

El juego de la asfixia en la adolescencia: entre la experimentación y el riesgo.

Banquero F, Mosqueira M, Fotheringham M, Wahren C, Catsicaris C.

Arch Argent Pediatr 2011, 109 (1): 56-65

El juego de la asfixia: un juego potencialmente mortal

Barbería Marcalain E, Corrons Perramon J, Suelves JM, Crespo

Alonso S, Castellá García J, Medallo Muñiz J.

An Pediatr (Barc) 2010; 73(5):264-7

Mucho tenemos por leer y mucho por aprender, por eso este espacio de Archivos de Pediatría nos permite acceder a información que puede resultarnos de interés como pediatras pero también como padres, y que por diferentes razones no priorizamos en el poco tiempo que tenemos disponible para estudiar.

Una vez más, nos referimos a conductas de riesgo en niños y adolescentes.

En esta oportunidad elegimos dos artículos sobre un tema que creemos era importante poner en conocimiento de los pediatras: “el juego de la asfixia”, también conocido como “choking game”, “7 minutes of heaven”, “the American dream game”, “jeu du foulard” y “la droga de los niños buenos”, entre otros, del cual hay casos descritos desde 1995 en Estados Unidos, Canadá, Perú, a los que ahora se suman Argentina y España.

La muerte de adolescentes, en el primer caso 8 mujeres en Salta, Argentina y en el segundo, un varón de 15 años en Cataluña, España, fue el disparador para estas publicaciones, que hoy comentamos y que son una alerta.

De acuerdo al informe de los autores, este juego es una práctica de riesgo entre adolescentes, un rito de experimentación y placer, que tiene un efecto similar al del consumo de sustancias ilícitas, que ha tenido un aumento en los últimos años vinculado, sobre todo, a la globalización de internet y a la creación de YouTube en 2005, que permitió a millones de jóvenes compartir videos con la práctica de este juego, con el riesgo de propagarla y normalizarla.

Se realiza en forma individual o en grupo y consiste en la suspensión por un breve período de tiempo de la

irrigación cerebral hasta provocar la pérdida de conocimiento por hipoxia. La técnica habitualmente utilizada es la estrangulación por otra persona con las manos durante 7 a 12 segundos, o la autoestrangulación con lazos, bufandas o corbatas. Puede ser una práctica privada, o presenciada por pares que filman el juego, que posteriormente colgarán en internet, incitando a otros a que lo realicen.

Determinar la prevalencia y mortalidad derivada de esta actividad no es fácil, de acuerdo a los autores, por el bajo índice de sospecha del personal médico y de los padres que desconocen estas prácticas. Las consecuencias son habitualmente interpretadas como accidentes y las muertes, catalogadas como suicidios. Por esto es fundamental, conocer su existencia y establecer medidas de prevención. Los médicos, además, debemos reconocer los signos de autoasfixia y orientar sobre los riesgos de esta actividad a los adolescentes y a sus padres.

Los motivos de consulta son múltiples: síncope, convulsiones, traumatismos inexplicados, fracturas, pérdida aguda de la visión, llegando hasta la muerte. Los autores refieren un estudio publicado en el 2009 por Macnab, cuyos resultados muestran que 68% de los estudiantes secundarios han oído de este juego, 45% conocen a alguien que lo ha jugado y 6,6% lo han experimentado. A lo que agregan que el Center for Disease Control and Prevention (CDC) describió entre 1995 y 2007 82 muertes de adolescentes, con un promedio de edad de 13,3 años y claro predominio del sexo masculino, vinculadas a este juego, destacando el aumento anual de casos que correlacionan por un lado a que se practica más y por otro a que se piensa en él, lo que permite sospechar el

diagnóstico. En la población referida por el CDC, el 96% de las muertes ocurrieron en adolescentes que se encontraban solos y en el 92% de ellos, los padres no sabían de estas prácticas ni conocían el juego ⁽¹⁾.

Los autores refieren algunos signos y síntomas de alarma que deben ser tenidos en cuenta, entre ellos destacan: cefalea intermitente grave de reciente aparición, convulsiones, síncope de etiología no clara, abrasiones no explicadas o petequias lineales en el cuello, petequias faciales principalmente en párpados, inyección conjuntival persistente, marcas de ataduras o cuerdas, correas, sábanas, cinturones, cordones, bufandas con nudos múltiples, amarrados o no a muebles del dormitorio, agresividad, desorientación (sobre todo después de estar a solas), demandas de privacidad no habituales (encerrarse en el baño o en la habitación), a lo que puede agregarse el antecedentes de visitas a páginas web o conversaciones con amigos o familiares en las que se menciona este juego.

