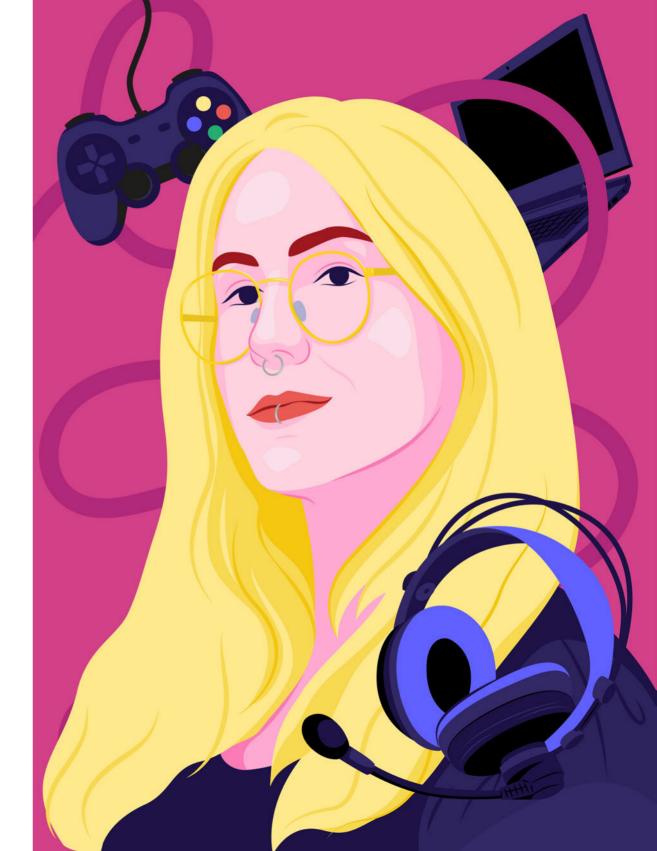
Inspiring Stories

by **evax**



Entre videojuegos, micrófonos y estadios

Ainhoa Campos





inhoa Campos nació en Burjassot, Valencia, siendo la pequeña de tres hermanos. De niña pasaba gran parte de su tiempo libre leyendo y dibujando, pero también disfrutaba mucho de los videojuegos, en especial de los de lucha. Su predilección por este género en particular no era muy habitual entre las niñas de su edad, de ahí que en ocasiones la hicieran sentirse «diferente» por preferir juegos «de chicos».

Su afición comenzó en casa, observando a sus hermanos mayores (de quienes le separaba una diferencia de edad considerable) mientras se echaban partidas a videojuegos de acción, de rol y de combate en el ordenador.

- -¿Puedo jugar con vosotros? —les decía Ainhoa.
- -No -respondían ellos.
- -Porfa, ¿no podemos jugar a algo juntos? -les pedía ella.
- -No.

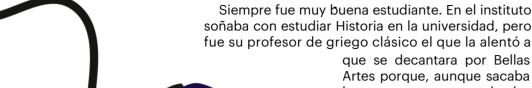
Por fin, después de mucha insistencia, Ainhoa tuvo su primera experiencia a los mandos. Tenía nueve años y le divirtió muchísimo: ¡las posibilidades de vivir aventuras que le ofrecía cada videojuego eran verdaderamente increíbles! Desde el principio, su familia le dejó muy claro que algunos de aquellos juegos no estaban pensados para su edad, de modo que aceptó sin rechistar que le limitaran mucho el tiempo de juego y que sus hermanos la supervisaran en todo momento. Nunca le importó no estar siempre a los mandos, es más, disfrutaba lo mismo viendo jugar a sus hermanos y compartiendo con ellos la emoción de las partidas.

Con el tiempo comenzaron a llegar a casa las primeras consolas. En sus manos cayó una Nintendo Game Boy Color, acompañada del cartucho del Pokémon Amarillo, uno de los juegos a los que más horas dedicó, junto al Soul Calibur de Dreamcast, que le llegó más adelante.

«Buscaba cualquier momento libre de deberes y tareas para ponerme a jugar a la videoconsola. Era mi mayor pasión», comenta Ainhoa.







que se decantara por Bellas Artes porque, aunque sacaba buenas notas, se pasaba las clases dibujando. Al mismo tiempo y, a medida que crecía su afición por los videojuegos, empezó a asistir de manera ocasional con sus amigos a eventos relacionados con este universo. Salones de manga y otras concentraciones que se celebraban cerca del lugar donde vivía pasaron a formar

parte de sus pasatiempos sociales y, aunque nunca le concedió demasiada importancia al hecho de que asistieran tan pocas mujeres a este tipo de eventos, sí que le resultó cuando menos sorprendente.

Ainhoa recuerda que fue por esta época universitaria cuando salió el League of Legends (LoL), un juego de estrategia cooperativo en el que dos equipos de cinco campeones se enfrentan para ver quién destruye antes la base del otro. El LoL arrasó entre sus amigos hasta tal punto que pasaban días enteros jugando delante del ordenador, mientras que sus conversaciones giraban, la mayor parte del tiempo, en torno a las partidas, los personajes y las estrategias. Todos la invitaban constantemente a que probara el juego con ellos, pero ella se negaba, agotada de su insistencia, y durante casi cuatro años estuvo respondiéndoles siempre de la misma manera:

—No insistáis, no voy a tocar ese juego en mi vida.

