

## NO HAY JUEGO QUE POR BIEN NO VENGA

Miquel Barceló

De manera sorprendente, el ser humano es capaz de obtener de toda tecnología disponible usos a veces inicialmente insospechados. Y eso es bueno.

Por poner un ejemplo evidente, hace ya un centenar de años la telefonía nacía como un nuevo recurso tecnológico llamado a tener gran futuro sobre todo en la actividad económica: compra y venta por teléfono, comunicaciones empresariales orientadas a los negocios, y un largo etcétera siempre de utilización económico-empresarial. Con el tiempo, el teléfono se ha convertido en una herramienta general de comunicación para uso incluso de adolescentes enamorados...

Algo parecido ha ocurrido con Internet, por ejemplo con el nacimiento del correo electrónico hacia 1972 y, más recientemente, con los múltiples usos no siempre ligados al mundo empresarial de los negocios. Y a veces incluso en su contra como ha ocurrido ya con el sistema P2P de transmisión de contenidos digitalizados que pusiera en marcha, en 1999, un joven de 19 años llamado Shawn Fanning con su Napster.

Otra de las sorpresas de la reciente informática es el uso repetido y continuado de esa alta tecnología para aplicaciones lúdicas: esos juegos computerizados de los que se dice que el nivel de negocio que alcanzan supera ya incluso al del cine.

Vaya por delante que me satisface pensar que el ser humano es capaz de usar para sus juegos incluso la tecnología más sofisticada y cara... Siempre he creído que ser capaz de mantener esas iniciativas lúdicas, que erróneamente suelen considerarse tan solo propias de la infancia, es algo sumamente positivo y encomiable: pobre del ser humano que pierda la capacidad de jugar.

Pero el juego, incluso el informatizado, puede dar sorpresas en cuanto a usos no tan lúdicos y banales. Recientemente me encontré con un artículo de *The Lancet*, la prestigiosa revista de medicina, que, aparecido en septiembre de 2007, trata de "*The untapped potential of virtual game worlds to shed light on real world epidemics*". El artículo es de dos profesores del departamento de "Salud pública y medicina de familia" de la Escuela de Medicina de la Universidad Tufts, en Boston: Eric T. Lofgren y Nina H. Fefferman. Se encuentra en: <http://tinyurl.com/23ynst>

La idea, como ya sugiere el título, es utilizar el inesperado potencial de los mundos de los juegos virtuales informatizados para estudiar el proceso de desarrollo de epidemias en el mundo real.

Todo surgió a partir de un problema nacido en un juego de rol informatizado en la red: *World of Warcraft*. Un cambio introducido en ese juego con el Patch 1.7 del 13 de septiembre de 2005 desencadenó una especie de "epidemia virtual" en el juego, cuyo análisis, según Lofgren y Fefferman, resulta sumamente sugestivo de cara a estudiar cómo se extienden las epidemias reales en el mundo real.

Con el nuevo patch, se incorporaba al juego de rol de simulación *World of Warcraft* una zona especial (Zul'Gurub) donde algunos de los mejores jugadores, los que a través de su historia en el juego habían llegado a ser realmente poderosos, podían enfrentarse a una terrible criatura llamada "Hakkar". Para animar la cosa, en ese enfrentamiento con Hakkar los jugadores podían quedar infectados por una enfermedad (virtual, siempre virtual) llamada "*Corrupted Blood*" (sangre corrupta) que les debilitaba y hacía más difícil la lucha contra Hakkar. La enfermedad era, para esos jugadores realmente poderosos y fuertes, sólo debilitante pero, y eso es en lo que no habían pensado los diseñadores del patch 1.7, para otros jugadores podía resultar fatal.

Y así ocurrió cuando algunos de los jugadores enfrentados a Hakkar, debilitados por la enfermedad virtual, decidieron refugiarse en sus territorios para recuperar fuerzas gracias, entre otras opciones también analizadas en el artículo, a la posibilidad de "transporte instantáneo" que, como jugadores poderosos de *World of Warcraft*, habían desarrollado.

Inmediatamente, "*Corrupted Blood*" se extendió por el juego y diezmoó su población. Y ese proceso de extensión epidémica casi incontrolado es lo que Lofgren y Fefferman reivindican como útil incluso en el mundo real de las epidemias reales.

Curiosa aplicación de un juego que tiene valor lúdico, y también sanitario. ¿Quién lo iba a decir? Como antes decía: jugar siempre resulta útil...