

LOS *ESPORTS* Y LA MUJER:
RELATO DE UNA EXPERIENCIA

Nerea «Nercromina» Díaz



Un fenómeno inevitablemente ligado al mundo del videojuego es el de los deportes electrónicos, también conocidos como *esports* —del inglés *electronic sports*—, que han experimentado un considerable auge de popularidad en la última década, llegando a ser comparados por relevancia con deportes físicos como el fútbol. Hoy en día los jóvenes no solo sueñan con ser futbolistas, ni abandonan los estudios para centrarse en competir en los deportes clásicos: ganarse la vida compitiendo en un videojuego ha llevado ya a muchos adolescentes a redirigir sus vidas para forjarse unas carreras que hasta hace no tantos años resultaban impensables. Pero no solo los competidores han encontrado beneficio en esta nueva industria: los aficionados, desde la comodidad de sus casas, pueden consumir contenido relacionado a diario, ya sea viendo jugar a sus estrellas favoritas a través de Twitch o YouTube, o bien siguiendo las competiciones nacionales e internacionales de su videojuego de elección (en algunos casos ya

existen incluso los llamados *mundiales*). Equipos, empresas, patrocinadores, comunicadores: toda una industria que cada vez se hace más y más grande y que no parece tener intención de detenerse.

En este contexto de novedad, de oportunidades, no sorprende que el papel de la mujer siga siendo, en el mejor de los casos, el de adorno decorativo para las diversas marcas que quieran promocionarse en los eventos, aunque en algunos casos puntuales se nos vea en papeles más activos, como es el caso de la belga Eefje «Sjokz» Depoortere, quien presenta la League of Legends Championship Series, y que amasa, a fecha de enero de 2018, más de medio millón de seguidores en Twitter.

De acuerdo con el estudio de audiencia llevado a cabo por la agencia Newzoo, en el año 2016 cerca del 40 % de espectadores de *esports* en el mundo fueron mujeres, cifra que se mantiene muy similar cuando se analiza la audiencia española de ese mismo año.¹ ¿Por qué, entonces, si está demostrado que los *esports* nos interesan, cuanto más avanzamos en la pirámide hasta llegar a la élite de la competición, el número de mujeres disminuye abismalmente? ¿Dónde están las mujeres que compitan al más alto nivel? ¿Qué es lo que impide que se mantenga esa progresión supuestamente natural de ver, a jugar, a competir?

Podría haceros una síntesis de lo que aprendí sobre el tema durante los años que fui jugadora competitiva de *Street Fighter*, ya fuese a través de mi entorno, que me enseñó más de una lección que me seguiría siendo útil el resto de mi vida, como de toda la informa-

1. Newzoo: *2017 Global Esports Market Report*; en <<https://newzoo.com/solutions/standard/market-forecasts/global-esports-market-report/>>

ción que intenté recolectar para poder darle un sentido a la situación tan extraña en la que me encontraba. Pero como hay cosas que no se pueden entender si no las has vivido, lo mejor que puedo hacer es compartiros mi experiencia: la experiencia de qué supone ser mujer y competir en un entorno todavía muy machista, y, lo que es peor, hacerlo completamente sola.

Un nuevo oponente ha entrado en el ring

El verano de 2009 iba a ser, sin que yo me diese cuenta, un punto de inflexión muy importante en mi vida del que no habría vuelta atrás. Acababa de cumplir dieciocho años y me había liberado de las cadenas del instituto al terminar bachillerato siendo primera de mi promoción, y, sin proponérmelo, consiguiendo la nota más alta de mi ciudad en Selectividad (mis padres aún guardan el periódico con mi cara impresa en la página 16). Tenía por delante un verano de libertad, al menos hasta que volviera septiembre y, con él, mi ingreso en la universidad. Me disponía a explorar todo lo que podía ofrecerme el mundo en esa nueva etapa, lejos de aburridos compañeros de clase y de las cuatro calles resabidas del pueblo donde había vivido desde que nací. Aquellos meses pasé más tiempo fuera de mi casa que dentro de ella, no sin las debidas discusiones familiares, pero siempre tuve la fuerza suficiente como para sacar adelante todo lo que me propusiera, y mi libertad no era negociable.

En realidad la situación ni era tan simple, ni tan bucólica. Cuando recordamos el pasado tendemos a pasar por alto los peque-

ños detalles: inseguridades adolescentes, preocupaciones diarias, la incertidumbre del futuro. En una de esas búsquedas de mí misma, me encontraba en casa de un buen amigo charlando de la vida, y, de pura casualidad, la conversación terminó derivando en videojuegos a los que habíamos jugado de pequeños. Le conté cómo los de lucha habían sido siempre mis favoritos: mi hermano mayor y yo, dentro de lo mucho que nos queremos, éramos muy competitivos, y ese tipo de juegos, más que ningún otro, nos daba esa sensación de estar verdaderamente retándonos. A raíz de esto, mi amigo me comentó que tenía el nuevo *Street Fighter* que había salido hacía poco, el IV. A pesar de lo que le acababa de contar, se sorprendió por el entusiasmo que mostré para que jugáramos unas partidas, así que durante la cinemática inicial del juego le conté cuánto le insistí a mis padres, a mis ocho años, para que me apuntaran a clases de karate, por una mezcla de la influencia de esos videojuegos y del anime *Cinturón Negro*.²

Lo primero que tuve que hacer fue elegir personaje, y me guie por lo que más me apeteció en aquel momento: desde la absoluta ignorancia, tomé la gran decisión de identificarme con Cammy, personaje que se mantuvo arriba en las *tier lists*³ a lo largo de las diferentes ediciones de *Street Fighter IV*, lo cual me permitió el lujo

2. Basado en el manga japonés *Yawara!*, publicado entre 1986 y 1993, *Cinturón Negro* narra la vida de Yawara Inokuma (en Occidente, Ginger Inokuma), una joven promesa del judo que solo desea ser una chica normal, pero a la que su abuelo obliga a entrenar con tal de que no desaproveche su talento y logre ganar la medalla de oro en los Juegos Olímpicos de Barcelona 1992.

