



# Jeux de mort à l'adolescence

**David Le Breton**

DANS **EMPAN** 2015/1 n° 97 , PAGES 29 À 38

ÉDITIONS **ÉRÈS**

ISSN 1152-3336

ISBN 9782749247199

DOI 10.3917/empa.097.0029

Date de mise en ligne : 14/04/2015

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://shs.cairn.info/revue-empan-2015-1-page-29?lang=fr>



Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...  
Scannez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



**Distribution électronique Cairn.info pour érès.**

Vous avez l'autorisation de reproduire cet article dans les limites des conditions d'utilisation de Cairn.info ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Détails et conditions sur [cairn.info/copyright](http://cairn.info/copyright).

Sauf dispositions légales contraires, les usages numériques à des fins pédagogiques des présentes ressources sont soumises à l'autorisation de l'Éditeur ou, le cas échéant, de l'organisme de gestion collective habilité à cet effet. Il en est ainsi notamment en France avec le CFC qui est l'organisme agréé en la matière.

# Jeux de mort à l'adolescence

David Le Breton

## LA MORT DÉRÉALISÉE

Si les jeunes générations sont enclines déjà par leur âge à dénier la mort pour se vivre dans une relative toute-puissance, cette tendance est accentuée encore par la déréalisation opérée par les médias, le cinéma, les jeux vidéo ou les images du Net. Culturellement, la mort est de moins en moins au cœur du social. Les cérémonies funéraires ont déserté les espaces publics et se déroulent furtivement entre le centre de thanatologie et le cimetière. De surcroît, la mort touche moins les jeunes générations, hormis lors d'accidents ou de suicides, rarement sous la forme de la maladie, ce sont surtout les vieillards qui meurent. Si les médias déversent quotidiennement leur lot de morts, d'attentats, de massacres, ou de catastrophes, l'élément de tragédie ne dure que quelques secondes avant de se dissiper, aspiré par une autre nouvelle. Ces annonces se déversent comme une litanie qui ne touche pas le spectateur. Elles n'exercent aucun choc en retour sur nos représentations intimes de la mort comme inhérente à la condition humaine. Celle-ci demeure virtuelle, prisonnière de l'écran ou des journaux, sans incidence sur soi. À l'inverse, voir ce défilé incessant de morts projetés dans l'ailleurs donne plutôt un sentiment d'invulnérabilité, et la conviction de se mouvoir en un lieu protégé. De même, les jeux vidéo autorisent à mourir et à tuer un nombre infini de fois, mais à toujours se relever pour reprendre la lutte. La virtualisation grandissante de la culture jeune accroît la propension à se penser comme a-mortels, hors de la condition humaine ordinaire.

Les films d'horreur, et notamment le style gore si apprécié par cette classe d'âge, renvoient au plaisir de manipuler l'idée de mort. Le gore s'affranchit résolument des interdits fondamentaux à l'égard du corps que sont l'effraction de la peau, le sang qui coule, l'exposition des viscères, la complaisance des supplices infligés. Placé devant des images crues qui se caricaturent elles-mêmes par leur excès et leur prévisibilité, le spectateur ne cherche pas la peur, il se procure le confort mental de regarder les supplices sans culpabilité en sachant à quoi s'attendre tout en se délectant de l'interdit. D'où la fascination de l'adolescent pour ces films où il retrouve l'enfance, joue avec le croque-mitaine en toute sécurité et avec les substances corporelles qui

**REPENSER  
LA MORT  
AUJOURD'HUI**

David Le Breton,  
professeur de sociologie  
à l'université de Strasbourg.  
Membre de l'Institut universitaire  
de France. Membre de l'Institut  
des études avancées de  
l'université de Strasbourg (USIAS).  
Auteur de nombreux ouvrages  
sur l'adolescence,  
il est également codirecteur avec  
Daniel Marcelli du *Dictionnaire  
de l'adolescence et  
de la jeunesse*  
(Puf, coll. « Quadrige », 2010).  
david.le.breton@unistra.fr

*La crainte  
de perdre la face  
ou l'impératif  
de vouloir  
toujours  
démontrer  
une habileté  
particulière  
est une source  
majeure  
d'exposition  
adolescente  
(surtout  
masculine)  
aux risques.*

provoquent le dégoût des parents. Mais en tant qu'éventualité de sa propre destruction, il en possède une conscience diffuse.

