

## **Des pratiques corporelles entre ludisme et ritualité : danger et violence à l'adolescence**

---

BOUR, Yan, Université de Nice Sophia Antipolis, MSH Nice  
Laboratoire d'Anthropologie et de Sociologie Mémoire, Identité et Cognition sociale (LAMIC).

De la multitude de modes d'échange et de partage inhérents à la sociabilité adolescente, se démarquent sous nos yeux toutes sortes de pratiques où le corps est mis à rude épreuve, dans une confrontation radicale au monde, à autrui, à soi... Œuvrant entre danger et violence dans un mélange de ludisme et de ritualité, ces pratiques corporelles se donnent à voir dans notre paysage urbain et scolaire. Elles se nomment « petit pont massacreur », « jeu du flipper » ou, à l'avant-scène, « jeu du foulard ». En centrant l'analyse anthropologique sur ce dernier, en tant qu'élément saillant et pendant juvénile d'une pratique corporelle immémoriale que nous proposons d'appeler la *strangulation ludique*, nous tâcherons d'éclairer quelques facettes propres aux relations sociales entre pairs pendant l'adolescence.

Cette recherche se nourrit de données sociologiques, historiques, médiatiques, littéraires et cinématographiques. Inscrite dans les paradigmes de l'anthropologie du corps, des jeux et de la ritualité, elle interroge les modalités et logiques intrinsèques de cette pratique corporelle qui, dans une transgression des limites, offre une source de plaisir particulière et pour le moins dangereuse. La strangulation ludique donne lieu à trois formes connexes qui sont fonction de l'âge, du groupe, des motifs, du plaisir recherché. Par ailleurs, nous questionnerons l'ampleur et l'origine socio-historique de ce « jeu » qui, par voie de médiatisation et de mobilisation sociale, glisse au rang des phénomènes socioculturels et des « problèmes de santé publique ». Effective, dissimulée et fictive, cette pratique complexe, s'adressant à divers groupes et individus, et prenant place dans des cadres spatio-temporels variés, prend tour à tour la forme du corps à corps et du jeu intime. Aussi s'avère-t-elle particulièrement dangereuse, causant de fait quelques accidents et décès, notamment parmi les plus jeunes pratiquants qui s'y adonnent en solitaire et à l'abri des regards (Cochet, 2001). Plus largement, l'ensemble de ces jeux dangereux et violents questionne et préoccupe les adultes. Il cristallise le débat social et politique à l'égard de la jeunesse contemporaine.

### **Problématique du « jeu du foulard »**

L'objet de cette recherche, outre qu'il trouve un ancrage dans la problématique des conduites à risque adolescentes (Le Breton, 2002), questionne l'origine de cette pratique, ainsi que son émergence et son ampleur dans notre environnement social et communicationnel — ceci en regard de l'écho médiatique qui, depuis la fin de l'année 2000, accompagne ce « jeu ». Parallèlement à cela, en se centrant sur sa teneur anthropologique (techniques, mots, gestes, postures, instruments, espaces, temps, classes d'âge...), cette problématique vise à comprendre cette corporéité dont on retrouve des traces hétérogènes bien en deçà et au-delà de la contemporanéité. Nous passerons donc en revue différentes composantes et, pour ce faire, nous nous appuierons sur le cas particulier dudit « jeu du foulard » ; catalyseur du débat et des préoccupations publiques à l'égard des jeux dangereux et violents des adolescents des sociétés occidentales contemporaines.

S'agit-il d'une simple quête de vertige, d'une expérience à partager, transmettre, communiquer, voire d'une stratégie d'existence ou de résistance ? Si l'on peut parler de défis à l'adresse des pairs, quelle valeur attribuer à ces formes composites dans la plastique identitaire, le passage au statut

d'adulte ? Procurent-elles, à l'instar des « rites de passage » traditionnels, un surcroît de confiance en l'avenir, en la société, en l'autre, en soi ? En quoi ces pratiques corporelles s'apparentent-elles à des formes ludiques et/ou rituelles.