3. Listas llevadas a cabo por la comunidad de jugadores en las que se ordenan de mejor a peor los personajes de un videojuego en función de su viabilidad en competición.

de competir a alto nivel sin tener que renunciar a mi personaje favorito. Mi herramienta de combate en aquellos inicios era un modesto mando de Xbox 360, al que sí tuve que renunciar más adelante en favor de los preciosos *arcade sticks*, que ofrecen mayor control y precisión de movimiento. Durante aquel verano, día sí, día también, me encontraba en la puerta de casa de mi amigo queriendo jugar unas partidas. Era curioso: nunca había tenido tantas ganas de hacer algo, tanto rato, tan seguido.



Con el paso de las semanas mi amigo fue perdiendo el entusiasmo, le apetecía más hacer otras cosas, jugar a otros juegos. Así que

me decidí a comprobar las especificaciones de mi modesto ordenador, el portátil que me había acompañado a la biblioteca durante el curso escolar, y, viendo que *Street Fighter IV* podía funcionar en él, cogí mis cuatro duros de estudiante que trabaja dando clases de repaso y me dirigí al centro comercial más cercano para comprarme el juego y un mando igual que el que había estado usando hasta entonces. Triste de mí, al llegar a casa e instalarlo, no funcionaba bien. Bajé todos los requisitos al mínimo, puse la resolución a 480p y quité los fondos. Ante mí tenía unos monigotes medio indefinidos, un fondo negro con unas líneas blancas que indicaban la profundidad, y unas barras de vida de color amarillo: me valía.

Un mes después volví a casa de mi amigo, dispuesta a enseñarle lo que había aprendido jugando desde mi casa contra personas de todas partes del mundo en un modo *online* innovador para aquella época; nunca más volvió a ganarme.

Terminado el verano empecé la universidad, pero no por ello descuidé mi nueva afición. Entre todas las responsabilidades que tenía por aquel entonces siempre encontraba un hueco para jugar, incluso aunque mi nuevo novio no lo compartiera —más adelante entenderéis el porqué de esta absurda puntualización—. Conocí a otros jugadores *online*: algunos más agradables, otros menos. Todos chicos. Había quien, en su sinceridad, me reconocía que al otro lado de la pantalla me imaginaba muy fea, muy gorda y muy niña, y se sorprendían cuando descubrían que no era así. Por aquel entonces, ilusa de mí, aquello solo me hacía pensar que en realidad yo era mejor de lo que ellos imaginaban, sin cuestionarme los prejuicios que habítaban cómodamente en sus mentes.

Había pasado un año desde que empecé a jugar, era ya verano de 2010, y mi anhelo por competir crecía cada vez más. Sabía que había aprendido mucho, aunque no me informaba en internet de absolutamente nada, y, de todos modos, en aquella época tampoco existía la cantidad de información que existe hoy en día, tan solo ocho años más tarde. Lo único que hacía era sentarme delante del ordenador y prestar atención a lo que sucedía en la pantalla, y la evolución era evidente: poco a poco podía hacer con facilidad cosas que antes me resultaban muy difíciles.

Round One: El primer torneo

Llegado septiembre, uno de mis nuevos conocidos cibernéticos me informó de un evento que iba a tener lugar en Barcelona, mi ciudad natal: el Pride 2010. Poco sabía yo en aquel momento que la decisión de asistir a ese torneo cambiaría para siempre mi manera de experimentar el videojuego. Al parecer, era el torneo español más reconocido de juegos de lucha, y, al parecer, los que solían ganar eran los mismos de siempre, pero a mí lo único que me importaba era saber contra quién tenía que jugar, cuándo y en qué *setup*⁴ (aunque yo por aquel entonces no los llamara así todavía). Los amigos con los que había asistido al evento, ya de vuelta a casa, me comentaban «¿te has dado cuenta del revuelo que se ha armado a tu alrededor?», y lo cierto era que no, no me había dado cuenta de la de gente que

4. Conjunto de monitor y consola en el que pueden jugar una o más personas a la vez.

se agolpaba para ver la pantalla en mis combates, ni me había dado cuenta de que la gente me animaba para ganar en todos mis enfrentamientos, ni tampoco me había dado cuenta de que eliminé del torneo a un jugador veterano de la escena española, y obviamente no me di cuenta de las burlas que tuvo que soportar ese muchacho durante semanas por haber perdido contra mí —burlas que, poco a poco, fueron desapareciendo cuando todos los demás acabaron corriendo la misma suerte. Yo solo estaba feliz porque había perdido, y eso significaba que todavía tenía mucho que aprender. Y no me importaba que me nombraran *MVP*⁵ del torneo, ni me cuestionaba el origen de las presuposiciones que daban lugar a preguntas como «¿pero tú de dónde has salido?», porque para mí la respuesta era muy simple: «de mi casa».

Después de aquel torneo, por recomendación de los asistentes, me inscribí en Arcadia Fighters, el foro por excelencia de juegos de lucha en España, quienes además organizaban la mayoría de torneos nacionales, incluidos los Pride. A partir de ese momento, mi experiencia con *Street Fighter* se empezó a magnificar, en todos los sentidos.

Explicaros lo que viví durante los cuatro años posteriores a aquel torneo, una vez pasé a formar parte de la comunidad de juegos de lucha, o *FGC* por sus siglas en inglés —en concreto de Arcadia, la española—, resulta tan difícil como determinar qué copo empezó la bola de nieve.

5. Premio o mención que se le otorga al jugador más destacado en una competición, calco de deportes físicos como el béisbol o el baloncesto. Las siglas provienen del inglés *Most Valuable Player*, «jugador más valioso».

Podría empezar a contaros esta parte de la historia mencionando cómo se vulneró mi privacidad en aquel foro cuando uno de los administradores, quien al parecer quedó muy prendado de mí tras conocerme en el torneo, accedió a mis mensajes privados con la única intención de saber si mantenía contacto con otros chicos de la comunidad. Si os preguntáis cómo es posible que yo sepa esto, debo decir que él mismo me lo contó años después, ya que acabó convirtiéndose en uno de mis mejores amigos durante aquella época, y yo, simplemente, se lo perdoné, como a veces perdonamos las personas, sobre todo las mujeres, cuando aceptamos recibir menos derechos de los que nos corresponden.

