

REPERER ET PREVENIR LES JEUX et COMPORTEMENTS DANGEREUX

Diapo 1

BUT DE LA CONFERENCE :

INFORMER LES PARENTS, LES SORTIR DE L'ISOLEMENT, comprendre, appréhender et gérer les différentes formes de violences en milieu scolaire, périscolaire et à la maison.

Informers les adultes pour qu'ils n'hésitent pas à contacter l'APE qui est leur relais, leur interface auprès des écoles, être un réseau de parents d'élèves vigilants....

Communiquer auprès des enfants en termes de prévention qui peut débuter très tôt chez les tous petits avant qu'il y ait des accidents.

Regrouper les différents cadres de l'enfant : cadres familiaux, cadres scolaires, les parents et l'école, les enseignants, les référents, les animateurs.

Diapo 2

Présentation des intervenants.

Diapo 3

La gestion de crise

Au sein de l'école, les "jeux" dit dangereux peuvent avoir des conséquences graves pour la santé, physique et mentale.

Certains événements graves peuvent, s'ils ne sont pas correctement appréhendés, gérés et accompagnés, créer un trouble, un choc émotionnel important dans l'école, au domicile.

La gestion de crise ne s'improvise donc pas.

Diapo 4

1 / Que faut-il entendre par "jeux dangereux" ?

2/ Quelles sont les pratiques constatées ?

3/ Qui sont les victimes, qui sont les agresseurs ?

4/ Comment peut-on éviter ces jeux ?

5/ Quels sont les signes d'alerte ?

1/ On distingue deux types de « jeux » dangereux et de pratiques violentes :

les « jeux » de non-oxygénation et les « jeux » d'agression.

Leur identification est rendue difficile par les multiples appellations données par les enfants et adolescents, alors qu'il s'agit souvent d'une même pratique ou de la recherche de mêmes effets.

Les « jeux » de non-oxygénation

Déclinés en une multitude de versions, tous consistent en la recherche de « drôles » de sensations consécutives à une privation en oxygène.

- Description

Les « jeux » de non-oxygénation ou d'asphyxie, de strangulation, de suffocation sont appelés de plusieurs noms : trente secondes de bonheur, rêve bleu, rêve indien », « jeu » du cosmos, « jeu » des poumons, « jeu » de la tomate, de la grenouille...le plus connu est le « jeu » du foulard.

Ce type de « jeu » consiste à freiner l'irrigation sanguine du cerveau par compression des carotides, du sternum ou de la cage thoracique, pour ressentir des sensations intenses, des visions pseudo hallucinatoires.

Dans la plupart des cas, il n'existe pas de rôle défini en tant que victime ou agresseur car la relation peut s'inverser : l'étrangleur devient alors l'étranglé.

Cependant, il a été rapporté que certains jeunes ont pratiqué ce « jeu » sous la contrainte ou la pression d'un groupe. Mais l'enfant peut aussi reproduire seul l'étranglement grâce à un lien quelconque, avec un risque accru de strangulation et de pendaison dont les conséquences sont irréversibles puisque l'enfant est seul et que personne ne pourra le réveiller.

- **les jeux de non-oxygénation par apnée prolongée :**

La règle de ces jeux est simple : s'arrêter de respirer... Le tout s'accompagnant parfois d'une pression exercée sur le sternum.

L'un des plus connus d'entre eux est le « **jeu de la tomate** » qui consiste à s'arrêter de respirer pour devenir le plus rouge possible ! (le gagnant sera l'enfant le plus rouge).

Ce jeu concerne surtout les plus petits, avec une pratique prédominant de l'âge de 3-4 ans à 7-8 ans, ce qui n'exclut pas qu'il puisse être pratiqué plus tard. Ce jeu consiste à « devenir tout rouge » au niveau du visage, d'où son nom explicite. L'objectif principal ne semble pas être la perte de connaissance ou la recherche de sensations fortes, mais essentiellement d'amuser les camarades.

Le rêve Indien

La technique du « rêve indien », encore appelé « rêve bleu », « jeu du cosmos », « jeu des poumons », « 30 secondes de bonheur » (etc.), est directement inspirée de celle des plongeurs en apnée libre « no limits ».

