



**ACADÉMIE
D'AIX-MARSEILLE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

**Equipe Mobile Académique
De Sécurité** 

Rectorat Aix – Marseille
Equipe Mobile Académique de Sécurité

Aix-en-Provence, le 19/11/2021

Tél : 0442939626
Mél : ce.emas@ac-aix-marseille.fr

Place Lucien Paye
13621 Aix-en-Provence Cedex 1

Objet : Message d'information / d'alerte concernant la série TV « Squid Game »

Référence : EMAS 11/2021

A l'attention des chefs d'établissements, des inspecteurs de l'éducation nationale, des directeurs d'école,

A diffuser auprès :

- des équipes pédagogiques, administratives, techniques, santé et social,
- les services municipaux et des collectivités territoriales.

Nous vous recommandons d'exercer une vigilance accrue quant à l'ensemble des **Jeux dangereux** : Selon les recommandations du ministère de l'Education Nationale (*Dgescco 18/04/2007*) « *ces conduites à risques doivent être l'objet d'une prévention active. Il convient de tout mettre en œuvre pour que ces pratiques soient à la fois connues, et prévenues afin qu'aucun enfant n'en soit plus victime.* »

Nous attirons tout particulièrement votre attention sur les jeux inspirés de la **série Squid Game**.

1. Présentation de la série

Squid Game est la nouvelle série coréenne à succès de Netflix, créée par Dong-hyuk Hwang. Elle est diffusée depuis mi-septembre 2021.

Ses 9 épisodes retracent l'histoire de 456 personnes endettées qui ont accepté de participer à des épreuves inspirées des jeux de l'enfance pour gagner une somme importante (45,6 milliards de Won soit 33 millions d'euros).

S'ils perdent, ou refusent de participer, ils sont « **éliminés** ». Ils vont rapidement découvrir que l'élimination est synonyme de **mort** : exécution, meurtre, suicide.

- a. Les épreuves sont basées sur des jeux d'enfants, directement sortis de la cour de récréation, comme "1,2,3 soleil", le tir à la corde, la marelle, les jeux de billes. Mais l'issue est loin d'être aussi innocente : en cas de défaite, les participant.es meurent.
- b. La série est déconseillée au moins de 16 ans en raison de ses images de morts violentes. Néanmoins des extraits sont très souvent mentionnés et diffusés sur les réseaux sociaux, notamment Tik tok.
- c. Cette série s'inspire, comme d'autres œuvres avant elle (littéraires, cinématographiques...), d'un film culte japonais dont le principe est l'affrontement de personnages jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un.
- d. La symbolique de la série fait référence à la série espagnole « Casa de papel » (masque et combinaison rouge) et à une manette de console de jeu.



2. Problématique

Le phénomène se propage très rapidement dans les cours d'école et des messages d'alerte se diffusent. (Voir annexe 1).

Les risques encourus :

- a. Pratique de jeux dangereux avec risques de séquelles
- b. Violences physiques et psychologiques
- c. Ostracisme et harcèlement
- d. Discrimination (sexisme, handicap, etc.)
- e. Risque de Racket
- f. Banalisation de la violence
- g. Apologie du crime

3. Conduire à tenir

La vigilance doit être constante, tout au long de la journée (temps scolaire et peri-scolaire).

- a. Surveillance active et observation, particulièrement dans la cour. Qu'advient-il des joueurs éliminés ? (Victime de violences, exclusion, simulation de mort...)
- b. Sensibilisation des élèves.
- c. Information de tout incident au supérieur hiérarchique
- d. Rédaction d'un fait établissement
- e. Demande de mise en place d'un atelier de prévention des jeux
- f. Sensibilisation des parents à l'usage responsable du numérique (Aide à la mise en place du contrôle parental sur Netflix (Voir annexe 2)

Le 1.2.3 soleil classique est bien évidemment autorisé.

4. Proposition et pistes à travailler en équipe

- a. En parler en conseil d'école / Conseil d'administration ;
- b. S'assurer de la présence d'une mention spécifique sur les pratiques de jeux dangereux dans le règlement intérieur
- c. Aborder la question en cours d'EMC ou en heure de vie de classe pour le second degré.

L'Equipe Mobile Académique de Sécurité

ANNEXE 1

1/ « Des médias belges racontent ainsi que des enfants l'ont visionné ou en ont entendu parler sur les réseaux sociaux, ce qui a inspiré des jeux pour le moins dangereux à l'école. »

« Des enfants racontent à RTBF que des "élèves jouent à 1,2,3 soleil et si l'un d'entre eux bouge, il se fait fouetter avec un cordon ».

« C'est sur Facebook que les écoles communales d'Erquelinnes centre et de Béguinage (Belgique) ont sonné l'alerte. *"Chers parents, vous avez sûrement entendu parler de cette série Squid Game. Dans cette série, des personnages sont amenés à jouer à des jeux d'enfants et s'ils perdent, ils sont éliminés... On les exécute ! [...]* Nos élèves s'amuse donc à des jeux style "1,2,3 soleil" (comme repris dans la série) et le perdant ou la perdante reçoit des coups", peut-on lire.

Ainsi, dans un établissement, des enfants ont été fouettés après avoir perdu à "1,2,3 soleil", dont une fillette au visage, explique la directrice de l'établissement ; *"Nous sommes très vigilants pour que ce jeu malsain et dangereux soit stoppé ! Nous comptons sur votre soutien et collaboration pour sensibiliser vos enfants aux conséquences que cela peut engendrer ! Des sanctions seront prises vis-à-vis des enfants qui continueront ce jeu",* ajoute la direction sur le réseau social ».