Pero lo que siempre me extrañó desde un principio fue cómo mi mérito como jugadora empezó a estar ligado irremediablemente a otras personas, sobre todo parejas o exparejas, ya que poco tiempo después de entrar en la comunidad empecé a salir con un jugador bastante experimentado y, de ahí en adelante, en eventos, en retransmisiones, y en la red en general, se podían escuchar conversaciones del tipo «¡Qué nivel tan sorprendente tiene Nercromina!», «Sí, es que tal jugador es su pareja». Con todas las diferentes parejas que he tenido en mi vida activa como competidora escuché siempre el mismo discurso, no solo en España: incluso en documentales de festivales internacionales a los que asistí para competir en sus torneos de *Street Fighter* se puede escuchar a miembros de FGCs de diferentes países hablando de mi nivel en esos términos. En ocasiones hasta tuve que soportar cómo en los *casteos*⁶ de mis combates en compe-

6. Comentario en directo que acompaña la retransmisión de un deporte electrónico, generalmente en la plataforma Twitch.

tición se me atribuía el título de *pupila* para llamarlos a ellos mis *maestros*. Pero la realidad era bien distinta, ya que nací con iniciativa propia y aprendí tanto de mis rivales como ellos aprendieron de mí. Aunque en el caso de que esa atribución fuese cierta y hubiese tenido alguien de quien aprender directamente, ello no sería motivo de vergüenza y podría sentirme incluso afortunada y agradecida por la ayuda. Pero resultaba extraño e inexplicable para mí cómo por el mero hecho de ser mujer se asumiese que alguien había tenido que guiarme en el proceso, cuando a ninguno, absolutamente a ninguno, de mis compañeros de entrenamiento se les atribuyó semejante papel ni en una sola ocasión. Al parecer, el mérito del hombre era suyo; el de la mujer, se lo debía al hombre.

Pero el papel de «la novia de» no se limitaba exclusivamente a la competición: únicamente con algunos compañeros de la comunidad francesa sentí que no se me trataba como si yo fuera propiedad de otra persona. Hasta en países tan modernos como en Suecia, cuando un grupo de españoles viajamos allí para competir en la Dreamhack Winter de 2013, me sentí extraña en su comunidad: parecía como si no considerasen apropiado dirigirse a mí directamente, con normalidad, como si yo fuera una más, mientras se esforzaban en integrar a mi pareja o al resto de compañeros de viaje. Y fue precisamente la ausencia de ese sentimiento, el de ser una más, el que supuso mi gran y profunda frustración a lo largo de toda mi trayectoria competitiva en *Street Fighter*.

Puede parecer estúpido, y hasta contradictorio, ya que se supone que cuando compites buscas destacar, pero si algo aprendí en aquellos años es que durante el trayecto necesitas tener la sen-

sación de que hay algo (llámalo amigos, familia, personas, sociedad) que te sustenta, que te acoge, que te acepta tal y como eres, ganes o pierdas y aunque tengas un mal día. Los videojuegos son algo competitivo, pero también son algo social, y es muy difícil, diría que casi imposible, tener ese sentimiento de *integración* cuando sientes que tu discurso siempre es distinto al de los demás, cuando ves que se te juzga de forma diferente a los demás por hacer las mismas cosas, cuando no tienes referentes que te ayuden a entender lo que estás viviendo, porque, por los motivos que sean, eres de las primeras en recorrer este camino. Fue en aquella época, cuando más lo necesitaba y cuando menos lo tuve, que descubrí lo importante que es conectar y, sobre todo, sentirte identificada. Por eso, explicaros la siguiente parte de la historia me va a resultar de las cosas más difíciles que he hecho en mucho tiempo, porque constantemente voy a sentir, como siempre sentí, que me estoy justificando.

Como ya os he contado, muchas personas reaccionaban sorprendiéndose al verme jugar, algo que, como también he mencionado, al principio en cierta manera me alegraba, pues significaba que yo era mejor de lo que se esperaban. Pero, al poco tiempo, empecé a acostumbrarme a recibir aquella reacción, y cada vez la entendía menos. ¿Qué tenía de sorprendente que yo, una persona, estuviera haciendo lo mismo que ellos, también personas? Desde pequeña nunca tuve la sensación de que hubiese algo en la vida que yo no pudiese hacer: mis padres, como todos los padres, cometieron errores al criarme, pero ese no fue uno de ellos. ¿Por qué toda esta gente parecía haber visto algo irreal, algo imposible, un *unicornio*, un *ser*

mitológico,⁷ por el hecho de que yo estuviera haciendo lo que otro ser humano ya había demostrado que se podía hacer? Solo utilizamos el cerebro al jugar, por lo que nuestra habilidad en ello no depende de que seamos más altos, ni más fuertes: aprender en cualquier videojuego no es más que pura observación y práctica. Además, aunque corriera la voz de que yo sabía jugar, comúnmente se solía interpretar como que jugaba bien «para ser una mujer», por lo que, aun cuando mis oponentes iban sobre aviso, seguía habiendo lugar para la sorpresa. Esa actitud paternalista se daba tan por sentado en cualquier ambiente que llegué a encontrarme en situaciones en las que jugadores de diferentes países quisieron elogiar mi habilidad diciéndome «eres buena» y, para evitar dar a entender que lo hacían desde esa perspectiva, añadían «pero como un hombre».

Cuando no me encontraba con esas reacciones *supuestamente* positivas, tenía que lidiar con quienes no veían el verdadero valor de mi habilidad, lo que me hizo tener que escuchar en infinidad de ocasiones que todo lo que conseguí en aquella época fue por el simple hecho de ser mujer, y es aquí donde empieza a complicarse la historia.

7. Apodos que suelen utilizarse de manera frecuente en internet al hablar de mujeres que juegan a videojuegos a nivel alto, debido a lo raro que resulta encontrarlas y con el añadido de ser consideradas un elemento de fantasía, como si por ser algo poco frecuente fuesen también algo inviable de existir.

