**E-Bezpečí 2019, 4(2): Page 28-32**. Univerzita Palackého v Olomouci. ISSN 2571-1679.
Online: https://www.e-bezpeci.cz/index.php?view=article&id=1616

# RIZIKOVÁ VÝZVA CHOKING GAME CHALLENGE 

**Kamil KOPECKÝ**

Internet je prostředím, které svým uživatelům umožňuje přístup k velkému množství informací všeho druhu - a to rychle a okamžitě. Online prostředí však obsahuje také informace, které mohou být pro jeho uživatele nebezpečné a mohou zejména dětským uživatelům vážně ublížit. Do této kategorie patří tzv. virální online výzvy (challenge). Online výzvy nabádají uživatele internetu k různým činnostem a jejich dopad může být jak pozitivní (např. různé druhy charitativních výzev či humorných výzev apod.), ale také negativní, často velmi destruktivní či toxické. Jednou z nejnebezpečnějších výzev současnosti představuje právě Choking Game Challenge. Veřejnost se s touto výzvou setkala poté, co bylo zveřejněno množství tragických nehod zejména dětských uživatelů internetu, kteří si tuto aktivitu vyzkoušeli. Samotná výzva však existovala i před příchodem internetu a sociálních sítí, které akcelerovaly její rozšíření.

## Jak Choking Game Challenge funguje?

Choking Game Challenge nalezneme na internetu pod velkým množstvím variant a také označení, např. purple dragon, space monkey, blackout game, scarf game, tomato game, pass-out challenge či choking challenge apod. Tato **výzva je spojena s různými druhy škrcení – uživatelé dobrovolně různými způsoby (pásek, švihadlo, provaz) zabraňují proudění okysličené krve do mozku, aby dosáhli „libého pocitu“,**

**který následuje po uvolnění krevního oběhu, při kterém okysličená krev, která bylo blokována, naráz zaplavuje mozek (usilují o dosažení mozkové hypoxie)**. V jiné variantě hry hráči dosahují tzv. hypokapnie, kterou si sami přivodí, a to pomocí hyperventilace (prudkého, rychlého a hlubokého nadechování a vydechování). Ve skutečnosti však dochází k poškozování mozkových buněk (vlivem nedostatku kyslíku jich mohou velmi rychle odumřít miliony), snadno lze přivodit např. kóma a v některých případech došlo také k úmrtí dětského hráče.

Jednou z variant této hry představuje tzv. *tomato game*, jejíž podstatou je dosáhnout v průběhu škrcení co nejčervenější barvy v obličeji (tomato = rajče). Ačkoli může být pohled na rudý dusící se obličej pro někoho zábavný, jde o vysoce rizikovou aktivitu.

