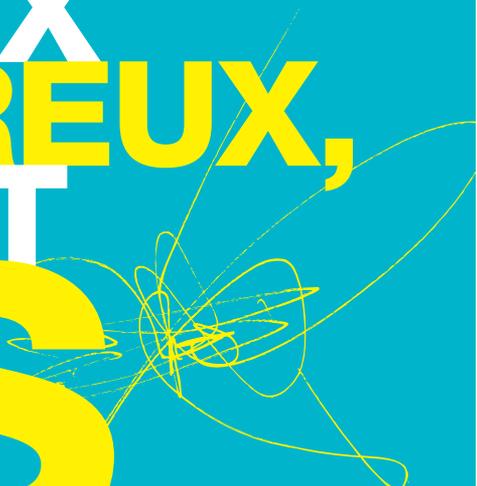


LES JEUX
DANGEREUX,
CE N'EST
PAS
DU JEU!

A yellow scribble graphic consisting of several overlapping, curved lines that resemble a stylized atom or a chaotic scribble, positioned to the right of the word 'PAS'.

sensibilisation et prévention
aux **jeux violents** et **jeux d'évanouissement**

3 Préface & avant-propos

4 Les jeux d'évanouissement

Description
Conséquences
Les jeunes concernés

5 Les jeux violents

Description
Conséquences
Les jeunes concernés
Quelques chiffres

6 Les signes d'alerte

Pour les jeux d'évanouissement
- Signes physiques
- Signes comportementaux
Pour les jeux violents
- Signes physiques
- Signes comportementaux
Les prises de risques à l'adolescence

8 Prévenir pour mieux agir

- Que faut-il savoir ?
- Qui peut délivrer l'information ?
- À qui délivrer l'information ?

9 Le point de vue du pédopsychiatre

10 Que faire en cas d'accident ou d'incident ?

- pour soutenir l'élève victime
- pour engager une démarche de prévention
- pour aborder l'accident ou l'incident avec les élèves

Préface

'La cour de récréation est un espace de vie essentiel au sein de nos écoles. Pour les enfants petits ou grands qui les fréquentent, il s'agit d'un espace de socialisation et d'échange indispensable à leur construction individuelle.

Loin du silence des classes, elle est aussi le lieu des jeux, du bruit, des cris et de l'extériorisation. Elle est aussi un lieu où les éducateurs se doivent d'être vigilants et attentifs aux comportements des jeunes.

Ces derniers temps, de nouveaux types de pratiques, de comportements à risque, ont pu voir le jour.

Cette brochure se veut un outil d'information et de prévention à l'attention des parents et de tous les professionnels de l'éducation : direction, professeurs, éducateurs, surveillants.'

José Fernandez,
Président, Chousingha a.s.b.l.

Avant-propos

Les comportements à risque et les jeux dangereux constituent régulièrement un motif d'inquiétude pour les parents d'élèves et pour les enseignants.

Ils concernent aussi bien des pratiques au sein de l'établissement scolaire qu'en dehors.

Sans cependant créer un sentiment qui serait injustifié de dramatisation, il convient d'être vigilant et de pouvoir détecter ces comportements, à la base d'accidents, parfois graves, au sein de la population de jeunes.

Cette brochure a pour objet de présenter les faits et de s'inscrire dans une démarche de prévention.

Il n'existe aujourd'hui en Belgique aucune étude qui permette de prendre en compte les ordres de grandeurs effectifs de ces comportements et jeux dangereux, qui sont cependant présents au sein de nos écoles et en dehors.

Il existe cependant un travail d'experts et d'associations engagées sur le terrain de la prévention, notamment dans les pays limitrophes, nous permettant d'appréhender la réalité du phénomène.'

Qu'entend-on exactement par «jeux» DANGEREUX?

Il existe en fait deux types: les jeux d'évanouissement, qui sont des pratiques d'expérimentation corporelle et les jeux d'agression.

Si ces jeux peuvent porter des appellations différentes, il s'agit en général d'une seule et même pratique consistant à rechercher des effets similaires.

Les jeux d'évanouissement

Plus connus sous le nom de «**jeu du foulard**», mais aussi de «**jeu des poumons**», de la «**tomate**», de la «**grenouille**», du «**cosmos**», «**trente secondes de bonheur**», «**rêve bleu**», «**rêve indien**»,... 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. Le but recherché 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. En général, il n'y a pas d'agresseur ou d'agressé car les rôles peuvent s'inverser. Il apparaît cependant que dans certains cas, des jeunes ont pratiqué ce jeu sous la contrainte. L'enfant qui peut être amené à se livrer seul à la pratique de ce jeu, encourt alors un risque accru d'étranglement, sans personne pour lui prêter assistance. Les jeunes pratiquant seuls n'ont pas conscience du danger réel, ils se croient toujours en mesure de contrôler leur étranglement.