Round Two: El paso a profesional

Un año después de empezar a competir en torneos nacionales, en los que poco a poco fui consiguiendo ocupar de forma consistente las primeras posiciones, un representante del equipo francés WatchDa-Match (conocido también como WDM) y el jefe del equipo se presentaron en el torneo de *Street Fighter IV* de la Dreamhack Valencia de 2011, en la que me inicié como comentarista debido al alto nivel que había conseguido en el juego y a que se me podía considerar una persona carismática para el público; algo curioso a destacar de aquella retransmisión es que no hubo cámaras, solo micrófonos. Dreamhack me había llevado a Valencia, lo cual me permitía formar parte de un torneo que de otra manera me hubiese perdido por motivos económicos, pero con la condición de que me debiera exclusivamente a mi trabajo, lo cual significaba que no podía competir en el torneo. Aun así, aproveché cualquier momento que tuviese libre para jugar contra Cuongster, el representante francés, y el resto de jugadores de la comunidad española bajo la atenta mirada de Julien, el jefe de WDM, y, aquella noche, mientras mis compañeros de afición bebían y bailaban en la terraza donde estábamos celebrando que un francés había venido a llevarse el dinero de nuestros premios, yo hablaba en inglés con nuestros visitantes, contándoles la rabia que me daba que el barrido de Akuma, el mejor ataque que tenía este personaje, dejara tan solo en *-6 frames de recovery en block, lo cual me impedía castigarlo con el Ultra de Cammy*.⁸ A la semana siguiente me llegó una

8. Aspectos muy técnicos de *Street Fighter IV* que solo jugadores experimentados dominan con facilidad.

propuesta oficial para entrar a formar parte de WatchDaMatch.

Esta noticia no sentó bien al resto de la comunidad española, ni siquiera a los miembros más cercanos a mí: parecía que les hubiese robado aquella oportunidad a alguno de ellos, y, con cada uno de mis siguientes logros, esa sensación fue acrecentándose cada vez más. Por otro lado, ser aceptada por el resto del equipo francés tampoco iba a ser tarea fácil.

Mi primer torneo bajo el nombre de WDM Nercromina sería también mi primer torneo internacional: la World Game Cup 2012 en Cannes, el torneo europeo más importante por aquel entonces. Julien me había invitado a París una semana antes para entrenar con el resto del equipo, ya que la intención de asistir a aquel torneo, y del viaje en general, no era ganar sino potenciar mi aprendizaje. Pero, además, aunque yo en aquel momento no lo sabía, entrenar con mis compañeros no sería únicamente en beneficio mío, sino que era también la manera que Julien tenía de justificarles mi incorporación al equipo, ya que esta había sido recibida con gran escepticismo: todos mis futuros compañeros, sin haber llegado a conocerme todavía, pensaron que tanto Julien como Cuongster, de forma inconsciente, habían sobrevalorado mi habilidad al verme jugar por ser una mujer; no creían que fuese cierto lo que estos aseguraban haber visto en su viaje a España, y para creerles necesitaban pruebas.

Así que aquella semana en París me alojé en casa de Julien, y, cada día, un miembro de WDM diferente vino a visitarnos y a jugar contra mí. Jugadores como Evans, Luffy, 2pac, Malé. Uno de ellos ostentaría el récord europeo de mejor posición en un EVO,⁹ top 16,

9. *Evolution Championship Series*, abreviado como EVO, es un torneo de juegos de

hasta que otro de ellos se lo arrebatara ganando el torneo y convirtiéndose así en el primer europeo en hacerlo. Los años de francés que hice en el instituto me fueron más que suficientes para entender las conversaciones posteriores a las partidas, aunque simplemente observando el lenguaje no verbal hubiese bastado. Estaban verdaderamente contentos, y, sobre todo, nuevamente, sorprendidos. Todos, uno a uno, día tras día, acababan dándole la razón a Julien, compartiendo con él la opinión de que ficharme para el equipo había sido una buena decisión.



Foto de la división de Street Fighter IV del equipo WatchDaMatch en la World Game Cup, Cannes, 2012.

lucha que se lleva a cabo anualmente en Las Vegas, Estados Unidos, cuyo ganador adquiere la categoría de campeón mundial en su respectivo juego.

Después de aquella semana en la que, sin que yo me diera cuenta, se había estado valorando de mí aspectos como mi habilidad, mi actitud hacia el juego, o mi verdadero interés para estar en el equipo, nos juntamos todos para viajar de París a Cannes en un tren de alta velocidad, y, a partir de ahí, mis compañeros de WatchDa-Match se convirtieron verdaderamente en eso, en mis compañeros: me trataron como a una más, aun con nuestras diferencias —incluido el idioma—, y jamás tuvieron el menor gesto de condescendencia hacia mí. Me respetaban, tanto como yo les respetaba a ellos.

Lo que siguió a aquel viaje fueron dos años muy intensos representando los valores de WatchDaMatch y de sus diferentes patrocinadores, los cuales eran cada vez mayores en número y en importancia. Dos años en los que viajé a muchos torneos, logré muy buenas posiciones y llevé a cabo muchas iniciativas, sobre todo para la comunidad española: el *RetoMeristation*, el programa *La Hora de las Tortas* en la LVP,¹⁰ colaboraciones en torneos tanto retransmitiendo como organizando, infinidad de tutoriales y escritos sobre teoría de juego o actitud ante el aprendizaje... Dos años en los que, como ya os avanzaba, cuanto más aumentaban mis logros y mis esfuerzos por la comunidad, más aumentaban las críticas. Críticas que no eran, ni pretendían ser, constructivas: se me acusó de amañar torneos, de hacer favores sexuales a determinados jugadores u organizadores de eventos, se acusó a mis parejas de dejarse ganar para que yo pudiera avanzar en los cruces de los torneos.

Todo era mentira, pero mi nombre empezó a verse unido a

10. Abreviatura de *Liga de Videojuegos Profesional*, plataforma de referencia de los deportes electrónicos en España.

una nube turbia de «algo extraño», algo que no era normal, algo que necesitaba mayor explicación que la que los simples hechos demostraban, y muchas personas empezaron a dudar de mí. En momentos tan delicados yo también me equivoqué, y cometí el mayor error que uno puede cometer en internet: alimentar al *troll*, o al *hater*. En ocasiones perdí la paciencia y me enzarcé en discusiones que, como aprendí más tarde, no llevaban a ningún lugar. Yo misma, tratando de desmentir aquellas acusaciones falsas, les di más fuerza. Me justifiqué demasiado. Los hilos de Arcadia en los que comentaba se llenaban automática y desproporcionadamente de comentarios, de visitas. Se me acusó de estar *enferma*, de ser una *neurótica*, se me llamó *juguete roto*. Cuando recurría a los administradores del foro, quienes eran, supuestamente, mis amigos, estos no querían defenderme de forma demasiado evidente para no ser acusados de favoritismos, de *white knights*,¹¹ de *pagafantas*, de *social justice warriors*,¹² o de cualquier otro estúpido término del estilo. Yo, en cierta manera, me sentía responsable de lo que me estaba ocurriendo, por eso traté de entender y respetar que intentasen ser imparciales, aunque el acoso sostenido de cientos de personas hacia una sola no tuviese nada de imparcial. Además, quería protegerles: no quería que se expusieran, por mí, a

11. En español, *caballero blanco*; mote utilizado en internet para despreciar a los hombres que apoyan a mujeres en la defensa del feminismo, sobre todo queriendo dar a entender que únicamente le dan la razón a la mujer para tener la oportunidad de iniciar una relación sexual o amorosa con ella.

