

Susana Pérez

«Si no acceptem que els videojocs són cultura 3.0, la llengua n'eixirà perjudicada»

Té 32 anys, és valenciana de naixement, de pares andalusos i viu actualment a Catalunya. Comencem pel principi: com es va iniciar vostè en el món dels videojocs?

—Jo he jugat a videojocs des de ben xicoteta, tot i que a casa no teníem videoconsola perquè la situació econòmica familiar no ens ho permetia. Però anava a casa de familiars o d'amigues i hi jugava. Era un món que em fascinava. L'any 2000 vaig descobrir els Simms i allò em va atrapar. Va ser per aquell temps que els meus pares em van sorprendre i van comprar-me un ordinador fet a partir de peces de segona mà. També em van regalar el primer joc de la meua vida, que, òbviament, van ser els Simms. Jo tenia aleshores 10 anys. Amb els estalvis de la comunitat em vaig comprar la meua primera consola pròpia, la GameCube de Nintendo. Va ser el punt a partir del qual vaig esdevenir una *gamer* de veritat, sobretot en prendre consciència que els videojocs no són només lleure, sinó que són una expressió cultural, com qualsevol altra.

El 2006 vaig començar a jugar al World of Warcraft de forma professional. Aquest joc té dos vessants: la història pròpia (el que nosaltres anomenem

La comunitat de jugadors de videojocs en català és encara petita, però comença a fer-se forta. Susana Pérez és coneguda en el món dels videojocs com Simmer_valenciana. A Catalunya ha trobat una comunitat de 'gamers' on utilitzar la llengua amb naturalitat. "Cada volta que apareix un 'streamer' en valencià estem fent un pas importantíssim en favor del futur de la llengua", avisa.

Text **Violeta Tena** @violetatena
Foto **Jordi Play** [instagram.com/jordiplay](https://www.instagram.com/jordiplay)

PVE) i el jugador contra jugador (PVP). Tenia un horari per raidejar, que és quedar amb altres jugadors per guanyar-ne un superior. I, d'altra banda, tenia un equip de dos contra dos on jo tenia el rol de sacerdotessa i el meu company era mag. Vam aconseguir situar-nos entre

els deu primers equips d'Espanya. Per tant, els videojocs sempre han format part de la meua vida.

En l'àmbit professional, jo m'he dedicat a la música, he treballat temes de dicció, oratòria, comunicació... De fa temps, treballo en l'Administració pública. El 2019, en part amb l'espenta del meu home, em vaig animar a fer el pas d'obrir un canal de YouTube. El gener de 2020 vaig fer el pas de crear el meu canal a Twitch. D'un temps ençà, i de resultes de l'existència d'aquests espais, faig una col·laboració a la televisió pública de Barcelona, a més de col·laborar amb la Generalitat de Catalunya i la Generalitat Valenciana. D'alguna manera, Twitch ha estat per a mi una plataforma.

—En quin moment es va adonar que, més que una afició, podia ser també quelcom de professional?

—M'agrada molt explicar, expressar-me i compartir, i tot això va fer que donara el pas. En descobrir Twitch, vaig veure que tenia una opció de gaudir jo mateixa i de fer gaudir a la gent del meu voltant amb qui compartisc l'afició. El meu objectiu no era professionalitzar-me, però vaig adonar-me que hi havia vies a través de les quals podria reinvertir i millorar la qualitat del pro- →

→ ducte que oferia. Jo no hi puc viure, ara per ara, però sí que m'ha donat l'opció de millorar l'experiència. I això, alhora, ha fet que mitjans generalistes s'interessin pel que faig i pel món dels videojocs en general.

—**Com li explicaria a un 'boomer', és a dir, a algú de més de 50 anys, què és el que fa?**

—És difícil de definir, perquè molta gent ho veu com una banalitat. Sempre dic que açò és com encendre la televisió: obres un canal i veus un contingut, amb la diferència que ací hi ha marge per a la interacció. La gent que estem a aquesta banda de la pantalla ens formem, creem un guió, busquem el material, estem al cas de les novetats... Al capdavant, el que fem és entretenir, aprendre i influenciar. Atenció, un matis: quan parlem d'"influenciar", parlem del fet que la persona que estiga a l'altra banda aprengui alguna cosa en positiu. Crec que som un mitjà audiovisual més proper que la televisió.