Des conséquences dramatiques

Les séquelles peuvent être tant physiques que psychologiques et varier en fonction de la durée de la privation d'oxygène. Le danger est extrême, car dès la première fois, ce jeu peut mener à un coma profond, voire à la mort par arrêt cardiaque. De plus, une pratique répétée peut entraîner une accoutumance semblable à certaines drogues poursuivant la recherche de sensations toujours plus intenses.

Qui pratique ce type de jeu ?

Alors que ces jeux comportent un risque mortel élevé, il apparaît que les jeunes qui s'y adonnent ne présentent pas de tendances suicidaires. Ils sont essentiellement à la recherche de sensations fortes qui leur donnent le sentiment d'exister, ignorant les risques qu'ils encourent.

Décrits souvent comme vifs, curieux, dynamiques, ils recherchent généralement de nouvelles expériences riches en sensations, même si elles comportent un danger. Pour ces raisons, ces jeunes peuvent parfois également montrer de l'intérêt pour les drogues ou les sports extrêmes.

Il existe 3 types de profils différents:

- Les «**occasionnels**» essayent par curiosité ou sous la pression du groupe.
- Les «**réguliers**» qui sont motivés par la recherche de sensations. Poussés par un certain degré de dépendance, ils peuvent être amenés à pratiquer seuls à domicile.
- Les «**suicidaires**» ou à personnalité fragile sont rares, mais dans leur cas, le risque d'accident ou de décès est élevé. Souvent dépressifs, ils pratiquent ce jeu plusieurs fois par semaine ou par jour.

Les jeux VIOLENTS

Ces jeux font usage de violence physique gratuite, le plus souvent d'un groupe de jeunes à l'égard de l'un d'entre eux. Il faut distinguer les jeux intentionnels des jeux contraints:

- Lors de jeux intentionnels, les jeunes participent de leur plein gré. Qu'on les appelle jeu de matage, de la cannette, du mikado, du jugement, du bouc émissaire, le petit pont massacreur... le principe est toujours le même: un objet est lancé dans le cercle de jeu et le joueur qui ne le rattrape pas devient la victime. Il est alors roué de coups par les autres.
- Lors de jeux contraints, le jeune qui subit la violence des autres ne le choisit pas de son plein gré. Ces jeux où le participant est clairement une victime, se nomment jeu des cartons rouges, de la ronde, de la mort subite. D'autres jeux comportent quelques petites variantes:

- dans le jeu de la couleur, l'enfant qui porte le plus de vêtements d'une couleur désignée est frappé et humilié toute la journée;
- dans le jeu du taureau, un groupe fonce tête baissée sur un enfant désigné;
- 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 alors diffusées sur internet. Cette pratique vise également à porter atteinte à la dignité et à l'image de la victime. 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.

Des jeux lourds de conséquences

Hématomes, fractures, séquelles neurologiques, coma, voire décès... les conséquences peuvent être dramatiques. Les victimes peuvent présenter des manifestations psycho-traumatiques, troubles du sommeil, états dépressifs, apparition de phobie, pensées suicidaires...

Il faut toutefois distinguer les victimes des agresseurs:

- Les victimes sont dans la plupart des cas des enfants anxieux et timides. Ils ne se défendent pas et deviennent vite des proies faciles. D'autres victimes ne correspondent pas à ce profil mais possèdent des qualités sur le plan physique, scolaire ou économique qui peuvent être considérées comme provocatrices et susciter la jalousie.
- Les agresseurs sont principalement des garçons même si les filles peuvent également faire preuve de violence plutôt psychique que physique.

Les agresseurs actifs et/ou initiateurs, sont des enfants dominateurs et charismatiques, parfois antisocial, qui s'emportent facilement et affichent une attitude agressive et violente.

Quant aux agresseurs passifs, même s'ils montrent une personnalité dépendante, ils ne présentent pas de caractéristiques particulières, mais subissent généralement l'effet de groupe et se laissent entraîner par le meneur, souvent par peur de représailles.

Combien de jeunes sont touchés par ce phénomène ?

Peu de chiffres existent à ce jour. En Belgique, il est difficile de dire avec précision combien de jeunes s'adonnent à ces pratiques et combien en sont décédés ou ont gardés des séquelles psycho-traumatiques. Dans de nombreux cas, les décès sont attribués à des suicides «inexpliqués».

