



18 Novembre 2008

CONFERENCE

LES JEUX DANGEREUX

Animée par magali Duwelz de l'association SOS Benjamin

Les jeux dangereux : sur 8 millions de jeunes, 3 millions sont concernés

41 % de primaires

38 % de collégiens

17 % de lycéens sont touchés par ce fléau.

Jeux dangereux : définition

Pratique au cours de laquelle un jeune porte atteinte à son corps ou à celui d'un copain, en agissant de manière violente ou non sur l'irrigation du cerveau ou sur les parties vitales du corps.

On distingue deux grandes catégories de jeux :

- Les jeux d'asphyxie : il s'agit de freiner l'irrigation du cerveau 'jeux du foulard, de la tomate, du sternum, de l'aérosol.... Ils sont particulièrement dangereux lorsque le jeune tente de le reproduire seul chez lui.
- Les jeux d'attaque ou d'agression : il s'agit de violence physique gratuite avec victimisation d'un élève consentant. Ils entraînent des blessures corporelles et psychologiques graves.

Actions de la association SOS Benjamin

Alerter et protéger : devant l'ampleur des témoignages de jeunes qui pratiquent des jeux dangereux, que ce soient des jeux de non-oxygénation ou des jeux d'attaque, les responsables de l'association ont été convaincus de la nécessité de faire ce travail de terrain pour informer de la réalité de ce fléau.

Convaincus que ce n'est pas l'école qui provoque la violence. Les responsabilités se trouvent du côté de la Société dans son entier et des nouvelles technologies, Internet : sur MSN les jeunes peuvent échanger des modes d'emploi, les téléphones portables servent de diffuseurs des « happy slapping », sur la télé MTV et sur Internet les jeunes peuvent regarder les « jackass », vidéo de jeunes qui se mettent à l'épreuve.

Comment se pratiquent ces jeux?

Le « jeux du foulard » est le plus connu et le plus mortel. Mais il existe 90 autres jeux dangereux, dont certains peuvent être confondus avec de simples bousculades. Or il y a des règles d'épreuve.

- Jeu du foulard : il faut trois joueurs. Le premier appuie sur la carotide jusqu'à la perte de connaissance. Le deuxième réceptionne et dépose au sol la victime. Les autres le réveillent et lui racontent ses hallucinations et ses sensations (souvent accompagnées d'une jouissance sexuelle). Il n'y a ni agresseur, ni victime. Ils changent de rôle.
- Jeu de la tomate : il s'agit de boucher le nez et la bouche pour se mettre en apnée, sauf qu'ils ne prennent pas de réserve d'air.
- Jeu du sternum ou jeu de la grenouille
- Jeu de la canette : Une canette est lancée, celui qui la reçoit la jette sur un enfant qui est rué de coups. Après il peut lancer à son tour.
- La machine à laver : un enfant est secoué dans tous les sens pour reproduire les mouvements du tambour. Risque de se cogner la tête, entre autre.
- Le jackass : Jeu sur la chaîne MTV qui montre et incite les jeunes spectateurs à des jeux dangereux.
- Le jeu du taureau : un groupe d'enfants en bande foncent tête baissée sur un camarade pour imiter les corridas.
- Le jeu de Beyrouth : des enfants demandent à un autre la capitale du Liban. S'il ne sait pas répondre, il se fait frapper.
- Le jeu du petit pont : Il s'agit d'une partie de football. Quand la balle passe entre les jambes d'un enfant, il devient la cible et victime consentante des coups des autres enfants.

Les blessures physiques

Fractures, hémorragies, rate éclatée...

Les blessures psychologiques

Repli sur soi, phobie scolaire, perte de confiance en soi, sommeil perturbé, manque de concentration

Les signes : Maux de têtes, joues rouges, vêtements déchirés, étourdissements, bourdonnements d'oreilles, marques dans le cou...

Le profil des joueurs :

Leurs motivations : rechercher des sensations nouvelles et fortes, attrait du risque, maîtriser son corps, braver l'interdit, se défier, appartenir à un groupe, se laisser influencer par un groupe...

Toutes les classes sociales et toutes les régions de France sont concernées, tous les jeunes de 4 à 17 ans sont susceptibles de croiser ce genre de jeux

Avant 2006, les garçons étaient plus concernés que les filles. Aujourd'hui, il y a 45% de filles contre 55% de garçons victimes.

Les enquêtes

Lors d'un colloque sur les jeux dangereux à la mairie de Paris, le 21 septembre dernier, une enquête TNS Healthcare Sofres, commanditée par l'association SOS Benjamin et financée par la Fondation de France, a été rendue publique. Il s'agit de la première enquête nationale sur ce thème.

