

<https://www.ressources-cemea-pdll.org/spip.php?article1306>



Jeux ou brimades ?

- Textes - Activités - Jeux -

Date de mise en ligne : mardi 2 avril 2019

Voici des jeux qui n'en sont pas. Présents dans nul recueil, ils perdurent néanmoins dans de nombreux centres de vacances, camps d'adolescents ou séjours pour adultes. Pour beaucoup, ils demeurent le prototype même des jeux de veillée pour spectacle de groupe. S'ils ne méritent pas une grande attention, on ne peut toutefois feindre de les ignorer. Il faut, au contraire, s'étonner de leur persistance dans les centres de vacances et s'interroger sur la valeur de ce patrimoine douteux qui se transmet depuis plusieurs générations d'animateurs auprès des enfants et des adolescents.

Leurs noms évoquent d'agréables saynètes pour acteurs en herbe ou quelques tableaux à mimer : l'auto-stoppeur, le tribunal, le mariage chinois, l'acupuncteur, etc. Derrière cette façade avenante, se dissimulent des pratiques dont la logique et la raison d'être sont à dénoncer. Nous proposons ici une première compilation de ces jeux de mystification, jeux de Â« couillons Â», jeux bêtes qui hantent chaque année bon nombre de veillées. Loin de vouloir leur faire une publicité qu'ils ne méritent pas, il s'agit avant tout de rappeler les arguments qui permettront de les déclarer *hors-jeu*.

Comme d'autres pratiques, les jeux de mystification possèdent leurs classiques. L'un d'entre eux, connu sous le nom de l'avion, mérite qu'on s'y attarde. On en trouve trace dans plusieurs manuels de jeux scouts, à la rubrique Â« jeu de sang froid et de maîtrise de soi Â».

Ces jeux sont destinés à endurcir leurs participants et regroupent des activités extérieures de nuit et quelques jeux d'intérieur (jeu de l'escabeau, jeu du baquet d'eau). Replongés et resitués dans la tradition et l'univers du scoutisme, ces pratiques trouvent leur juste place au service de valeurs que chacun peut apprécier différemment. Hors de ce contexte particulier, elles perdent toute référence et sont vidées de leur signification première.

Le jeu de l'avion

Le jeu de l'avion ou du Â« banc Â» : jeu d'intérieur où un joueur, les yeux bandés, est invité à monter sur un banc. Autour de lui, quatre ou cinq personnes s'activent et lui annoncent qu'elles vont lever le banc afin qu'il puisse toucher le plafond de la pièce.

En début de jeu, le joueur doit poser ses deux mains sur les épaules de deux de ses camarades, pendant que deux autres soulèvent légèrement le banc. Les deux premiers se baissent alors doucement afin de donner une sensation de montée au joueur aux yeux bandés. Celui-ci s'imagine réellement en train de s'élever. Un ultime assesseur tend au-dessus du joueur une planche qu'il lui demande de toucher comme étant le plafond de la pièce et l'invite à sauter. Le joueur hésite, refuse, prétextant de la hauteur, mais pressé par ses camarades, saute... de quelques centimètres.

Dans le meilleur des cas, il en sourit, dans le pire, il se tords douloureusement la cheville ou les poignets. Rire général de l'assistance qui a pu apprécier les différentes étapes de la mystification. La victime suivante, désignée par avance et retenue dans une pièce voisine, peut entrer pour prendre l'avion !

Ce n'est pas vouloir faire preuve de complaisance que d'accorder tant de minutie à la description d'un tel Â« jeu Â». Son déroulement et les différentes étapes qu'il comporte rassemblent tous les stéréotypes propres aux jeux de mystification, à savoir la mise en situation difficile d'une ou plusieurs personnes, sous couvert de jeu (adhésion

facilité), face à un public, avec la présence rassurante mais trompeuse d'adulte de référence.

Ces pratiques donnent lieu à un spectacle faisant appel à trois types de participants :

- les organisateurs, initiés ou dupeurs ;
- les « joueurs », futurs mystifiés ou dupés, non initiés ;
- les spectateurs, prêts à savourer le comique des situations à venir.

Être dupé pour la joie des spectateurs

En début de jeu, les organisateurs et les joueurs se trouvent en position inégale. Les premiers maîtrisent l'ensemble des données du jeu et en connaissent les tenants et les aboutissants, alors que les seconds se trouvent engagés dans une partie à « information incomplète », maintenus dans l'ignorance de ce qui les attend. Ces derniers perçoivent mal la finalité du jeu qui leur est toujours masquée. On leur cache l'essentiel, à savoir qu'ils vont être dupés pour la plus grande joie des spectateurs.