### **Modalités et logiques de la strangulation ludique**

La strangulation ludique vise à provoquer une « perte de connaissance », une syncope réflexe (Cochet, 2001, p. 7) ; ceci supposant la connaissance, la maîtrise et le partage de différentes « techniques du corps » (Mauss, 1950, pp. 363-386). La *strangulation* proprement dite relève d'une technique de compression des carotides. En fonction de la situation (collective ou solitaire), elle nécessite ou non l'utilisation d'un objet (corde, ceinture, drap, etc.) L'*étouffement*, autre procédé, consiste soit en l'obstruction des voies d'accès de l'air dans le corps (nez/bouche), soit en la compression des organes respiratoires (pression sur la cage thoracique). La *suffocation*, dernière opération, requiert un objet (sac plastique) de manière à interdire l'accès d'un air « frais » dans les organes respiratoires, puis à engendrer un déficit progressif de la quantité d'oxygène dans l'organisme.

Ces différents modes opératoires provoquent une asphyxie de plus ou moins longue durée qui a pour conséquence une sous-oxygénation de l'organisme et des tissus cérébraux ; ce que les spécialistes nomment, selon le degré, hypoxie ou anoxie. Ce déficit peut porter fortement atteinte à l'intégrité physique des pratiquants. Il en résulte un état inattentif, une incoordination motrice, des troubles moteurs, psychiques, cognitifs ou, dans les cas les plus graves, une phase de coma pouvant marquer la victime de séquelles cérébrales irréversibles (paralysie partielle, ponctuelle et/ou définitive). À l'extrême, cet état se prolongeant, il risque de provoquer le décès du pratiquant.

La strangulation ludique relève d'un savoir-faire corporel qui ne se transmet pas de façon formelle et nécessairement langagière entre individus. Qui plus est, lorsqu'elle fait référence aux plus jeunes pratiquants, cette pratique se condense sur une durée tout à fait restreinte (une semaine, un mois). Bertrand confirme ce côté passager : « *On y a joué deux, trois fois... ça a duré le temps d'une semaine, pendant la classe de neige... Et dès qu'on est rentrés chez nous, c'était fini... Je sais même pas si on en a reparlé.* » Par ce fait même, rares sont ceux qui parviennent à détailler le lieu, l'instant et les circonstances de sa découverte et de son expérimentation : soit une personne en a fait la connaissance par effet de bouche-à-oreille (frère, amis, proches...), comme par d'autres canaux tels que la presse écrite, la télévision, la radio, etc. ; soit le groupe de pairs le découvre spontanément, ce « jeu » venant combler un entre-deux ludique (ennui, désœuvrement, trajets scolaires, temps nocturnes).

Transmises de manière horizontale, ces techniques corporelles relèvent moins d'un discours explicite sur les postures à adopter que d'une gestuelle expressive illustrée de bribes de paroles ou d'onomatopées. Ce jeu s'apprend « *par corps* » (Bourdieu, 1987), s'expérimente au cœur même de la sociabilité, « *forme ludique de la socialisation* » (Simmel, 1981), entre incorporation répétitive et mimétisme spontané. Demandant des précisions sur la technique et les sensations ressenties, nos interlocuteurs en traduisaient les termes dans un langage corporel attestant de l'évidence des gestes et des postures. Cela étant, une séquence en trois temps – pour arriver à l'évanouissement escompté – que nous qualifierons d'« efficace », revient de manière récurrente et colore d'une touche « rituelle » le partage de ce jeu : hyperventilation-agitation, inspiration-blocage et, c'est selon, strangulation, étouffement ou suffocation. « *Chacun son tour, il fallait s'accroupir et s'hyperventiler, puis se relever brusquement et bloquer sa respiration. Quelqu'un nous comprimait alors fortement le sternum... et nous nous évanouissions.* »

Quid du règlement ? Hormis ces quelques préalables facilitant l'accès aux sensations et autres précautions vouées à anticiper les actions et les réactions de « l'étrangleur » et des éventuels observateurs, cette pratique ne semble dépendre que de quelques règles spatiales, temporelles et relationnelles sommaires et variables. Vraisemblablement, son déroulement, souvent improvisé, se met en place *ici et maintenant*, pour « s'amuser » pendant la récréation, « tuer le temps » d'un après-midi trop long ou bien « tester », entre pairs, un « truc » censé procurer des sensations « fortes ».