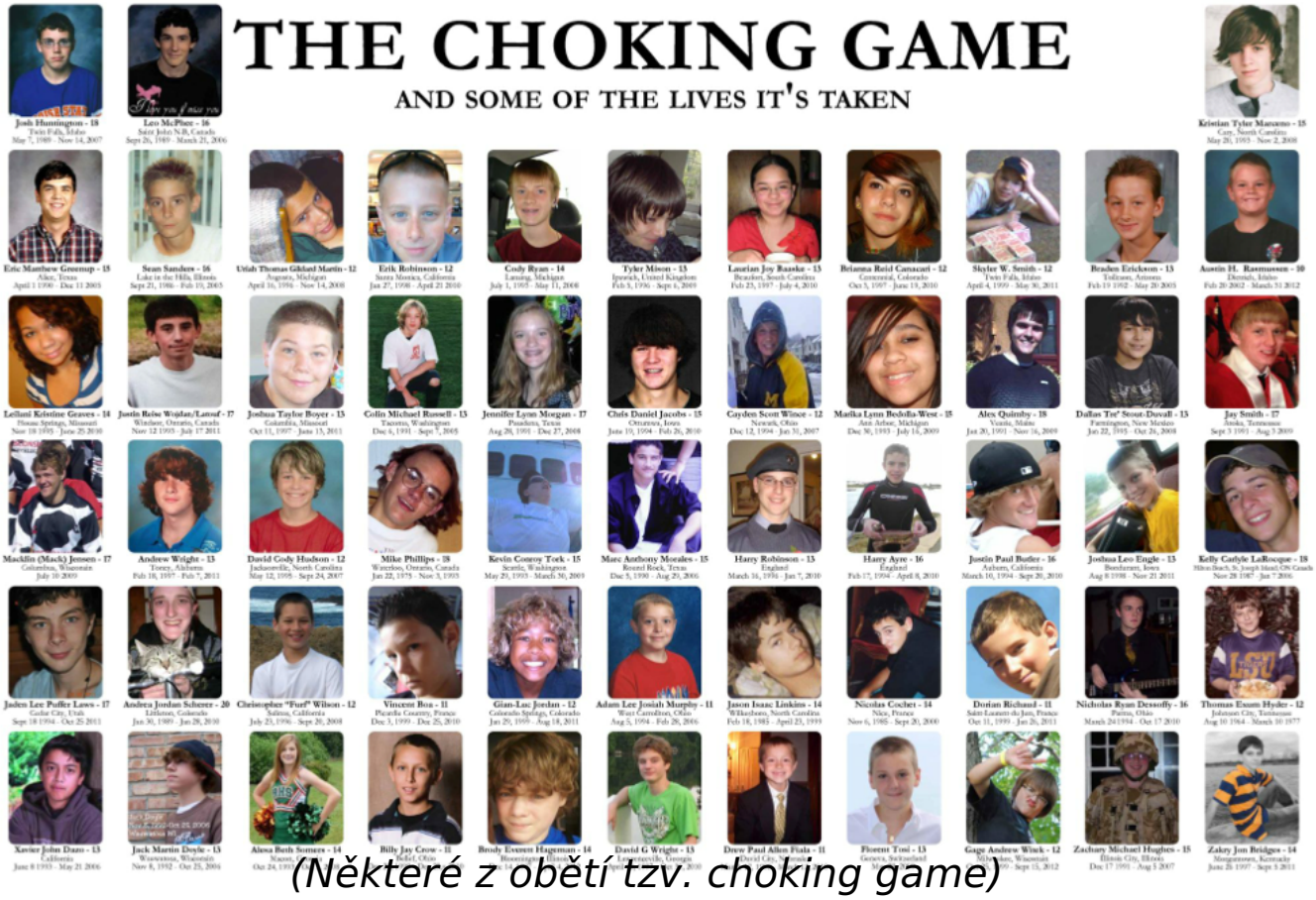
Nejčastěji je tedy tato výzva realizována prostřednictvím strangulace (škrcení), která s sebou nese celou řadu příznaků, podle kterých lze rozpoznat, že dítě tuto výzvu zkouší:

1. **Krvavé oči dítěte.**
2. **Malé červené tečky na obličeji, často kolem očí, víček.**
3. **Časté, neobvyklé boleti hlavy dítěte.**
4. **Známky škrcení na krku, modřiny na krku.**

K dalším příznakům patří časté zamykání se v místnosti, dezorientace poté, co dítě trávilo nějaký čas samo, nábytek omotán provazy, švihadly apod.

## Rozšíření výzvy

Podle zjištění výzkumníů z Brazílie (Guilheri, Andronikof, & Yazigi, 2017), kteří analyzovali výskyt tohoto fenoménu, jsou případy úmrtí účastníků této hry hlášeny jak z Evropy, tak USA a dalších zemí. V USA (G. Michel, 2006) například na následky této aktivity mezi lety 1995 a 2007 zemřelo 82 dětí ve věku 6-19 let, většinou chlapců (v 87 %). 67 dětí pak tuto hru hrálo samo – bez přítomnosti jiných osob. V roce 2006 zemřelo v Kanadě (Macnab, Deevska, Gagnon, Cannon, & Andrew, 2009) na následky různých variant této výzvy 18 osob ve věku 10-19 let. U žádné z obětí nebyly prokázány sebevražedné úmysly.




