

Votos virtuales

[Christine Chen](#)



El amor es un juego: Mark y Jody.

En 2004, Mark Brown, un soltero británico, vivía felizmente en una pequeña ciudad de la costa sur de Inglaterra. El viaje más largo de su vida había sido hasta el norte de Londres. Cuando no estaba trabajando, jugaba a menudo a un vídeo *on line* llamado *Ciudad de Héroes (City of Heroes)*. Jugando una noche, conoció a Jody Petroff. Ella estaba a unos 8.000 kilómetros de distancia en Bowie, en el Estado de Maryland (EE UU). Los dos congeniaron y comenzaron a mensajearse para discutir la estrategia de juego. "Ni siquiera tenía la seguridad de que Jody fuese una chica", dice Brown. "En los juegos *on line*, las mujeres eligen siempre personajes masculinos".

Muy pronto, ambos empezaron a chatear y la conversación se volvió personal. Tres meses más tarde, Brown subió a un avión, por primera vez en su vida, para conocer a Jody. La suya es una de las miles de historias de amor en todo el planeta que tienen sus raíces en la realidad virtual. Cada vez más personas de los cinco continentes están conociéndose gracias a juegos como *EverQuest (Búsqueda interminable)*, *Second Life (Segunda vida)* y *Anarchy Online (Anarquía on line)* —conocidos como juegos masivos en red de múltiples jugadores—, que permiten a la gente jugar simultáneamente en Internet. La división de entretenimiento de Sony tiene noticia de al menos 20 parejas que se han casado después de conocerse en *EverQuest* y *EverQuest2*. Nick Yee, experto en realidad virtual de la Universidad estadounidense de Stanford, asegura en un estudio que el 80% de las mujeres y el 60% de los hombres que juegan *on line* han comenzado una relación, y que el 29% y el 8%, respectivamente, afirman que, más tarde, han salido con alguien que habían conocido por este medio. "Este tipo de juegos, con sus

elementos de rol, tienen un gran interés para la gente, incluso dentro del mundo lúdico". En algunos juegos populares, los participantes incluso representan bodas con sus más mínimos detalles, que después se copian en la vida real. En cuanto a Mark y Jody, él le propuso matrimonio seis meses después y se mudó a Estados Unidos. Este verano se casaron. ¿El diseño de su pastel de bodas? Dos ordenadores portátiles, rodeados de 0 y 1.

Votos virtuales



El amor es un juego: Mark y Jody.

En 2004, Mark Brown, un soltero británico, vivía felizmente en una pequeña ciudad de la costa sur de Inglaterra. El viaje más largo de su vida había sido hasta el norte de Londres. Cuando no estaba trabajando, jugaba a menudo a un vídeo *on line* llamado *Ciudad de Héroes* (*City of Heroes*). Jugando una noche, conoció a Jody Petroff. Ella estaba a unos 8.000 kilómetros de distancia en Bowie, en el Estado de Maryland (EE UU). Los dos congeniaron y comenzaron a mensajearse para discutir la estrategia de juego. "Ni siquiera tenía la seguridad de que Jody fuese una chica", dice Brown. "En los juegos *on line*, las mujeres eligen siempre personajes masculinos". Muy pronto, ambos empezaron a chatear y la conversación se volvió personal. Tres meses más tarde, Brown subió a un avión, por primera vez en su vida, para conocer a Jody. La suya es una de las miles de historias de amor en todo el planeta que tienen sus raíces en la realidad virtual. Cada vez más personas de los cinco continentes están conociéndose gracias a juegos como *EverQuest* (*Búsqueda interminable*), *Second Life* (*Segunda vida*) y *Anarchy Online* (*Anarquía on line*) —conocidos como juegos masivos en red de múltiples jugadores—, que permiten a la gente jugar simultáneamente en Internet. La división de entretenimiento de Sony tiene noticia de al menos 20 parejas que se han casado después de conocerse en *EverQuest* y *EverQuest2*. Nick Yee, experto en realidad virtual de la Universidad estadounidense de Stanford, asegura en un estudio que el 80% de las mujeres y el 60% de los

hombres que juegan *on line* han comenzado una relación, y que el 29% y el 8%, respectivamente, afirman que, más tarde, han salido con alguien que habían conocido por este medio. "Este tipo de juegos, con sus elementos de rol, tienen un gran interés para la gente, incluso dentro del mundo lúdico". En algunos juegos populares, los participantes incluso representan bodas con sus más mínimos detalles, que después se copian en la vida real. En cuanto a Mark y Jody, él le propuso matrimonio seis meses después y se mudó a Estados Unidos. Este verano se casaron. ¿El diseño de su pastel de bodas? Dos ordenadores portátiles, rodeados de 0 y 1. —Christine Chen

Christine Chen es redactora en la edición estadounidense de Foreign Policy

Fecha de creación

28 agosto, 2007