

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

The choking game in adolescence, between experimentation and risk

Dr. Ferney Baquero^a, Dra. María Mosqueira^a, Lic. Marcela Fotheringham^a, Dr. Carlos Wahren^a y
Dra. Cristina Catsicaris^a

RESUMEN

En el último año ha tenido lugar una serie de muertes de adolescentes en Salta que podrían estar relacionadas con un peligroso juego llamado "juego de la asfixia". Se lo practica desde hace muchos años en varios países del mundo y consiste en provocar hipoxia cerebral por algunos segundos, mediante diferentes técnicas, para obtener un instante de éxtasis y placer.

-
- a. Servicio de Clínica Pediátrica.
Hospital Italiano de Buenos Aires.

Correspondencia:

Dr. Ferney Baquero:
fbaquero81@gmail.com

Conflicto de intereses: Ninguno que declarar.

Recibido: 22-9-10
Aceptado: 2-11-10

Consideramos relevante que el equipo de salud conozca esta práctica y pueda identificar, a través de signos y síntomas, cuando un adolescente pueda estar jugando al juego de la asfixia.

Palabras clave: choking game, juegos asfícticos.

SUMMARY

In the last year there was happened a series of adolescent deaths in the province of Salta that might be related to a dangerous game known as "the choking game". It has been practiced over many years in different countries around the world and consists of provoking brain hypoxia for some seconds by different techniques to obtain an instant of ecstasy and pleasure. We consider relevant that health providers know about this practice and so be able to recognize through signs and symptoms when an adolescent might be playing this game.

Key words: choking game, asphyxial games.

INTRODUCCIÓN

Entre agosto de 2009 y julio de 2010, en Rosario de la Frontera se comunicó la muerte de 8 adolescentes por ahorcamiento con corbatas y bufandas. Las primeras hipótesis señalaron que al menos cuatro de estos jóvenes habían sido víctimas de un juego difundido por internet conocido como "*choking game*" (CG, juego asfíctico).

La Secretaría de Salud Mental y Adicciones provincial relacionó las muertes con el *choking game* al compararlas con casos similares comunicados desde 1995 en Estados Unidos, Canadá y Perú. Se constituyó un Comité de Emergencia designado por el Ministerio de Salud Pública integrado por psicólogos, psiquiatras, sociólogos y antropólogos, con el fin de analizar este fenómeno y dar contención a adolescentes y familiares.

Dado el interés que generó el tema, a continuación se efectúa una breve reseña de esta práctica.

Este juego, también conocido como "juego del desmayo", "juego de la ruleta", "*black hole*", "*space monkey*", "*7 minutes of heaven*", y "*the American dream game*",¹ entre muchas otras denominaciones, es practicado por los adolescentes como un rito de experimentación desde hace varios años, principalmente desde la última década tras la globalización de internet.

Algunos jóvenes lo consideran "la droga de los niños buenos", en alusión a los efectos "placenteros" y excitatorios producidos por las drogas de abuso.

DINÁMICA DEL JUEGO

Los participantes buscan producir la suspensión temporal de la irrigación cerebral (7-12 segundos en promedio) hasta generar la pérdida de la conciencia por hipoxia, mediante técnicas como la compresión bilateral del cuello o la hiperventilación seguida de aplicación de presión en el tórax. Tradicionalmente se practica entre dos personas, pero en ocasiones es presenciado por pares, quienes incitan a otros a jugar.

Estas formas colectivas han evolucionado hacia prácticas privadas donde se usan elementos para el autoestrangulamiento, como corbatas, correas y bufandas.¹ Los juegos individuales explican el aumento en el número de óbitos por ahorcamiento y de sobrevivientes con secuelas neurológicas graves.

Sin embargo, la práctica grupal tampoco hace que el escenario sea más seguro.

EPIDEMIOLOGÍA

Determinar la prevalencia y mortalidad derivada del juego resulta difícil dada la escasa notificación, ya sea por el bajo índice de sospecha del personal médico o por las condiciones de privacidad en las que suele realizarse.

Frecuentemente, los padres se enteran de la participación de sus hijos en el *choking game* tras investigaciones policiales por sospecha de suicidio o en las guardias, donde los chicos consultan por convulsiones, síncope, traumatismos craneales, fracturas o pérdida aguda de la visión.

Algunas investigaciones han demostrado que los médicos tienen poca información acerca del juego y, muchas veces, no reconocen con claridad los signos clínicos de alarma, lo cual conlleva a una insuficiente consejería acerca de los riesgos que éste implica.² En contraste, un estudio demostró que hasta el 68% de los estudiantes secundarios han escuchado sobre el juego, 45% conocen a alguien que lo ha jugado y 6,6% lo han experimentado.³

El CDC (*Center for Disease Control and Prevention*, Centro para el Control y la Prevención de Enfermedades) de los EE.UU. describió una cohorte de 82 adolescentes que fallecieron probablemente por *choking game* entre 1995 y 2007.⁴ El intervalo de edad de las víctimas estuvo entre 6 y 19 años (promedio 13,3 años) y el 86,6% fueron varones. Entre 1995 y 2004 ocurrieron tres o menos muertes por año, 22 en el 2005 y 35 en el 2006. Este ascenso anual del número de fallecimientos se correlaciona con una mayor cantidad de adolescentes practicantes del CG y con el mejor reconocimiento de este cuadro.