En France (où les pouvoirs publics ont pris la mesure du phénomène en se basant sur certaines études scientifiques), on estime le nombre de décès à 1 par mois, et le nombre de jeunes ayant des séquelles graves à 3 ou 4 fois plus. Au Royaume-Uni, on déplore jusqu'à un cas par semaine. Cette pratique est répandue à l'échelle planétaire puisque des cas ont également été rapportés en Italie, Irlande, Canada, États-Unis et jusqu'en Asie.

Comment reconnaître les signes d'alertes pour les jeux de **NON-OXYGÉNATION?**

Il est important pour les adultes de reconnaître les signes d'alertes à un stade précoce, même si ceux-ci ne signifient pas obligatoirement que le jeune pratique ce type de jeu. Le travail de prévention est donc essentiel car les jeunes se tournent rarement vers les adultes pour trouver de l'aide et ont tendance à garder secrète ces pratiques.

Signes physiques: marques rouges autour du cou, hématomes ou frottements, joues rouges, maux de têtes violents et répétés, troubles de la vision, bourdonnements ou sifflements d'oreilles, fatigue excessive, manque de concentration, absences, distraction.

Signes comportementaux: présence permanente d'un foulard, écharpe, corde, ceinture ou lien quelconque auprès du jeune. Mais aussi de l'agressivité inhabituelle, violence verbale et physique, isolement, repli sur soi et questions posées par l'enfant autour de la strangulation ou sur l'évanouissement.

Et pour les jeux d'agression, quels sont les signes d'alertes?

Signes physiques: blessures, traces de coups, hématomes, vêtements abîmés, sueurs, tremblements, douleurs abdominales, nausées...

Signes comportementaux: angoisse, troubles du sommeil, refus d'aller à l'école, agressivité soudaine, violence verbale et/ou physique.

Les prises de risques à l'adolescence

Si elle existe dès l'enfance, la prise de risque n'est surtout présente qu'à l'adolescence où elle revêt même un caractère naturel. Pour l'adolescent, c'est

une nouvelle manière d'explorer ses capacités, de redéfinir ses propres limites. Bien sûr, plus il aura des bases bien établies et une bonne image de lui-même, moins il aura besoin de se mettre en danger. Mais s'il présente des signes de vulnérabilité individuelle ou s'il est facilement influençable, il peut être amené à prendre des risques qui peuvent mettre sa vie en danger. La conduite dangereuse de deux roues, l'expérimentation de drogue ou d'alcool en sont des exemples, tout comme la pratique de jeux dangereux. Cette prise de risque permet à l'adolescent d'exister aux yeux des autres. Tel un rite de passage dans le monde adulte, cette conduite peut être comprise comme une manière de rechercher son indépendance, de se distinguer et de prendre ses distances vis-à-vis de ses parents. La prise de risque à l'adolescence n'est donc pas pathologique mais un mal nécessaire. Il faut donc être extrêmement attentif aux dérives possibles. Les jeux à risques se déroulent entre jeunes, à l'abri des regards des parents et enseignants, en-dehors de tout contrôle et encadrement alors qu'ils représentent un réel danger.

Prévenir POUR MIEUX AGIR

Face à la propension de ces jeux à risques, le milieu scolaire se doit d'être vigilant et d'intégrer des actions de prévention. Cependant, les interventions auprès des jeunes ne pourront porter leurs fruits qu'après une démarche de réflexion et de mise en cohérence des adultes, parents et corps enseignant confondus. Ces interventions doivent être mise en place après un incident, ou lorsque de telles pratiques ou initiations à ces pratiques ont été repérées. Elles doivent également répondre à la demande de parents ou d'autres partenaires dont la profession se rapporte à l'adolescence.

Que faut-il savoir ?

En tant qu'adulte, il est essentiel de prendre connaissance de la multiplicité des jeux à risques et de leurs effets. Il est également indispensable de connaître les attitudes comportementales propres à l'adolescence ainsi que les signes d'alertes décrits plus haut. Ainsi l'adulte pourra intervenir en connaissance de cause en fonction de la gravité de la situation.

Qui peut délivrer l'information ?

L'information peut être délivrée par des adultes de l'institution (directeur d'école, enseignant, médecin, infirmier(ère), centres PMS, assistant(e) social(e), psychologue scolaire,...) ou par des professionnels extérieurs qualifiés à intervenir sur le sujet.

À qui délivrer l'information ?

L'information s'adresse en priorité aux adultes de référence de l'enfant, à savoir les parents, mais aussi les professionnels membres de la communauté éducative, représentants des milieux associatifs, sportifs,... Cette information constituera une base de dialogue avec les élèves et permettra aux parents de répondre aux questions de leur enfant.