La technique consiste à effectuer avant la phase d'apnée une période d'hyperventilation, puis l'enfant utilise la technique des plongeurs en fermant la bouche et se pinçant le nez.

Ces jeux là semblent les plus répandus, en particulier chez les plus jeunes. D'après plusieurs études, menées entre 2006 et 2010, la proportion de collégiens ayant déjà pratiqué ce genre de jeu varie entre 7 et 11%. Il semblerait même que les enfants de classes élémentaires et de maternelle s'y mettent, parfois guidés et influencés par les plus grands...

Intervention Major Singier + film

Mort et séquelles à vie

Les premières évocations d'accidents datent des années 1950. Depuis 2000, une moyenne de 10 décès est recensée chaque année en France par l'APEAS (qui n'a pas connaissance de l'ensemble des cas).

Plusieurs jeunes garderont définitivement des séquelles, plus ou moins importantes, du coma dans lequel ils ont été plongés (crises épileptiques, paralysies et état végétatif irréversible).

Diapo 7

Les « jeux » d'agression

Ils sont de 2 types : les « jeux » intentionnels et les « jeux » contraints

Diapo 8

- **Les « Jeux Intentionnels »** : tous les jeunes pratiquent de leur plein gré.

Quelques exemples de ce type de « jeu » :

Le « jeu » du cercle infernal, le « jeu » de la cannette, le « jeu » du mikado, le bouc émissaire, le petit pont massacreur ou la mêlée, le jeu du jugement, le petit pont boulette, la tatane...

Le principe est toujours le même. Au sein d'un cercle de jeu, un objet est lancé ; le joueur qui ne le rattrape pas devient la victime et est alors roué de coups par les autres joueurs

Diapo 9

- **Les « jeux contraints »**

L'enfant qui subit la violence du groupe n'a pas choisi de participer.

Il est clairement identifié comme une victime puisqu'il n'a pas donné son consentement.

Quelques exemples de ces « jeux » contraints :

-le « jeu » des cartons rouges, le « jeu » de la ronde ;

-le « jeu » de la mort subite ou de la couleur : un enfant qui porte le plus grand nombre de vêtements de la couleur désignée le matin est frappé et humilié toute la journée ;

-le « jeu » du taureau : un groupe d'enfants ou d'adolescents foncent, tête baissée, sur un enfant désigné ;

-le « jeu » de Beyrouth : des enfants demandent à un autre la capitale du Liban. Si l'enfant ne sait pas répondre à cette question, il est frappé sur ses parties masculines ;

-le « happy slapping », en français « joyeuses claques » : il s'agit d'une pratique consistant à filmer, à l'aide de son téléphone portable, une agression perpétrée par surprise, puis de procéder à la diffusion de ces images. Cette pratique, outre les violences vise également à porter atteinte à la dignité et à l'image de la victime.

Exemple : gifler un enfant qui passe ou un inconnu et le filmer.

8% des adolescents* équipés de téléphone portable ont reçu des vidéos violentes sur leur mobile.

*Source : étude TNS Sofres-UNAF et Action Innocence, septembre 2009.

Les « jeux de déficit » : jeux du toréro, traverser une voie ferrée et dire olé devant le train qui passe....

Le « Binge drinking » : ingérer une grande quantité d'alcool, intoxication alcoolique. Ce phénomène toucherait en particulier les jeunes âgés de 15 à 25 ans.

- **Une banalisation dangereuse des "sextos" chez les ados** : Une étude publiée en ligne dans la revue Archives of Sexual Behavior en 2012 rapporte que 20% des adolescents auraient déjà envoyé une photo sexuellement explicite depuis leur téléphone portable sur 606 élèves interrogés.(vidéo TF1)

Diapo 10 FILM SEXTOS + MAJOR SINGIER LOI

2/ Qu'elles sont les pratiques constatées ?

Diapo 11

Si ces jeux existent manifestement depuis des siècles, les changements d'organisation de la cellule familiale et les modes de communication au sein des groupes infantiles (réseaux sociaux sur internet), ont probablement contribué à leur recrudescence.

