

MARINA AMORES (BLISSY)

PLAY LIKE A GIRL

**DESAFÍOS DE LAS MUJERES
EN LA INDUSTRIA
DEL VIDEOJUEGO Y LA TECNOLOGÍA**



LIBROS CÚPULA

MARINA AMORES (BLISSY)

**PLAY LIKE
A GIRL**

**DESAFÍOS DE LAS MUJERES
EN LA INDUSTRIA
DEL VIDEOJUEGO Y LA TECNOLOGÍA**

LIBROS CÚPULA

La lectura abre horizontes, iguala oportunidades y construye una sociedad mejor. La propiedad intelectual es clave en la creación de contenidos culturales porque sostiene el ecosistema de quienes escriben y de nuestras librerías.

Al comprar este libro estarás contribuyendo a mantener dicho ecosistema vivo y en crecimiento.

En Grupo Planeta agradecemos que nos ayudes a apoyar así la autonomía creativa de autoras y autores para que puedan seguir desempeñando su labor.

Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puedes contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 917021970 / 932720447.

© del texto: Marina Amores

Primera edición: junio de 2023

Diseño de cubierta: Planeta Arte & Diseño

© Editorial Planeta, S. A., 2023

Av. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona (España)

Libros Cúpula es marca registrada por Editorial Planeta, S. A.

www.editorial.planeta.es

www.planetadelibros.com

ISBN: 978-84-480-3648-5

Depósito Legal: B. 5447-2023

Impresión: Liberdúplex

Impreso en España – *Printed in Spain*

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como **papel ecológico** y procede de bosques gestionados de manera sostenible.

SUMARIO

Introducción.....7

PRIMERA PARTE:

MUJER COMO DESARROLLADORA.....13

La Ada que inspiró a Delores.....15

Cómo acabar con los méritos de las mujeres
y Ada Byron 19

Las calculadoras humanas
y las primeras programadoras 25

A las niñas no les interesa la informática 33

La madre y la hermana del videojuego 37

La época Atari, Roberta Williams
y las autoras japonesas 39

Desarrolladoras trans, racializadas
y más pioneras 45

La industria del videojuego durante
la última década: #1reasonwhy y #1reasontobe 49

No es industria para mujeres, ni fuera
ni dentro de España..... 57

Riot, Ubisoft y la *Suite Cosby* de Blizzard..... 65

Y ahora qué 73

SEGUNDA PARTE:

MUJER COMO CONSUMIDORA81

Juega como una niña..... 83

El tiempo, el dinero y la socialización influyen 89

Hardcore vs. *casual*: la amenaza fantasma 95

Identidad y comunidad *gamer*..... 101

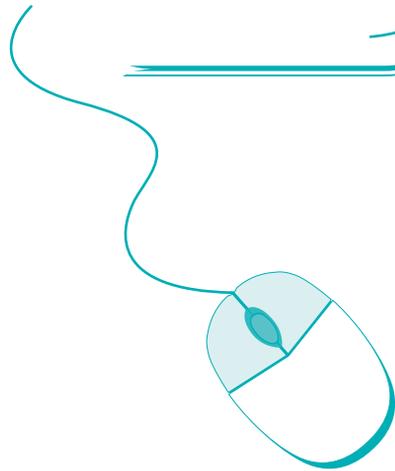
#Chicagamer 107

El acoso <i>online</i>	115
Twitch y el <i>streaming</i>	125
<i>Esports</i> : las jugadoras profesionales	133
<i>Esports</i> : ligas femeninas y comunicadoras	139
TERCERA PARTE:	
COMUNICACIÓN, <i>MARKETING</i> Y FEMINISMO	149
Los inicios y el poder del <i>marketing</i>	151
El <i>marketing</i> : de los años noventa hasta la actualidad....	159
La prensa especializada y las periodistas	169
El Gamergate	179
Gaming Ladies: un caso del Gamergate español.....	191
Iniciativas feministas en videojuegos.....	205
Los videojuegos son y deben ser políticos	215
Notas	221
Índice onomástico	233
Agradecimientos	239



PRIMERA PARTE

**MUJER COMO
DESARROLLADORA**



LA ADA QUE INSPIRÓ A DELORES

Los orígenes de los juegos no definen necesariamente los límites de su potencial. Sin embargo, desempeñan un poderoso papel en la capacidad de imaginar lo que podría ser posible y en cómo entendemos el mundo y nuestras relaciones dentro de él.