Ellos no se dieron por vencidos y siguieron erre que erre hasta que un día la cogieron con la guardia baja y Ainhoa se dejó liar y aceptó echarse una partida.

Lo cierto es que el juego la atrapó por completo, aunque reconoce que si disfrutó tanto de él fue por el hecho de jugar en equipo con sus amigos. Poco a poco fue invirtiendo cada vez más horas jugando al LoL, hasta que con los años empezó a asistir también a las competiciones, tanto de manera física como online. Este juego dispone de su propia liga mundial y hay miles de personas que juegan conectadas a través de la red, lo que permite a su vez que los aficionados interactúen entre ellos fácilmente, evaluando, compartiendo e incluso comentando las jugadas, creando así un nutrido grupo de apasionados fans en permanente contacto.

La emoción que sentía Ainhoa a través de las retransmisiones de aquellas partidas era tal que, pese a no comprender nada al principio, quedó totalmente cautivada por las sensaciones y los buenos momentos que experimentaba a través de los comentaristas y los jugadores.

Era algo realmente fascinante y divertido.

Es habitual que los jugadores de LoL graben o retransmitan sus partidas en torneos o ligas para después alojarlas en internet. Aquí cobra una gran importancia la figura del comentarista, porque su relato aporta fluidez, humor, intriga y expectación entre el público que permanece al otro lado de la pantalla, y Ainhoa sintió que quizá aquel fuera su camino.









Ni corta ni perezosa, se presentó junto a un amigo a un casting para comentarista de la Liga de Videojuegos Profesional (LVP). Al contrario que su amigo, ella nunca había hecho nada parecido y, aunque su intención era servirle de apoyo en la retransmisión, se preparó a conciencia para dar lo mejor de sí misma: casi se aprendió de memoria la partida con la que ensayaba.

Finalmente, su amigo desestimó presentarse al casting en el último momento, pero Ainhoa siguió adelante.

-Me lo he trabajado mucho y no tengo nada que perder -se dijo.

Para su sorpresa pasó a la segunda ronda del casting y, aunque cayó después, había llegado mucho más lejos de lo que jamás hubiera esperado, abriendo de esta manera una curiosa puerta en su vida.

Decidida a seguir probando por este camino, Ainhoa convenció a los dueños de un bar de eSports de que la dejasen retransmitir las partidas y torneos que se celebraban allí, y así fue cómo, micrófono en mano, empezó a compartir sus comentarios con los escasos asistentes de aquella sala. Entonces solo era una principiante, pero lo hacía con mucho entusiasmo y, lo más importante, disfrutaba como nadie. Poco tiempo después, le ofrecieron colaborar en la retransmisión amateur de la segunda división española y, a partir

de ahí, a base de cuatro años de esfuerzo, constancia y mucho trabajo comentando partidas en torneos y diferentes eventos, consiguió que le ofrecieran un contrato para trabajar en la LVP como comentarista.





Ainhoa había cumplido uno de sus mayores sueños, porque este trabajo no solo le permitiría en un futuro retransmitir en directo en estadios repletos de miles y miles de personas, sino que le brindó la oportunidad única de trabajar con profesionales muy bien valorados y reconocidos del sector que hasta entonces le habían servido de referente. Observando y aprendiendo de ellos, fue ganando experiencia, hasta que en 2019 llegó su gran momento y la invitaron a retransmitir las Worlds de ese año.

La historia de cómo Ainhoa transformó una de sus grandes pasiones en su profesión está llena de curiosidades y golpes de suerte, pero es un logro que jamás habría alcanzado de no haber creído en sí misma y haber mantenido todos los caminos abiertos.

Lo que comenzó como un inocente pasatiempo es, hoy por hoy, su trabajo profesional, un empleo que le aporta infinitud de experiencias, emociones y sentimientos.

«Cada vez que escucho a las gradas de un estadio rugir en un torneo, siento una profunda emoción. Es algo indescriptible y yo formo parte de ello. Es un sueño», comenta.

Hasta llegar aquí, Ainhoa también ha vivido momentos de incertidumbre y de duda porque, a fin de cuentas, se trata de un terreno profesional todavía en desarrollo, pero gracias al apoyo de los suyos y a su inquebrantable voluntad, ha dejado apartados sus miedos y ha apostado por su sueño. El camino que ha elegido es diferente, único y arriesgado, pero ahí está ella, en lo alto, deslumbrando.

¿Y tú? ¿Te atreverías a seguir los pasos de Ainhoa?





Historias de mujeres reales transformadas en siete historias ilustradas, para inspirar un futuro sin límites a todas las niñas que las lean.

Una ajedrecista, una caster, una surfista, una piloto, una bombera, una compositora y una científica, protagonizan sus propias vidas – más allá de cualquier ficción- con el fin de impulsar a las más pequeñas a cumplir sus sueños sin miedos.

Distintas, dispares y grandes profesionales, con un nexo común: la valentía y el empeño que demostraron desde niñas en alcanzar sus metas, sin importar las barreras que encontraran a su paso.

Ese es también su legado, haberlas derribado a golpe de triunfos.

