

LE
"RÊVE INDIEN"
A TUÉ
VICTORIA
LE MOIS
DERNIER



Le jeu du foulard dont on

IL EXISTE PRÈS D'UNE CENTAINE DE JEUX DANGEREUX PRATIQUÉS

Avant, dans les cours de récréation, il y avait la marelle, "1, 2, 3 piano" et "pierre papier ciseaux"; aujourd'hui il y a le pendu, le jeu de la tomate, le rêve indien, le petit pont massacreur, le jeu du foulard... Des appellations souvent anodines mais qui désignent pourtant les nouveaux jeux dangereux (et parfois mortels) auxquels s'adonnent les jeunes à l'école et, malheureusement, aussi à la maison. Deux types de "divertissements" animent actuellement les écoliers. Les jeux d'agression (style "happy slapping" où le but du jeu est de ruer de coups un camarade avant de mettre la vidéo sur le net) et les jeux de "non-oxygénation", comme le jeu du foulard (également appelé le rêve indien). Les règles, disponibles sur Internet, se répandent à une vitesse folle dans les cours de récré du monde entier via le bouche à oreille et sont interprétées et modifiées par les différents adeptes. En tout, on dénombre plus de 90 "shocking games" à travers la planète.

"L'ÉTRANGLEMENT LES AMUSE BEAUCOUP!"

Le jeu du foulard est de loin le plus connu. Ce nouveau "passe-temps" a déjà fait de nombreuses victimes. La règle du jeu est simple. Les enfants s'étranglent volontairement par le biais d'une pression exercée sur la carotide. Ce qui entraîne alors une diminution brutale d'oxygénation et provoque, paraît-il, des sensations intenses. Un sentiment d'euphorie et de bien-être que certains assimilent à l'effet

procuré par une drogue dure. Le jeu se pratique aussi bien à la maison en solitaire – ce qui est d'autant plus dangereux car personne n'est là pour réanimer l'enfant au cas où il ne se réveille pas – qu'à l'école, en colonie de vacances ou sur les aires de jeux. L'objectif avoué par des dizaines de jeunes est de vivre une expérience et de connaître des sensations nouvelles. Des expérimentations réalisées, bien évidemment, à l'insu des parents. « Avant



la mort de notre fille, nous n'avions même pas connaissance de l'existence de ces jeux», explique la maman de Victoria. L'adolescente est décédée en décembre dernier à l'âge de 13 ans et demi en ayant reproduit, seule à la maison, le jeu auquel elle jouait apparemment avec d'autres enfants. « Victoria était une brillante élève et possédait un fantastique sens de l'humour. Elle s'investissait dans les mouvements de jeunesse et faisait du théâtre, de la musique, de la plongée, du jiu-jitsu... », nous explique son papa. « Elle croquait la vie à pleines dents, elle voulait même devenir biologiste – l'étude de la vie, étymologiquement », insiste-t-il. Sa fille ne possédait pas le profil d'une personne suicidaire. Elle avait cent mille idées à la seconde. Un de ses professeurs l'avait surnommée "mon petit ouragan". « Elle était en quête permanente de nouvelles connaissances et expériences », ajoute le papa. Et c'est peut-être cette quête de l'inconnu qui a conduit Victoria à tester le jeu du foulard, ne se rendant pas compte du danger. « C'est une connerie d'ado », souligne le papa. Un accident qui aurait pu arriver à tout le monde. Le raccourci entre ce type de pratique et le monde virtuel d'Internet est trop souvent effectué. « Notre fille n'était pas du tout une fanatique d'Internet et elle détestait les jeux vidéo », insiste la maman de Victoria. S'il ne faut pas diaboliser le net, il faut en revanche s'en méfier. Les nouvelles technologies ne sont pas à la base de ce type de jeu – ces pratiques existent depuis les années 1940 – mais permettent toutefois de leur donner une nouvelle envergure.



PHOTOS: DR ET ALPHI DEWEZ.

Comme des dizaines d'ados avant elle, Victoria, 13 ans, a testé "le jeu du foulard". Selon son papa, José Fernandez (photo ci-dessous), elle n'avait rien d'une enfant suicidaire. Le totem de Victoria, "Chousingha", deviendra prochainement le nom de l'association, mise sur pied par ses parents, destinée à mettre en garde contre ce jeu souvent mortel.

Il ne se réveille pas S PAR DES ENFANTS.

Si vous tapez "rêve indien" ou "jeu du foulard" sur des sites de partage de vidéos comme youtube, des dizaines de vidéos apparaissent. On peut dès lors s'imaginer qu'un concours s'organise entre les différents adeptes dont le vainqueur est celui qui repoussera les limites à l'extrême. Malgré les nombreux décès enregistrés ces dernières années, les enfants sont trop peu conscients du danger. Il est très difficile d'évoquer des chiffres précis, tant la douleur, la honte ou l'ignorance des familles maquillent l'accident en suicide. En Angleterre, la presse britannique parle d'un cas par semaine. En Belgique, le sujet est encore trop tabou et les autorités compétentes sont incapables d'avancer le moindre chiffre.

