

Dans les cours de récréation de l'Eure. L'Éducation nationale en alerte contre les jeux dangereux

Dans l'Eure, l'Éducation nationale surveille attentivement les « jeux dangereux » qui font leur apparition dans les cours de récréation depuis le début de l'année scolaire. Le tout dernier s'inspire de la série *Squid Game*, interdite aux moins de 16 ans.

Depuis le début de l'année scolaire, de nouveaux jeux violents et dangereux font leur apparition dans les cours de récréation. Dernièrement, la série *Squid Game*, pourtant interdite aux moins de 16 ans, inspire les collégiens. Sur les réseaux sociaux, une maman du Pays du Neubourg a alerté d'autres parents sur l'apparition de ce jeu « **dans la cour du collège** ». Les cibles, écrit-elle : les élèves de 6^e.

Pourtant, les directions des deux établissements neubourgeois nient le fait que leurs cours de récré soient devenues le théâtre de ce genre de divertissements. « **Pour l'instant, nous n'avons pas de remontée** », confirme la direction départementale de l'Éducation nationale (DDEN).

« Les adultes sont sensibilisés et très attentifs »

En même temps, le ministère a compris la dimension de cette nouvelle mode. Elle se traduit par des mesures à l'échelle locale. « **La Vie scolaire, les surveillants et les enseignants sont alertés sur le phénomène** », explique Sylvie Hochart, principale du collège Pierre-Corneille. « **On fait beaucoup de surveillance, comme quand il y a eu le jeu du foulard**, poursuit la DDEN. **Les adultes sont sensibilisés et très attentifs. Il y a même des interventions des infirmières scolaires.** »

Sensibiliser les adultes, c'est aussi prévenir les parents. La DDEN « **veut les associer à la prévention** ». Pour l'heure, Sylvie Hochart a préféré, pour sa part, ne pas les inquiéter. « **On ne communique pas avec les parents sur quelque chose qui n'existe pas dans l'établissement** », indique la principale de Corneille.

Évoquer le problème avec les enfants

Au collège Geneviève-de-Gaulle-Anthonioz, Alain Grégoire préfère privilégier la communication avec les familles. Il a envoyé un message aux parents via l'ENT (environnement numérique de travail) lundi 11 octobre. Il y a joint un document du site Éduscol sensibili-

sant à la problématique des jeux dangereux. Le principal a demandé aux parents d'« **évoquer ce problème** » avec leurs enfants et de « **les inciter à venir témoigner auprès d'un adulte de l'établissement s'ils ont été victimes ou s'ils en sont les témoins. Il en est de même pour les éventuels phénomènes de violence liés au #2010, même si aucun problème de ce genre n'a été identifié à ce jour** ».

Deux mamans rencontrées à la sortie du collège De-Gaulle-Anthonioz ont visiblement apprécié la réactivité d'Alain Grégoire. « **Nous sommes rassurés, d'autant plus qu'il n'y a pas de cas dans l'établissement. La direction est assez réactive sur le sujet. C'est important de rappeler que collège et familles communiquent** », souligne Aurélie ⁽¹⁾. Elle-même enseignante en primaire, elle en a rapidement parlé avec ses enfants. « **Il ne faut pas laisser passer cela. La sensibilisation doit être permanente.** »

Conseil de discipline

De même pour Delphine ⁽¹⁾. Dès qu'elle a reçu le message du principal, elle a téléphoné à sa fille, qui était rentrée chez elle : « **J'étais choquée. C'est le premier truc dont je lui ai parlé. J'ai peur pour mon enfant. En plus, la série est interdite aux moins de 16 ans. Ma fille est en 5^e, il est hors de question qu'elle regarde ça ! Après, que font les parents ?** »

Évidemment, « **la fameuse série de Netflix** » n'est pas le seul phénomène à la mode. En début d'année scolaire, la principale du collège Jean-de-La-Fontaine, à Grand-Bourgtheroulde, avait informé les parents du « **problème avec le hashtag #Anti2010** ». « **Un élève de 4^e s'est montré insultant envers un 6^e** », raconte Nathalie Seigle, qui avait invité les parents à être « **extrêmement vigilants, particulièrement sur les réseaux sociaux** ».

Réseaux sociaux

L'an passé, un défi lancé sur l'application TikTok a mené trois élèves jusqu'en conseil de discipline. « **Ils ont participé à un défi dans lequel il fallait désobéir aux professeurs. Refuser de s'asseoir, par exemple** », raconte Nathalie Seigle.

Si au collège de Grand Bourgtheroulde aussi, « **aucun problème de jeu violent n'a été remarqué** », les réseaux sociaux sont « **une plaie** », selon la principale. « **On a tous les jours des problèmes d'insultes sur les réseaux, de diffamation, de photos... Les élèves ne font pas la différence entre la sphère publique et la sphère privée sur Internet.** »

Toujours est-il que les directions séviront si ces jeux violents étaient observés. Dans son message sur l'ENT, Alain Grégoire a d'ailleurs prévenu les parents : « **Les élèves s'adonnant à ce 'jeu' seront sanctionnés.** »

⁽¹⁾ Nous avons modifié les prénoms, les mamans souhaitant préserver leur anonymat et celui de leurs enfants.



Dans l'Eure, l'Éducation nationale surveille attentivement les cours de récréation, pour éviter l'émergence du jeu dangereux qui s'inspire de la série Squid Game. ©Netflix/Youngkyu Park

Jeu difficile à dénoncer

Les jeux d'enfants et d'adolescents ne sont pas toujours inoffensifs. Comme le rappelle Aurélie, une maman : « **Les jeux ne sont pas agressifs, dans le sens où ils le font avec consentement. Ils peuvent paraître anodins, mais les enfants prennent des coups. Ils ne se rendent pas compte du danger pour eux et pour les autres.** » Pour le principal du collège De-Gaulle-Anthonioz, le jeu « **est d'autant plus difficile à dénoncer par ceux qui en sont victimes dans la mesure où ils se sont prêtés au jeu** ».

Alain Grégoire a insisté auprès des parents : « **Ce 'jeu' provoque des blessures directes ou indirectes.** » Et cela vaut pour tous les jeux dangereux : le hashtag #2010, le jeu du break, le jeu de l'hypoxie...

Les blessures ne sont pas seulement physiques, elles sont aussi psychiques. Comme l'explique une maman sur un groupe Facebook, à propos du jeu inspiré de *Squid Game* : « **A priori, quoi qu'ils fassent, ils sont victimes. On leur demande s'ils veulent jouer : s'ils répondent non, ils se font taper ; s'ils jouent et gagnent, ils se font taper ; s'ils jouent et perdent, ils se font taper... Il y a des cartes de visite faites maison qui circulent. Si l'enfant en retrouve une dans son cartable, cela veut dire qu'il est la prochaine victime. Les enfants ont peur...** »