

EVIDENCIAS EN PEDIATRÍA

Toma de decisiones clínicas basadas en las mejores pruebas científicas
www.evidenciasenpediatria.es

Artículos Valorados Críticamente

El peligroso juego de la asfixia: ¿quiénes son los más propensos?

Esparza Olcina MJ¹, Ochoa Sangrador C²

¹Pediatra. CS Barcelona. Móstoles. Madrid. España.

²Servicio de Pediatría. Hospital Virgen de la Concha. Zamora. España.

Correspondencia: M.^a Jesús Esparza Olcina, mjesparza8@gmail.com

Palabras clave en español: juego de la asfixia; niño; adolescente; obstrucción de la vía aérea; depresión; trastorno de conducta.

Palabras clave en inglés: choking game; child; adolescent; airway obstruction; depression; behaviour disorder.

Fecha de recepción: 12 de julio de 2019 • **Fecha de aceptación:** 18 de julio de 2019

Fecha de publicación del artículo: 24 de julio de 2019

Evid Pediatr. 2019;15:37.

CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO

Esparza Olcina MJ, Ochoa Sangrador Carlos. El peligroso juego de la asfixia: ¿quiénes son los más propensos? Evid Pediatr. 2019;15:37.

Para recibir Evidencias en Pediatría en su correo electrónico debe darse de alta en nuestro boletín de novedades en <http://www.evidenciasenpediatria.es>

Este artículo está disponible en: <http://www.evidenciasenpediatria.es/EnlaceArticulo?ref=2019;15:37>.

©2005-19 • ISSN: 1885-7388

El peligroso juego de la asfixia: ¿quiénes son los más propensos?

Esparza Olcina MJ¹, Ochoa Sangrador C²

¹Pediatra. CS Barcelona. Móstoles. Madrid. España.

²Servicio de Pediatría. Hospital Virgen de la Concha. Zamora. España.

Correspondencia: M.^a Jesús Esparza Olcina, mjesparza8@gmail.com

Artículo original: Michel G, García M, Aubron V, Bernadet S, Salla J, Purper-Ouakil D. Adolescent mental health and the choking game. *Pediatrics*. 2019;143. pii: e20173963.

Resumen

Conclusiones de los autores del estudio: los niños y adolescentes con un nivel alto de síntomas depresivos y de trastornos de conducta son los que tienen mayor riesgo de involucrarse en el juego de la asfixia.

Comentario de los revisores: aunque no puede establecerse relación causal entre los factores de riesgo analizados en este estudio y el juego de la asfixia, sus estimaciones de prevalencia sí que permiten identificar a la población escolar de riesgo a la que dirigir acciones preventivas.

Palabras clave: juego de la asfixia; niño; adolescente; obstrucción de la vía aérea; depresión; trastorno de conducta.

The dangerous choking game. Who are the most prone ones?

Abstract

Authors' conclusions: children and adolescents with a high level of depression symptoms and of behaviour disorders, have the higher risk of getting involved in the choking game.

Reviewers' commentary: it cannot be established a causal relation between the analysed risk factors and the choking game in this study. Nevertheless, the prevalence estimations do allow identify school population at risk to whom address preventive measures.

Key words: choking game; child; adolescent; airway obstruction; depression; behaviour disorder.

RESUMEN ESTRUCTURADO

Objetivo: determinar qué factores de riesgo influyen en la participación en el juego de la asfixia en niños y adolescentes.

Diseño: dos estudios transversales en niños de 9 a 16 años.

Emplazamiento: trece colegios públicos de diferentes áreas de Francia seleccionados al azar.

Población de estudio: la muestra procede de dos estudios transversales realizados en 2009 y 2013 en estudiantes de enseñanza secundaria, de 13 escuelas públicas seleccionadas aleatoriamente en diferentes regiones de Francia. La muestra final la constituyeron los 1771 estudiantes (2009 n = 746 y 2013 n = 1025) que contestaron a la pregunta "¿Has participado

alguna vez en el juego de la asfixia?". Se compararon los que contestaron "sí" (171; 9,7%) con los que contestaron "no".

Evaluación del factor de riesgo: se recogieron variables demográficas (sexo, edad, tipo de familia, número de hermanos, datos de escolarización); se estudiaron los síntomas depresivos con la versión francesa del Children's Depression Inventory; se recogieron datos de conductas de riesgo y de uso de sustancias con un cuestionario autocumplimentado con 8 preguntas dicotómicas (sí o no); se midieron síntomas de trastorno de conducta con un cuestionario autocumplimentado basado en el *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*.

Medición del resultado: se aplicó un modelo de regresión logística bivariante para determinar la posible asociación de

los casos con ciertas características demográficas, síntomas de trastorno de conducta, síntomas depresivos, conductas de riesgo, uso de sustancias (tabaco, alcohol o marihuana). Se consideraron para el análisis los trastornos de conducta y síntomas depresivos solo si estaban en el 10% más alto. Las variables que mostraban significación estadística se utilizaron entonces en un modelo de regresión logística multivariante controlando por factores de confusión como sexo, edad, repetición de curso y vivienda urbana o rural.

