

Non aux jeux dangereux et aux pratiques de violences

Il arrive très souvent que les jeunes reproduisent à la maison, à l'école... des jeux dangereux ou des pratiques violentes sans prendre nécessairement conscience de la gravité de leurs actes qui peuvent mettre en danger leur vie et celle des autres.

Pourquoi ces jeux sont-ils de plus en plus récurrents ?

Depuis l'avènement des réseaux sociaux de nombreux challenges dangereux se mettent en place sur ces plateformes. Ainsi, du fait de la vitalité de ces outils numériques, ce type de contenu se propage plus rapidement, devient viral et est massivement repris ce qui amène les jeunes à les reproduire.

Cependant, les adolescents sont les plus sujets à ces dérives car ils sont souvent en phase de construction identitaire. Ils ont envie de suivre la « tendance » ou de paraître « cool » aux yeux des autres à la recherche de sensations intenses et nouvelles sans prendre en considération les conséquences de tels acte.

Exemple et conséquence de ces jeux/pratiques violentes

« **Tranquillizer Challenge** » : c'est un défi qui consiste à prendre un anxiolytique et de lutter contre ses effets tranquillisants et anesthésiants afin de « gagner », il faut rester le dernier debout.

Conséquence : tachycardie, problèmes respiratoires, coma voire la mort

Défi de la « cicatrice » : c'est un défi qui consiste à se pincer fortement la joue avec les doigts avant d'effectuer une torsion pour faire naître une cicatrice rougeâtre sur la peau.

Conséquence : marque persistante à vie sur la peau : angiome stellaire

Jeux du « foulard », de la tomate, du rêve indien... : c'est un jeu qui a de nombreux

Non aux jeux dangereux et aux pratiques de violences

noms dont le principe est le même : s'étrangler ou arrêter de respirer pour ressentir l'expérience de l'évanouissement.

Conséquence : perte de connaissance, séquelles physiques et mentales causées par l'asphyxie ou l'étranglement voire la mort.

« **Squid Game** » : c'est une sorte de 1,2,3 Soleil qui consiste à « punir » les perdants généralement par des coups. Ce jeu dangereux a été repris de la série Netflix : « Squid Game » par de nombreux enfants dans les cours de récréations alors même qu'elle avait été interdite aux moins de 16 ans !

Conséquence : graves blessures

Que risque-t-on ?

Tout jeu dangereux de défi qui pousse au suicide relève de la provocation au suicide et est pénalement répréhensible de 5 ans de prison et 75 000 d'amende.

Important : cette sanction pourra s'appliquer dès lors que vous reproduirez l'une de ces pratiques et que vous la publierez en ligne car cela sera considéré comme une incitation à la mise en danger d'autrui.

Dans le cas où vous apercevriez des marques, blessures qui semblent être importantes sur votre mentoré n'hésitez pas à en discuter avec lui pour voir si celles-ci ne proviennent pas de ce type de jeux.