- Pratique collective ou de groupe

Dans la très grande majorité des cas, l'enfant ne débute pas la pratique d'un jeu dangereux seul et de son propre chef. L'initiation au jeu s'opère presque toujours au sein d'un groupe d'enfant constitué ou en voie de constitution, à l'écart d'un regard des adultes, tout du moins des adultes responsables du groupe (parents, professeurs ou surveillants, animateurs, éducateurs...). Les motivations qui amènent l'enfant à la pratique du jeu sont différentes selon l'âge et le contexte environnemental (famille, école, centre aéré, colonie de vacances...), mais à quelques variations près les séquences sont toujours les mêmes :

- Chez les petits enfants (avant 6-7 ans), la principale motivation relève du mimétisme par rapports aux aînés : il s'agit avant tout de faire « comme les grands ». Plusieurs cas de pratique du jeu de la tomate, voire le jeu du foulard, ont été rapportés chez des enfants de 3-4 ans, pratiquement toujours initiés par leurs aînés (fratrie, cousins, enfants plus âgés dans la cour d'école ou le quartier d'habitation...). Les cas de jeux de mimétisme sont également fréquents à cette tranche d'âge, notamment les pratiques apparentées au catch, aux arts martiaux, aux super-héros de séries télévisées, de séries d'animation et notamment de mangas.

Tout est prétexte à une intégration

- Plus tard, chez le grand enfant et le jeune adolescent (6 à 11-12 ans), le

processus dominant est le rituel d'intégration au groupe (« si tu veux faire partie de notre bande, tu dois jouer à notre jeu ») ou la situation de défiance qui s'en rapproche (« t'es cap ou t'es pas cap ? »).

La grande majorité des enfants interrogés (plus de 80 %) expliquent qu'ils se sont vu proposer le jeu pour la première fois dans ces conditions entre l'âge de 8 et 13 ans : 59 % indiquent avoir accepté « pour faire comme les copains, pour être avec eux », plus rarement (20 %) pour s'affirmer : c'est alors « pour montrer que je suis fort, que je n'ai pas peur, que je suis quelqu'un » et ceci en particulier chez les « meneurs ».

Fait important, plus de 70 % des enfants signalent spontanément l'avoir fait « parce que c'est drôle », ce qui démontre sans équivoque le caractère ludique de ces pratiques. Ailleurs, les enfants rapportent des sensations agréables et même du plaisir, les motivants à reproduire l'expérience : « j'y joue souvent parce que ça me donne des sensations géniales, je plane ».

Ces jeux sont pour ceux qui les pratiquent des moyens d'acquérir une identité. On parle beaucoup d'identisation.

Seulement moins de 15 % pensent que c'était dangereux : la pratique se positionne donc majoritairement dans la dimension du jeu et non dans la prise de risque intentionnel.

– Par la suite, lorsque les enfants continuent à pratiquer le jeu au sein du groupe, d'autres mécanismes s'opèrent, notamment les phases d'identification et de hiérarchisation au sein du groupe. Les pratiquants vont alors associer au jeu la notion incontournable de performance, de score, de record... Ainsi, dans les jeux d'évanouissement, il est fréquent que les pratiquants se chronomètrent entre eux, d'abord parce que cela fait partie des règles du jeu fixées par le groupe, mais aussi parce qu'il faut pouvoir définir « qui est le plus fort ». L'enfant cherche à se situer vis-à-vis de ses camarades et bien évidemment la surenchère du « record à battre » ne fait qu'aggraver le danger encouru.

Diapo 12

Pratique individuelle

Nombreux sont les cas d'enfants ayant pratiqué suite à une incitation manifeste par un support audiovisuel, en particulier après la mise en ligne de vidéos (réalisées par les enfants eux-mêmes) de scènes de rêves indiens, de jeux du foulard ou autres, aisément accessibles sur tout site web de partage de fichiers en ligne de type Youtube® ou Dailymotion®. Les réseaux sociaux d'Internet favorisent également ces pratiques. On a ainsi pu identifier des groupes de « tchat » en ligne regroupant des joueurs du foulard ou d'autres pratiques apparentées sur des réseaux de type Facebook® ou Twitter®.

