

SANTI, EL PSICÓPATA DE LIBRO QUE MATÓ A TODA SU FAMILIA PARA JUGAR A LA CONSOLA

PSICÓLOGOS Y CRIMINÓLOGOS NIEGAN QUE LOS VIDEOJUEGOS INFLUYESEN EN EL PARRICIDIO DE ELCHE Y LO EXPLICAN POR UN TRASTORNO DEL COMPORTAMIENTO CARACTERIZADO POR LA FRIALDAD Y LA AUSENCIA DE EMPATÍA

Luis Ángel Vega

La adolescencia es como un lobo lleno de rabia, una guerra de la que nadie sale ileso, como dice el escritor Harlan Coben. Y el martes de la semana pasada, Santi, de 15 años, desató todos los demonios, toda la crueldad de la que un adolescente puede ser capaz, y asesinó a toda su familia en Elche, metódicamente, con una frialdad que encoge el corazón, todo con el banal propósito de seguir jugando al Fortnite, ese adictivo y violento videojuego que tiene tan preocupados a millones de padres, y que los progenitores del chico le habían prohibido como castigo después de suspender cinco asignaturas de cuarto de la ESO. A falta de la evaluación psiquiátrica que se le practique ahora y aclare si sufre algún tipo de patología mental, o incluso un retraso mental, algo haría improbable, todo indica que estamos ante un adolescente con tendencias psicopáticas o un trastorno de personalidad antisocial, una anomalía no tan infrecuente (siempre se dice que hay muchos directivos de empresa con este tipo de comportamiento), aunque es más raro que se manifieste con rasgos criminales, y más a esta edad, como indica el psicólogo forense Maxime Winberg, del Instituto de Medicina Legal de Asturias.

Se desconoce si hasta la semana pasada Santi había mostrado alguna predisposición hacia la violencia. Los psicólogos consultados, como Vanessa Viqueira, también criminóloga, creen que algún síntoma debió evidenciarse antes de la orgía de sangre desatada en la casa familiar de la pedanía de Algoda. Hay signos que evidencian que estamos ante un futuro psicópata. “Desde los 5 años ya se ve que hay un problema, son niños que no tienen vergüenza, que no sienten pena, tienen fuertes rabietas si no consiguen lo que quieren, mienten, engañan, buscan emociones extremas... Más adelante aparecen otros problemas, como el absentismo escolar, las malas notas, fuertes discusiones en casa, episodios de piromanía o maltrato de anima-

A

ANÁLISIS

les...”, explica la psicóloga. En este caso, Santi había dejado de ser un estudiante modelo, con altas calificaciones, y su rendimiento se había desmoronado. Cuando sus amigos le preguntaban por ese cambio, respondía con cierto cinismo: “Me da pereza”. “Estoy segura que hubo más discusiones, no fue de un día para otro. Llegó un día que explotó. Estamos ante una reacción de rabia ante el castigo impuesto por los padres”, añade Vanessa Viqueira.

Santi dedicaba todos sus esfuerzos al videojuego. Nadie podía comprenderlo, ni sus compañeros de estudios, ni tampoco sus padres, que venían avisándole de que tenía que cambiar de actitud y mejorar en los estudios, o le pondrían a trabajar en el campo. De hecho, ya le tenían encargado el cuidado de los frutales de la familia, pero tampoco cumplía con este cometido. Prefería el mundo virtual. El día del crimen tuvo una fuerte discusión con su madre. “Me dijo que era un vago, que ya estaba bien y que me iba a quitar la consola. Subí a mi habitación, me puse a pensar y cogí la escopeta”, relató Santi a los policías que le interrogaron. Nada de impulso. Hubo una reflexión previa. “Disparé dos veces a mi madre cuando estaba en la cocina. Un tiro por la espalda y luego la rematé. Mi hermano intentó escapar, pero salió detrás de él y lo cacé antes”, confesó, mostrando, eso sí, una mínima turbación al referirse a su hermano. “Sangre llama a sangre”, sentencia Maxime Winberg para expli-

car este segundo asesinato, aunque también apunta a una “animadversión previa” hacia el pequeño de 10 años. De hecho, “no sabemos cuánto tiempo podría llevar fantaseando con algo así”, cree el psicólogo forense. Lo relevante en este caso es el acceso que el menor tenía a un arma de fuego, algo bastante común en otros países, como Estados Unidos, no tanto en España. Jaime, el padre de Santi, era aficionado a la caza y guardaba sus armas en un armario, que estaba cerrado, pero cuya llave estaba al alcance de todos en la casa. El menor, además, había salido con su padre de caza y sabía cómo manejar una escopeta.

