant garde et veut garder sur lui en permanence
- agressivité soudaine, violence verbale et/ou physique
- isolement, repli sur soi,
- questions par l'enfant sur les effets, les sensations et les risques de la strangulation

Pour les « jeux » d'agression,

Les signes physiques sont les suivants :

- Blessures, traces de coups, vêtements abîmés, vols
- Manifestations neurovégétatives-somatiques : sueurs, tremblements, douleurs abdominales, nausées ...

Les signes comportementaux sont :

- Présence de manifestations anxieuses : troubles du sommeil, refus d'aller en classe ...
- Agressivité soudaine, violence verbale et/ou physique.

Le travail de prévention est essentiel car les jeunes se tournent rarement vers les adultes pour trouver de l'aide et ont tendance à garder secrètes ces pratiques⁷.

Dans l'étude française de 2007, 75 % des parents interrogés considèrent que la prévention devrait être obligatoire et 87 % la jugent insuffisante à très insuffisante. 89 % des parents considèrent que les premiers acteurs de prévention sont les enseignants et 81 % voient les parents comme acteurs principaux et 68 % attribuent à l'Etat et aux institutions un rôle primordial en matière de prévention.

La prévention est nécessaire et complexe ; il y a en effet plusieurs écueils à éviter.

- Il faut bannir les exposés magistraux et ne pas donner une importance excessive à un phénomène dont beaucoup d'enfants n'ont pas connaissance et dont ils pourraient se sentir « exclus ». La prévention ne doit en aucun cas leur donner l'envie d'essayer. Il ne s'agit pas non plus de les effrayer mais plutôt de les alerter. Il faut éviter tout propos moralisateur mais plutôt **ouvrir le débat** et favoriser la communication, surtout avec les adolescents, afin qu'ils osent s'exprimer à propos de leurs éventuelles motivations à la pratique de ces jeux.
- Il faut aussi tenir compte de **l'âge de l'enfant** et du **contexte**. Rappeler à l'enfant ce qu'est un « vrai jeu », source de plaisir et d'apprentissage. Informer les enfants sur le rôle de la respiration, du cœur, du cerveau et des risques encourus si on entrave ces processus naturels permet de faire le lien avec la dangerosité de certains « jeux ». L'information dispensée à l'école doit être donnée par une personne formée à cette thématique. Les centres PMS disposent d'ailleurs de personnes et d'outils permettant d'aborder le sujet de manière professionnelle.
- Il s'agit de **sensibiliser** les enfants et les jeunes à ces pratiques; ainsi, ils seront capables de les reconnaître et de les éviter si un jour ils y sont confrontés. Oser dire non si on leur propose d'y participer et prévenir les adultes si on veut les y contraindre. Il ne s'agit nullement de diaboliser la cour de récréation. Simplement rappeler à l'enfant le respect d'autrui et l'interdiction de faire subir de violences à quelqu'un d'autre même pour s'amuser.
- Ces jeux dangereux font partie des conduites à risques et sont des messages envoyés aux adultes par des enfants et des adolescents en quête de sens et de réponse des adultes. Il importe dès lors que ceux-ci, enseignants et parents, aient entamé **une démarche de réflexion cohérente et concertée**. D'où l'utilité de prendre connaissance en tant qu'adulte de la multiplicité des jeux à risques, de leurs effets, de leurs conséquences, des signes d'alerte ... Cette information constituera une base de dialogue avec les élèves et permettra aux parents de répondre aux questions de leurs enfants.

