

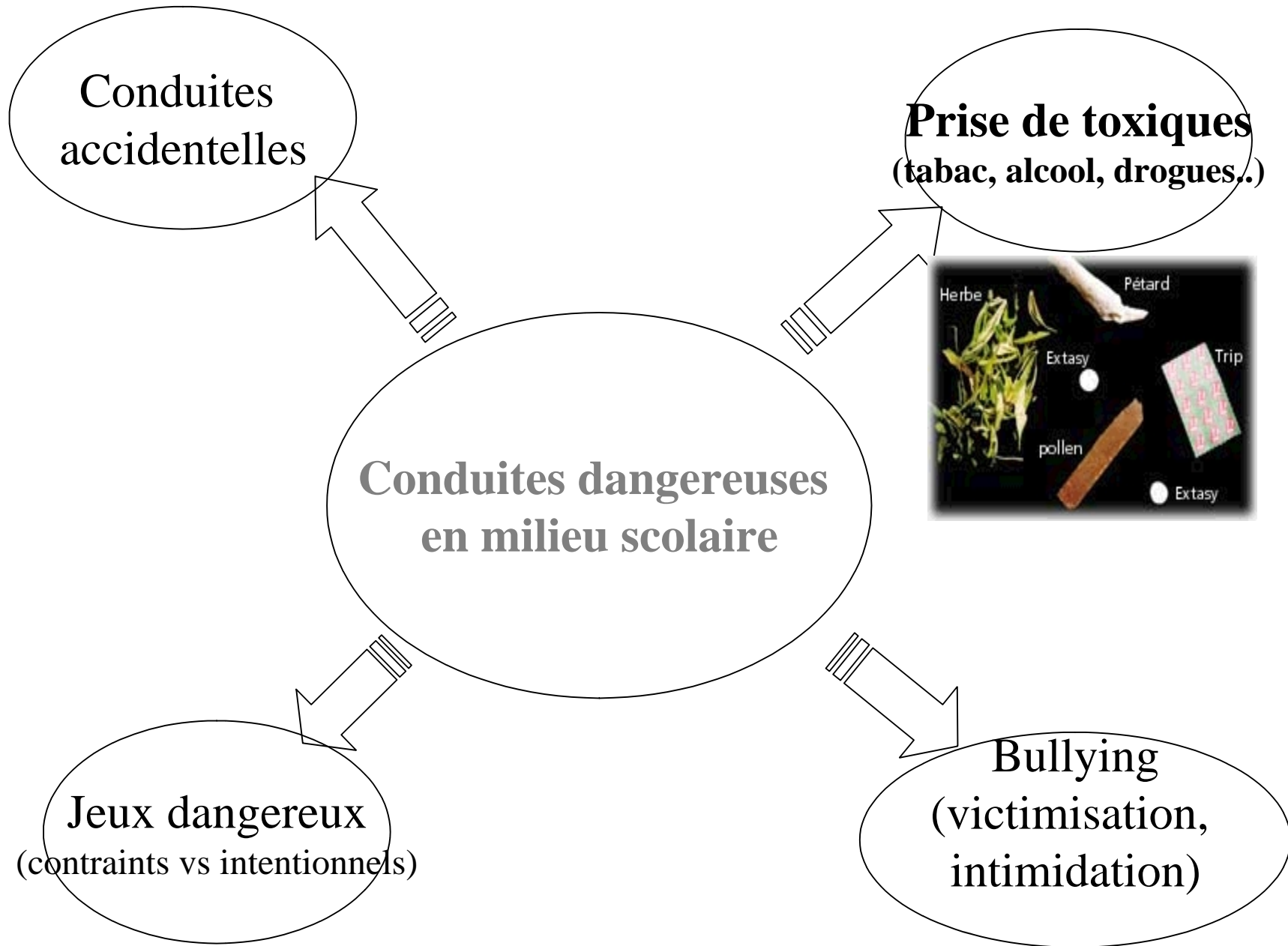
Les conduites à risques : les jeux dangereux

Grégory MICHEL*

*Auteur de l'ouvrage : **La prise de risque à l'adolescence.**

Ed: Masson, Paris, 2001

*Maître de Conférences, H.D.R, Université de Tours ; Docteur en Psychopathologie, Psychologue - psychothérapeute, Service de Psychopathologie de l'enfant et de l'adolescent, Hôpital R. Debré, Paris



**Phénoménologie
des jeux dangereux et violents
à l'école**

```
graph TD; A([Phénoménologie des jeux dangereux et violents à l'école]) --> B[Jeux d'agression]; A --> C[Jeux par asphyxie];
```

Jeux d'agression

Jeux par asphyxie

Les jeux violents (d'agression)

Caractéristiques communes :

- Utilisation de la violence physique *gratuite* par un groupe de jeunes envers un enfant seul
- Agresseur versus victime
- Souvent l'objectif est de faire mal physiquement

Les différents types de jeu :

1. Contraints :

- Le **jeu des cartons rouges** : Au signal donné un groupe d'enfants frappe un élève désigné au hasard.
- Le **jeu de la ronde** : consiste à créer une bagarre pour attirer les curieux. Ces derniers sont pris dans la ronde et roués de coups.
- Le **jeu de la mort subite** : un groupe d'enfants désigne le matin une couleur au hasard. L'enfant qui porte des vêtements de cette couleur sera humilié et frappé.

2. Intentionnels :

- Le **jeu du cercle infernal** : groupe d'enfants disposés en rond se passe le ballon jusqu'à ce que le joueur du milieu finisse par l'attraper. En cas d'échec il est roué de coups.
- Le **jeu de la cannette / petit pont massacreur (football-trash)** : groupe d'enfants jouant avec une cannette, s'ils parviennent à la faire passer entre les jambes d'un participant, il est frappé.