La strangulation ludique *lato sensu* s'adresse à des pratiquants et des groupes aux âges et aux motivations différenciés. Ainsi les « terrains de jeu » diffèrent et se combinent avec une temporalité particulière. Du collectif à l'intime ressortent trois cadres spatio-temporels : celui de la *découverte* (cours de récréation, dortoirs, sanitaires, etc.), celui de la *pratique* (aux précédents s'ajoute la chambre à coucher) et, enfin, celui du *drame* (chambre à coucher, sanitaires). Autant de lieux qui, de l'espace public à la sphère privée, répartissent la strangulation ludique entre une découverte collective et une pratique solitaire. En effet, si le jeu duel et collectif relève davantage d'un corps à corps entre partenaires, dans sa forme solitaire et subjective, le jeu intime donne à voir des pratiquants qui s'isolent peu à peu du cercle des relations intrafamiliales et du lien social, à tout le moins pour un temps. Pour parvenir à leurs fins, ils se munissent d'un instrument (ceinture, corde, écharpe, drap, etc.), un « lien » produisant un attachement dangereux et parfois mortel. À l'inverse, dans un rapport « étrangleur »/« étranglé » propre à la forme groupale, le corps demeure simultanément médium et objet de la pratique.

La question des espaces et des groupes de pratiquants nous ramène aux différentes dimensions de la pratique, et notamment à son caractère dissimulé, qui fait droitement référence aux silences, tabous et non-dits, lesquels offrent « *en quelque sorte la possibilité d'un autre monde à côté du monde visible* » (Simmel, 1996, p. 41). Qu'il s'agisse d'une transgression des limites passagère pour un adolescent, d'un repli sur soi plus prolongé ou d'une pratique autoérotique plus régulière chez un adulte, la strangulation ludique suppose un savoir sur le corps quasi ésotérique, ainsi qu'un secret, tous deux venant accentuer l'aspect « rituel » et « initiatique » de cette pratique ancestrale observable depuis l'Antiquité, dans les écrits de Sade et, plus proche de nous, dans des films telles que *L'empire des sens* (N. Oshima, 1975) ou *Ken park* (L. Clark et E. Lachman, 2003).

La strangulation ludique englobe trois types de jeux – sans cloisonnement strict. De même, elle s'adresse à des individus appartenant à des classes d'âge variées et poursuivant différentes motivations. Entre la conduite d'essai, la pratique passagère et la dépendance, cette pratique s'apparente à un *continuum* allant de l'intégration dans le cercle des relations sociales au véritable isolement.

Le *jeu initiatique* fait référence à l'adolescence. Ces « ados » qui, entre pairs, se provoquent par un « *viens ! Je vais te faire essayer un truc* », assorti d'un « *t'es pas cap... t'es nul si tu ne le fais pas* », injonctions courantes à cet âge où le couple défi/honneur participe à plein régime à la construction de l'identité. Ce jeu initiatique sert une hypothèse reposant sur l'idée d'une forme composite inscrite dans un rituel profane, une épreuve découlant d'un pseudo-rite de passage. Ceci dans la mesure où nos systèmes sociaux ne disposent plus d'instances analogues ou aussi explicites pour jaloner le parcours de la jeune génération. Ces jeux dangereux et violents, bien que passagers, permettent, outre la quête de vertige, de « *tester sa propre valeur* », d'apporter un surcroît de sens à sa propre existence (Le Breton, 2002).

Le *jeu intime*, quant à lui, est à la fois plus répétitif et plus discret – malgré sa médiatisation. Il est d'ailleurs à un tel point dissimulé dans le quotidien scolaire et intrafamilial, que les proches des victimes s'accordent sur l'effet de surprise, le choc ressenti en comprenant que leurs enfants ont

été victimes dudit « jeu du foulard ». Quand, à la suite d'une découverte entre adolescents (jeu initiatique), la pratique est poursuivie en solitaire, les motivations diffèrent et, au-delà des premières sensations vertigineuses, elles s'interprètent à l'aune du mal-être adolescent, des troubles psychologiques ou de la poursuite d'un plaisir autoérotique. Nous émettons ainsi l'hypothèse que, par ce jeu intime, certains adolescents expriment leur suffocation quotidienne, au cœur de la vie scolaire comme dans le cercle familial, etc. Face à l'étouffement, au stress, au souci de performance... ils s'offrent, via la strangulation, un bref moment d'évasion.

