

**ASSEMBLÉE NATIONALE**

5 février 2010

PERFORMANCE DE LA SÉCURITÉ INTÉRIEURE - (n° 2271)

Commission	
Gouvernement	

**AMENDEMENT**

N° 185

présenté par

M. Goujon, M. Verchère, Mme Dumoulin, M. Carayon, M. Couanau, M. Grall, Mme Aurillac, M. Bodin, M. Jean-François Lamour, M. Flajolet, M. Couve, M. Calmégane, M. Cosyns, M. Loïc Bouvard, M. Goasguen, M. Debré, M. Decool, M. Tiberi, Mme Hostalier, M. Calvet, M. Herbillon et M. Dord

-----  
**ARTICLE ADDITIONNEL****APRÈS L'ARTICLE 4, insérer l'article suivant :**

À l'article 227-24 du code pénal, après le mot : « humaine », sont insérés les mots : « ou à inciter des mineurs à se livrer à des jeux les mettant physiquement en danger ».

**EXPOSÉ SOMMAIRE**

Observé dans le milieu scolaire comme dans le cadre familial, le phénomène des jeux dangereux et des pratiques violentes reflète une réalité diverse, allant des jeux de non-oxygénation (jeu du foulard, rêve indien) aux jeux d'agression (petit pont massacreur, catch). Nombreux sont les enfants qui, organisateurs de ces jeux, participants volontaires ou contraints, garderont des séquelles, parfois à vie, voire mourront de ces expériences traumatisantes.

Nombreux sont les enfants qui, organisateurs de ces jeux, participants volontaires ou contraints, garderont des séquelles, parfois à vie, voire mourront de ces expériences traumatisantes. D'après une étude réalisée par TNS-SOFRES auprès de 8 millions d'enfants de 7 à 17 ans en 2007, 26% de cette tranche d'âge se sont déjà vus proposer des jeux dits dangereux, soit environ 2 millions d'enfants. 12% reconnaissent y avoir participé, soit 1 million d'enfants, dont 45% de filles et 55% de garçons. On estime que le jeu du foulard a tué à lui seul environ 300 enfants en 13 ans.

Bien que la circulaire n°2009-068 du 20 mai 2009 ait ordonné une prévention active de ce type de jeux à l'école, les enfants ne bénéficient pas de protection en-dehors du cadre scolaire, et notamment de protection contre les sites Internet qui incitent à ces pratiques qu'ils peuvent consulter

à loisir depuis leur domicile. La diffusion de ces jeux est en effet facilitée par les nouvelles technologies.

Il convient donc, afin de protéger les enfants de ces incitations virtuelles et compléter le travail de prévention mené sur le terrain par le corps éducatif, de sanctionner par une modification du Code pénal leur diffusion.