

JEUX DANGEREUX: JEUX VIOLENTS, D'ÉVANOUISSEMENT ET DE DÉFI

FABIENNE TOSI

Ces «jeux» dangereux, répandus dans le monde entier, touchent un public d'enfants et d'adolescents de quatre à vingt ans, filles et garçons, de tous milieux sociaux. Le but est de faire une expérience.

UN COPAIN, LUDOVIC LE FAISAIT AVEC SES MAINS, MAIS LUI S'ARRÊTAIT TOUJOURS JUSTE AVANT DE S'ÉVANOUIR, LORSQU'IL SENTAIT VENIR LES HALLUCINATIONS, LA TÊTE QUI LUI TOURNAIT... CE JEU EST MORTEL, MAIS JE NE LE SAVAIS PAS.

Jessica, quinze ans¹

Le «jeu du foulard» sous toutes ses appellations, qui n'a de jeu que le nom, s'apparente à une pratique innocente. Les jeunes ne mesurent pas les conséquences graves qui peuvent en résulter. Ainsi, la prévention est la seule arme efficace pour les adultes responsables, parents, éducateurs, enseignants.

Les jeux dangereux comprennent trois catégories de pratiques:

- les jeux violents qui sont des jeux de groupes consentis ou contraints dont l'objectif est de frapper une victime sur la base de règles qui diffèrent selon le jeu (p. ex. petit pont massacreur ou jeu de la mort subite);
- les jeux d'évanouissement dans lesquels il n'y a en général pas d'agresseur et d'agressé, le pratiquant étant consentant;
- les jeux de défi (car surfing, jeu de l'autoroute) basés sur le principe du «t'es pas cap» et qui se caractérisent par des actes dangereux volontaires au sein d'un groupe de pairs qui sont filmés puis diffusés sur internet ou les réseaux sociaux.

Ces «jeux» sont généralement proposés par un copain ou un groupe d'amis et les pratiquants ne sont pas conscients des risques encourus. Une forme primaire de ce «jeu» est celui dit de «la tomate», dans lequel les enfants (dès trois-quatre ans) jouent à retenir leur respiration le plus longtemps possible, ce qui peut provoquer une syncope. Les plus grands (dès sept-huit ans) font de l'hyperventilation puis bloquent leur respiration.

Un camarade appuie alors sur leurs carotides ou leur comprime le sternum. Un évanouissement se produit, précédé de sensations de type hallucinatoire. Le but est de raconter au réveil ce qu'ils ont ressenti.

Le danger est extrême: toute tentative, qu'elle soit effectuée en groupe ou en solitaire, peut entraîner des séquelles irréversibles et un arrêt cardiaque dès le premier essai. Les jeunes qui font cette expérience seuls à l'aide d'un lien quelconque (corde, ceinture de peignoir, etc.) courent un risque majeur, car personne ne pourra alerter les secours en cas d'étranglement prolongé après la perte de connaissance.

Vigilance et repérage de signes

Quelques signes peuvent alerter les parents et adultes responsables d'enfants:

- traces rouges sur le cou (parfois dissimulées);
- lien, corde, ceinture, traînant sans raison auprès du jeune;
- maux de tête parfois violents, récidivants;
- douleurs auriculaires;
- troubles de la vision;
- diminution de la concentration;
- rougeurs au visage ou taches rouges dans les yeux;
- bruits sourds dans la chambre ou contre le mur (chute dans le cas d'une pratique solitaire);
- questions posées sur les effets, les sensations, les dangers de la strangulation.

Sans créer de sentiment de dramatisation, il convient toutefois d'être vigilant afin de pouvoir détecter ces comportements si un enfant ou un jeune présente plusieurs de ces signes.

Un «jeu» pour vivre des sensations fortes

Comme son nom l'indique, le «jeu du foulard» (terme générique) est avant tout considéré comme une pratique ludique susceptible de procurer des «sensations fortes». Les plus jeunes y voient la découverte d'une expérience nouvelle et l'abandonnent en toute inconscience. Les adolescents, eux, cherchent surtout à relever un défi et à vivre des sensations fortes et nouvelles. La volonté de transgression est rare, l'expression d'un comportement violent ou suicidaire exceptionnelle. Il n'existe pas de profil type d'enfant qui joue à ce type de jeux. La population concernée est vaste, de quatre à vingt ans, garçons et filles de tous niveaux sociaux. Elle concerne surtout des enfants et des adolescents sains, sans difficultés psychologiques.

Une seule arme: la prévention

Face aux drames induits par ces pratiques, les adultes n'ont qu'une seule arme efficace à leur disposition: la prévention. La diffusion de l'information aux parents et aux adultes en lien avec des enfants est essentielle afin de prévenir des accidents, des handicaps et des centaines de décès chaque année à travers le monde et afin d'éviter que des enfants et des jeunes meurent simplement parce qu'ils ne savaient pas qu'ils mettaient leur vie en danger en pratiquant ce qu'ils croyaient être un jeu.

Fabienne Tosi est représentante de l'antenne suisse de l'Association de parents d'enfants accidentés par strangulation (APEAS).

Pour plus d'informations: www.jeudufoulard.com

¹ Témoignage tiré de la thèse de maîtrise en sciences de l'éducation de Gaëlle Ruysschaert, cité sur le site www.jeudufoulard.com