Il a tendance à se sentir « spécial », différent des autres, hors de la loi commune. Encore vague à ses yeux, la mort ne saurait l'atteindre. Elle est pour les autres qui n'ont pas l'étoffe. Parallèlement, il la teste, joue avec elle comme avec une partenaire dangereuse, mais susceptible d'apporter l'estime de soi s'il l'affronte les yeux ouverts. Cette inflation de soi s'appuie également, pour les garçons, sur la nécessité intérieure de montrer aux autres une aptitude à réagir sans avoir froid aux yeux. La crainte de perdre la face ou l'impératif de vouloir toujours démontrer une habileté particulière est une source majeure d'exposition adolescente (surtout masculine) aux risques. Le narcissisme adolescent engendre un sentiment d'invulnérabilité et une volonté de le crier sur les toits grâce aux réseaux sociaux. La provocation du risque ou son établissement sur le long cours est aussi parfois une manière d'interroger sa légitimité à exister. « L'immortalité est interrogée par l'acte », comme l'écrit Philippe Gutton (1993, p. 147).

Le jeu avec le risque alimente la confiance en ses ressources propres, alors que la vie quotidienne provoque la conscience souvent aiguë d'un manque de prise sur la réalité. Le souci de sécurité, la pesée des décisions et des actes, la recherche des informations sur leur danger ou non sont des attitudes plus rares chez les jeunes que chez leurs aînés. Davantage sollicités par la gratification des pairs ou la restauration narcissique en voulant se prouver « qu'ils peuvent le faire », la conscience du danger leur échappe souvent ou bien elle est supplantée par la volonté d'affirmation de soi. La sécurité, la protection de soi, la prudence ne sont guère des attitudes valorisées à l'adolescence. Dépourvue de ses écharde tragiques, coupée de toute conscience claire de ses meurtrissures, la mort ne suscite pas la peur et ne dissuade pas les comportements dangereux. Elle est même une incitation au pire. D'où ces innombrables conduites à risque qui frappent la jeunesse de plein fouet à travers une mortalité et une morbidité qui tranche avec les autres classes d'âge (Le Breton, 2007).

#### LES RITES ORDALIQUES

Le jeu avec les interdits que sont la blessure, la douleur ou la mort implique une transgression, c'est-à-dire une fabrication de sacré intime. Le franchissement de l'interdit demande une intensité d'être, un arrachement à soi qui induit simultanément pour celui qui s'en sort une puissance de changement. Même si elle implique l'hypothèse de se heurter durement au monde, c'est une limite de sens pour soi qui s'appuie sur une donnée anthropologique, c'est-à-dire l'accès à un contenant qui procure enfin une sensation de soi. Le souci n'est nullement de s'établir dans la transgression ou d'abolir les limites, mais de les interroger, de jouer avec elles, et de sentir ainsi avec force l'existence comme une preuve irréfutable de présence au monde.

Puisque la mort ne se partage plus, qu'elle n'est plus au cœur du lien social comme une évidence commune, elle revient comme puissance de sollicitation symbolique. Non par un choix tout à fait délibéré, mais à défaut d'autres alternatives. De la souffrance inéluctable on passe à une décision personnelle de se faire mal par un acte simultané d'exorcisme et de sacrifice. Il s'agit de conjurer la mort qui colle à la peau en s'exposant au risque de mourir ou de perdre son intégrité corporelle. Ceux qui jouent avec leur existence, la douleur ou la blessure remettent la mort au cœur de l'échange, même s'ils le font à titre personnel ; ils l'érigent à nouveau en partenaire. L'interdit de la mort appelle la transgression de ceux qui n'ont rien à perdre et tout à gagner, il alimente la puissance de ceux qui prennent le risque de l'enfreindre.

Le jeu avec la mort est l'ultime moyen de maintenir le contact avec un univers intime qui se dérobe en partie. Les carences de la transmission ne lui fournissent plus les éléments de sens et de valeur l'autorisant à s'inscrire dans le monde en toute évidence. Ceux qui comptent à ses yeux ne lui montrent jamais qu'il est indispensable pour eux, ou bien ils le rejettent sans état d'âme, le laissant suspendu dans le vide et l'insignifiance. Comment vivre quand ses propres parents ou beaux-parents lui rappellent en permanence son insignifiance ou le fait qu'il est indésirable, en trop ? Et autour de lui aucun adulte, aucune figure d'autorité ne vient contrebalancer ces influences. Aux yeux du jeune, la société a émis un jugement négatif à son encontre. Il ne se reconnaît pas, ou mal, dans ce qu'il en perçoit, il se sent seul. Si la reconnaissance n'est plus octroyée par l'évidence du lien avec les autres et la confiance dans le monde, ou plutôt si elle est n'est pas vécue comme telle, le jeune se trouve en porte-à-faux avec son existence. Il cherche ailleurs la reconnaissance qui lui manque. Le recours symbolique à la mort à travers une mise à l'épreuve est alors une solution pour revenir au monde.