—**Els videojocs han estat, tradicionalment, un món molt masculinitzat. S'ha trobat molt de masclisme jugant a videojocs i retransmetent partides?**

—Aquesta és una pregunta molt interessant perquè porto 22 anys jugant i he vist una evolució curiosa. Abans deies que eres dona i que jugaves a videojocs i això no encaixava. De fet, vaig tindre casos d'assetjament quan vaig donar pas al multijugador en línia, allà cap al 2000. El que feia era no parlar, perquè en el moment que s'adonaven que eres una dona, t'assetjaven o t'insultaven i menystenien la teua feina. Això, però, era abans. Ara hi ha espais mixtos on les dones ens sentim molt còmodes, respectades i valorades. L'evolució que s'ha donat és molt positiva, per bé que en el món dels *e-sports* encara ens trobem resistències.

—**Què passa als *e-sports*?**

—El primer problema és que els consumidors d'*e-sports* no s'accepten que hi haja equips mixtos. L'altre comentari molt comú és que les jugadores no sabem jugar a això. Per tant, hem passat d'un discurs segons el qual no juguem a un altre segons el qual no sabem jugar. He vist retransmissions on es menystenen les dones. Hi ha, per tant, encara, certa discriminació. Afortunadament, però, en termes generals podríem dir que s'ha normalitzat i s'ha acceptat que



les dones juguem a videojocs, igual que ho fan els homes.

—**En el moment que comença les seues retransmissions, ho fa des de bon començament en català?**

—Abans de fer el pas de retransmetre, jo seguia sobretot gent castellanoparlant i anglesa perquè m'agradaven molt. La realitat és que no seguia cap dona, perquè desconeixia completament que hi haguera dones jugant als continguts que a mi m'interessaven. El 98% del que consumia eren homes en castellà i anglès. No tenia, per tant, referents en la nostra llengua, i menys encara que foren dones.

A casa érem castellanoparlants, perquè els meus pares són andalusos, però jo parlo valencià des del 15 anys. Per a mi, parlar l'idioma és la porta d'accés a tot un món cultural. Així que, quan el 2019 penso a obrir el meu canal, els amics m'animen a fer-ho en valencià. Era un poc estrany, perquè no hi havia referents, almenys a Twitch. Hi havia el Marc,

d'Auxili, i després va entrar Natxo Sarvato. Va ser una mica dur al principi, perquè la gent simplement no podia concebre que el valencià fora una llengua d'ús en aquest context. Al principi el que ens vam trobar era que estàvem enmig de dos tipus de *haters*: uns que ens criticaven per fer-ho en valencià, i uns altres, uns pocs catalans, que ens criticaven que no ho fèiem bé. Al remat, però, va ser sobretot la comunitat catalana qui va obrir-nos les seues portes. Perquè a Catalunya ja hi havia una base molt potent de creació de continguts amb diferents comunitats, també de comunitats per tipus de consoles. Com ja estava consolidat i en l'àmbit de l'Administració hi havia molt de suport, vam trobar un nínxol on poder referu-nos i ampliar.

—**Quin diria que és actualment l'estat de salut de la comunitat 'gamer' en català?**

—Catalunya va molt per davant de la resta de territoris en aquest àmbit, per-



«S'HA TRENCAT LA BARRERA MENTAL SEGONS LA QUAL ELS ÚNICS CONTINGUTS POSSIBLES EREN EN CASTELLÀ I EN ANGLÈS»

massa ocasions, una relació que hauria de ser natural. Totes aquestes coses al territori valencià ha fet que no es confie en la creació de continguts i només siga ara, el 2022, quan es comence a treballar en l'àmbit de l'Administració. Hem hagut d'esperar a la celebració de la Troca perquè es visibilitze aquest potencial. D'una altra banda, tenim els mitjans de comunicació, que podrien ser altaveus i aprofitar-se de la creació de continguts i no ho fan per por i desconeixement. També hem tingut molta gent crítica amb la creació de continguts digitals, gent que podria haver-se'n beneficiat, però que el que ha fet ha estat menystenir-ho. Ens han tractat com a gent aficionada, *friqui*, que passem l'estona. Els mitjans convencionals perceben aquestes noves realitats dels creadors digitals com un perill. Com és possible que a la tele pública no hi haja un programa juvenil intergeneracional? A Catalunya hi ha programes que han introduït seccions de videojocs. Alhora, es refunda el Super 3, en una versió renovada i amb trams d'edat. Al País Valencià tenim creació de tot tipus de continguts, superpotents i de qualitat, i no s'aprofita. Ho tenen en safata de plata.

