



JUEGOS DE GUERRA

JOHN BADHAM · ESTADOS UNIDOS 1983

Hackers y *crackers*, virus informáticos, inteligencia artificial, ciberguerra... son expresiones que oímos muy a menudo, pero en realidad hace muy poco que forman parte de nuestra vida. Hubo un tiempo no muy lejano en el que internet no existía, los mensajes se escribían a mano sobre papel y los ordenadores ocupaban habitaciones enteras.

Un 'hacker' es un experto que se introduce en sistemas informáticos ajenos para demostrar de lo que es capaz, mientras que un 'cracker' o pirata informático lo hace con fines ilegales

Por fortuna, siempre ha habido visionarios capaces de imaginar el futuro. Como Lawrence Lasker y Walter Parkes, que firmaron su primer guión para una película en 1983: *Juegos de Guerra*, la historia de un adolescente que logra infiltrarse en la red informática del ejército de los Estados Unidos y conecta con el ordenador central que coordina la defensa del país. Lo que empieza como un juego pronto se convierte en una amenaza de guerra nuclear que podría arrasarse el planeta. Aunque era ficción, la película planteaba un escenario muy peligroso: ¿podría pasar algo así en la **vida real**?

El presidente de Estados Unidos, Ronald Reagan, se asustó tanto después de ver la película que encargó un estudio para ver si el riesgo de ciberataques era real e hizo cambiar la **normativa de seguridad**

En los años 80, internet formaba parte de un proyecto militar y los *hackers* todavía eran una especie en desarrollo. Sin embargo, el argumento de *Juegos de Guerra* sigue vigente porque habla sobre temas de gran actualidad: ¿Los ordenadores podrán tener **conciencia**? ¿Podemos confiar la seguridad de millones de personas a unas máquinas? ¿Deberían existir *hackers* oficiales que trabajen para el gobierno... o tal vez ya existen?

El ordenador de 'Juegos de Guerra' se llama WOPR y es parecido a otros ordenadores malvados como HAL-9000 de la película '2001: Una Odisea del Espacio' o Skynet de la saga 'Terminator'

Lo cierto es que la tecnología ha avanzado muchísimo desde entonces. Hemos pasado de ordenadores con el fondo negro y letras de color verde fosforescente a pantallas con

resolución a todo color, de conectarnos con cables a navegar por una red inalámbrica, y de necesitar aparatos enormes a tener el mundo en una mano: lo que ocupa un teléfono móvil con conexión a internet. ¿Te imaginas qué nos deparará el futuro?