

Vivim una època en que els videojocs s'han convertit en protagonistes de la societat i els anglicismes estan impregnant el nostre vocabulari diari; la conjunció d'aquest dos factors ha fet que molts joves avui s'autodefineixin com a *gamers* quan es posen a jugar davant de l'ordinador. Algú amb enginy va intercalar una vocal i es va inventar el mot «gaimer», referint-se a les persones homosexuals aficionades als videojocs.

GA(I)MERS

EDUCAR EN LA DIVERSITAT AMB VIDEOJOC

per Robert Bonet

Encara que hem sentit moltes vegades que el terme «gai» és un anglicisme, hi ha qui defensa que té origen occità; de fet, si busquem en la literatura hispana, Antonio Machado ens sorprèn amb la seva utilització del terme en el poema *Retrato*, publicat l'any 1906 i inclòs al seu llibre *Campos de Castilla*, on parlava del «gay-trinar» per indicar que ell no era una au que cantava alegrement.

Cent anys mes tard, el 2006, ja es podien trobar articles on es començava a utilitzar la terminologia «gaimer» per a definir aquells individus homosexuals aficionats als videojocs. D'aquest any és l'estudi sociològic de Jason Rockwood, dut a terme a la universitat d'Illinois a partir d'enquestes, on es conclouia que els jugadors gais eren víctimes d'un doble perjudici: per un cantó, la comunitat homosexual i molts mitjans de comunicació mostren una certa aversió envers els videojocs, i per altra banda, un important sector del món del videojoc anava en contra de la cultura gai, amb el que els *gamers* se sentien doblement discriminats.



Canviar el sexe dels personatges

I és que dins els videojocs és fàcil detectar-hi un masclisme alarmanant. L'any 1988 ja ens topem amb la primera anomalia de gènere en l'univers Nintendo: al videojoc *Super Mario Bros 2* apareix el personatge Birdo, originalment creat amb gènere masculí tot i que en les instruccions era descrit com a Catherine, doncs ell mateix volia ser tractat en femení autoanomenant-se Birdetta; però quan el joc va arribar als Estats Units, misteriosament, aquestes instruccions havien desaparegut. Tot i així, l'aparença del personatge de color rosa, amb maquillatge i llaç vermell no era precisament l'estereotip de mascle dominant.

Uns anys després, la mateixa companyia, fent tot un tripijoc, va indicar que aquest personatge en realitat era d'origen femení i el van convertir en parella de Yoshi al videojoc *Mario Tennis* (2000) de la Nintendo 64.

Així, al món occidental, carregat de LGTBIfòbia, es van eliminar, a base de reconvertir-los, personatges poc normatius procedents de la cultura oriental. També se'ls va envoltar de mofa i sarcasme: podem trobar estereotips d'homosexual vestit de cuir tipus Village People en el paper d'enemics al joc arcade *Vendetta* (1991), el personatge Ash, al joc *Street of Rage 3* (1994) de SEGA, o travestits, com Roxy i Posion al mític *Final Fight* (1989) de Capcom; en aquest cas, al no ser 'correcte' exercir violència sobre les dones, es va 'transsexualitzar' a un personatge femení, amb el que el 'nou' home ja podia rebre cops i bufetades. Per acabar d'adobar-ho, l'any 1992, Square Enix, una companyia *gai-friendly*, va ser obligada per Nintendo a retirar un bar gai del joc *Dragon Quest 3*; no va ser fins el 2000 en la versió a color de la Game Boy quan el van poder recuperar.

«Home o dona, què més dóna?»

A la dècada de 1990, inici d'una forta lluita per la visibilitat LGTBI a tots els camps de la societat, també als videojocs, van aparèixer jocs com *Ultima VII* (1992), on el personatge que ens creàvem podia tenir relacions sexuals o acceptar proposicions

eròtiques amb personatges d'ambdós sexes, una estela que han seguit els jocs més actuals de la firma Bioware. A *Chrono Trigger* (1995) apareix Flea, un enemic masculí vestit de dona que reivindica la igualtat: «Home o dona, què més dóna? El poder es bell i jo tinc poder». *Full Throttle* (1995) mostra un personatge gai que es converteix en el pare d'una noia abandonada pel seu progenitor biològic. I *Fallout 2* (1998) no només permet el matrimoni entre persones del mateix sexe, sinó que també consciència sobre les conseqüències de la discriminació a l'ensenyar l'actitud negativa de la família del company sentimental del protagonista.