Son environnement social est disqualifié, et ses proches ne le rassurent pas sur la valeur de son existence, il interroge alors une autre instance, au-delà du social : s'il réussit à échapper à la mort

après avoir été un instant à son contact sous une forme délibérée ou non, une autre réponse lui est donnée, positive cette fois, celle, malgré tout, de sa valeur personnelle. En ce sens, l'ordalie est un rite oraculaire (Le Breton, 2007 ; 2013). Elle énonce une prédiction sur l'avenir en disant si l'existence mérite qu'on aille à son terme. Ces conduites sont un jeu contre la mort pour donner sens et valeur à sa vie, une quête éperdue de reconnaissance qui passe par l'épreuve personnelle et le fait d'y survivre. Elles sont répétitives tant que la souffrance le tarade. Logique de condition humaine, manière ultime de fabriquer du sens quand tout se dérobe. Certes, le jeune ne sait pas ce qu'il poursuit ainsi, il est saisi dans la nécessité intérieure de se mettre à l'épreuve.

L'exposition au danger vise à se défaire de l'intolérable pour trouver enfin l'apaisement. Toute confrontation à la mort, voulue ou non, est une redéfinition radicale de l'existence. Quand la souffrance tarade, et qu'autour de soi nulle figure ne s'incarne avec suffisamment de force pour convaincre que l'existence vaut la peine qu'on la vive, il reste à solliciter la mort comme instance anthropologique, réaliser à travers une épreuve personnelle un échange symbolique au risque de se perdre. Mais avec la possibilité de gagner la vie. La démarche n'est nullement suicidaire, elle vise à relancer le sens, à mettre l'individu au monde. La mort symboliquement surmontée est une forme de contrebande pour aller fabriquer des raisons d'être. Le prix à payer est le risque de mourir. Mais une issue possible est celle d'exister enfin, de se dépouiller de la mort qui collait à la peau en ayant su la regarder en face. L'ordalie, comme rite privé, est une manière de jouer le tout pour le tout. Jouer la mort pour pouvoir vivre. Au terme de l'épreuve est non seulement la puissance de survivre, mais aussi le choc renouvelé du réel qui procure l'intuition d'une limite, d'une butée à l'interminable chute dans la souffrance.

L'ordalie est une quête de signification que le sujet subordonne, à son insu, au risque de mourir en se donnant une chance de s'en sortir. La signification vient après l'épreuve, elle sème dans le risque non négligeable de périr une puissance

*En lien avec une culture adolescente qui se répand à l'infini à travers les réseaux sociaux, les défis qui concourraient traditionnellement à la fabrique du masculin dans un quartier ou dans la cour de récréation ne cessent de s'accroître et de susciter la surenchère sur une scène désormais mondialisée.*

qui peut éclore ensuite pour un temps plus ou moins long, mais dont l'individu au moment de l'épreuve ne soupçonnait guère la virtualité. En reprenant le contrôle, en devenant un acteur plus ou moins lucide de sa souffrance par l'immersion consentie dans la douleur ou le danger, il s'agit de provoquer un échange symbolique avec la mort. Sollicitation d'une instance métaphysique pour retrouver la légitimité d'exister mais qui passe nécessairement par le risque de se perdre ou de se dépouiller d'une part de soi. Il s'agit de fabriquer de l'identité avec la douleur ou la mort en reprenant l'initiative sous la forme d'une ordalie, c'est-à-dire d'une remise au sort de son existence : « À dieu va ». Échange symbolique car il faut accepter de perdre ou de se perdre, de mourir même pour pouvoir vivre, mais surtout pour gagner une sensation propice de soi, se cabrer face à un manque à être et s'en délivrer, en éprouvant le sentiment que finalement la vie vaut la peine qu'on s'y attache. Forme extrême du don-contre-don sous une version que Mauss (1950) n'avait pas pressentie puisqu'il s'agit cette fois d'un contrat inconscient avec les limites, avec la possibilité de se détruire ou de se mutiler. En faisant le sacrifice d'une part de soi, ou en s'offrant au risque non négligeable de mourir, le jeune est en quête d'une modification personnelle. L'action ignore ce qu'elle poursuit, elle s'impose à l'individu à son corps défendant, mais elle est agissante en ce qu'elle restaure un sentiment d'identité meurtri (Le Breton, 2007).