—**Hi ha el risc de perdre aquest tren, per part dels mitjans i les institucions?**

—Crec que les institucions ja s'han adonat de la importància de promoure aquest àmbit. Els mitjans convencionals, sobretot els audiovisuals, perdran aquest tren si no s'espavilen. Disposen dels mitjans i disposen de gent que els podria donar idees i muntar programes potents.

—**En un món com el digital, absolutament desregulat, té marge l'Administració per potenciar àmbits com el dels 'gamers'?**

—És difícil perquè el món tecnològic avança a passos de gegant i a una velocitat que res té a veure amb el *tempus* de l'Administració. Crec que el principal problema és la percepció que els videojocs són lleure, però no són culturals. I els videojocs són cultura, són llengua, és indústria, màrqueting... L'Administració no hauria d'ignorar el potencial de tot aquest sector. Si no acceptem que els videojocs són cultura 3.0 i prenem consciència que és important, no avançarem. I la llengua eixirà perjudicada.

—**Què suposa per al futur de l'idioma que la llengua, en l'àmbit digital, estiga minoritzada?**

—És cert que a hores d'ara està minoritzada. Però també és cert, d'altra banda, que és veritat que no pots consumir quelcom que no coneixes. Si creem continguts i som poquets, si no ens coneixen, no consumiran el nostre contingut. Cada volta que apareix un *streamer* en català/valencià estem fent un pas importantíssim en favor del futur de la llengua. Cal crear referents en la nostra llengua. Podem posar-nos en mode pessimista, però jo crec que també hi ha motius per a l'optimisme, perquè ja s'ha trencat la barrera mental segons la qual els únics continguts possibles eren en castellà i en anglès. Ara bé, si no promocionem els creadors en català, continuaran consumint contingut d'Ibái, TheGrefg, Perxita i de tota la gent que ho fa en castellà. Potser als adults els fa por, però cal adaptar-se als joves. Trobe que a hores d'ara fa por i no es coneix. Crec que el desconeixement provoca rebuig en determinades franges d'edat. Per als xavals i xavales que avui tenen 10 anys aquesta és i serà la seua realitat. Cal que les generacions més grans assumisquen aquesta realitat.

—**Tanmateix, el consum massiu de videojocs genera escepticisme entre molts pares i mares. Hi ha el perill de l'addicció al consum de pantalles.**

—Sí, hi ha determinats discursos catastrofistes que no ajuden. Per exemple, quan es culpa al Fortnite d'un tiroteig. Per què no es parla de *bullying*? O de desigualtat? Sembla que els videojocs són el boc expiatori. Per a moltes persones el videojoc és una sortida professional. Per als pares i mares crec que és millor fer acompanyament que prohibir. ●

què hi ha hagut l'organització dels jugadors mateixos i també el suport de l'Administració. A això cal sumar iniciatives com les de Plataforma per la Llengua, que ara al desembre recupera l'espai català dels videojocs amb SAGA, el Saló del Gaming. L'exemple de Catalunya el que demostra als valencians és que hi ha camp per recórrer. Ja hi ha hagut un torneig de League of Legends d'*e-sports* en la nostra llengua i la versió valenciana de Tortiland, Paelland.

—**Una de les coses positives del món digital és que les fronteres administratives es dilueixen completament. Diria que manca intercanvi entre les poques persones que ho fan en català?**

—Caldria parlar d'una xarxa única amb diferents punts connectors. Tenim la mania de dividir els territoris, quan en realitat tenim una llengua comuna que ens uneix, que hauria de ser el fil conductor. Crec que hi ha hagut por, desconeixement. La política ha enterbolit, en