El caso que presenta el segundo artículo tenía el perfil de otros casos fatales: varón, 15 años, se encontraba solo en su dormitorio y se autoestranguló con un lazo. Presentaba antecedentes de trastornos de conducta, con un intento de autoeliminación previo y convivencia familiar problemática. Demandaba privacidad en forma reiterada y verbalizó el juego con su hermano.

Finalmente, hay un dato muy interesante de un estudio publicado en el 2010 por Linkletter, referido al contenido de videos relacionados con adolescentes y vinculados a este juego en YouTube, encontrando 65 videos que fueron visitados 279.240 veces y en un 55% los participantes de los mismos presentaban convulsiones ⁽²⁾.

Sin ir más lejos, en el reality show conocido como "Gran Hermano 2011", seguido por muchísimos adolescentes, los participantes jugaron a este juego y colgaron en internet dos grabaciones, que figuran con 177.416 y 8.214 visitas ⁽³⁾.

En el momento actual, los autores refieren 1.000 videos disponibles sobre este juego, de los cuales gran parte son de contenido educativo, colgados por familiares y amigos de víctimas, como forma de advertencia sobre las consecuencias del mismo.

Finalmente se refieren dos prácticas que deben ser diferenciadas del "juego de la asfixia" frente a un adolescente que muere víctima del mismo y que pueden llevar a no diagnosticarlo. Una de estas conductas es el suicidio, difícil de diferenciar y que ocupa en nuestro país y

en el mundo un lugar muy importante dentro de las causas de muerte, siendo más frecuente que se piense en él que en el juego asfíctico. Se puede presentar en cualquier etapa de la adolescencia aunque los autores lo refieren a la etapa media y tardía, habitualmente con intentos previos, depresión, abuso de sustancias y antecedentes familiares de suicidio.

La otra entidad es la llamada asfixia autoerótica, cuyo objetivo es aumentar la satisfacción sexual durante la masturbación y clasificada como una parafilia (desviación sexual, en la que el objeto de placer no es el acto sexual en sí mismo). Se presenta en adolescentes mayores o adultos, con antecedentes de conductas ritualistas, varones, encontrados en una escena de connotación sexual, desnudos y con marcas de ataduras en cuello, extremidades, genitales e incluso automutilación.

Los autores concluyen que el número de víctimas de este juego y las graves secuelas en los que sobreviven, hacen imprescindible que todos aquellos miembros del equipo de salud que interactúan con adolescentes, conozcan el tema para poder actuar en prevención oportunamente. Hay muchas páginas y videos educativos, jerarquizando el problema y refiriendo la forma de evitar que suceda, sin embargo, el impacto aún se desconoce ⁽⁴⁾.

Pese a que es mucho menos frecuente que otras causas, los autores consideran que "el juego de la asfixia" debería incorporarse al diagnóstico diferencial de episodios sincopales de niños y adolescentes, destacando que la única forma de promover medidas eficaces para su detección y prevención, es conocer que este juego existe.

Referencias bibliográficas

1. **Centers for Disease Control and Prevention.** Unintentional strangulation deaths from "the choking game" among youths aged 6-19 years. United States, 1995-2007. [en línea]. MMWR Morb Mortal Wkly 2008; 57 (6): 141-4. Obtenido de: <http://bases.bireme.br/cgi-bin/wxislind.exe/iah/online> [consulta: 6 jun.2011]
2. **Linkletter M, Gordon K, Dooley J.** The choking game and YouTube, a dangerous combination. Clin Pediatr 2010; 49 (3): 274-9.
3. Gran Hermano 2011: juego de la asfixia [video en Internet]. Obtenido de: http://www.youtube.com/results?search_query=gran+hermano+2011+asfixia&aq=f [consulta 15 mayo 2011].
4. Juego de la asfixia: un pasatiempo mortal [en línea]. DocSalud.com 2010. Obtenido de: <http://www.docsalud.com/articulo/1396> [consulta: 6 jun. 2011]

*Dra. Alicia Fernández
Presidente de SUP*