#### « JEUX » DE MORT

La représentation déréalisée de la mort qui touche les adolescents, le sentiment de posséder une étoffe que les autres n'ont pas et une existence happée par l'immédiat sont des données propices à s'engager dans ces pratiques dangereuses ayant aux yeux des jeunes une connotation ludique. Le défi est courant chez des garçons soucieux d'afficher leur virtuosité ou mis dans l'impossibilité de renoncer à une action sans perdre l'estime de ceux qui l'accompagnent. S'il n'est pas clairement annoncé, il relève de toute façon d'une manière d'être avec ses pairs, d'une volonté de se montrer à la hauteur, de porter haut l'honneur du groupe. Les autres sont les témoins indispensables de ces épreuves personnelles qui, sinon, n'auraient la plupart du temps jamais lieu. Le groupe de pairs joue un rôle d'incitation qui neutralise l'impact parental, et favorise le passage à l'acte chez ceux qui s'étaient auparavant abstenus. Il dissipe les derniers doutes en leur conférant une légitimité bien supérieure à celle de la société (ou de sa propre famille).

Les « jeux » dangereux qui investissent aujourd'hui l'univers adolescent sont d'abord des rites de virilité, et non des manières ludiques et heureuses d'explorer le monde. Leur objectif est de montrer qu'on en est, qu'on en a, qu'on ne s'est pas dérobé. Mais simultanément, ils participent aussi de la quête des limites de sens qui caractérise les conduites à risque. Ils participent à cette surestimation de soi propre

aux garçons. De manière socialement transversale, et en lien avec une culture adolescente qui se répand à l'infini à travers les réseaux sociaux, les défis qui concouraient traditionnellement à la fabrique du masculin dans un quartier ou dans la cour de récréation ne cessent de s'accroître et de susciter la surenchère sur une scène désormais mondialisée. La sociabilité d'émissions ou de films comme la série des *Jackass* ou ses nombreux clones est masculine, s'appuyant sur de vieilles valeurs de la virilité où il s'agit d'être le meilleur, de ne jamais perdre la face en multipliant les épreuves sous le regard des pairs. « Dès qu'y en a un qui a une idée, "Ouais, que de la gueule, t'es pas cap." "Attends, attends, je vais te le faire ce truc, mec. Je vais me péter les dents, mais je vais te le faire" [...] À ce moment-là t'as une montée d'adrénaline et c'est le seul moment où je me sens vraiment libre » (Clément, 20 ans). « Fallait passer par un test pour faire partie du groupe, mais c'était pour montrer que si je traînais avec eux, c'est que je faisais pas rien. Eux ils faisaient des choses, alors fallait que moi aussi je le fasse pour leur montrer que j'étais pas n'importe quoi » (Hassan, 17 ans). Sociabilité de comparses emportés dans le même « délire » où les uns et les autres sont côte à côte, souvent décalés d'eux-mêmes par l'alcool, le shit ou d'autres produits destinés à favoriser l'abandon de toute prévention. Ou, ailleurs, emportés dans le même souci de défense d'un territoire contre des « intrus » ou de « vengeance » après une embrouille quelconque. « Nous, on fait des sortes de jeux, c'est des chasses à l'homme. Par exemple on est entre copains, on est six copains et on n'a rien à foutre dans le quartier alors on fait une p'tite chasse à l'homme. Trois qui se cachent, qui bougent, qui courent, et trois qui les attrapent. Mais nous, c'est pas cache-cache : c'est celui qui doit attraper l'autre, il lui met des coups. Il faut pas se faire attraper. Alors on saute les jardins et tout. Carrément comme si les trois qui se font attraper c'est des voleurs, des délinquants et les autres c'est des keufs. Quand les keufs ils attrapent les autres, ils leur donnent des coups par terre, et des patates » (Marcello, 16 ans). Ces manifestations bruyantes de « virilisme » témoignent de la fragilité du narcissisme et de l'iden-

tité sexuelle de jeunes hommes qui n'ont d'autres recours pour se rassurer sur leur valeur (Jamouille, Mazzocchetti, 2013).

Ces dernières années, des défis participent de la valorisation de garçons de tous milieux sociaux ou culturels en quête de leur quart d'heure de célébrité sur YouTube ou Dailymotion. Ils s'y engagent de leur plein gré mais sous l'œil des caméras ou des téléphones cellulaires car l'exploit n'a de sens que d'être médiatisé pour nourrir leur réputation. Ce sont des formes de publicité, d'autopromotion. Le *balconing*, par exemple, consiste à sauter de sa fenêtre d'hôtel dans la piscine, plusieurs étages plus bas. L'acte est filmé par un comparse et posté sur YouTube. Il s'effectue souvent dans un contexte d'alcoolisation et de prises de drogues. Il est parfois fatal ou laisse des séquelles chez ceux qui heurtent le sol ou le bord de la piscine. Il s'effectue fréquemment sans préparation et dans la volonté d'initier le même comportement chez les autres ou de le suivre dans l'euphorie d'un moment et la volonté de relever le défi. Un jeune sérieusement blessé par un saut raté, interviewé à l'hôpital d'Ibiza, explique pourquoi il s'est jeté dans le vide : « On se donne une tâche absurde, mais on le fait vraiment tous. On avait à peine commencé à plonger que d'autres garçons de la partie opposée de la résidence s'y sont mis aussi [...] On était tous défoncés. » Il a un bras cassé, l'épaule luxée, des blessures à la tête et en d'autres points du corps. Quand on lui demande s'il recommencera, il répond sans état d'âme : « Bien sûr que je le referai. Je l'ai déjà fait souvent et il ne m'était rien arrivé, je recommencerais au plus vite. Je n'ai rien à faire de ce que disent les autres, ils n'y comprennent rien » (Bertini Malgarini, 2012, p. 147-148).

