

# VE ŠKOLNÍM PROSTŘEDÍ SE OBJEVILA NOVÁ RIZIKOVÁ VÝZVA (HRA) OH...SIR

**Kamil KOPECKÝ**

V posledních dnech online poradna projektu E-Bezpečí zachytila případy, ve kterých nám učitelé některých základních škol nahlásili výskyt nového druhu rizikové výzvy, tzv. výzvu "oh...sir".

Podstatou této výzvy (hry) je co nejvíce urazit staršího spolužáka či dospělého a získávat za to body. Kromě urážek jsou však součástí hry i fyzické útoky (kopnutí spolužáka), nonverbální projevy (vztyčené prostředníčky, upřený pohled do očí neznámým lidem) apod. Napadení probíhá obvykle ve dvojicích, kdy jeden z dvojice atak realizuje a druhý mu pak potvrdí, že úkol splnil (případně útok natočí). Pokud se pak napadená osoba ohradí, body se snižují.

Samotné aktivity, které v postižených školách probíhají, jsou realistickým napodobením počítačové hry z roku 2016 s názvem Oh...Sir (dostupné na serveru Steam, konkrétně zde:

[https://store.steampowered.com/app/512250/OhSir\\_The\\_Insult\\_Simulator/](https://store.steampowered.com/app/512250/OhSir_The_Insult_Simulator/)).

**Počítačová hra Oh...Sir je vlastně simulátor urážení, přičemž hráči získávají body za co nejvíce propracované urážky, kterým vystaví své oponenty.** Hra má klasifikaci PEGI 12, protože obsahuje vulgarismy a slovní urážky.

---

Informace o existenci hry Oh...Sir se k žákům dostaly pravděpodobně prostřednictvím youtuberské sítě a herních pořadů. S mobilní verzí hry se hra mezi děti i dospělé dále rozšiřovala a stále rozšiřuje (např. v Google Play má více než 10 000 instalací do mobilních telefonů a přes 600 uživatelských recenzí). V některých případech je hra také koordinována v prostředí sociálních sítí - účty/skupiny slouží k evidování projevů hry, vysvětlení pravidel, bodování, porovnávání "úspěchů" apod. O koordinování hry se starají samotní hráči - mechanika je naprosto stejná jako v případě modré velryby či výzvy momo.

**To, co v inkriminovaných školách aktuálně probíhá, je vlastně snahou převést hru Oh...Sir do reálného prostředí a napodobit její mechaniku** (systém útoku, body apod.). K podobných snahám došlo již v minulosti a dochází k nim vlastně neustále - děti rády napodobují to, co je baví, je pro ně zajímavé a dostatečně atraktivní. Nejde však o fenomén, který by byl fatální a destruktivní.

**V případě, že se hra objevila ve škole, je dobré žákům vysvětlit, že o ní jako pedagogové víte a že její projevy patří mezi projevy šikany a kyberšikany, tedy budete postupovat stejně, jako v případě tradičních forem rizikového chování (intervence, prevence, náprava klimatu). Sekundárně je možné také blokovat skupiny, které informace o hře rozšiřují a sbírají záznamy z "herních akcí". Ochranným opatřením může být také regulace používání mobilních telefonů v prostředí školy - děti si v některých případech prokazatelně pořizují záznamy.**

Stejně jako v obdobných případech však především platí - nepropadejte panice a nejednejte ukvapeně.

Pro E-Bezpečí  
Kamil Kopecký