Finalmente, se encontró que el 95,7% de los óbitos ocurrió cuando el chico estaba solo y en el 92,9% de los casos, los padres no tenían conocimiento acerca del juego. Otras fuentes, como la página web "*Games adolescents shouldn't play (GASP)*",⁵ comunican en el orden mundial 870 muertes en los últimos 76 años.

¿CUÁNDO SOSPECHARLO?

Algunos signos y síntomas de alarma que pueden orientar a los adultos para sospechar cuándo un adolescente puede estar jugando *choking game* incluyen cefalea intermitente grave de reciente aparición, convulsiones, síncope de etiología no clara, abrasiones no explicadas o petequias lineales en el cuello, petequias faciales principalmente palpebrales, inyección conjuntival persistente, actitud agresiva, desorientación

(sobre todo después de encontrarse a solas) y demandas inusuales de privacidad, como encerramiento en baños y habitaciones.

Además, pueden hallarse marcas patognómicas de ataduras o cuerdas, correas, sábanas, cinturones, cordones o bufandas con nudos múltiples, amarrados o no a los muebles del dormitorio. Igualmente pueden existir antecedentes de visitas a páginas web, chats o conversaciones con amigos en las cuales se menciona al *choking game* en cualquiera de sus denominaciones.^{1,4}

CHOKING GAME EN LA WEB

En el 2007, en un estudio canadiense sobre análisis de contenido de videos relacionados con "*choking game*" y adolescentes a través de "You Tube" (una de las páginas web de videos compartidos más consultadas del mundo), luego de buscar los términos "*choking game*" y algunos otros nombres del juego, se encontraron 65 videos que habían sido visitados 279 240 veces. Como hallazgo llamativo se evidenciaron episodios convulsivos de los participantes en un 55% de los videos.⁶

A la fecha, se encuentran disponibles en You Tube más de mil videos relacionados con el *choking game*, la mayoría de ellos colgados en la red por fundaciones privadas, familiares y amigos de las víctimas con material educativo. Al modificar los términos de búsqueda se encuentran más videos en los cuales se observan adolescentes participando del *choking game* (por ejemplo, "intento desmayo" arroja 85 videos de este tipo).

Se puede consultar más información al respecto en las páginas: www.chokinggame.net⁷ y www.gaspinfo.com.⁸

PRÁCTICAS QUE PUEDEN CONFUNDIRSE CON EL CHOKING GAME

La muerte de un adolescente por juego asfíctico puede ser malinterpretada como asfixia autoerótica (AAE) o suicidio. La AAE es una actividad que busca aumentar la satisfacción sexual durante la masturbación clasificada en el DSM IV TR (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales) como una parafilia. Se presenta en adultos y/o adolescentes mayores con antecedentes de conductas ritualísticas, casi

siempre varones encontrados en una escena con connotación sexual (elementos de pornografía, fetichismo y/o travestismo, hallados desnudos con marcas de ataduras en cuello, extremidades y genitales, o incluso con estigmas de automutilación).^{1,9}

El suicidio suele presentarse en la adolescencia media y tardía mientras que el *choking game* se observa entre la adolescencia temprana y la media. Las víctimas pueden tener intentos previos, estigmas de autoagresión, abuso de sustancias, depresión u otros trastornos psiquiátricos o antecedentes familiares de suicidio.¹

CONCLUSIÓN

Debido al aumento de víctimas detectables del *choking game* y el mayor número de sobrevivientes con secuelas y complicaciones secundarias consideramos importante que el equipo de salud que interactúe con adolescentes se instruya sobre el tema para realizar medidas de prevención primaria más oportunas y enseñar a padres, colegas, maestros y adolescentes cómo identificar los signos de alarma que sugieran que un chico puede estar participando en este juego. ■

BIBLIOGRAFÍA

1. Andrew TA, Macnab A, Russell P. Update on "the choking game". *J Pediatr* 2009; 155(6):777-780.
2. McClave JL, Russell PJ, Lyren A, O'Riordan MA, Bass NE. The choking game: physician perspectives. *Pediatrics* 2010; 125(1):82-87.
3. Macnab AJ, Deevska M, Gagnon F, Cannon WG, Andrew T. Asphyxial games or "the choking game": A potentially fatal risk behaviour. *Inj Prev* 2009; 15(1):45-49.
4. Centers for Disease Control and Prevention. Unintentional strangulation deaths from the "choking game" among youths aged 6-19 years. United States, 1995-2007. *MMWR Morb Mortal Wkly Rep* 2008; 57(06):141-144.
5. Games adolescents shouldn't play. Statistics by year, age. [Consulta: 19 de septiembre de 2010]. Disponible en: <http://www.gaspinfo.com/en/stats-statistics-victims-year-age.asp>.
6. Linkletter M, Gordon K, Dooley J. The choking game and You Tube, a dangerous combination. *Clin Pediatr* 2010; 49(3):274-279.
7. Official choking game awareness site (Pass out, Gasp, Choking Game). [Actualizada 4 de junio de 2010; consulta 17 de julio de 2010]. Disponible en: www.chokinggame.net.
8. Games adolescents shouldn't play. About the choking game. [Consulta: 15 de julio de 2010]. Disponible en: <http://www.gaspinfo.com/en/choking.html>.
9. Cowell DD. Autoerotic asphyxiation: secret pleasure lethal outcome? *Pediatrics* 2009; 124(5):1319-1324.