Le *railroad planking* consiste à s'allonger entre les rails et à se plaquer sur le sol lors du passage d'un train. Dans le *car surfing*, souvent pratiqué aux États-Unis, il s'agit de sortir par la fenêtre d'une voiture en marche, de se hisser sur le toit et de surfer contre le vent en essayant de tenir tandis que la voiture continue à rouler. Depuis le milieu des années 1990, plus d'une soixantaine d'adolescents se sont tués en chutant, un nombre

*Le souci passionné  
de l'instant et de  
l'expérimentation  
élague  
les anciennes  
préoccupations  
morales  
qui marquaient  
les générations  
antérieures.*

à peu près équivalent d'entre eux ont été sérieusement blessés (Farci, 2012, p. 38 ; Panarese, 2012, p. 27). La pratique est sans doute née du film *Teen Wolf* (1985) où Michael J. Fox surfait sur le toit d'une camionnette sur le fond sonore de la musique des Beach Boys. D'autres s'accrochent en roller ou en skate derrière des pare-chocs de camions ou de voitures, ils traversent des autoroutes en courant ou restent le plus longtemps possible devant une voiture ou un train en ne s'écartant qu'à l'ultime moment, ils passent sous la porte de garage automatique, ou escaladent des poteaux électriques ou des hauteurs dans la ville... Le *fire challenge* est une autre attraction née ces dernières années, impliquant de s'asperger le bras ou une autre partie du corps de liquide inflammable, de craquer une allumette et d'essayer d'éteindre le plus vite possible. Mais toujours sous l'objectif de la caméra, bien disposée au préalable pour ne rien perdre du sel de l'événement ou tenue par un comparse. Ces pratiques ludiques témoignent d'une passion du présent, elles sont rarement préméditées, elles saisissent l'occasion. Les adolescents ou les jeunes adultes d'aujourd'hui participent d'une *now generation* qui exaspère la tendance à cet âge de profiter des circonstances, de plonger dans l'immédiat d'un événement dans l'indifférence ou plutôt la négligence des conséquences de ses actes. L'instant prime sur la temporalité (Lachance, 2011).

Pour une part, l'adolescence est affranchie des anciennes contraintes de la honte et de la culpabilité, ou du moins ces sentiments ont changé de nature du fait des modifications de la configuration familiale. Ils n'ont plus la même puissance de prévention face à certains comportements, comme on l'observe dans les différentes formes de violences scolaires ou dans le *happy slapping*, où l'impossibilité de s'identifier à la victime amène en toute indifférence aux pires exactions à son égard en filmant des viols, des agressions, des provocations et en diffusant les images sur les réseaux sociaux (Le Breton, 2007). Le souci passionné de l'instant et de l'expérimentation élague les anciennes préoccupations morales qui marquaient les générations antérieures. Apparues dans le sillage d'une série télévisée britannique culte, les *skin parties* correspondent à une volonté d'aller au bout de soi dans une quête passionnée de sensations qui transforme le corps en objet d'expérimentation : ni interdits ni limites dans un espace clos et un contexte festif où sexualité, drogues, alcool participent d'une ambiance de relâchement de toutes les contraintes de la vie quotidienne.

Innombrables sont les variantes de formes de tabassage qui sont apparues ces deux dernières décennies dans les écoles (Coslin, 2012). Le petit pont massacreur, le jeu de la canette, l'anniversaire, etc. Sous un prétexte quelconque, un adolescent est désigné à l'agression collective d'un groupe. Les victimes n'osent guère se plaindre, craignant des représailles ou souvent elles-mêmes adeptes de ces jeux. Ceux qui sont impliqués dans ces actions ne sont pas toujours volontaires, ils sont parfois pris par surprise car ils passaient par là. Ces