12. En español, *guerrero de la justicia social*, también abreviado como *SjW*; mote utilizado en internet para mofarse de las personas que alzan su voz en contra de injusticias sociales como el machismo, el racismo o el *bullying*, acusándolas de sentirse mejores que los demás para creerse en capacidad de dar lecciones.

la posibilidad de sufrir lo mismo que yo; aunque ellos no estuvieran haciendo el mismo esfuerzo por protegerme a mí.

Aparte de desmentir rumores o de impulsar infinidad de iniciativas en beneficio de la comunidad, otro motivo que me llevaba a escribir en aquel foro donde se concentraba todo el circuito competitivo de juegos de lucha en España era señalar y denunciar el machismo que veía y que sufría en la FGC, incluida la española. Tampoco aquellas discusiones llegaron nunca a buen puerto: se me acusaba de malinterpretar las cosas, de exagerarlas, de no hacer auto-crítica; porque, ya sabéis, *si a una le dicen cosas malas algo habrá hecho para merecerlas*. Las mismas personas que me decían «eso es que quiere follarte» cuando les contaba que un jugador de renombre había contactado conmigo para un nuevo equipo que estaba montando. Las mismas personas que, cuando les contaba que en un torneo internacional un jugador me había perseguido por todo el evento mirándome fijamente, lo que, temiendo por mi seguridad, me llevó a pedirle a un amigo que me acompañase de vuelta al hotel, empatizaban más con aquel chico porque, ya sabéis, *quizá al pobre le cuesta y no sabe una mejor manera de ligar*. Esas mismas personas eran las que me recriminaban que en realidad yo debería haber sido extremadamente feliz durante todo aquello, pues tenía un patrocinador —vete a saber si por mérito propio o por ser mujer—, la gente hablaba de mí —no importaba si bien o mal, si lo que decían era verdad o mentira—, atraía sexualmente a muchos hombres y no me faltaba sexo si yo no quería —aunque sintiese que nadie me entendía y que no podía compartir con nadie mis inseguridades—, tenía fans y eso significaba que alguien aparte de mi madre me quería —aunque tuviera también

haters y estos fueran además muy pesados—, y me estaba dedicando profesionalmente a lo que todos ellos deseaban dedicarse —por lo que mis posibles preocupaciones personales o familiares no importaban. Si elegía, *elegía*, quejarme en esas circunstancias, era porque, ya sabéis, *las mujeres queremos llamar la atención*.

Al principio hubo quien se molestaba en pronunciarse para defenderme y apoyarme, pero la marabunta de *haters* se les echaba encima y poco a poco las personas más sensatas y conciliadoras se fueron viendo silenciadas y apartadas en una comunidad que siempre fue considerada muy tóxica. Las discusiones a veces llegaron a tal extremo que, en más de una ocasión, para terminar con la discordia se optaba por expulsarme a mí del foro bajo el argumento de que «era por mi propio bien», y porque era más fácil excluirme a mí que a media comunidad, independientemente, al parecer, de quién estuviera teniendo el comportamiento inadecuado.

Toda aquella negatividad acabó pasándome factura y, a la par que vivía esas situaciones, empecé a desarrollar algo completamente nuevo para mí: pánico escénico. Salir en un *stream*¹³ compitiendo ya no suponía simplemente jugar a un videojuego: mi cerebro daba vueltas a infinidad de situaciones, pensamientos, puntos de vista, probabilidades. Temía cometer errores jugando y dar la razón a aquellas personas que decían que no merecía todo lo que había conseguido, o quitarles la razón a aquellas que hasta entonces sí habían confiado en mí. Todo me agobiaba. La naturalidad del principio dio paso a un exceso de pensar las cosas, de temer las consecuencias

13. Retransmisión en directo de un videojuego, generalmente en la plataforma Twitch, que ofrece además la posibilidad de chat en vivo.

de todo, de plantearme «si yo hiciera esto, ¿cómo le darán la vuelta para desvirtuarlo?». Borré mi cuenta de Twitter, dos veces: me di cuenta de que a la mayoría de los miles de seguidores que llegué a acumular en mis dos intentos de abrirme al mundo, lo que les interesaba no era yo, Nerea, sino ese ideal, esa fantasía-fetiche de mujer *gamer*. Mis verdaderas ideas y opiniones no interesaban: me pedían fotos, me decían que les gustaba más con el pelo largo y que no tenía que habérmelo cortado, me preguntaban quién me había enseñado a jugar (porque, ya sabéis, *no podía haber aprendido sola*), negaban el machismo tanto en la *FGC* como en la sociedad. Tuve que dejar de seguir a muchas personas relacionadas con los videojuegos, especialmente los de lucha, porque para un comentario a propósito del juego tenía que leer cinco en los que se trataba a la mujer como objeto sexual o como trofeo.

Por desgracia, tampoco encontré aliadas en aquella época: las pocas mujeres que se interesaban entonces por los juegos de lucha se sumaban a las filas ideológicas de nuestros compañeros negando que a su alrededor hubiese un machismo que en realidad no habían sabido detectar todavía. A veces, a pesar incluso de no tener conocimientos técnicos del juego, se dedicaban a menospreciarme con comentarios del estilo de que «yo no era para tanto»: el patriarcado les había inculcado el discurso misógino de que las mujeres tenemos que competir entre nosotras para recibir la atención exclusiva de los hombres, por lo que el diálogo en aquellas situaciones tampoco llevó a ningún lugar.