Le *jeu autoérotique* constitue la base anthropologique de la strangulation ludique. Le plaisir recherché – par un public généralement adulte – ne tient plus seulement au partage d'une même expérience de syncope réflexe ou de mort imminente, mais plus directement à une jouissance (orgasme) qui, quoiqu'elle se nourrisse de tout un imaginaire de la pendaison – les exécutions publiques supposées provoquer une érection/éjaculation chez le pendu –, procède plus certainement d'une « *réaction somatique à l'asphyxie* » où se mêlent peur et plaisir du danger (Spitzer, 2002). Sade, dans *Justine*, nommait déjà cette technique le « *jeu de coupe-corde* ». Toutefois, bien que quelques témoignages y fassent référence, le lien avec le jeu initiatique et le jeu intime reste flou, équivoque, difficile à avérer ; ceci n'excluant pas que le « jeu du foulard » puisse s'ancrer dans cette pratique ancestrale.

Sous sa forme contemporaine, la pratique regorge de multiples dénominations. Du côté des jeunes pratiquants, les appellations foisonnent et varient en fonction des groupes et des régions. Quand ces derniers nomment ce jeu, ils utilisent un langage tantôt métaphorique, tantôt pragmatique, qui éclaire la quête de vertige, le besoin de sensations fortes, le partage d'une « *expérience intérieure* » (Bataille, 1943) : « rêve indien », « cosmos », « navette spatiale », « jeu des poumons », « jeu de l'évanouissement », « jeu de la tomate », « 30 secondes de bonheur », « sternum », « hyperventilation », etc. À l'inverse, en croisant les discussions et les lectures des articles, il s'avère que le terme « jeu du foulard » appartient davantage au lexique des journalistes et des proches des victimes. De plus, les adultes et les adolescents qui s'adonnent au jeu autoérotique parlent plus volontiers de strangulation, voire clairement d'« *asphyxie autoérotique*. » (Spitzer, 2002).

### **Des formes ludiques et ou rituelles ?**

D'emblée, ce qui peut fournir un premier indicateur « ludique », il est intéressant de noter que, presque invariablement, les pratiquants insistent sur la source de sensations, le plaisir qu'offrent ces pratiques où le corps est mis à rude épreuve. Dans la strangulation ludique, cette quête vise différents états réels et fictifs. Il est alors question de vertige sensoriel, d'état modifié de conscience, d'expérience de mort imminente, de jouissance autoérotique. Il s'agit en ce sens d'une expérience vertigineuse et excessive des « limites » (Yonnet, 2003). Si tant est que ces pratiques corporelles engendrent un risque (physique et social) ou une violence manifeste (envers autrui et/ou retournée contre soi), la plupart des pratiquants se positionnent comme des « joueurs » ; chacun y allant de son mot : « on rigole », « on s'amuse », « on déconne », « c'est pour jouer », « c'est rien, c'est un jeu ». De plus, à l'échelle ethnographique de la cour de « récré », leurs conduites confirment ce corps à corps omniprésent. Il s'agit d'éprouver des sensations mais aussi de « faire rire les copains ». À l'observation d'autres jeux comme le « petit pont massacreur » ou le « jeu du flipper », qui mettent en scène un vertige mâtiné de douleur, l'on note une véritable dynamique de la joie intérieure et du rire partagé, tant du côté des acteurs que des spectateurs. L'expérience, aussi spontanée qu'éphémère, se voit ainsi partagée, échangée, communiquée, précisément via le corps. Pour reprendre une opposition chère à Donald W. Winnicott entre *game* et *play*, ces activités relèvent massivement du *playing*, de la pure action de jouer, de la créativité (Winnicott, 1974). De plus, en croisant les données empiriques avec les travaux de Roger Caillois,

force est de constater que ces formes mêlent de concert le vertige (*ilinx*), le hasard (*alea*), le simulacre (*mimicry*) et l'affrontement (*agôn*). Elles représentent une activité « libre », « séparée », « gratuite », « improductive », « réglée », « fictive » et « incertaine » (Caillois, 1967).