L'ASSOCIATION "CHOUSINGHA"

En France, une association a osé briser le tabou du jeu du foulard. Il s'agit de l'Association de Parents d'Enfants Accidentés par Strangulation (Apeas). Françoise Cochet, présidente et fondatrice de l'association, a elle-même perdu un enfant dans ces conditions en 2000 et ne cesse, depuis, de conscientiser aussi bien les enfants que les parents sur l'existence de ces pratiques. « En Belgique, il n'existe encore rien. Les pouvoirs publics n'ont pas pris conscience de l'ampleur du phénomène », explique José Fernandez, le papa de Victoria. L'Apeas possède quant à elle un agrément du ministère de l'Intérieur qui lui permet d'aller faire des séances de préventions dans les écoles. C'est pourquoi les parents de Victoria ont décidé de mettre sur pied l'association "Chousingha". En référence

au nom de totem de leur fille, cette association sera une première en Belgique. L'ambition sera d'apporter une information préventive sur ces jeux dangereux, de constituer des outils pédagogiques destinés aux enfants, aux parents mais aussi aux enseignants et aux éducateurs concernant le jeu du foulard. Une campagne de sensibilisation qui devrait aussi permettre à certains parents de comprendre le geste de leur enfant. « Pendant les premiers moments, après la découverte du décès de notre fille, les circonstances ainsi que notre ignorance de l'existence de ce type de jeu, nous obligeaient à envisager un suicide inexplicable... », précise M. Fernandez. « Lorsqu'on a compris qu'il ne s'agissait pas d'une mort volontaire mais bien d'un accident, cela a constitué une différence énorme pour nous et pour tout son entourage », conclut-il. En banlieue parisienne, la troupe de théâtre Andromède, composée de jeunes acteurs entre 10 et 15 ans, a décidé de traiter le sujet en mettant sur pied "Le jeu du foulard se met en scène". Une pièce de théâtre créée par des pré-ados pour sensibiliser les copains et pour prendre conscience du danger. Car si le jeu du foulard n'entraîne pas toujours l'arrêt cardiaque, il peut avoir des séquelles irréversibles. Certains s'endorment dans le coma, d'autres resteront handicapés à vie. •S.I.

Plus d'infos sur www.jeudufoillard.com/
Association "Chousingha"
Contact: info@chousingha.be
www.chousingha.be/ (site web en construction)

Petit lexique des jeux dangereux

Le happy slapping : consiste à rouer de coups un camarade, à le filmer à l'aide de son téléphone portable et à mettre les images sur Internet.

Le jeu de la tomate : peut se pratiquer dès la maternelle. L'enfant retient sa respiration jusqu'à devenir tout rouge.

Le jeu du foulard : certainement le plus connu de tous. Il consiste à s'étrangler volontairement en exerçant une pression sur la carotide, ce qui entraîne une diminution brutale d'oxygénation et provoque un sentiment d'euphorie. Aussi appelé le rêve indien.

Le petit pont massacreur : consiste à lancer un objet ou une balle de foot entre les jambes d'un élève qui doit l'éviter, faute de quoi il est roué de coups par les autres. A déjà envoyé plusieurs enfants à l'hôpital.

Le jeu du taureau : consiste à maintenir une personne dans ses bras pendant qu'une autre fonce sur elle tête baissée pour lui faire le plus mal possible.

Le jeu de la canette : implique plusieurs personnes. Une canette est lancée en l'air et tous les participants doivent se ruier sur celui ou celle qui reçoit la canette pour le (la) passer à tabac.

Le jeu de la pièce : un enfant doit répondre à une question avant qu'une pièce de monnaie s'arrête de tourner, sous peine de subir des griffures jusqu'au sang.

Le jeu du sternum : consiste à bloquer la respiration de quelqu'un en appuyant sur son sternum; lorsque l'on relâche la pression, la capacité thoracique s'en trouve augmentée, ce qui provoque une entrée brutale d'air dans les poumons.

Le jeu de l'aérosol : consiste à inhaler un produit afin de transformer sa voix au risque de déclencher un œdème pulmonaire mortel.

Le jeu de Beyrouth : un enfant se voit demander quelle est la capitale du Liban; en cas de mauvaise réponse, il reçoit un grand coup de pied dans les parties intimes.

Le jeu de la machine à laver : un enfant est secoué en même temps qu'il tourne, par deux autres personnes, jusqu'à ce qu'il tombe.

Le jeu de l'AVC (pour Action Vérité Chic) : le "chiche" dépend de l'enfant qui détermine le gage. •S.I.