Ante este panorama, empecé a encerrarme en mí misma. Sentí, durante mucho tiempo, que nadie me entendía. Al ver que no

recibía el *feedback* que esperaba, o que me hubiese gustado recibir, dejé de tener fe en conectar con los demás. Toda persona cercana a mí, por buenas que fueran sus intenciones, siempre vería el problema desde fuera: para ellos todo era más práctico, más simple, menos emocional. Ellos no sentían esa rotura interna que se había producido en mí, ese «no pertenecer a este mundo» que me había desgarrado por dentro, convirtiendo una de las cosas que más amaba en una fuente inagotable de frustraciones y dolor.

Ya no jugaba regularmente, y, si alguna vez jugaba *online*, era bajo una cuenta anónima, recurso al que nos vemos obligadas a recurrir muchas mujeres con tal de poder jugar tranquilas, libres de acoso, de desprecio y de sexualización. Los torneos se habían convertido prácticamente en mi único contacto con el juego, pero, incluso sin entrenar y bajo toda aquella presión psicológica, mis resultados seguían en ascenso. Empecé a alcanzar buenas posiciones en torneos internacionales importantes, y la comunidad mundial empezaba a conocerme: los jugadores japoneses con los que todo el mundo quería hacerse fotos me pedían fotos a mí, las personalidades más relevantes en Estados Unidos analizaban mis combates en sus redes sociales alabando mi técnica y mis decisiones. Pero yo ya había interiorizado el discurso, y, aunque mis resultados demostrasen que me equivocaba, una parte de mí temía que esas personas no me estuviesen juzgando con imparcialidad: viví infinidad de momentos positivos en aquella etapa de mi vida, pero la *nube* siempre lo empañaba todo; me había convertido, yo misma, en mi primera detractora. Por eso, finalmente, decidí dejar WatchDaMatch; no soportaba más la presión.

Final Round: El último combate

Mi entusiasmo por el juego había decaído enormemente. Me resultaba difícil jugar porque ya no veía personajes, veía personas: todo en el juego me recordaba a algo, a algo cargado de emociones aún no procesadas, a nudos sin deshacer en el estómago. Había dejado la universidad porque no podía concentrarme, y me dedicaba a trabajar y a tratar de despejar mi mente. Desaparecí durante meses, pero el odio y la envidia y el menosprecio seguía presente en una comunidad a la que hacía mucho yo ya no pertenecía.

Pensé que nada me sacaría de aquel letargo, pero un día llegó la noticia de que Daigo Umehara, la leyenda, la Bestia, volvía a Europa después de mucho tiempo, y, simplemente, no podía retirarme sin haber jugado contra él. Así pues, pedí unos días libres en el trabajo y me dirigí a la Dreamhack Winter 2013, en Suecia. Toda la banda japonesa se presentó en aquel torneo, clasificatorio de algo, no lo recuerdo, pues no era lo que me interesaba. Yo solo quería darle la mano a mi ídolo y jugar contra él, aunque fuera una partida de *free-plays*,¹⁴ pero tuve la gran suerte de poder hacerlo durante el torneo, con la magia que ello conlleva. Al enfrentarme a él, esta vez sin siglas de un equipo delante de mi nombre, en representación exclusiva de mí misma, mi única determinación era la de disfrutar del combate contra la mente que tanto admiraba, pero, por increíble que siga pareciéndome aún hoy, salí victoriosa en un combate de dos. En aquel torneo también derroté a jugadores consagrados por el camino,

14. En castellano, *partidas libres*; partidas fuera de competición en las que no hay nada en juego, cuyo único propósito es aprender o simplemente disfrutar.

y me planté como dura oponente ante Xian, campeón del EVO de aquel año, pero mi combate contra Daigo fue el que llegó a la página principal de la web EventHubs, portal de referencia internacional de juegos de lucha, y fue lo más comentado de la jornada.¹⁵

La propia publicación de la noticia, obviando el debate que se generó únicamente por la decisión de remarcar mi género en el mismo título, fue sujeta a escrutinio: no quedó claro si publicarla era sexista y normalizar esa victoria era lo más feminista que podía hacerse, o al revés, si publicarla ayudaba a romper barreras machistas y mostraba cómo las mujeres también podíamos estar ahí arriba. También se cuestionó el *casteo* de aquel combate, llevado a cabo por F-Word —considerado por aquel entonces de los mejores jugadores en Europa—, ya que este mostraba un gran interés en que yo ganara y se esforzaba por dar a entender la gran jugadora que era, la gran habilidad que tenía. Para los que vieron la retransmisión entera, el motivo era muy claro: fui yo quien le eliminó del torneo en la partida anterior, pues fue en mi combate contra él que me disputé la probabilidad de avanzar en los cruces y hacer frente a Daigo como siguiente rival. F-Word, un chico de unos treinta años, negro, de metro noventa, había expresado públicamente en más de una ocasión la humillación que suponía para él perder contra una mujer, y, al encontrarse en esa tesitura, sintió la necesidad de destacar lo extraordinario de mis habilidades, después de haber estado llorando durante toda la

15. *Daigo vs. female Cammy player, Nercromina, Ixion's Dan battles Gamerbee, Ryan Hart, Tokido, and more - DreamHack Winter 2013 replays*; en <<https://www.eventhubs.com/news/2013/dec/09/daigo-vs-female-cammy-player-nercromina-ixions-dan-battles-gamerbee-ryan-hart-tokido-and-more-dreamhack-winter-2013-replays/>>

retransmisión posterior a su derrota contra mí por lo mal que lo tenía su personaje contra el mío, por cuánto tiempo llevaba sin entrenar en condiciones, etcétera. F-Word no era el único jugador del círculo londinense que al parecer interpretaba la realidad en esos términos: compañeros de su comunidad habían eliminado deliberadamente partes de vídeos en los que yo les ganaba en torneos para que el resto del mundo no lo viese. Pero volviendo a la Dreamhack Winter, lo parcial de la retransmisión no fue lo único turbio en aquel torneo.