Le déroulement de ces jeux suppose l'instauration d'un certain climat. Sitôt les rôles dévolus, une fausse connivence s'installe entre les dupeurs et les joueurs. La présentation théâtrale, l'emphase des présentateurs, le cercle des spectateurs concourent à l'installation d'un climat de confiance. Les initiés-dupeurs se veulent rassurants et tentent d'éliminer toute trace de défiance chez les futurs dupés. Très souvent, ils se servent de leur statut d'adultes de référence (animateurs, directeur du centre, assistant sanitaire, etc.) pour rassurer les enfants volontaires qui semblent hésiter ou veulent se retirer.

Car malgré la chaleur de la mise en scène, les joueurs participants perçoivent bien que quelque chose leur échappe. Certains commencent à regretter d'avoir répondu un peu rapidement à l'invite si alléchante de *qui veut jouer ce soir ?*

Les participants désignés et l'ambiance assurée, le scénario classique et bien rôdé sur lequel repose ces pratiques prétendument ludiques peut se dérouler. Des petits sketches vont se succéder, où les joueurs, confiants et rassurés, tout à leur personnage, en oublieront toute méfiance.

Au bout d'un temps plus ou moins long, le moment critique se produira sous la forme d'un acte brusque et rapide, instant de la mystification où le joueur dupé se retrouve dans une position difficile ou délicate, voir humiliante, en prise au rire général de l'assistance, aux moqueries et autres commentaires de circonstance. On remercie rapidement le dupé qui, éberlué, regagne sa place parmi les spectateurs dans l'attente de l'entrée d'une prochaine victime.

Initiation/Retransmission

A partir d'un tel scénario, on peut dégager les liens logiques qui unissent les trois rôles dans de tels jeux. En terme de changements de rôle, cela peut se traduire par le schéma suivant (**figure 1** jointe) :

- Un spectateur devient initié en voyant le triste sort réservé aux dupés. Jamais il ne se proposera pour vivre la même situation. Par contre, il pourra jouer le rôle d'initié-dupeur ;
- Un dupeur acceptera d'être spectateur mais en aucun cas dupé ;
- Enfin, et c'est essentiel, tout dupé, devenu initié à ses dépens, peut prétendre vouloir faire subir à d'autres ce

que lui-même a enduré. Sa délicate initiation lui ouvre les voies de la transmission.

La persistance de ces pratiques doit beaucoup à ce binôme initiation/retransmission qui en constitue le moteur. Sommes-nous alors vraiment très éloignés des comportements liés aux rites de bizutage où le sentiment de brimade et d'humiliation renforce les mécanismes de conformité sociale ?

Autant dire que ces pratiques, dont la **figure 2** nous offre un large échantillonnage, nous apparaissent malsaines, tant par leur contenu insipide que par la forme rassurante dont elles se parent. Se retrouver les fesses dans l'eau, la figure enfarinée ou tartinée de confiture, un oeuf écrasé sur la tête, ne nous semble pas relever du domaine des jeux enfantins. Leur dimension ludique est quasi-inexistante et repose sur des ressorts qui ne correspondent pas à ceux habituellement rencontrés dans l'univers ludique des enfants.

Le sentiment de brimade ou d'humiliation ressenti par le dupé se trouve exacerbé par les commentaires ironiques de ses camarades. Le rire et les moqueries se font plus souvent aux dépens d'enfants déjà peu à l'aise, mal intégrés ou peu enclins à jouer et qui se sont trouvés poussés sur le devant de la scène. Pour eux, le jeu va se révéler être un piège. Combien de temps leur faudra-t-il pour être en mesure à nouveau de jouer sans craindre d'être l'objet de vexations ?

Pourtant, certains jeux de la tradition amènent parfois les enfants à rire les uns des autres ou à se moquer de l'un d'entre eux. Mais ces attitudes demeurent contingentes et relèvent de péripéties ludiques ou d'un acte de jeu connu et accepté de tous, sans l'intervention d'une mise en scène adulte.

De même, il serait erroné de chercher une filiation entre ces pratiques et l'ensemble des farces, moqueries et facéties propres à la culture populaire traditionnelle, qui s'exerçaient aux dépens de catégories sociales particulières ou de classes d'âges reconnues, dans le cadre précis de rapports de sociabilité.

Les jeux de mystification restent des pratiques artificielles génératrices de situations humiliantes et vexatoires pour de nombreux enfants et adolescents. Elles ne peuvent être assimilées à des manifestations ludiques, bien qu'elles revendiquent le terme de jeux, pour mieux leurrer ceux qu'elles veulent piéger. Les rires qu'elles suscitent sonnent faux. Elles doivent être dénoncées et combattues comme étant *hors-jeu*.

Malheureusement, et les sportifs le savent bien, la règle du hors jeu trouve matière à bien des interprétations.

Jean-Michel PERONNET - Les Cahiers de l'Animation vacances loisirs, CEMEA, 3è trimestre 1995