Indépendamment de ces aspects incitatifs, les pratiques solitaires font le plus souvent suite à l'initiation en groupe. Certains enfants, en général à partir de l'âge de 11-12 ans, vont s'adonner seuls et isolément aux

pratiques de jeux d'évanouissement. Les motivations en sont diverses, complexes et probablement intriquées:

- De nombreux auteurs rapportent que l'enfant ou l'adolescent, voulant retrouver **les sensations « agréables »** qu'il a ressenti lors d'une pratique de groupe d'un jeu d'évanouissement, cherche à la reproduire seul à son domicile et le fait le plus souvent sous forme de strangulation avec un foulard ou l'équivalent.
- La notion « **d'entraînement** » semble également intervenir dans le processus d'identification au sein du groupe : l'adolescent voulant progresser dans la hiérarchie du groupe va s'entraîner seul pour « progresser » et « devenir meilleur ».
- D'autres auteurs alertent sur le caractère d'évidence addictif de ces jeux, par analogie avec les mécanismes habituels d'installation des conduites toxicomaniaques : d'abord intolérance, puis accoutumance, satisfaction et plaisir, et très vite dépendance. Certains enfants vus en entretien par des pédopsychiatres, des psychopathologistes, des anthropologues, des sociologues rapportent en effet le besoin impératif de répéter le jeu du foulard plusieurs fois par jour, parfois même par nuit, pour reproduire des « sensations planantes » dont ils sont devenus totalement dépendants : « je le faisais plusieurs fois par jour parce que dès que j'arrêtais de le faire, je ne me sentais pas bien, j'étais en manque ». Le comportement addictif du joueur intensif est assez peu documenté dans ce domaine mais constitue pour plusieurs experts une entité psychopathologique indéniable.
- Enfin, certains auteurs rapportent des cas d'adolescents indiquant des pratiques de jeu du foulard et d'auto-strangulation dans le contexte de **pratiques sexuelles** seuls ou avec un partenaire, notamment chez les garçons.

3/ Qui sont les victimes, qui sont les agresseurs ?

Diapo 13

On note 3 types de profils parmi ces jeunes : les occasionnels, les réguliers et les sujets les plus fragiles.

> **Les occasionnels** : ils sont motivés par la curiosité ou agissent sous la contrainte de l'effet d'un groupe.

> **Les réguliers** : ils recherchent surtout des sensations et sont souvent amenés à pratiquer à domicile. Le danger est que cette excitation entraîne, dans certains cas, l'apparition d'un certain degré de dépendance.

> **Les sujets suicidaires** et/ou ayant une personnalité fragile : ils sont très rares mais, dans ce cas, le risque d'accident et de décès est très élevé. Ils pratiquent souvent le « jeu », plusieurs fois par semaine, voire par jour, et présentent une symptomatologie dépressive.

Diapo 14

Les victimes : ce sont généralement des enfants anxieux, timides, soumis, qui apparaissent comme des proies faciles. Ils ne se défendent pas et deviennent très rapidement des boucs émissaires. D'autres victimes, à l'inverse, ne sont pas timides mais possèdent certaines qualités, sur le plan physique, scolaire, socio-économique..., qui peuvent attiser la jalousie et l'excitation. Elles peuvent aussi se présenter comme provocatrices.

Diapo 15

Les agresseurs : dans leur très grande majorité, il s'agit surtout de garçons. Les filles peuvent, elles aussi, et cela de plus en plus fréquemment, exercer une violence, même si celle-ci se manifeste surtout sur le plan psychologique ou émotionnel.

Parmi ces agresseurs, on peut distinguer deux profils : les agresseurs actifs et les agresseurs passifs.

- Les agresseurs actifs et/ou initiateurs, sont décrits comme des enfants dominateurs et charismatiques qui présentent parfois un trouble du comportement antisocial se traduisant par de fréquentes attitudes transgressives et violentes. Ce sont des enfants souvent repérés comme ayant un fort besoin de sensations fortes, une grande impulsivité, une tendance à s'emporter.

- Les agresseurs passifs ne présentent pas de telles caractéristiques. Ils sont surtout entraînés par l'effet de groupe qui les pousse à devenir violents sous le regard de leurs camarades et du leader charismatique. Certains d'entre eux peuvent présenter un profil de personnalité dépendante, manquant d'assurance. Dès lors, la peur de représailles peut s'avérer particulièrement efficace sur ces jeunes.