Aún en la fase de *pools*¹⁶, al principio del evento, se programó uno de mis combates en *stream*. Esto no se debía a mi habilidad, pues en la fase de *pools* no suele haber combates destacables porque los mejores jugadores están esparcidos entre todos los grupos, pero tampoco era algo aleatorio: los encargados de las retransmisiones se ven en el deber de ofrecerle a su público lo que este quiere ver, y, al menos por aquel entonces, tenían muy claro que, aparte de buenos combates, el público quiere ver *mujeres*. Es por este mismo motivo que las ligas femeninas, sobre las que reflexionaré más adelante, existen a día de hoy en el mundo de los *esports*, cuando, a diferencia de los deportes físicos, no hay barreras reales que separen a hombres de mujeres a la hora de competir. Teniendo en cuenta esta mentalidad, sin siquiera plantearme otra alternativa a lo lógico y razonable (al menos para mí, pero no obviamente para el patriarcado), en la retransmisión de la Dreamhack Valencia de 2012 cometí el «error» de no programar en *stream* ningún combate de otra chica que había

16. Fase inicial de un torneo en la que los jugadores se dividen en varios grupos, todos los participantes de cada grupo juegan entre ellos, y aquellos con mayor número de victorias en cada grupo avanzan a la siguiente fase.

en activo en la comunidad por aquel entonces, y, cuando el dueño de la retransmisión la vio por el evento, me preguntó por qué no había elegido ningún combate de ella para retransmitir, a lo que yo le contesté, con toda la naturalidad del mundo, que no era buena; su respuesta, para mi sorpresa, fue que eso daba igual. Y, en Suecia, al parecer, las reglas eran las mismas.

Cuando el organizador se acercó a comunicarme que mi primer combate en el torneo sería en *stream* le dije, con total normalidad, que prefería que este no se retransmitiera, a lo que me contestó que eso no era posible, algo absolutamente inconcebible ya que cuando uno se inscribe en un torneo de esa categoría, donde la inscripción cuesta 60 €, tú no tienes la obligación de jugar en ningún *setup* determinado, y en todo caso son cosas que deben hablarse y negociarse con el rival por cuestiones de «juego psicológico», recurriendo al *janken*¹⁷ en caso de desacuerdo. Discutí brevemente con el organizador hasta que, en vista de lo inútil del debate, acabé exclamando «pues nada, ¡pongamos tetas en el *stream*!» mientras él se reía a carcajadas.

Di una vuelta por el evento buscando al que en aquel entonces era mi pareja y compañero de viaje en casi todos los torneos, e indignada le expliqué lo que me había sucedido. A alguno de los dos se nos ocurrió que me dirigiera directamente al jefe del *stream*, con

17. Apócope del término japonés *Jan-ken-pon*, juego conocido en español como piedra-papel-tijera. Debido al origen asiático de los juegos de lucha, además de la importancia del *Jan-ken-pon* en la cultura japonesa, se utiliza este recurso para tomar decisiones a suertes en las competiciones, manteniendo además su nombre en japonés.

quien yo había trabajado en más de una ocasión y con quien mantenía una relación muy sana y respetuosa, así que me dirigí a la zona de cableado buscando a James, dueño del stream Armshouse, y le dije, con toda mi seriedad y preocupación: «James, no quiero salir en el *stream*». Me miró a la cara durante un momento, y, sin mayor problema, me contestó: «Vale». Pero tras escuchar aquello no pude relajarme, ya que a mi derecha acababa de aparecer el organizador del evento que me había intentado obligar a salir en directo, quien al parecer había seguido mis pasos por el local hasta llegar al rincón de James, y tras su respuesta empezaron a discutir entre ellos. Al final James decidía, así que aquel combate no se retransmitió, igual que tampoco se retransmitió mi combate contra F-Word porque así lo pidió él. Cuando les conté esta historia a amigos y conocidos que estaban en aquel torneo me sorprendió que todo el mundo parecía tener más curiosidad por saber por qué yo no quería salir en el *stream* que por la injusticia de que se me hubiese intentado forzar a hacer algo que yo no quería simplemente por ser mujer.

No quería salir en el *stream* porque tenía la determinación de hacer un buen torneo, sabía que seguramente sería el último torneo en el que participase, y estaba convencida de que podía hacerlo bien; y así fue. Que se retransmitiera uno de mis primeros combates, cuando aún estás en frío y con la mitad del cerebro en otra parte, no iba a ayudarme a ello; el pánico escénico no es agradable de vivir, y menos sin calentamiento. De hecho, en España esta debilidad mía era conocida, y por ello tenía que jugarme al *janken* que cada una de mis partidas se jugase sin grabar. También se me cuestionó por qué después, ante Daigo, sí que accedí a salir en la retransmisión, y no



Fotograma del enfrentamiento entre Nercromina y Daigo en la Dreamhack Winter, Suecia, 2013

solo es más comprensible que un combate del Top 16 tenga que ser retransmitido, sino que salir en *stream* contra Daigo suponía guardar para siempre en vídeo el recuerdo de aquella experiencia. Además, me daba lo mismo si perdía de forma apabullante: era Daigo, y yo había tenido la suerte de jugar contra él.

Pero yo no tenía, ni tengo, por qué darle a nadie todas estas razones de mis ganas o ausencia de ellas para salir en una retransmisión; no quería hacer algo en un momento determinado, y punto. Tuviese mis razones o no, fueran estas más o menos válidas, nadie debería obligarme a ello, igual que nadie obligó a F-Word, independientemente de sus motivos. Lo más irónico de la situación fue cuando, al volver a España, vi que tenía una solicitud en mi Facebook personal: el organizador que me había intentado forzar me había mandado un mensaje dándome la enhorabuena por mi combate

contra La Bestia, y, entre elogios, se reconoció nuevo fan mío, así como me hizo saber que podía contar con él de cara a nuevos proyectos. Preferí tomármelo a risa, pues estaba cansada ya para nada más.

Ese fue mi último torneo. Un par de meses después actualizaron *Super Street Fighter IV Arcade Edition v2012*, en el que me había desarrollado como jugadora, a la nueva versión, *Ultra Street Fighter IV*. Cambiaron mecánicas de mi personaje y del juego en general, y yo ya no tenía ganas de aprender de nuevo, nada me motivaba a seguir adelante con aquello. Así que cuando me invitaron a retransmitir la Dreamhack Summer 2014 en Suecia preferí únicamente *castear*, aunque desde la organización me diesen la opción de participar también en el torneo si quería. Infiltration, otra leyenda del *Street Fighter*, asistiría, así que con jugar unos *freeplays* con él me di por satisfecha de la experiencia, recogí mis maletas, y volví a Barcelona de forma definitiva.