comportements se rapprochent du *school bullying*, ils ciblent régulièrement certains enfants pour leur conformation physique, leur réussite scolaire, leur appartenance à des minorités culturelles, leur vulnérabilité, etc. (Debarbieux, 2008). Ce sont essentiellement des actes masculins, les filles en sont absentes, parfois victimes ou spectatrices, mais plus rarement actrices. Ces rites de virilité propres à nos sociétés contemporaines, où il s'agit de se montrer à la hauteur, relèvent moins d'une initiation au monde que d'une intronisation, toujours à rejouer, au sein du groupe de pairs. Il s'agit de ne jamais perdre la face et de maintenir sa place parmi les autres en relevant les défis. Joutes verbales, affrontements physiques, attitudes agressives, prouesses en rodéos après le vol d'une voiture, homophobie, actions racistes et antisémites... Féminité et homosexualité sont des repoussoirs. Les arbitres sont les autres garçons, les parades masculines sont homosociales et ne visent qu'à la reconnaissance des pairs, les filles en sont souvent les premières victimes. Il s'agit d'être un homme aux yeux des hommes (Stoller, 1989, p. 311). L'affirmation d'une « virilité » de circonstance montre « qu'ils sont quelqu'un » face au dénigrement dont ils pensent être l'objet, mais qu'ils alimentent par leurs comportements dans un mouvement sans issue.

#### DISPARAÎTRE DE SOI

Les jeux d'asphyxie (*choking games*) renvoient à une recherche de syncope à travers une pression sur les carotides ou du sternum effectuée seul ou par quelqu'un d'autre, après avoir respiré à un rythme précipité afin de produire une hyperventilation (Le Breton, 2012). L'appauvrissement brutal de l'oxygène et la restriction de la circulation du sang créent une perte de conscience, le relâchement de la pression induit un afflux du sang dans le cerveau au risque d'un déclenchement du réflexe vagal et d'un arrêt du cœur. Le blocage et/ou le ralentissement respiratoire détruisent irréversiblement des neurones, déclenchant parfois une crise d'épilepsie. Ces jeux visent à provoquer un moment de séisme sensoriel, perçu comme agréable, avant de revenir à soi ou d'être réanimé par les amis. L'évanouissement

est un moment d'entre-deux, de suffocation, produisant des sensations fortes et le sentiment d'être à la hauteur d'un comportement peu commun. Interrogés sur ce qu'ils éprouvent, les adolescents peinent à traduire l'intensité de ce qui est vécu. L'expérience est un chaos de sensations que l'adolescent ressent en fonction des codes qu'on lui propose et avec lesquels il bricole. Le déchiffrement des perceptions liées à la syncope traduit une dialectique subtile entre l'individu et le groupe qui l'entoure. Le jeune définit la situation en la remaniant selon les péripéties de son expérience et les propositions des autres à ses côtés, il est largement dépendant de l'opinion de ceux qui l'accompagnent, surtout s'il est néophyte et soucieux de rejoindre au plus vite leur expérience. La tâche des initiés qui suivent ses tâtonnements maladroits consiste à le rassurer sur ses impressions, à lui apprendre à reconnaître certaines sensations comme appropriées au fait de jouir des effets de la syncope en toute conformité avec leur expérience. À leur contact, il apprend à repérer ces sensations fugaces, et au départ plutôt désagréables, et à les associer au plaisir. Une sorte de bricolage s'opère entre ce que les autres lui disent et ce qu'il en imagine. Si les effets physiques suscités par la syncope apparaissent désagréables lors des premières tentatives, pour certains ils se transforment au fil du temps en sensations désirées, recherchées pour leur jouissance et leur insolite. Le travail de façonnement du ressenti s'effectue sur la signification de l'état lui-même. En redéfinissant comme agréable un tel état, ses pairs l'induisent à en changer ainsi la nature. Dans son texte sur « la capacité à être seul », Winnicott avance la notion d'« orgasme du moi » pour caractériser une excitation qui envahit l'individu tout entier. Moments de brèves syncopes qui déchargent le sujet du poids d'être soi et lui procurent le sentiment de se dilater hors de ses frontières cutanées (Winnicott, 1969, p. 212).