*(Některé z obětí tzv. choking game)*

Podle průzkumu Williams County - Ohio (Youths, Years, & States, 2008) si v tomto regionu choking game výzvu vyzkoušelo 11 % dětí ve věku 12-18 let a 19 % dětí ve věku 17-18 let, nejčastěji pak chlapci. Na Choking Game Challenge se zaměřili také výzkumníci z francouzské University of Bordeaux (Grégory Michel et al., 2019), kteří odhalili, že si tuto výzvu vyzkoušelo 9,7% francouzských středoškoláků. Zajímavé bylo také zjištění, že ti, kteří se do této rizikové výzvy zapojili, měli asi dvakrát větší pravděpodobnost výskytu deprese či poruch chování než ti, kteří se do výzvy nezapojili. Výskyt této hry dříve potvrdila také Belgie – v roce 2009 zemřelo na tuto hru 11 dětí, v Itálii 12 dětí, ve Švýcarsku 5 dětí (2007), v Nizozemí 5 dětí (2010) a ve Velké Británii (2012) 15 dětí (Guilheri et al., 2017). Podle dalších zdrojů (Tegen Internet Missstanden, 2019) zná tuto výzvu pod různými názvy 50 % dětí a 10 % dětí se do ní zapojilo.

Ačkoli jsou výše uvedená čísla vzhledem k populaci dětí poměrně nízká, je třeba uvědomit si, že jde o případy, kdy tato forma hry skončila úmrtím dítěte – počet samotných hráčů bude pravděpodobně několikanásobně vyšší.

*V loňském roce se obětí choking game stal např. jedenáctiletý školák z Colorada.*

## Doporučení pro rodiče a pedagogy

**To, že se dítě do rizikových výzev zapojuje, lze rozpoznat prostřednictvím různých fyzických či psychických příznaků a také změn v chování - v závislosti na typu výzvy, kterou dítě na internetu vyzkoušelo. Rodiče a učitelé by měli sledovat, zda se u jejich dítěte či žáka varovné příznaky, které tyto jevy doprovázejí, nevyskytují. Adekvátně pak na situaci reagovat a poskytnout dítěti informace o tom, jak nebezpečné toto chování je a jaké následky může způsobit. Komunikace rodiče, učitele či vychovatele s dítětem o problematice rizikových výzev v prostředí internetu musí probíhat citlivě, aby informování o rizikových výzvách nevedlo k případné nápodobě.**

Pro E-Bezpečí,
Kamil Kopecký

## Reference, zdroje


Guilheri, J., Andronikof, A., & Yazigi, L. (2017). Brincadeira do desmaio: Uma nova moda mortal entre crianças e adolescentes. Características psicofisiológicas, comportamentais e epidemiologia dos ‘jogos de asfixia.’ Ciencia e Saude Coletiva, 22(3), 867–878. https://doi.org/10.1590/1413-81232017223.14532016

Macnab, A. J., Deevska, M., Gagnon, F., Cannon, W. G., & Andrew, T. (2009). Asphyxial games or “the choking game”: a potentially fatal risk behaviour. Injury Prevention : Journal of the International Society for Child and Adolescent Injury Prevention, 15(1), 45–9. https://doi.org/10.1136/ip.2008.018523

Michel, G. (2006). Les jeux dangereux et violents chez l’enfant et l’adolescent : l’exemple des jeux d’agression et de non-oxygénation. Journal de Pediatrie et de Puericulture, 19(8), 304–312. https://doi.org/10.1016/j.jpp.2006.09.001

Michel, Grégory, Garcia, M., Aubron, V., Bernadet, S., Salla, J., &

Purper-Ouakil, D. (2019). Adolescent mental health and the choking game. Pediatrics, 143(2). https://doi.org/10.1542/peds.2017-3963

Youths, A., Years, A., & States, U. (2008). Morbidity and Mortality Weekly Report Unintentional Strangulation Deaths from the " Choking Game " tment of health and human ser services depar vices Centers for Disease Control and Prevention. International Classification, 57(6).

The Choking. BishopChalloner. https://www.bishopchalloner.org.uk/files/documents/509859The_Choking_Game_-_What.pdf

What is the choking game? Tegen Internet Misstanden. https://www.internetchallenges.nl/en/faq/what-is-the-choking-game