“Esperé a mi padre cuatro o cinco horas y le disparé al llegar. Sabía que se iba a enfadar”, añadió a los agentes. Su padre, tras recibir el primer disparo en el pecho le preguntó, sin comprender: “Pero, ¿qué está haciendo? Estoy sangrando”. Pero el joven le descerrajó un segundo disparo en la cabeza, “para que se callara”. “Me quedé sin saber qué hacer y decidí llevar los cuerpos al cobertizo”, añadió. Luego se duchó y se preparó la cena con la mayor frialdad. Durante los tres días siguientes estuvo jugando sin descansar en su cuarto con la videoconsola. También contestó varios mensajes del móvil de su madre y se hizo pasar por ella para comunicar con el instituto para explicar que tenía coronavirus y no podía ir a clase. Finalmente, una tía y una vecina, ante la falta de noticias de la familia, fueron a la casa. El joven las recibió, pero no las dejó entrar. El chico les mostró una foto que había hecho de los cadáveres. “Mira, los he matado”, dijo sin mostrar el más mínimo remordimiento. Cuando le detuvieron, llevaba la bata de uno de sus progenitores. Pese a que se lo pidieron, no quiso quitársela.

Desde el primer momento se ha puesto el acento en el hecho de que el homicida jugase de forma obsesiva a los videojuegos. El psicólogo forense Maxime Winberg resta credibilidad a la hipótesis de que los videojuegos violentos o una obsesión por los mismos pueda llevar a



“No sabemos cuánto tiempo llevaba fantaseando con hacerlo, es un psicópata”

Maxime Winberg
Psicólogo forense



“Estoy segura de que hubo más discusiones, no fue de un día para otro”

Vanessa Viqueira
Psicóloga y criminóloga



LA CASA DE ALGODA, EN ELCHE, DONDE SE PRODUJO EL TERRIBLE PARRICIDIO. | AGENCIAS

tratar de hacer lo mismo en la vida real. “No se sostiene en los estudios”, afirma. “No todos los menores a los que se quita la wifi se frustran y cometen crímenes como estos”, añade, lo que no le impide afirmar que “más de cinco horas con la videoconsola al día, se considera patológico”. El aspecto que más le llama la atención es que “muestra una conducta fría, en otros casos se suicidan después, o se muestran hundidos o llorando, algo que no ocurre en este caso”. Esa falta de remordimiento, la indiferencia, el egocentrismo, “apuntan a una psicopatía, recuerda a los niños que secuestraron, torturaron y mataron a otro más pequeño en Inglaterra (el caso James Bulger)”. Esa falta de emoción y empatía evidencia “unas tendencias psicopáticas de libro, algo que es además irreversible, porque el asesino de la katana, que cometió un crimen igual de atroz, ha terminado formando una familia y sostiene que está arrepentido, pero es un suponer que se haya rehabilitado”, cree Winberg. “La legislación insiste en programas de reeducación para este tipo de casos, pero los caracteres de personalidad son incambiables. Habrá que ver qué propuesta reeducativa van a plantear”, añade el psicólogo forense. Para Winberg es muy extraño que los familiares no hubiesen notado algo, porque estos rasgos psicopáticos se manifiestan muy claramente, aunque no necesariamente “con rasgos criminales”. De hecho, hay muchos psicópatas que “imaginan” algún crimen, pero jamás llegan a cometerlo, “quizá porque no surgió la oportunidad”.

Vanessa Viqueira sí cree que el hecho de que Santi carezca de antecedentes es un factor favorable a una posible rehabilitación. Pone el ejemplo de “El Rafita”, uno de los asesinos de la joven madrileña Sandra Palo (perpetrado el 17 de mayo de 2003), que ya acumulaba entonces numerosos delitos y tras cumplir la condena por el brutal crimen de la joven discapacitada, no ha hecho otra cosa que “entrar y salir de prisión”. La edad también es un factor favorable a una posible reeducación. “Al tener 15 años, no podríamos hablar aún de una psicopatía, sino de un trastorno del comportamiento disocial. Es posible aún que no se convierta en un psicópata y que se le eduque para empatizar con los demás”, señala la criminóloga. Fuera de casa, Santi aparentaba ser una persona apocada y tímida, aunque habladora. “Es posible que en casa tuviese un comportamiento peor. Las personas con este tipo de trastorno te muestran una cara, pero en realidad tienen otra. Ahí está por ejemplo José Bretón, que mató a sus hijos de 6 y 2 años en 2011: fuera de casa, la gente le tenía en gran estima; en casa, era un completo demonio”, aseguró. Y es que su distancia emocional e insensibilidad responde a “un cerebro diferente”. La psicóloga explica que, en el juicio de Patrick Nogueira, el despiadado asesino de Pioz (Guadalajara), su letrada, Bárbara Arroyo, “presentó por primera vez radiografías que mostraban que el cere-

