

Secuestros y asesinatos virtuales en Second Life

2008-11-09 14:52:45



La eclosión de los juegos virtuales en los que uno desarrolla una vida paralela y cuyo mayor exponente es Second Life, está generando situaciones en el momento que menos surrealistas, en las que los protagonistas saltan de la pantalla del ordenador y trasladan el juego a la vida real.

Algo luego ha sucedido en Japón, donde una despechada mujer de 43 años, furibunda al revelar que su marido se había divorciado de ella en un juego virtual, sentenció “matar” al personaje de su media naranja y posiblemente acabe entre rejas.

Los sucesos tuvieron sitio en el transcurso del juego MapleStory, que goza de gran éxito en el país del sol naciente, en el momento que la mujer reveló que su pareja virtual le había abandonado sin previo aviso. Presa de la ira, empleó los datos de usuario y contraseña que su cyberpareja le había confiado antes de perpetrarse la ruptura, para asesinar sin miramientos al joven de 33 años que había roto la relación.

La presunta víctima al revelar el pastel, fue sin creerlo a la comisaría de Sapore y denunció más que el crimen en sí, la suplantación de identidad y el uso de datos privados, delitos que pueden llevarle cinco años entre rejas más una sanción de casi 4.000 euros de confirmarse los cargos. Momentáneamente, la policía le ha trasladado cerca de 1.000 kilómetros desde su sitio de residencia hasta Sapore, donde vive en denunciante y todo parece indicar que la broma le saldrá cara.

Un intento de secuestro y un asesinato

Pero no es éste el único caso donde la vida virtual paralela ha trascendido al mundo real: en septiembre, la joven estadounidense Kimberly Jernigan fue detenida en el momento que se introdujo armada en casa de su pareja en Second Life con la intención de secuestrarle. Al parecer, ambos se relacionaron en el juego y entablaron una relación sentimental (siempre de pantalla para adentro, claro está) que acabó bruscamente. Los policías que la detuvieron aseguraron que la joven tenía “serias dificultades para diferenciar su matrimonio real del virtual”.

A pesar de que más trágicas secuelas tuvo la incapacidad de diferenciar lo virtual de lo real en Nueva York el año pasado, en el momento que un celoso jugador de Second Life reveló que en su romance virtual había una tercera persona, y sentenció terminar con ella tiroteando sin contemplaciones al joven Brian Barret

en el aparcamiento de su trabajo, hechos por los cuales fue condenado a 20 años de cárcel. Una vez más, se apuntó que el acusado no podía ver la línea que separa la vida real de la virtual. El abogado defensor del además bien justificó que su defendido sufría una verdadera adicción a Second Life y a la Red.

Fuente Original: [El Confidencial](#) | Diario Digital