2/ A Nice, un directeur d'école a adressé un mail aux parents, leur demandant d'être vigilant sur le sujet. Selon lui, malgré l'interdiction de visionnage pour les moins de 16 ans, une majorité d'élèves des classes de CM1-CM2, ont vu la série et certains élèves de l'école ont simulé la mort en jouant à 1, 2, 3, soleil, l'un des jeux mortels, présent dans la série.

3/ La gendarmerie du Rhône a aussi publié un message de sensibilisation aux parents, sur Facebook. *"Vous devez en parler avec vos enfants. Surtout si vos enfants aiment regarder des séries sur Netflix. Sensibiliser vos enfants aux conséquences que cela peut engendrer !",* écrivent les autorités.

4/ Une fédération de parents d'élèves se mobilisent également



PEEP - Fédération des parents d'élèves de l'enseignement public
on Monday

Phénomène Squid Game :

🗣️ Il est possible que vos enfants soient témoins dans la cour de récréation de camarades imitant la série Squid Game diffusée par Netflix, bien qu'interdite aux moins de 16 ans, certains collégiens, écoliers ont pu voir des images de cette série visionner par les aînés d'une fratrie par exemple.

Les enfants sont exposés depuis toujours aux jeux dangereux (jeu du foulard, des escaliers , 123 soleil celui qui bouge reçoit des coups etc ..) Mais aussi au harcèlement et au racket.

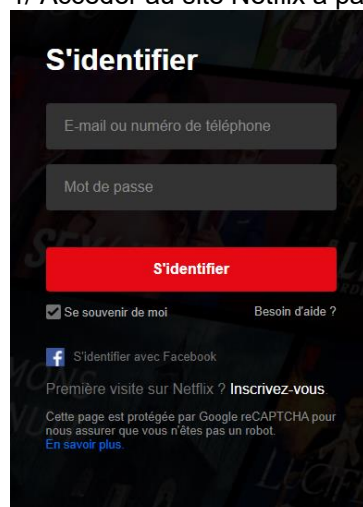
La seule solution : la vigilance, et le dialogue en famille afin de libérer la parole sur ce qui les affecte, mais également pour créer une prise de conscience sur les conséquences dramatiques qu'engendrent de tels comportements.

👍 47 💬 Comment ➦ 242

ANNEXE 2

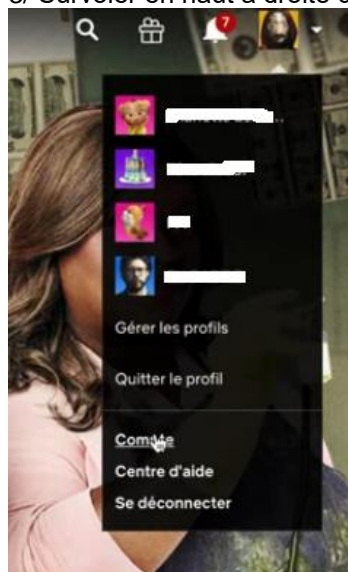
Support vidéo pour la mise en place du contrôle parental sur Netflix : <https://youtu.be/ZuSfudz9DjU>

1/ Accéder au site Netflix à partir d'un ordinateur (et non d'un smartphone) et s'identifier

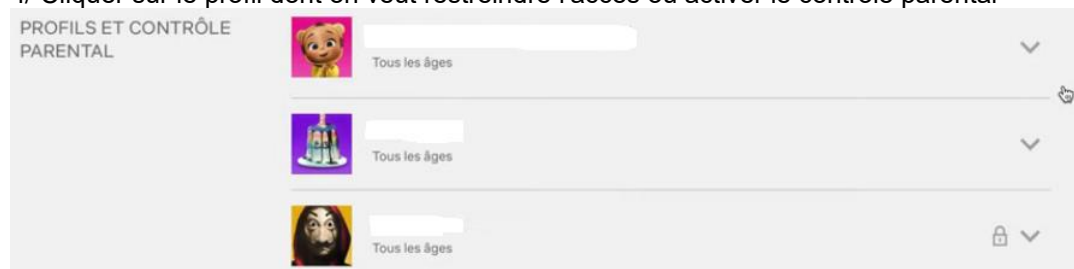


2/ Cliquer sur son profil (adulte)

3/ Survoler en haut à droite de l'écran le logo du profil et cliquer sur « Compte »



4/ Cliquer sur le profil dont on veut restreindre l'accès ou activer le contrôle parental



Equipe Mobile Académique de sécurité



Tél : 04 42 93 96 26

Mél : ce.emas@ac-aix-marseille.fr

Place Lucien Paye, 13621 Aix-en-Provence Cedex 1

5/ Cliquer sur modifier en face « Verrouillage des profils »

Langue français	Modifier
Restrictions d'accès Pas de limitation d'accès.	Modifier
Verrouillage des profils Désactivé	Modifier
Historique	Afficher
Évaluations	Afficher

6/ Saisir son mot de passe

Verrouillage des profils

Entrez le mot de passe de votre compte pour modifier le **verrouillage** du profil

[Mot de passe oublié ?](#)

7/ Création d'un code

Verrouillage des profils

Verrouillez ce profil en créant un code à 4 chiffres.

Demander la saisie d'un code PIN pour accéder au profil

8/ L'utilisateur qui souhaitera accéder à ce profil devra être muni du code parental.