WINBERG: “LA LEGISLACIÓN INSISTE EN PROGRAMAS DE REEDUCACIÓN, PERO LOS CARACTERES DE PERSONALIDAD NO SE PUEDEN CAMBIAR”

VIQUEIRA: “SI SE APOYASE EL PAPEL DE LOS PSICÓLOGOS EN LOS COLEGIOS SE DETECTARÍAN MÁS CASOS”

CABRERA: “CUANDO EL JUEGO SECUESTRA AL MENOR, LE QUITA HORAS DE SUEÑO, COME MAL, DEJA DE SALIR DE CASA, DE ESTUDIAR..., SE CONVIERTE EN ALGO QUE TE ESTÁ RESTANDO MÁS QUE DANDO”

bro de su defendido presentaba una anomalía en la amígdala, la tenía atrofiada. Cuando se les somete a experiencias extremas, no se estimula la zona del cerebro asociada a lo desagradable, sino que se activa la parte relacionada con el placer”. Y también indica que alguien acostumbrado a “matar” virtualmente puede dar un paso más allá y cometer un crimen en la vida real. “Se trata de un entrenamiento. Los soldados practican con este tipo de juegos virtuales, para desarrollar sus competencias de tiro”, explica. “Tiró de arma, bien por el videojuego, bien por tenerla a mano”.

En lo que incide Viqueira es en el papel del psicólogo, “que no debe verse como un tabú”. Para la criminóloga, “se va muy poco a las consultas. Y si se apoyase más el papel de los psicólogos en los colegios podrían detectarse este tipo de trastornos antes de que fuese demasiado tarde”. Viqueira, que se dedica a la educación desde 2015, si ve en los últimos tiempos que “se está evitando a los menores determinados acontecimientos vitales en relación con la frustración, y que se está sobreprotegiendo a los adolescentes o justo lo contrario”.

El psicólogo Joaquín González Cabrera, investigador del grupo Ciberpsicología, que estudia el impacto de los videojuegos en la psicología de los menores, deja claro que, casos como el de Elche, son “absolutamente minoritarios”, y apunta a un posible brote de esquizofrenia o una psicopatía, aunque posiblemente tenga que ver con este último punto. Sobre los efectos perniciosos de los videojuegos, indica que es una cuestión aún en estudio. “Las primeras formulaciones del problema datan de 2013. En aquel momento se consideraba que un consumo de treinta horas semanales era un indicador de alto riesgo. Ahora se considera que si alguien se pasa de 36 a 40 horas jugando hay una enorme posibilidad de que se tenga un problema con los videojuegos”, indica.

González Cabrera, gamer él mismo desde siempre, estima que los adolescentes y preadolescentes no deberían pasar más de dos o tres horas jugando, toda vez que “las horas que pasan con videoconsolas, no están haciendo deporte u otras actividades que también es aconsejable que realicen”. Cuando el juego se convierte en una “pauta diaria”, y “hay que tirar del adolescente para que lo deje, es cuando empiezan los problemas”. Y es que, “cuando el juego comienza a ser una parte sustantiva de la actividad, termina influyendo en el estudio y se reduce el rendimiento, el juego se convierte en algo que te está restando más que dando”. Y lo dice un gran defensor de los videojuegos, que considera que son “bonitos y enriquecedores, como todo elemento tecnológico, no tienen por qué suponer una descontextualización de grupos sociales, sino todo lo contrario, puede unir a los niños, hacer que los menores introvertidos salgan de ahí. Las tecnologías tienen luces y sombras”. Los videojuegos “están diseñados para ser muy atractivos, para captar la atención y sumergir a los menores en dopamina”. Por eso es importante “darles importancia a las normas, poner orden y límites a la actividad, debe haber una supervisión parental online, e ir construyendo un uso razonable y responsable por parte del menor. Los padres a veces se sienten desbordados y no realizan esa función”.

Para el psicólogo, “hay algunos videojuegos que, por sus refuerzos, la forma en que están estructurados, tratarse de juegos sociales, con mucha base de jugadores, que pueden jugarse online, con partidas rápidas..., tienen la capacidad de absorber más a los chavales, de darles ganas de jugar durante más tiempo y más horas. La naturaleza de estos juegos es que son infinitos, hay una capa de diseño, para que los jugadores se sientan estimulados a jugar. Pero jugar al Fortnite no es malo. Eso sí, cuando un juego secuestra a ese menor y pasa a jugar cinco seis, ocho horas al día, y deja de estudiar, de hacer otras actividades, de salir a la calle, no come bien, no duerme bien, si que se convierte en un problema”. Pero “jugar no puede llevar a matar a un padre”.



“Es importante una supervisión parental online, a veces no se hace”

Joaquín González Cabrera
Psicólogo e investigador