

魷魚遊戲大受法國兒童歡迎 串流平台成為新型態保母？

駐法國代表處教育組

《世界報》(Le Monde) 的親職教育專欄作家尼古拉·桑多拉里亞 (Nicolas Santolaria) 從他讀小學的兒子那裡得知，學校同學大多都看過影集《魷魚遊戲》了，導致他不禁懷疑串流平台是否已經成為一種有利有弊的新型態保母！以下是其專欄內容：

每當我太太跟我想要輕鬆一下時，往往會選擇讓孩子待在電視機前。不過，說「電視」並不精確，我們開給孩子看的其實是網飛(Netflix)。當然啦～我們也不必糾結在兩者之間的差異。總之，網飛深受兒童歡迎，這幾年更已成為保母的替代品，不但價格優惠，又可隨時待命，還能完美具備多種語言功能。使用串流平台上的影集當保母會帶來多重影響，有時甚至會出現令人訝異的效應。

(以下請留意劇透)

某天，我 10 歲的大兒子在放學回家路上，遞給我一小張紙，說：「爸爸，看我的作品！」是關於工業革命的短文？讚頌現代共和學校 (école républicaine) 的俳句？還是以歐幾里得幾何學為靈感的摺紙創作？以上皆非。小紙片上是一幅畫，描繪了網飛《魷魚遊戲》中的一個蒙面人。我不禁挑眉質疑，因為這部 2021 年 9 月 17 日才開播的韓國影集，未滿 16 歲者禁止觀賞，照理說我兒子應該從來沒看過才是。「對啊，但有很多人在抖音上討論這部影集。」他理所當然的語氣讓我了解到，這部影集極具傳染力，連他的「雷達」偵測都逃不過。

這部迷你影集共有九集，以血腥暴力和飽滿鮮豔的配色為特點，是當前最最流行的話題。導演黃東赫巧妙地呈現一群負債累累的人，為解決債務而同意參加一項神秘競賽，獎金高達 456 億韓元 (註：約為新台幣 11.8 億元)。其反烏托邦風格讓人聯想到電影《飢餓遊戲》(Hunger Games) 和《大逃殺》(Battle Royale)。

參賽者很快發現，這些考驗的靈感，都直接來自於兒童之間的遊戲，比方說一二三木頭人。唯一不同的是，違規移動的人會在其他參賽者驚恐的注視下被當場射殺。在劇中，我們同時看到了兒童世界的天真嬉戲與成人世界的殘酷屠殺，二者併陳無疑是《魷魚遊戲》引人

不安卻又想繼續看下去的原因。童趣與殘酷的混雜，傳達出的是這個時代的苦痛：在現行制度下不願長大的人，最終不得不為這樣的倒退付出昂貴代價。

不過，本文感興趣的，是《魷魚遊戲》透過一種奇特的辯證方式，迅速傳回遊戲本身的發源地：學校操場。根據新聞報導，某些學校的孩子開始在下課時間玩這些古早味遊戲。比利時南部埃爾克利訥（Erquelinnes）的一所小學在臉書（Facebook）上宣布：「有學生（仿效劇中）玩一二三木頭人之類的遊戲，輸的人會遭到毆打，學校將處罰這種暴力行為。」不過，在新聞稿中，校方也強調仍允許學童進行正常、非暴力的一二三木頭人遊戲。

在法國，國民教育部呼籲學區教育主管提高警惕。隆河省（Rhône）的國家憲兵隊更發佈了一項訊息，呼籲「大家必須和孩子談論這個問題，尤其是如果他們喜歡看網飛的影集，切記要提醒孩子影集內容可能產生的各種後果！」

害怕影集引起行為的模仿，無疑是擔心過頭了。不過，在這份恐懼背後有一項不可迴避的事實，就是網飛現在已經成為年輕人成長過程中的一部分了。這個平台的介面設計讓我們只要按一下，就可以從樂高《旋風忍者》（Ninjago）轉到《怪奇物語》（Stranger Things）。如此一來，兒童觀賞大人的節目也就越來越正常。我的大兒子告訴我：「幾乎所有五年級的學生都已經看過《魷魚遊戲》，很多四年級的學生也是。」儘管他們學校的學生也開始玩起影集中的一二三木頭人，但如果輸家不會被打，僅需要假死，劇中遊戲機制的隱喻也就蕩然無存了。

在《魷魚遊戲》之前，《亞森羅蘋》（Lupin）、《性愛自修室》（Sex Education）還有《紙房子》（Casa de papel）已經在 10 歲以下的孩童之間大受歡迎。西班牙影集《紙房子》把搶銀行這件事浪漫化，是否也會在校園內帶來影響？我必須承認，當我兒子告訴我「我們玩警察捉小偷的時候，沒有人願意選警察的角色了」的時候，我確實有這樣懷疑過。這些作品對心靈有著無可否認的影響，並創造出難以預料的心理後果。

雖然我們無須太執著於網飛這一保母角色所引起的道德恐慌，但

這不表示要忽略暴力畫面對年輕人的潛在負面影響，至少我們可以不光停留在表層的行為主義上，而是提出另一個更深層的問題：倘若學校真正的恐懼，並不在於仿效螢幕上的問題行為，而是在於呈現了成人世界的殘酷事實和荒謬呢？

哲學家桑德拉·勞吉爾（Sandra Laugier）在其 2019 年出版的優秀著作《影集與人生：流行文化的哲學與道德》（*Nos vies en series : Philosophie et morale d'une culture populaire*）中解釋得很清楚：影集是一種影像化的形上學，影集觀賞有著強大的改變力量。影集讓我們面對複雜的社會問題，因此必定與倫理和政治方面的教育相關。書中寫道：「無論我們是否樂意，電視影集已經成為了個人教育的場所，透過分享和評論與生活息息相關的公共日常素材，讓個人回到主觀的完美形式。」

影集與我們的存在緊密交織，可以視為一個共享經驗的空間，而新的「人類生活形式」也在此獲得發展。由這樣的角度來看《魷魚遊戲》，就更能理解這部影集所引發的道德恐慌。這部作品透過富有魅力的角色，在年輕人的腦袋裡灌輸了一種想法：現代人的處境，本質上就是一種負債狀態。被債務追著跑是一場荒謬的遊戲，有時甚至要冒著生命危險，但卻有許多成年人深陷其中。透過這種容易領會的具體方式呈現複雜的議題，網飛邀請兒童思考自己對世界的看法、建立自己的規範標準，並去質疑服從的機制，還有何不想像一下沒有帳戶透支利息的未來？不過網飛如此說明所帶來的唯一憂慮，是必須在未來幾個星期內找到取代網飛的保母。

撰稿人/譯稿人：駐法國代表處教育組

資料來源：世界報 *Le Monde*