Même un adolescent bien dans sa peau connaît des moments de découragement, de lassitude, d'incertitude sur ce qu'il adviendra de lui, sur des choix difficiles à effectuer. L'effacement de soi, même pour quelques instants, est une tentation

*Ce sont des jeunes  
qui aspirent,  
provisoirement  
ou durablement,  
à n'être personne,  
sans nom, perdus  
dans la blancheur,  
un « blanc »  
de la vie,  
dégagés de toute  
responsabilité.*

difficile à repousser. Expérience de la blancheur (Le Breton, 2015) où il importe justement d'être déchargé du fardeau d'être soi. Certains jeunes renoncent à produire l'effort de maintenir le personnage que le lien social exige d'eux. Dans la vie courante, chaque individu est saisi dans une trame de responsabilités et de sociabilité, il porte un nom, un visage, il est fils ou fille, frère ou sœur, père ou mère, il assume une scolarité ou un métier. En refusant les contraintes de l'identité, il cesse de s'inscrire dans une filiation, une histoire, il glisse symboliquement ou réellement hors de la sociabilité où des rôles sont assignés avec les exigences inhérentes au fait d'être en lien avec les autres. Ce sont des jeunes qui aspirent, provisoirement ou durablement, à n'être personne, sans nom, perdus dans la blancheur, un « blanc » de la vie, dégagés de toute responsabilité. D'autres cherchent la même expérience de disparition de manière répétée, mais non moins redoutable, à travers une quête de coma éthylique ou la prise de produits appropriés. L'*eyeballing* radicalise la quête de l'absence car il élimine même le temps de l'euphorie relative qui précède l'ivresse et le coma éthylique, il transforme l'alcoolisation en une sorte de procédure quasi médicale puisque l'alcool est directement versé dans les yeux afin d'entrer plus vite dans le flux sanguin, non sans risque pour la vue. En 2010, on comptait presque un millier de vidéos sur les sites comme YouTube illustrant des pratiques juvéniles enseignant les « bonnes manières » de le pratiquer. De même, le recours à des cocktails médicamenteux, aux solvants ou la colle afin de connaître ce moment de vacance du contrôle sur soi (Le Breton, 2015).

À la difficulté d'être soi à ce moment de passage vers l'âge d'homme, le jeune oppose parfois une volonté de disparition. Le réveil pénible, une légère confusion mentale, les maux de tête ne sont que le prix à payer d'une expérience qui lui paraît envoûtante. La syncope est une absence du sujet, une disparition. Une levée provisoire des contraintes d'identité. Un mouvement de bascule l'arrache à toute conscience. Le poids d'être soi et de sans cesse s'interroger sur soi est suspendu. Manière de quitter le monde un instant et d'en revenir. Affrontement symbolique à la mort en prenant l'initiative sur elle. La syncope est l'équivalent physique du jeu avec l'idée de mort qui touche surtout l'adolescence. Elle permet de jouer avec la mort et d'en revenir indemne. Elle est une forme d'ap-provoisement, une petite mort qui conjure celle dont on ne revient jamais. Cette plongée dans un contre-monde paraît aux yeux de certains si irrésistible qu'ils glissent dans la dépendance et répètent même plusieurs fois par jour les mêmes gestes.

#### LA FABRIQUE DU MASCULIN

La création d'un événement qui sorte de l'ordinaire par son insolite, son danger et sa visibilité, voire sa provocation, est devenue une fabrique juvénile d'une identité masculine en quête d'une histoire à raconter sur soi, avec l'assurance de l'attention des autres, de leur

reconnaissance. Le jeune qui vient d'accomplir un acte dangereux a une histoire à raconter pour longtemps : il l'a fait, il était là, c'est fantastique... Il crée ainsi sa légende au plan local, car le récit de son exploit le définira longtemps et nourrira sa réputation, et au plan virtuel car il obtient son quart d'heure de célébrité (ou du moins, il le croit) sur Internet et il a la satisfaction de faire des émules. Pour des garçons mal dans leur peau ou de peu de poids dans le sentiment de leur existence personnelle, la création d'un événement dangereux est une ressource pour se construire un personnage, forcer l'attention des autres trop indifférents à leur présence, même dans la dérision. Récemment, par exemple, le *Cinnamon challenge* a mobilisé d'innombrables adolescents à travers le monde. L'intention était d'ingérer une tasse de poudre de cannelle, sans boire, l'effet étant celui d'une suffocation complaisamment filmée, la vidéo étant ensuite postée sur YouTube où l'on en compte désormais plusieurs dizaines de milliers sur la même situation. Nombre de défis lancés sur YouTube et misant sur le conformisme adolescent, la quête permanente d'émulation entre pairs, relèvent d'une absurdité revendiquée comme telle, autre forme de provocation au regard de la rationalité adulte. Loin d'être réalisés avec un esprit de sérieux, ils recherchent l'hilarité. Mais le prix à payer est celui de la blessure ou de la meurtrissure du corps, voire de la mort.