SORAYA MURRAY, *On Video Games The Visual Politics of Race, Gender and Space*

Thimbweed Park es una **aventura gráfica** point-and-click con estética retro estrenada en 2017. Esto significa que, aunque imite estéticamente a un videojuego antiguo (y en este caso también su narrativa es un constante homenaje a los ochenta), se trata de una obra moderna.

La **aventura gráfica** es un género de videojuegos que nace de las aventuras conversacionales y que se consolida durante los noventa y sobre todo en la plataforma de PC. Este género se apoya fuertemente en la narrativa y se avanza en su historia a través de la resolución de puzzles. La mayoría de aventuras gráficas se juegan controlando a uno o más personajes en tercera persona y utilizando un cursor para mover al personaje y realizar las distintas acciones con el entorno. Algunas de las aventuras gráficas más populares son las sagas de Monkey Island, King's Quest, Broken Sword o Indiana Jones.



ASCII, entre otros, además de un Commodore 64, un reproductor de *cassettes* y un trofeo de matemáticas. Si miraba entre su vasta colección de libros, Delores me explicaba que es una gran fan de los misterios de Nancy Drew; si clicaba en el ordenador me detallaba sus aspectos técnicos con gran pasión; al hacerlo sobre la tabla de ASCII me confesaba que practicaba a diario para poder descifrar mensajes en binario. «Ada, eres mi modelo de inspiración. Una lástima que no programaras videojuegos», contesta al clicar sobre su póster.

Era un personaje de ficción pixelado, pero conocer a Delores hizo que me reconciliara un poco con mi yo de niña, veinte años después. No dejé de pensar en cómo podría haberme inspirado haber conocido a Delores siendo yo una de esas chiquillas obsesionadas con las aventuras gráficas y los videojuegos. En cómo escucharle decir dentro de un videojuego que ella aspira únicamente a diseñarlos podría haber despertado en mí un «tú también puedes, esto es posible para ti también». Ojalá haber conocido a Delores en 1997; ojalá haber entendido que la programación y los videojuegos no eran «algo de chicos». Ojalá no haberme sentido una niña que se interesaba por cosas que «no le tocaban».

Delores me habría contestado desde el monitor de tubo que las matemáticas y la informática molaban y que servían para poder crear tu propio videojuego. Delores podría haber sido yo con los estímulos adecuados y, a falta de una máquina del tiempo, quiero que Delores sean las niñas que lean este libro o que jueguen a videojuegos como *Thimbleweed Park*, donde las mujeres tienen tramas propias que no implican ser el interés amoroso de un hombre. No trataré en este libro la importancia de la representación, puesto que es un aspecto en lo que ya se ha investigado y divulgado muchísimo hasta la fecha, pero resulta clave este ejemplo para ilustrar lo importantes que son los referentes para combatir

los estereotipos de género, especialmente en un campo tan masculinizado como la tecnología, la programación o el desarrollo de videojuegos. Aunque, en realidad, esto no fue exactamente así en los inicios.

CÓMO ACABAR CON LOS MÉRITOS DE LAS MUJERES Y ADA BYRON

No, no lo escribió ella...

Vale, lo escribió ella, pero no debería haberlo hecho. Pero fíjate sobre qué cosas escribió. Bueno, si total solo escribió un libro bueno; y no es una artista de verdad y no se trata de auténtico arte (es algo «femenino»). Y seguro que alguien la ayudó (un hombre, claro está). Y si lo escribió ella, sin duda se trata de algo poco habitual, excepcional, que no tendrá ni antecesoras ni predecesoras.

JOANNA RUSS,

Cómo acabar con la escritura de las mujeres (2018)

Cuando pregunto al público en mis charlas que piensen en una persona que programa videojuegos, lo más habitual es que en el imaginario colectivo esa persona sea un varón blanco y joven. Este estereotipo actual, que va acompañado del hecho de que las mujeres no tenemos la misma capacidad o interés en la tecnología, curiosamente, se creó en los años ochenta a través del cine y del *marketing* (ver pág 151). Lo cierto es que la persona que sentó las bases de la programación fue una mujer pero, como bien se han encargado siempre los que escriben la historia, fue invisibilizada y desacreditada por su compañero y mentor Charles Babbage.