Resultados principales: la prevalencia de participación en el juego de la asfixia en este estudio es 9,7%. No se encontraron diferencias significativas de su participación respecto a variables demográficas. El modelo de regresión logística mostró que la participación en el juego de la asfixia estaba asociada significativamente al uso de sustancias, a la presencia de síntomas depresivos y a trastornos de conducta, pero en los análisis ajustados solo se asociaban los síntomas depresivos (*odds ratio* ajustada [ORa]: 2,18, intervalo de confianza del 95% [IC 95]: 1,38 a 3,36) y los trastornos de conducta (ORa: 2,33, IC 95: 1,43 a 3,72). No resultó significativa la asociación a uso de tabaco (ORa: 0,99, IC 95: 0,54 a 1,76) ni a uso de marihuana (ORa: 1,78, IC 95: 0,71 a 4,68).

Conclusión: los niños y adolescentes con un nivel alto de síntomas depresivos y de trastornos de conducta, son los que tienen mayor riesgo de involucrarse en el juego de la asfixia.

Conflicto de intereses: no existe conflicto de intereses.

COMENTARIO CRÍTICO

Justificación: los retos son actividades, muchas veces de riesgo, en las que cada vez con mayor frecuencia se implican niños y adolescentes. Su aumento probablemente se debe a que buscan su repercusión en medios sociales y que se difunden rápidamente^{1,2}. En concreto, el juego de la asfixia (denominación que tiene múltiples sinónimos) puede llegar a producir la muerte o secuelas importantes³. En este estudio los autores valoran qué factores de riesgo pueden estar relacionados con esta actividad.

Validez o rigor científico: la muestra está extraída de dos estudios realizados entre estudiantes, incluyendo solo a los que respondieron a la pregunta clave “¿Has participado alguna vez en el juego de la asfixia?”. Se desconoce cuántos estudiantes dejaron sin contestar esta pregunta y qué características tenían, por lo que podría haber un sesgo de selección.

Los factores de riesgo están bien definidos pero los cuestionarios fueron autocumplimentados, lo que puede suponer un sesgo de clasificación. Los cuestionarios sobre síntomas depresivos y trastornos de conducta son cuestionarios validados, pero este último se adaptó, incluyendo solo 12 de las 15 preguntas de este.

No queda claro el grado de participación de los que contestaron afirmativamente, si la respuesta significaba una participación activa en el juego de la asfixia o solo como espectador, ni tampoco se preguntó sobre si la práctica fue en grupo o en solitario.

Se realizaron análisis ajustados por factores de confusión. No obstante, al ser un estudio transversal cualquier estimación de riesgo debe ser tomada con cautela. Lo más apropiado hubiera sido calcular la prevalencia por subgrupos y las correspondientes razones de prevalencia.

Importancia clínica: casi el 10% de los escolares declara haber participado en el juego de la asfixia. Una revisión sistemática ha estimado una mediana de prevalencias del 7,4%, con importantes diferencias entre países⁴. Los escolares con puntuaciones más altas en escalas de trastornos depresivos y de conducta presentaron un riesgo ajustado dos veces mayor. Con los resultados de este estudio no podemos hacer estimaciones de impacto clínico, aunque las estimaciones de frecuencia en los escolares con síntomas depresivos o trastornos de conducta (23 y 20% respectivamente) son relevantes a la hora de abordar actuaciones preventivas e informativas y para la elaboración de la historia clínica del adolescente.

Aplicabilidad en la práctica clínica: el ámbito escolar donde se realizó el estudio es probablemente similar al de las escuelas o institutos españoles, por lo que los resultados pueden ser extrapolables a nuestro medio. Es importante conocer qué perfil de niño o adolescente es el más inclinado a participar en retos. Esto nos permite abordar estos temas con franqueza en la entrevista clínica para poder hacer recomendaciones sobre prevención y también para alertar a los padres sobre signos precoces de participación en estos juegos.

Conflicto de intereses de los autores del comentario: no existe.

BIBLIOGRAFÍA

1. Ouellette L, Wingelaar M, Heiser H, Broad A, Andrews-Dickert R, Jones J. YouTube and risky behaviors in adolescents: The “choking game”. *Am J Emerg Med*. 2019;37:152-3.
2. Niederkrotenthaler T, Stack S, Till B, Sinyor M, Pirkis J, García D, et al. Association of increased youth suicides in the United States with the release of 13 Reasons Why. *JAMA Psychiatry*. 2019 [en prensa].
3. Centers for Disease Control and Prevention (CDC). Unintentional strangulation deaths from the “choking game” among youths aged 6-19 years--United States, 1995-2007. *MMWR Morb Mortal Wkly Rep*. 2008;15:57:141-4.
4. Busse H, Harrop T, Gunnell D, Kipping R. Prevalence and associated harm of engagement in self-asphyxial behaviours (“choking game”) in young people: a systematic review. *Arch Dis Child*. 2015;100:1106-14.