A *Final Fantasy IV* i *V* (1995) es va produir un cas molt curiós que quasi podríem anomenar com a fenomen trans, doncs apareixia un personatge, Faris, una capitana pirata de 20 anys, presentada com a noi però que al final esdevenia noia.

La primera parella lèsbica en un videojoc

En el cas de les dones lesbianes el procés de normalització va ser mes tardà. L'any 2001 va arribar, amb molta polèmica, la primera parella lèsbica, Hana i Rain, en el joc *Fear Effect 2: Retro Helix*, on les dues mostren escenes sensuais; fins i tot a la portada es veu clarament que mantenen una relació. També es poden trobar personatges lesbianes a molts títols, com *Mass Effect* (Liara T'Soni), *Star Wars: Knights of the old republic* (Juhani), *Chaos Bleeds* (Willow Rosenberg i Tara Maclay), *Tekken* (Lili), *The Last Of Us* (Ellie), *Overwatch* (Tracer) o *Final Fantasy XIII* (Fang i Vanille).

Amb el pas dels anys, la realitat LGTBI s'ha anat normalitzant: la diversitat sexual és una constant en els títols que produeix Bioware, doncs el jugador té llibertat d'escollir gènere i també amb qui es relaciona, sense importar de quin vincle es tracti. I no sols es poden modificar *skins*, sinó que aquestes relacions afecten al desenvolupament argumental i fan prendre decisions difícils a l'usuari. Encara que tot i ser franquícies, *Skyrim* o *Sims* també mostren gran mal·leabilitat en l'àmbit de mecàniques

de joc fins i tot a l'hora de poder adoptar criatures per part de matrimonis del mateix sexe.

Però el creixement de l'ús dels videojocs en línia té una doble cara, doncs a l'endinsar-se en comunitats de jugadors de jocs d'acció, com *Call of Duty* o *Gran Theft Auto*, es segueix trobant homofòbia i masclisme als fòrums que es creen.