Nosotras fuimos pioneras en el campo de la programación, pero la historia nunca la hemos escrito nosotras. Las



mujeres no solo han tenido el acceso a la educación vetado hasta casi el siglo XX sino que, una vez pudieron poco a poco acceder a ella, el patriarcado usó diferentes tácticas para eliminar su autoría, denostar o ignorar su obra o quitar rele-

vancia a sus méritos. En el campo de la literatura son hartos conocidos los mecanismos para invisibilizar los logros de las mujeres, especialmente desde que tienen acceso a la cultura y *permiso* formal para crear. «Una prohibición formal tiende a arruinar el juego», afirma Joanna Russ en su libro *Cómo acabar con la escritura de las mujeres*, donde enumera y explica muy bien estos **mecanismos**.

Estos **mecanismos** son: prohibiciones informales (que incluyen la disuasión y la falta de acceso a los materiales y a la formación), negar la autoría de la obra en cuestión (esta estrategia abarca desde un simple error de atribución a sutilezas psicológicas que hacen que la cabeza te dé vueltas), ninguneo de la obra en sí misma de distintas formas, aislar la obra de la tradición a la que pertenece y su consiguiente presentación como anómala, afirmaciones de que la obra indica el mal carácter de la autora y por tanto su interés se debe meramente al escándalo que provoca y no debiera haberse escrito (esto no terminó con el siglo XIX) y simplemente ignorar las obras, a sus autoras y toda su tradición, siendo esta última la técnica más comúnmente empleada y la más difícil de combatir.



«El truco reside en hacer que la libertad sea tan solo nominal y después —puesto que habrá quien aun así lo haga— desarrollar diferentes estrategias para ignorar, condenar o minusvalorar las obras artísticas resultantes. Si se hace bien, estas estrategias darán como resultado una situación social en la que la gente “inadecuada” tiene (supuestamente) la libertad de dedicarse a la literatura, al arte, a lo que sea, pero en la que muy poca lo hace, y aquella que se atreve lo hace (aparentemente) mal, así podemos dejar el tema de una vez por todas.» (Joana Russ, *Cómo acabar con la escritura de las mujeres*).

Además de estas estrategias, no hay que olvidar otras barreras como la pobreza y la falta de tiempo, ambas muy

unidas y que han afectado estrechamente a las mujeres. Un concepto en el que ahondaba estrechamente hace ya casi cien años Virginia Woolf en *Una habitación propia*: «Hay que tener quinientas libras al año y una habitación con un pestillo en la puerta para poder escribir novelas o poemas». Además del espacio y el dinero para ejercer, Woolf ya adelantaba con sabias palabras cómo muchísimas obras firmadas anónimamente fueron, a menudo, mujeres.

El ámbito tecnológico ha sido especialmente resistente a los hallazgos y contribuciones de las mujeres desde sus inicios. Conocer los mecanismos de invisibilización, denostación y silenciamiento es imprescindible para reescribir el libro de historia que las niñas vayan a estudiar. Reescribir la historia no es solo un tema de justicia y reconocimiento para las inventoras y artistas, sino que es necesario para evitar que cada nueva generación tenga la carga mental de creerse esta primera al haberse borrado de la historia a sus predecesoras.

Del mismo modo que si hubiera conocido a Delores durante mis tardes de juego, no dejo de preguntarme cómo podría haberme inspirado conocer de pequeña que fue una mujer la pionera en comprender que las instrucciones a la máquina (*software*) eran más importantes que la misma máquina. O saber que Hedy Lamarr, conocida solo como actriz y no como inventora, diseñó la tecnología que permitiría las comunicaciones inalámbricas como el *wifi* y el *bluetooth* (cuya patente le desestimaron en su momento; los reconocimientos no le llegaron hasta 1997, tres años antes de su muerte).

O que el **ENIAC**, el considerado primer ordenador de uso general, fue programado por seis mujeres que no

Kathy Kleiman, una joven programadora informática, fue la que «descubrió» a las seis programadoras del **ENIAC**: Betty Snyder Holberton, Jean Jennings Barik, Kay McNulty Mauchly Antonelli, Marlyn Wescoff Meltzer, Ruth Lichterman Teitelbaum y Frances Bilas Spence.



fueron «descubiertas» hasta los años ochenta por, evidentemente, otra mujer. O que la enciclopedia mecánica, predecesora del *e-book*, fue patentada por la española Ángela Ruiz Robles, aunque el reconocimiento se lo llevara otro hombre, Michael Hart.