Diapo 16

4/ Comment peut-on éviter ces « jeux » ?

Dans une certaine mesure, la prise de risque peut être appréhendée comme une conduite sociale : elle permet à l'adolescent d'exister aux yeux de ses camarades, elle relève du rite de passage de l'enfance à l'adolescence, mais aussi et surtout, elle peut être comprise comme une conduite où le jeune, de façon réactionnelle, recherche son indépendance, son autonomie. Dans cette perspective, la prise de risque devient le moyen de se distinguer des autres et n'est pas pathologique.

Au contraire, elle signifie le besoin de grandir, de prendre de la distance vis-à-vis de ses parents, du monde adulte.

À l'inverse, on pourra tout aussi bien se montrer vigilant vis-à-vis des jeunes trop silencieux, trop solitaires, qui semblent éviter cette confrontation au risque. En effet, prendre des risques à l'adolescence, c'est aussi chercher à se sentir exister.

Si la prise de risque à l'adolescence est nécessaire, il faut être attentif aux dérives possibles : ces conduites et ces « jeux » se déroulent entre jeunes, à l'abri des regards des adultes et sans aucun contrôle ni encadrement, alors qu'ils présentent un véritable danger.

Les jeunes s'enferment et créent cette dépendance aux groupes.

Diapo 17

5/ Quels sont les signes d'alertes ?

POUR LES « JEUX » DE NON-OXYGÉNATION, ON PEUT RETROUVER LES SIGNES PHYSIQUES ET COMPORTEMENTAUX SUIVANTS :

> Signes physiques

- traces rouges autour du cou ;
- joues rouges ;
- violents maux de tête à répétition ;
- troubles visuels passagers (mouches volantes, vision floue...) ;
- bourdonnements d'oreilles, sifflements ;
- fatigue ;
- défaut de concentration, oublis, absences brèves de la conscience, défaut de la mémoire récent
- la maltraitance
- isolement
- repli sur soi-même, ne parle plus
- est craintif, anxieux, inquiets

> Conséquences physiques et psychologiques

Qu'ils soient intentionnels ou contraints, ces jeux peuvent avoir des conséquences graves et diverses : hématomes, fractures, séquelles neurologiques, voire mener à la mort.

Les victimes de ces jeux peuvent présenter des troubles du sommeil, des souffrances morales liées à l'événement, des idées noires, des pensées suicidaires, avec parfois des passages à l'acte.

Partie à argumenter par D.Szepielak

Portail officiel de signalement des contenus illicites de l'internet :
Internet_signalement.gouv.fr

APEAS (association de parents d'enfants accidentés par strangulation),
présidée par Françoise Cochet.
http://www.jeudufoulard.com/medias/apeas_physio_respir.wmv

SOS Benjamin, présidée par Magali Duwelz. L'association Benjamin
lutte contre les jeux dangereux : <http://www.jeuxdangereux.fr/>

Eduscol = prévention de la violence
http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Action_sanitaire_et_sociale/52/0/jeux_dangereux_114520.pdf

Urgence 2011

<http://www.entrepaticients.net/sites/default/files/dossiers/sfmu-jeux-dangereux.pdf>

Jeu du "chicken subway" : pourquoi les ados ont besoin de risquer leur vie

<http://leplus.nouvelobs.com/contribution/544521-jeu-du-chicken-subway-pourquoi-les-ados-ont-besoin-de-risquer-leur-vie.html>

Le cauchemar du binge drinking

http://www.lexpress.fr/actualite/societe/le-cauchemar-du-binge-drinking_827529.html

Ceci n'est pas un jeu. Documentaire sur le jeu du foulard. Avec des témoignages de parents ayant perdu leur enfant suite à la pratique de ce jeu.

<http://www.youtube.com/watch?v=U64WUllioUk>

TF1 actualité sur le sexting.

<http://videos.tf1.fr/jt-we/2009/sexting-le-nouveau-jeu-dangereux-des-ados-4522930.html>

Net ecoute 0800 200 000