L'Ordalie

Quand la puberté arrive, tout change. L'enfant est invité à faire le deuil de son enfance, de sa bisexualité et de son idéalisation des figures parentales.

Il doit aller désirer ailleurs.

Cette puberté lui donne un pouvoir nouveau et merveilleux, celui de donner la vie.

Ce pouvoir fascinant s'accompagne d'un envers, celui de se donner la mort.

L'ordalie est ce jeu avec la mort propre aux jeunes de toutes les cultures et de tous les temps.

Dans la tradition, les maîtres initiaient les adolescents à la maîtrise de leur fécondité, à l'identification sexuelle et à la ritualisation du sens de l'existence.

Dans ces temps d'initiation, l'ordalie était encadrée et participait à la formation des jeunes.

Dans notre monde contemporain désenchanté, désymbolisé, sans rituels, sans initiation, les adolescents réinventent « sauvagement » le marquage du corps, l'automutilation et l'ordalie.

Jouer avec la mort en l'érotisant seul ou avec d'autres participe de cette nécessité adolescente : être invité à la maîtrise de sa jouissance nouvelle en parvenant à la penser, plutôt que de l'agir. La seule prévention possible de ces ordalies sauvages, ce n'est pas les sectes, la pédagogie para commando, ou les écoles coraniques, ce serait une intelligente éducation, affective et sexuelle, fondée sur la découverte et la reconnaissance de l'autre, l'autre en soi et l'autre dans l'amitié et l'expérience amoureuse.

> Docteur en médecine, Neuropsychiatre et Psychanalyste, Philippe van Meerbeeck fonde en 1979 le Département pour Adolescents et jeunes Adultes du Centre Chapelle-aux-Champs à Woluwé. Sa compétence dans ce domaine n'a cessé de s'affirmer depuis, en témoignent les nombreuses fonctions d'expert qu'il assure dans des associations centrées sur les enfants et les adolescents.

QUE FAIRE

en cas d'accident ou d'incident ?

En cas d'incident ou d'accident lié à ces pratiques, le directeur d'école ou le chef d'établissement se doit d'intervenir d'abord auprès de l'élève victime et ensuite en direction des autres élèves. Il peut dans ce cadre bénéficier du support des centres P.M.S.

Pour soutenir l'élève victime, il y a lieu de :

- lui fournir un soutien immédiat
- avertir ses parents
- les informer de la possibilité de porter plainte auprès des services de police
- les inviter à prendre contact avec une association d'aide aux victimes
- accompagner son retour par un adulte référent

Ensuite, il est particulièrement recommandé de ne pas nier ce phénomène, mais d'engager au plus vite une démarche de prévention, en désignant un adulte référent, qui pourra servir de ressource au sein de l'établissement ou en-dehors.

Pour entamer une démarche de prévention, il y a lieu de :

- élaborer le contenu de l'intervention avec la communauté éducative ainsi que les partenaires extérieurs éventuels, associations ou psychologues
- informer et expliquer aux parents d'élèves l'objectif de cette démarche. Très souvent, les parents ont tendance à nier le phénomène pour leurs propres enfants
- envisager une intervention en symbiose entre un intervenant et un membre de la communauté éducative

Pour aborder l'accident ou l'incident avec les autres élèves, il y a lieu de :

- bannir les exposés exagérément dramatiques
- ne pas donner une importance excessive à ce phénomène dont beaucoup de jeunes n'ont pas encore connaissance et dont ils pourraient se sentir exclus
- garder à l'esprit le risque d'incitation que pourrait provoquer la connaissance de ces pratiques
- adresser aux jeunes un message qui n'est ni incitatif, ni moralisateur. Il doit au contraire ouvrir le débat et favoriser la communication avec les adolescents, pour leur permettre d'exprimer leurs éventuelles motivations à la pratique de ces jeux
- ne pas négliger l'impact de tels incidents ou accidents sur des tiers ou des témoins passifs qui peuvent éprouver un sentiment de culpabilité ou de honte, à ne pas avoir pu ou su intervenir. La confusion entre délation et assistance à personne en danger ou non dénonciation de crime est particulièrement fréquente à l'adolescence





Informations & Contacts

Éditeur responsable: J. Fernandez/Chousingha a.s.b.l.

Association pour la prévention aux jeux violents et d'évanouissement «Chousingha»

www.chousingha.be - info@chousingha.be **Chousingha**

Avec le soutien de la Communauté Française de Belgique