Elle a été réalisée entre le 27 juillet et le 3 août 2007 auprès de 489 enfants âgés de 7 à 17 ans et de 578 parents ayant au moins un enfant âgé de 7 à 17 ans. Cette enquête montre que 71 % des enfants affirment connaître des jeux dangereux et que 84 % peuvent citer au moins un jeu dangereux. Cela signifie que 13 % des enfants ne pensent pas que ces jeux puissent être dangereux. Du point de vue des parents, 65 % d'entre eux pensent que leurs enfants connaissent ces jeux...

Un million d'enfants âgés de 7 à 17 ans avouent avoir déjà assisté ou participé à des jeux dangereux; une réalité que les parents ont du mal à concevoir.

Les parents pensent souvent que leurs enfants ne sont pas concernés par les jeux dangereux à l'école ou en dehors de l'école.

Ils les considèrent trop jeunes, naïfs et innocents. Pourtant, ce sont bien les parents les plus naïfs dans cette histoire. Car, il faut le reconnaître : les enfants connaissent, pour la plupart, ces jeux dangereux, sans avoir toutefois conscience de leur dangerosité.

Les jeux dangereux ont lieu principalement à l'école, mais aussi en dehors. Dès l'école maternelle, ces jeux peuvent être pratiqués, ce que les parents ont souvent du mal à concevoir, puisque 40 % d'entre eux pensent que les jeux dangereux ne sont même pas pratiqués à l'école primaire ! Pas de profil-type Les jeux dangereux touchent un million d'enfants, qu'ils en soient acteurs, victimes ou spectateurs. 59 % cherchent d'abord à « faire comme les autres » et 46 % affirment que ces jeux sont « drôles ». Drôles ? Rappelons que la pratique de ces jeux entraîne la mort chaque année d'une dizaine d'enfants en France.

Enquête INSEE :

Sur 8 millions d'enfants, 3 millions pratiquent ces jeux.

56% d'entre eux disent n'en avoir jamais parlé avec un adulte :

11% n'osent pas en parler

11% ne se sentent pas concernés

6% ont peur d'inquiéter leurs parents

5% ont peur d'être considérés comme une balance

3% pensent que ce n'est pas dangereux

1% pensent qu'on ne les écouterait pas

Et pénalement

Les enfants sont susceptibles d'être punis pénalement à partir de 13 ans.
Les délits invoqués peuvent être : Homicide involontaire, incitation et aide au suicide, et l'ordonnance du 2 février 1945 relative à l'enfance délinquante...

Une leçon, un espoir : le défi de la dizaine !

Pendant 10 jours, des jeunes ont accepté de se couper de tous les moyens de communication modernes. Cela leur a permis de :

- Reprendre une activité physique
- De voir leurs amis
- De passer plus de temps avec leurs parents
- D'aider plus à la maison

Quelques conseils

Un enfant a le droit au respect de son intégrité physique

Discuter avec l'enfant de ses sentiments et de ses craintes

Toujours penser l'activité de l'enfant sur la semaine

Encourager l'enfant de parler de tous les événements de la semaine

Ne pas lui donner des noms de jeux

Lui demander : Comment se sont passées les récréations, comment ça se passe avec ses meilleurs amis, est-ce que ça se passe bien avec ses amis, etc....

Lui faire comprendre que chacun a droit à une protection de la loi. Il peut se confier, il y a toujours quelqu'un à qui parler. Il faut l'inciter à parler avec les médecins ou infirmières scolaires, la police ou les gendarmes.

CONCLUSION :

Inhibitions, comportements à risques, violences contre soi et contre les autres : autant de signes qui interrogent la société au cœur de sa plus grande richesse, ses enfants. Savoir écouter, comprendre et accompagner enfants et parents est nécessaire pour éviter l'essor des passages à l'acte juvéniles. Nombreuses sont les initiatives à travers le monde qui privilégient cette démarche de prévention, dans des contextes divers et avec des approches différentes. Pourtant, la prévention est encore mal aimée. On s'interroge sur son utilité, son éthique, sur la pertinence de ses méthodes. Le risque est grand, en suivant cette logique, d'intervenir trop tard et de laisser les enfants décrocher. Face à ces interrogations et forte de son expérience

de prévention, l'association SOS BENJAMIN organise une mise en place de
préventions et d'actions contre les jeux dangereux, chacun dans ses compétences.
Elles visent à éclairer, faciliter et optimiser l'action de tous ceux, professionnels
spécialisés ou citoyens engagés, qui se reconnaissent dans ce mouvement de
responsabilité collective et réaffirment que cette forme de protection est un droit de
l'enfant.