

Infosciences – Chapitre 12 : Agents pathogènes et maladies vectorielles

Jeux vidéo – La pandémie de *World of Warcraft*

En 2005, les développeurs du jeu *World of Warcraft* créèrent un nouveau donjon contenant un boss pouvant lancer le sort « sang corrompu » sur les joueurs. Ce sort n'était censé durer que le temps du combat mais une erreur de développement a permis à ce sort de se propager sur tous les continents du jeu. Sang corrompu entraîna alors la mort de très nombreux joueurs de faible niveau.

Les comportements des joueurs face à cette pandémie furent variés : certains fuirent les zones contaminées, d'autres allèrent les visiter par curiosité, d'autres encore tentèrent de contaminer un maximum de personnes...

Ces comportements ont ensuite été étudiés par des scientifiques afin de tester les modèles de propagation de maladies bien réelles cette fois !

Histoire – La mort de Toutânkhamon

En 2010, une équipe internationale de chercheurs étudie différentes momies égyptiennes, dont celle de Toutânkhamon.

En analysant ces momies ils retrouvent dans quatre d'entre elles, dont celle du pharaon, de l'ADN de *Plasmodium falciparum*. Toutânkhamon était donc atteint de paludisme et cette maladie aurait pu causer sa mort.

Le vrai du faux – Fake

Le sida peut-il être transmis par les moustiques ?

Les modes de transmission du VIH ne sont pas toujours bien connus par la population. Cela conduit à des comportements d'évitement des personnes séropositives qui n'ont pas lieu d'être.

Le VIH se transmet uniquement lors de rapports sexuels non protégés, de la contamination par des objets souillés (seringues non stériles employées pour l'usage de drogues par exemple) et de la mère à l'enfant lors de la grossesse ou de l'allaitement. Aucune contamination ne se produit lorsque l'on embrasse une personne séropositive, qu'on lui serre la main, que l'on boit dans son verre, etc.