

Al henvendelse til:
 Aktuel Naturvidenskab,
 Ny Munkegade 120, 8000 Aarhus C
 E: abo@aktuelnaturvidenskab.dk
 T: 87152094

Virtuelle pandemier

Af Carsten R. Kjaer, Aktuel Naturvidenskab

Den spanske syge i 1918 er vist den epidemi, der mest af alt fremhæves som en relevant pendant til den aktuelle coronapandemi. Det viser sig nu, at der også findes en virtuel pendant til corona-pandemien, som fandt sted i onlinespillet World of Warcraft tilbage i 2005. Som gammel World of Warcraft-spiller har det selvfølgelig pirret min nysgerrighed. Jeg var ikke selv begyndt at spille, dengang epidemien fandt sted, men heldigvis var der forskere blandt de spillere, der oplevede den. Blandt dem var epidemiologerne Eric T. Lofgren og Nina H. Fefferman, som indså, at den begivenhed, der udspillede sig for deres øjne, repræsenterede en yderst realistisk simulering af en virkelig epidemi og ikke mindst det sociale kaos, der følger med. De to forskere undersøgte derfor sagen



Hakkar the soulflyer – kilden til epidemien i Azeroth i 2005.
Illustration: Blizzard

nærmere og skrev en artikel i det lægevidenskabelige tidsskrift *The Lancet* i 2007. Episoden har nu fået ny aktualitet, hvor hele verden er optaget af, hvordan mennesker reagerer på corona.

Det korruperede blod

Baggrunden for epidemien i World of Warcraft var en udvidelse af spillet i september 2005, hvor en ny zone – kaldet Zul Gurub – blev tilgængelig i den store, virtuelle verden Azeroth, hvor spillet foregår. Zul Gurub var en lukket zone beregnet for grupper af spillere, som hver med deres virtuelle karakter, skulle nedkæmpe særligt stærke boss'er. Den sidste boss, Hakkar the Soulflyer, kastede blandt andet en magi på spillerne kaldet corrupted blood, som over nogle sekunder drænedes en mængde af spillerens liv. Derudover havde magien den egen-

skab, at den spredte sig til andre spillere, der opholdt sig inden for en vis afstand af den inficerede.

Det var ikke meningen, at corrupted blood skulle kunne brede sig ud over den lukkede zone. Men nogle uhensigtsmæssigheder i programmeringen – vi kan kalde dem mutationer – gjorde, at spillerne i visse situationer alligevel kunne bringe den virusagtige magi med sig ud fra Zul Gurub. Og så startede balladen. Corrupted blood spredte sig som en steppebrand fra de store, tætbefolkede byer i spillet til næsten

hele den virtuelle verden, og den slog svage spillere ihjel i hobetal (dvs. dem der ikke var i højeste level og havde godt udstyr). Kaos rådede, nogle spillere forsøgte at søge tilflugt i fjerne egne af verden, mens andre forsøgte at hjælpe ved at genoplive døde spillere, men kom ofte

i deres hjælpsomhed samtidig til at sprede smitten. Alle forsøg på at begrænse smitten mislykkedes, og situationen kom først under kontrol, da spilservere blev stillet tilbage til den tilstand, de havde før smitteudbruddet kombineret med velvalgte "hotfixes".

Noget at lære

Mange ligheder med den aktuelle coronavirus-pandemi er blevet fremhævet: Udbruddet havde sit udspring i en fjern region i verden, hvorefter den blev transporteret til andre regioner med rejsende. Både mennesker og dyr kunne bære smitten, og den blev spredt ved nær kontakt mellem figurerne. Det var de svage figurer i spillet, der døde af infektionen, mens de stærke ikke blev nævneværdigt påvirket. Nogle figurer (som ikke styres af spillere) fungerede endvidere som asymptotiske smittebærere.

Der var selvfølgelig også mange ting, der var urealistiske i forhold til en rigtig epidemi – blandt andet en ekstrem høj spredningsrate og ikke mindst, at man jo i et onlinespil kan genopstå og dø utallige gange. Men flere forskere har siden interesseret sig for de muligheder, der ligger i at bruge erfaringer fra epidemilignende situationer i onlinespil til at justere deres modeller. For eksempel kunne man drage den lære af corrupted-blood-epidemien, at nogle spillere i stedet for at flygte, strømmede til for at se, hvad der foregik og på den måde kom til at fungere som smittebærere. Den adfærd var ikke noget, man før tog højde for i modellerne, men som man har indset faktisk kan spille en rolle – for eksempel når journalister dækker en epidemi i et område og tager smitten med sig. ■