Des formes rituelles ? De prime abord, le parallèle avec la sphère du rituel paraît délicate. Or, à y regarder de plus près, ces modes d'échanges et de partages ludiques, plutôt que de disjoindre, semblent instaurer une conjonction ; chacun se confrontant jusque dans une réciprocité. La strangulation ludique – dans le jeu initiatique – tend vers un d'équilibre. Elle vise à incorporer au groupe ceux qui n'en ont pas encore fait l'expérience. Là est justement la nuance faite par Claude Lévi-Strauss entre le jeu et le rite : le premier engendrant un écart et le second instaurant une union. Ici, à la différence des jeux sportifs, il ne s'agit pas d'une opposition dans une structure ludique vouée, *in fine*, à « tuer' [symboliquement] l'adversaire » (Lévi-Strauss, 1962, p.48). Chaque joueur est simultanément « avec » et « contre » ses adversaires ou ses partenaires. Plus de véritable dichotomie gagnant/perdant. « Celui qui perd, dit Jeremy... qui gagne, c'est... c'est celui qui résiste, c'est tout... mais bon y'a pas trop de gagnant. » Choisisant de relever le défi, le participant cherche à entrer dans le cercle étroit de ceux qui l'ont fait. Premier pas vers une intégration durable dans le lien social ? Sous cet aspect, les défis que les adolescents se lancent opèrent comme de véritables passerelles vers les pairs et leur reconnaissance. Quelques indicateurs nous conduisent donc à envisager ces jeux sous les traits du rite : le groupe, le cadre spatio-temporel, la répétition... Comme nous avons pu le voir de la strangulation ludique sur un mode collectif, la dimension de l'épreuve, de l'exploit, du défi, lui confère une valeur « initiatique ». L'on s'approche en ces termes du temps de l'« initiation » propre aux « rites de passage » (Van Gennep, 1981), qui, dans la tradition, équilibrent les rapports sociaux et scandent, bien souvent de façon douloureuse, l'entrée dans la vie adulte.

Là est justement la problématique d'une frange adolescente de nos sociétés<sup>1</sup>. Exempts d'épreuves et de perspectives, nombre d'adolescents ne parviennent que difficilement et avec défiance à accéder au statut d'adulte. Aussi interrogent-ils cet hypothétique « passage » dans des jeux où se condensent et s'exécutent quasi instantanément les trois temps du « rite » : séparation, marge et agrégation. Les épreuves ludiques qu'ils s'imposent traduisent très certainement une incompréhension, un manque de confiance à l'égard d'autrui, de l'avenir, voire un mal-être existentiel en lien avec l'insuffisance, l'absence, voire la disparition des rites de passage dans les systèmes sociaux marqués par le changement et le progrès. En ces gestes réels et symboliques, il nous semble alors possible de voir des stratégies d'existence et de résistance ; opérations qui ont en vue une participation au lien social, une incorporation durable à leur environnement social et culturel.

---

<sup>1</sup> Selon une enquête IPSOS Santé du 12 mai 2005 portant sur le « mal-être » adolescent (13 à 18 ans), 35 % se sentent excessivement sous « pression » et 13 % « souvent mal dans leur peau ». *Grosso modo*, un tiers de cette population rencontre des « problèmes importants ». Cf. *Le monde*, 14 mai 2005.

## Bibliographie

- BATAILLE G. (1943), *L'expérience intérieure*, Paris : Gallimard.
- BOURDIEU P. (1987), *Choses dites*, Paris : Éditions de Minuit.
- COCHET F. (2001), *Nos enfants jouent à s'étrangler... en secret. Le jeu du foulard*, Paris : F.-X. de Guilbert.
- CAILLOIS R. (1967), *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris : Gallimard.
- LE BRETON D. (2002), *Conduites à risque*, Paris : PUF.
- LEVI-STRAUSS C. (1962), *La pensée sauvage*, Paris : Plon.
- MAUSS M. (1997), « Les techniques du corps », *Sociologie et anthropologie*, Paris : PUF, pp. 363-386.
- SADE D.A.F. de (1973), *Justine ou Les malheurs de la vertu*, Paris : Librairie générale française.
- SIMMEL G. (1996), *Secret et sociétés secrètes*, Paris : Circé.
- SIMMEL G. (1981), *Sociologie et épistémologie*, Paris : PUF.
- SPITZER S. (2002), « L'asphyxie autoérotique chez les adolescents », *Revue des professionnels de l'Enfance*, dossier Internet : <http://www.profiling.free.fr>
- VAN GENNEP A. (1981), *Les rites de passage. Étude systématique des rites*, Paris : Picard.
- YONNET P. (2003), *La montagne et la mort*, Paris : Éditions de Fallois.