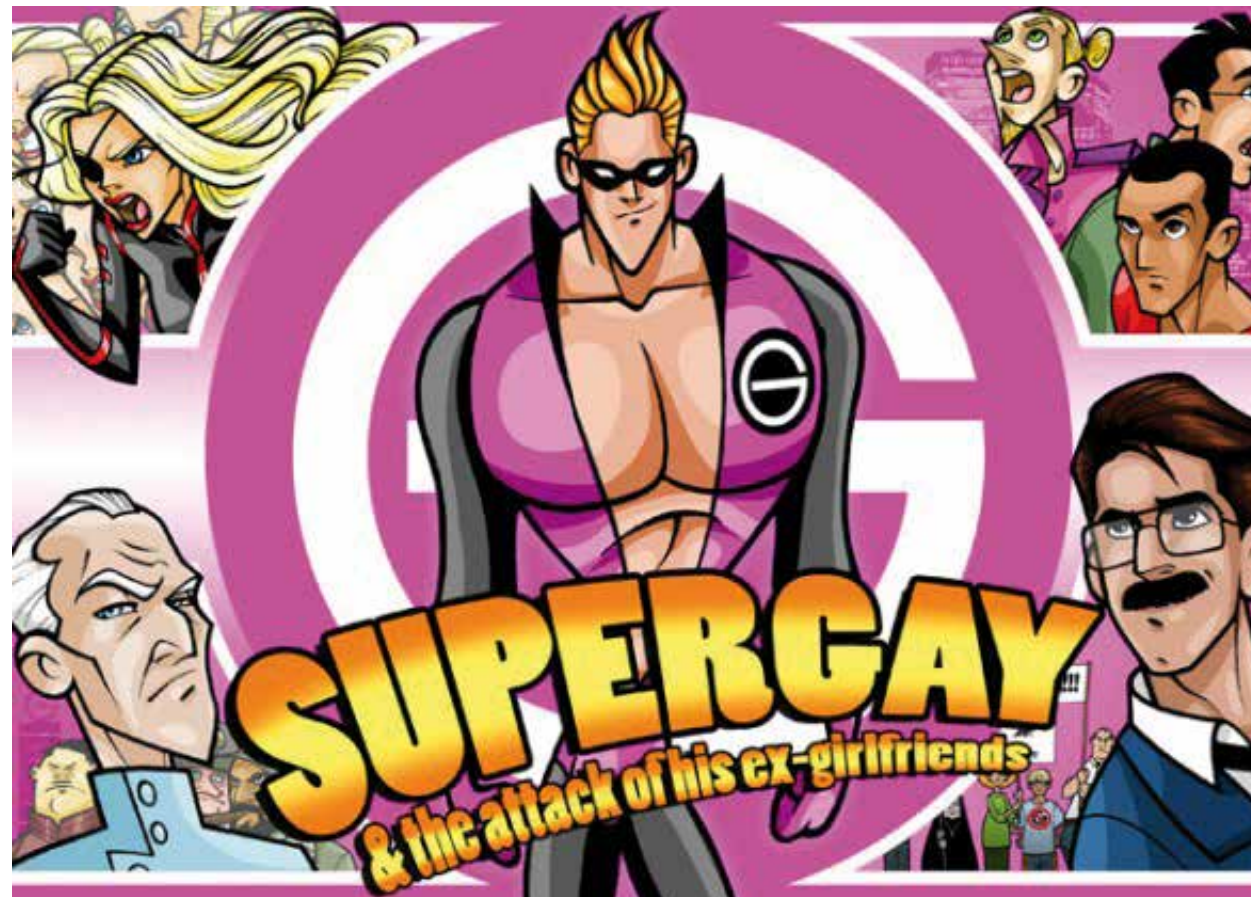
L'aparador de la GaymerX

El primer personatge *gamer* en definir-se com homosexual apareix a *The Orion Conspiracy*; es tracta de Danny McCormack, fill del protagonista del joc, una aventura gràfica per a PC de l'any 1995. Des d'aleshores, la comunitat *gaymer* no ha deixat de treballar per introduir personatges LGBTI als videojocs, i amb la creació de la plataforma Kickstarter l'any 2008, molts projectes han pogut desenvolupar-se i tenir èxit, com els videojocs *indies* *The Banner Saga* o *Broken Age*.

També ha estat fonamental GaymerX, antigament coneguda com GaymerCon, la primera convenció de videojocs especialment ideada pel col·lectiu LGBTI, però oberta a qualsevol persona. La seva primera edició es va celebrar l'agost del 2013 a Sant Francisco i en ella es van recaptar 92.000 dels 25.000 dòlars que es necessitaven per al seu funcionament; gràcies al fort recolzament, tant de públic com de grans empreses del videojoc, avui en dia es segueix celebrant de manera periòdica.

En definitiva, l'activisme 2.0 i el tradicional conflueixen a l'hora de treballar des de l'educació i el *coaching* actiu per eradicar la LGBTIfòbia i fer de la visibilitat tant real com virtual una normalitat imperant en el nostre dia a dia.

Si han passat més de cent anys des d'aquell «gay-trinar» de Machado, què són uns quants anys més perquè els *gaimers* puguin jugar sense sentir-se discriminats? ■



QUI DIU QUE
LES **LESBIANES**,
ELS **GAIS** I LES
PERSONES **TRANS***
HAN DE **FUGIR**
A LA GRAN CIUTAT
PER **VIURE** LA
SEVA **IDENTITAT**
I **ORIENTACIÓ** SEXUAL
EN **LLIBERTAT**?

ESTIMA COM VULGUIS
ESTIMA **ON** VULGUIS