⁷ http://www.chousingha.be/docs/download/Brochure_Chousingha_FR.pdf

Conclusion

Depuis que le monde est monde, les hommes et certains animaux jouent. A travers l'histoire, les jeux évoluent. La fonction qu'endossent les jeux dans notre société n'est pas anodine. Elle est l'expression de notre manière de vivre et révélatrice de bien des choses. Des osselets aux jeux informatiques, les jeux sont toujours des symboles et nous parlent du monde dans lequel nous vivons.⁸ Que révèlent de notre société ces « jeux » à risques, cette violence gratuite sur soi ou sur l'autre ? Alors que les signaux d'alerte et les prises en charge de la maltraitance d'enfants par des adultes se développent massivement, les adultes restent toujours démunis face à la violence d'enfants ou de jeunes entre eux. Il est vrai qu'il est assez complexe d'identifier quand cela dérape d'autant que pour les jeux dangereux dans les cours de récréation, les enfants s'en cachent ou commencent par une banale partie de ballon. De plus, il est parfois recommandé de laisser les enfants se faire leur place dans le groupe même si cela semble pénible. Apprendre à vivre en société c'est aussi trouver sa place dans un environnement dans lequel personne n'est surprotégé. Cela veut-il dire pour autant qu'au nom de la socialisation tout est permis et que la loi du préau deviendrait la loi de la jungle ? Bien sûr que non et il y a bien évidemment un équilibre à trouver, une volonté commune qui doit émaner tant du corps enseignant que des parents pour enseigner aux enfants et aux jeunes à ne pas être violent envers soi ou les autres même pour s'amuser. Un moteur puissant de ces « jeux » risqués est la toute-puissance que ressentent l'enfant et le jeune par rapport à leur corps, la satisfaction de contrôler et de se sentir fort. Une pratique sportive ou artistique peut aussi être un exutoire pour ce trop-plein d'énergie. Certains enfants ou adolescents, dans leurs trajectoires développementales, ne cesseront de prendre des risques. (...) Le plus souvent, ils prennent des risques sans s'en rendre compte. Pour eux, le danger serait de les laisser livrés à leur impétuosité naturelle sans aucun cadre. La pratique d'un sport, d'activités artistiques (théâtre, musique) peut être un moyen bénéfique⁹. L'influence du groupe a aussi un impact considérable ; faire réfléchir nos enfants et nos ados aux mécanismes qui entrent en jeu dans la vie d'un groupe peut aussi les aider à prendre du recul et oser plus facilement dire non ou parler de ce qui les met mal à l'aise à des adultes de confiance. Réintroduire dans les cours de récréation du fondamental des jeux collectifs, de coopération, investir dans du matériel adéquat pour occuper nos bambins est assurément une piste à suivre et à développer. La mission de l'école est aussi de construire la vie sociale. En s'intéressant en tant que parent, éducateur, enseignant, surveillant, directeur à ce qui se passe dans les cours de récréation, nous oeuvrons à bâtir une meilleure société. On peut aussi espérer qu'en apprenant à l'enfant à exprimer ses émotions, son ressenti, il pourra mieux se faire respecter et respecter les autres : de nombreux enfants ne semblent généralement éprouver ni culpabilité ni empathie pour l'agressé, qui souvent ne demande pas grâce. S'il n'avoue pas qu'il a mal, expliquent-ils, pourquoi se priver ?¹⁰ Les associations de parents concernées par cette problématique soulignent aussi que le phénomène a pris au cours de ces dernières années une nouvelle dimension avec le développement des nouvelles technologies de communication et d'information et notamment d'internet : Les associations auditionnées ont souligné l'importance croissante des contenus incitant à la pratique de « jeux » dangereux sur le web (site, blog, forum, chat, messagerie,...).¹¹

A nous adultes de répondre adéquatement à ce mode extrême d'expression afin de sécuriser nos enfants et nos jeunes en leur rappelant les limites à ne pas dépasser tout en restant prêts et ouverts à nous confronter et à débattre authentiquement de leurs valeurs sans pour autant renier les nôtres.

⁸ F. Baie, *Les jeux à l'école : chimère culturelle ou réalité*, Analyse UFAPEC 2009 n°05.09

⁹ http://media.eduscol.education.fr/file/violence/11/7/guide_jeux_dangereuxWEB_2011_175117.pdf

¹⁰ J-F. Marmion, *Jeux dangereux*, *Magazine des Sciences Humaines*, Mai 2011, n°26, p. 57.

¹¹ http://www.deputes-ump.fr/tl_files/rapportsante/jeux_dangereux.pdf

Désireux d'en savoir plus ?
Animation, conférence, table ronde... n'hésitez pas à nous contacter
Nous sommes à votre service pour organiser des activités sur cette thématique.

Adresses utiles

Belgique

- Liste des centres PMS de l'enseignement catholique : www.segec.be
- Chousingha asbl Av des Pagodes, 141 à 1020 Bruxelles
info@chousingha.be
- Ministère de l'Enseignement de la Communauté française
Portail des enseignants : www.enseignement.be
Cirulaire ministérielle n°2960 du 17/12/2009 sur les jeux d'évanouissement.
- Numéro vert d'Assistance Ecoles : 0800/20410 du lundi au vendredi de 8h30 à 17 h.
Ce numéro est à la disposition de tous les membres du personnel de l'enseignement organisé et subventionné par la Communauté française (fondamental, secondaire, ordinaire et spécialisé). L'équipe d' « Assistance Ecoles » a pour objectif d'informer le personnel éducatif s'il est confronté à des situations de violence ou à des événements d'exception (suicide, agression, incendie etc)

France

- A.P.E.A.S – Association des Parents d'Enfants Accidentés par Strangulation
<http://www.jeudufoulard.com/>
- C.A.L.J.A.R – Collectif d'Action et de Lutte contre les Jeux A Risques
<http://www.caljar.org>

USA-Canada

- G.A.S.P – Games Adolescents Shouldn't play <http://www.stop-the-choking-game.com>