Que la perspectiva de clase no le quite mérito a los logros de Augusta Ada Byron (1815-1852), también conocida como Ada Lovelace, su nombre de casada. La condesa de Lovelace fue hija del conocido poeta Lord Byron —a quien nunca conoció— y de la matemática Anna Isabella Mibanke Noel. Difícilmente sin su posición social, la educación privilegiada de su madre o el acceso a mentores de renombre como Mary Somerville o Charles Babbage, Ada podría haber sido tan brillante matemática o adelantarse a la idea del *software* y de la ciencia computacional cien años antes de que se inventaran los mismos ordenadores.

No sorprende tampoco conocer que Ada, en sus inicios, trabajó y firmó bajo seudónimo. En su biografía, Ada insinúa que esta firma (A. A. L.) fue un consejo de su familia, que no consideraba de buen gusto y sí poco femenino que una mujer firmara un trabajo intelectual. Explica en este contexto Remedios Zafra, de forma muy atinada, que el uso de un seudónimo para ocultar su género en aquella conservadora época se debía principalmente a priorizar un trabajo que, de llevar una firma femenina, se denostaría o ni siquiera se leería.⁷ En un contexto donde las mujeres solo podían aspirar a ser madres y cuidadoras, es evidente que la confianza y la autopercepción de las obras de las mujeres estaba socavada por un sistema que, además de dificultarles mucho el acceso a la educación, se preocupaba de hacerles saber que no estaban capacitadas para hacerlo. Por ello, reivindicar el valor y la calidad de sus hallazgos y de su labor no era siempre una opción o, como mínimo, la más «útil».

Ada conoció a Babbage siendo ella muy joven y de ahí nacería una amistad y una relación laboral de por vida, centrada especialmente en el interés de Ada por la máquina diferencial y la máquina analítica del inventor. Sin embargo, y pese a mantener un estrecho contacto por carta, hasta después del nacimiento de su tercer hijo Ada no volvió a dedicarse a las matemáticas tras su matrimonio con el conde de Lovelace.

Las notas de Ada sobre la máquina analítica de Babbage se consideran el primer programa de ordenador: un algoritmo codificado para que una máquina lo procese. Ada visualizó cómo las tarjetas perforadas usadas en las máquinas tejedoras se podían usar en las máquinas analíticas de Babbage para que pudieran hacer algo más que cálculos. Para que pudieran ser ordenadores muchos años después.

Ada entendió de forma totalmente pionera que el lenguaje para comunicarse y dar instrucciones a la máquina (*software*) podía ser incluso más importante que la máquina en sí (*hardware*). En sus anotaciones, Ada describió un método por el cual la Máquina Analítica podía usarse para calcular los números de Bernoulli, algoritmo considerado el primer programa de ordenador. Su increíble mente visionaria también introdujo la posibilidad de que la máquina, además de realizar cálculos, pudiera «producir arte» y componer música, literatura... de hecho, afirmaba que el invento sería capaz de realizar cualquier cosa que se le pidiera, siempre y cuando supiéramos cómo ordenárselo.

La madre de la programación moderna parece que no investigó —o, al menos, apenas se conocen sus investigaciones posteriores— mucho más tras estas notas sobre la máquina de Babbage. Sus coetáneos, incluido Babbage, minusvaloraron su aportación, pues incluso pensaban que la publicación de sus notas podría hasta perjudicar el debate de la máquina en sí.



Aunque Babbage intentó disuadir a Ada para que no publicara sus notas, finalmente vieron la luz pública en 1843 en una revista filosófica, no sin el enfado del inventor. El artículo alcanzó tanto éxito entre los miembros de la academia inglesa, que felicitaron a Babbage y a quien estuviera detrás de las iniciales A. A. L. Ada murió bastante joven, a los treinta y seis años, a causa de un cáncer, por lo que, intentos de silenciarla aparte, tampoco tuvo tiempo para dejarnos un legado mucho mayor.