

¡JUGAREMOS COMO LOCOS!

Miquel Barceló

Hay fenómenos en la historia de la tecnología que resultan, cuando menos, sorprendentes.

Siempre que tengo ocasión les explico a mis estudiantes que, cuando empezó a popularizarse el teléfono, se argumentaba el gran interés de su uso para acciones "económicamente importantes" como la compra por teléfono, la conferencia a distancia, la petición de información a distancia y tantos y tantos otros usos "serios" que parecían, entonces, revolucionarios y llamados a ser decisivos en el mundo económico.

Digamos, de pasada y como quien no quiere la cosa, que, muchos años después, es ese mismo tipo de argumentos el que parece avalar el gran interés económico de un nuevo y potentísimo sistema de comunicaciones como es Internet. Con un poco de paciencia, verán ustedes que no acaban aquí las comparaciones.

Volviendo al teléfono, parece que, pese a las loables intenciones de promoción iniciales, al final, el teléfono ha quedado en la vida cotidiana de todos y cada uno sobre todo como una herramienta de comunicaciones más social que económica. Se trata de un artefacto tecnológico cuyo uso más común e importante, sin olvidar las utilizaciones de "interés económico" antes mencionadas, es el diálogo y la conversación entre iguales.

Como sabe el padre de cualquier adolescente, el teléfono se usa hoy sobre todo para transmitir mensajes entre amigos, para hablar con la novia o, también, para mantener, esta vez por parte de los padres, el contacto con abuelos u otros familiares de domicilio distante.

Para volver a Internet, es evidente que ha ocurrido en la red de redes algo parecido: nadie hizo publicidad ni promocionó conscientemente el "chat", pero éste ha acabado siendo uno de los usos populares más extendidos. Es algo parecido al sorprendente (por inesperado) éxito del uso de los pequeños mensajes tecleados con los teléfonos móviles que configuran hoy una parte muy importante del boyante negocio de las compañías telefónicas.

De forma parecida, a ninguno de los sesudos creadores de la informática le pareció conveniente defender el futuro de la nueva tecnología como el de una herramienta básica para el juego y otros aspectos lúdicos. En realidad, tal vez por el exagerado peso de una tradición ideológico-religiosa (anterior al consumismo desenfrenado de hoy), que se encargaba de recordarnos que "hemos venido a este valle de lágrimas a sufrir", los temas lúdicos nunca han parecido importantes ni revisten, a los ojos de la tradición, la seriedad que uno asocia a los millonarios esfuerzos necesarios para el desarrollo de una nueva tecnología. Craso error.

Pero ya nadie puede decir que el juego no es un elemento de gran importancia en el desarrollo, incluso económico, de la informática y de la red de redes. Por si quedara alguna duda, en estas semanas estamos asistiendo al lanzamiento comercial de la Xbox de Microsoft en Europa, tras unos pocos meses de moderado éxito en Estados Unidos.

Ahora Microsoft llega al gran mercado de las consolas de juegos informáticos. Es algo que era casi inevitable en una empresa que, al menos hasta hoy, se ha caracterizado por llegar tarde a casi todo: sistemas WIMP, navegadores de Internet, consolas de juegos, etc.; aunque conviene reconocer que luego arrasa en cualquier mercado donde aterrice: llega casi siempre tarde pero con gran efectividad.

Se dice que el reto europeo es fuerte para la Xbox ante el peso y la implantación europeas de la PlayStation 2 de Sony. Por ello Microsoft dice haberse gastado cerca de 30 millones de euros (seis de ellos en España) para promocionar una consola de juegos. Según se nos asegura, al cerrar la campaña navideña de 2002, Microsoft espera haber vendido un millón de Xbox en

Europa (125.000 en España) gracias, sobre todo, a la producción de 15.000 unidades diarias de la fábrica húngara donde se producirá la Xbox europea (por cierto, multiplicando 15.000 por los días laborables hasta fin de año salen muchas más de ese millón de consolas que espera vender en Europa antes de fin de año... ¿Qué piensa hacer Microsoft con ellas?)

En cualquier caso, la paradoja está en que una tecnología "seria", creada, como tantas otras, en el ámbito de la utilización militar (fue el Laboratorio de Investigación Balística quien, en los años cuarenta del siglo XX, financió el ENIAC norteamericano que pasa por ser el primer ordenador electrónico) acabe encontrando un gran nicho de mercado en el ámbito menos prestigioso (pero hoy importantísimo económicamente) del juego.

Aunque no debo quejarme: de momento, yo sigo satisfecho al poder usar un programa para jugar a Brigde, aunque sólo sea cuando no tengo oportunidad de encontrarme con otros tres humanos con quienes compartir mi afición (¿o sería mejor decir vicio?).

Decididamente, éste es un mundo curioso y los designios de la economía siguen siendo inescrutables.