Le bullying (victimisation, intimidation, harcèlement)

1. Le bullying : violence répétitive psychologique (voire physique) perpétrée par un ou plusieurs agresseurs envers une victime.

→ Distribution des rôles

→ Relation de domination qui concernerait 10 % des relations en milieu scolaire

→

L'exemple du jeu de l'asphyxie

(jeu du foulard, rêve bleu, rêve indien, cosmos, poumons, 30 secondes de bonheur)

Définition:

Ce jeu consiste à freiner l'irrigation sanguine du cerveau par compression des carotides à l'aide d'un lien (ex : foulard) mais aussi les pouces ou la main afin de ressentir des visions hallucinatoires.

- **Variantes : compression du sternum, de la cage thoracique (cf, **jeu de la tomate, de la grenouille..**)**
- **Se pratique généralement en groupe (cours de récréation, toilettes)**
- **Il n'y a ni « agresseur » ni « victime » (étrangleur devient l'étranglé)**

Repérage de séquences:

- 1. Recherche d'une hyperventilation (ex : flexions rapides des genoux..)**
- 2. Participation d'un camarade (compression des carotides)**
- 3. Perte de conscience après vécus hallucinatoires (ex : sensations de planer)**
- 4. Réveil par les camarades (souvent brutal..)**
- 5. Partage des sensations et des visions hallucinatoires**

Risques liées à Anoxie (privation d'oxygène) :

- i) symptômes suivants: Lenteur mentale, céphalées intenses, somnolence, amnésie, tremblements, démences, ii) lésions cérébrales irréversibles, iii) Coma voire mort**

Epidémiologie du jeu du foulard

Difficultés à évaluer les décès liés au Jeu du foulard: accident, suicide...

Chiffres contrastés :

150-200 cas depuis les années 1950 (ex: Association de M Duwelz)

Une dizaine depuis 1990 (Croissandeau)

Rapport Croissandeau, 2002 (Inspection Générale de l'Education Nationale)

Pratiquants entre 11-15 ans (collège) rarement en primaire et au lycée (sauf poursuite d'un comportement initié plus tôt)

Majoritairement les garçons

Les étrangleurs: joueurs aussi

Lieux : majorité en groupe (école, colonies..), rarement au domicile (gravité)

Typologies :

- **Occasionnels : majorité, guidé par la curiosité (en groupe)**
- **Réguliers : peu nombreux, recherchant des sensations (seul ex : domicile)**
- **Suicides & personnalités fragiles : rares car ce jeu est basé sur la recherche de plaisir**

Le jeu du foulard comme conduite à risques

Les conduites à risques :

Usage de toxiques, prise de risque en véhicules

Prise de risque et adolescence

1. Point de vue développemental

- la prise de risque (besoin d'exploration) fait partie des éléments inhérents aux processus d'acquisition, d'indépendance

2. Prise de risque comme aménagement à la problématique *séparation individuation*

conduites réactionnelles au monde des adultes, gagner de l'indépendance vis-à-vis du monde des parents (Michel, 2001)

conduites à risques : conduites d'essais, rite de passage, intégration au groupe de pairs (fonction de prestige)

➔ la prise de risque comme fonction individualisante

Etude personnelle : facteurs associés au jeu du foulard

(Michel, Ponroy, Besnard, 2004)

- Population de collégiens (4ème & 3ème)
N=194 âgés d'âge moyen 14.4 ans (104 filles, 90 garçons)
 - 13 joueurs du foulard (soit 6.7 %),
 - 22 joueurs de jeux violents (11%)

Caractéristiques associées au jeu du foulard:

- Âge de découverte vers 12 ans.
- Pas de différence selon sexe (54 % filles)
- Usage de toxiques : tabac: 62 % (16%), alcool : 92 % (45 %),
cannabis 46 % (10%)

Facteurs psychologiques et comportementaux associés au jeu du foulard

Facteurs comportementaux

Usage de toxiques
(tabac, alcool, drogues)

Conduites à risques
(sportifs, routiers)

**Joueurs du jeu
du foulard**

Facteurs psychologiques

Profil de personnalité
(Recherche de sensations)

Facteurs psychologiques associés aux jeux d'agression

Garçons

Profil de personnalité
- Recherche de sensations
- Tendances antisociales

**Joueurs de
jeux d'agression**

Le jeu du foulard : conduite suicidaire ou conduite pour exister?

Etapes :

- Prendre le risque de jouer malgré le danger, l'interdit (se tester)
→ Pression du groupe de pairs
- Recherche d'éprouvés intenses et nouveaux (dépasser la douleur, l'angoisse)= ex : témoignages (sensations de planer)
- Perte de conscience: faire l'expérience de sa propre disparition
- Réveil – survie : souvent accompagné de douleur mais sentiment d'omnipotence (restauration du sentiment d'identité)

→ Conduite pour exister

Conclusions et perspectives

1. **Le jeu du foulard peut toucher de nombreux enfants**
→ ne pas stigmatiser ce jeu à des enfants qui vont mal

2. **Le jeu du foulard comme source de stimulations**
→ risque de récurrence (tendance à s'auto-renforcer)

3. Préventions

→ Paradoxes de l'information (ex : danger, interdit attractifs pour certains jeunes) : risque de message incitatif + infantilisation (tendance oppositionnelle, quête identitaire)

→ Prévention par l'éducation

ex : outil de médiation incitant à se poser des questions, réfléchir sur leurs décisions

cad qui tend à les responsabiliser (actes/conduites) et non à recevoir passivement des informations

Être capable de dire non