Les pratiques juvéniles fondées sur la quête de limites impliquent une assistance au moins au moment de leur accomplissement et un témoignage filmé qui portera l'événement au-delà des frontières grâce à YouTube ou à d'autres réseaux sociaux. Le centre de gravité de l'acte est moins dans sa réalisation elle-même que dans le fait de son attestation dans le regard des pairs et, au-delà, des internautes qui vont en reconnaître la valeur. En l'absence de témoins, le jeune ne fait rien. En atteste d'ailleurs, sur un autre plan, le fait connu qu'un adolescent qui prend seul sa voiture court nettement moins de risque d'accident que s'il est accompagné. La volonté de démonstration personnelle sous le regard des autres est une motivation profondément ancrée chez les

garçons. Se déroulant sous le regard des pairs comme une quête de virilité, même si elle n'est pas perçue comme telle, elle traduit une échappée belle hors de la tutelle des adultes et leur discours de sécurité.

Le risque pour l'identité, c'est-à-dire le fait de perdre la face devant les pairs, est plus redoutable à assumer que le risque pour la santé ou la vie (Le Breton, 2007). Les impératifs du masculin, surtout dans ces aspects touchant à la virilité, sont contraignants et douloureux, comme peut l'être sur un autre registre l'impératif d'apparence pour la féminité. La pression du groupe de pairs est impitoyable. Perdre sa réputation, c'est perdre sa place dans le groupe, et donc sa place dans le monde. Le risque de mourir, la douleur, la blessure deviennent entre les mains des adolescents une matière première de la fabrique virile de soi. Sans doute la connotation de violence, de machisme s'efface-t-elle ici au profit plutôt de défis entre « hommes », avec toujours une connotation plaisante, parodique (la parodie d'un spectacle du danger déjà mille fois donné à voir sur les réseaux sociaux), pour montrer avec un peu trop d'ostentation qu'ils ne se prennent pas au sérieux, même s'il en meurt parfois sur un radical malentendu, car au départ de l'action la dérision l'emportait sur le tragique.

#### BIBLIOGRAPHIE

- BATAILLE, G. 1965. *L'érotisme*, Paris, 10-18.
- BERTINI MALGARINI, M. 2012. « Salto nel vuoto », dans V. Giordano, M. Farci, P. Panarese, *Oltre il senso del limite*, Milan, FrancoAngeli.
- CIORAN, E. 1952. *Syllogismes de l'amertume*, Paris, Gallimard.
- COSLIN, P.-G. 2012. *Jeux dangereux, jeunes en danger*, Paris, Armand Colin.
- DEBARBIEUX, E. 2008. *Les dix commandements contre la violence à l'école*, Paris, Odile Jacob.
- FREUD, S. 1973. « Considérations actuelles sur la guerre et la mort », *Essais de psychanalyse*, Paris, Payot.
- GIORDANO, V. ; FARCI, M. ; PANARESE, P. (sous la direction de). 2012. *Oltre il senso del limite. Giovani e giochi pericolosi*, Milan, FrancoAngeli.
- GUTTON, P. 1993. « Essai sur le fantasme d'immortalité à l'adolescence », *Cliniques méditerranéennes*, n° 39-40.

- JAMOULLE, P. 2008. *Des hommes sur le fil. La construction des identités masculines en milieux précaires*, Paris, La Découverte.
- JAMOULLE, P. ; MAZZOCCHETTI, J. 2013. *Adolescences en exil*, Louvain-La-Neuve, Academia-L'Harmattan.
- JEFFREY, D. 2003. *Éloge des rituels*, Québec, Presses de l'université Laval.
- JEFFREY, D. ; LE BRETON, D. ; LEVY, D. (sous la direction de). 2005 *Jeunesse à risque. Rite et passage*, Québec, Presses de l'université Laval.
- KRAKAUER, J. 1997. *Into the Wild*, Paris, 10-18.
- LACHANCE, J. 2011. *L'adolescent hypermoderne*, Québec, Presses de l'université Laval.
- LACHANCE, J. 2012. *Socio-anthropologie de l'adolescence*, Québec, Presses de l'université Laval.
- LE BRETON, D. 2002. *Signes d'identité. Tatouages, piercings et autres marques corporelles*, Paris, Métailié.
- LE BRETON, D. 2003. *La peau et la trace. Sur les blessures de soi*, Paris, Métailié, 2012.
- LE BRETON, D. 2007. *En souffrance. Adolescence et entrée dans la vie*, Paris, Métailié.
- LE BRETON, D. 2012. *Conduites à risque. Des jeux de mort au jeu de vivre*, Paris, Puf.
- LE BRETON, D. 2013. *Une brève histoire de l'adolescence*, Paris, éditions J.-C. Béhar.
- LE BRETON, D. 2015. *Disparaître de soi. Une tentation contemporaine*, Paris, Métailié.
- STOLLER, R. 1989. *Masculin ou féminin ?*, Paris, Gallimard.
- WINNICOTT, D.W. 1969. *De la pédiatrie à la psychanalyse*, Paris, Payot.