Los años posteriores me dediqué a ponerme en orden, por dentro y por fuera. Retomé mis estudios, continué trabajando, pero ya nada era lo mismo para mí. Siempre había sido una persona muy abierta, y ahora me costaba sincerarme con los demás: cargaba un historial de demasiadas desilusiones. La experiencia que había vivido me separaba aún más del resto, mi realidad ya era diferente. Lo único que me mantuvo a flote durante aquella dura etapa de recuperación fueron mis ganas de seguir peleando por todo lo que considerase digno de defender, y mi vida y mi experiencia eran algunas de esas cosas. Gracias a todo ese trabajo interior que hice, hoy soy capaz de escribir esta historia.

Una experiencia universal

Pero lo peor de todo es que mi historia no es la única tintada de manchas en el mundo de los *esports*. No he sido la única a la que se ha cuestionado, ni la única que ha sufrido por todo lo que conlleva estar en el ojo del huracán. Solo hablando de juegos de lucha puedo mencionaros infinidad de jugadoras que han sufrido acoso de un modo u otro, como es el caso de SherryJenix, quien sufrió acoso sexual en un reality de juegos de lucha retransmitido en Estados Unidos; o de VikkiKitty, quien fue asaltada sexualmente por un compañero mientras dormía en el hotel la noche previa al comienzo del EVO 2016; o de Kayane, quien ha tenido que recurrir a la justicia para evitar que un acosador obsesionado con ella la persiguiera físicamente a todas partes mientras le mandaba mensajes amenazadores por Twitter; o de Burnyourbra, o de Milktea, quienes abandonaron la competición porque, igual que yo, no podían soportar la presión, y quienes, sobre todo, sufrieron la misma falta de comprensión y apoyo por parte de sus respectivas comunidades.

Pero, dentro de lo que cabe, las aficionadas a los juegos de lucha contamos con una ventaja respecto a otras compañeras: no necesitamos un equipo que nos apoye y con el que tengamos que entendernos, como es el caso de juegos cooperativos como *League of Legends*, *Overwatch* o *Call of Duty*. A pesar de toda aquella presión, yo nunca dependí de nadie para ir a un torneo u otro, no tuve que ponerme de acuerdo con otras personas para hacer mi camino y defender lo mío. Por este motivo, y a pesar de que siempre me mostré muy contraria a las ligas femeninas ya que las consideraba un techo

de cristal autoimpuesto, en el contexto de los juegos cooperativos acabé entendiéndolas como un mal necesario, al menos hasta que la situación de la mujer en el mundo de los deportes electrónicos se normalice y dejen de ser necesarios esos espacios. Porque esa diferencia respecto a juegos individuales como los de lucha es lo que hace que jugadoras como Geguri lo tengan aún más difícil para prosperar profesionalmente en juegos como *Overwatch*. Si el hecho de que pongan en duda tu habilidad no era suficiente, necesitar un equipo que te apoye para poder salir adelante es otro de los males que esta joven coreana, como muchas otras, ha tenido que batallar.

Como ya os avanzaba Marina Amores en su capítulo, Kim Se-yeon, conocida como Geguri, es una jugadora de *Overwatch* que se vio envuelta en una desagradable polémica en el año 2016: durante la retransmisión de una competición de *Overwatch* demostró lo precisa que podía llegar a ser en este juego, habilidad que la había llevado a posicionarse primera en los rankings con su personaje, Zarya. Pero, al parecer, «internet» no podía creerse que Geguri tuviera tal habilidad, por lo que fue acusada de hacer trampas utilizando *software* para apuntar al rival automáticamente. Geguri negó dichas acusaciones, pero, un tiempo después, en vista de que sus rivales en competición se negaban a enfrentarse a ella alegando que era una tramposa, se tuvo que llevar a cabo una prueba retransmitida desde un estudio monitorizado para demostrar que el mérito de esa precisión era de Geguri. El evento tuvo tal repercusión que hasta Blizzard, los creadores del juego, se pronunciaron al respecto en favor de la jugadora despejando cualquier duda sobre su honestidad. Tras aquel incidente, la reputación de la coreana quedó libre de especulaciones y su habi-

lidad en *Overwatch* es mundialmente reconocida. Por este motivo, en la presentación de los equipos participantes de la *Overwatch League* de 2018, la sorpresa fue general cuando, a pesar de ser considerada una jugadora extraordinaria, Geguri brilló por su ausencia. Cuando se les preguntó a responsables de los diferentes equipos por los motivos para no contar con ella en sus formaciones, las respuestas de todos ellos fueron similares: los problemas que suponía tener a una chica conviviendo en las *gaming houses*,¹⁸ la posibilidad de que se pudiese poner en duda al equipo por fichar a Geguri como maniobra publicitaria, la importancia de que, además de la habilidad individual de cada jugador, entre todos los miembros del equipo hubiese química a la hora de jugar. En sus respuestas, al menos, eran capaces de reconocer el problema: a pesar de que *Overwatch* cuenta con una base de jugadoras femeninas muy amplia, llegar a competir profesionalmente supone un camino más difícil para ellas, pero ninguno de los equipos parecía querer tomarse la molestia de intentar arreglar esa situación. Por suerte, tan solo un mes después, el equipo Shanghai Dragons anunció la incorporación de Geguri a su formación, convirtiéndola así en la primera mujer en la *Overwatch League*.

¿Cambiará el curso de la batalla?

Quiero creer que la situación seguirá mejorando con el tiempo, aunque sea despacio. Quiero creer que cada vez hay más mujeres,

18. Casas, normalmente con toda serie de lujos y equipaciones, en las que viven los equipos de jugadores profesionales para poder entrenar conjuntamente.

o que al menos son más visibles, delante de sus pantallas, esforzándose por mejorar día tras día para que se las tenga en cuenta, como llevamos siglos haciendo en muchos otros campos. Quiero creer que pronto llegará el día en que cuentos como el mío, como el de Geguri, se conviertan en problemas del pasado y que la situación se acabará normalizando, que al mirar al pasado veremos estas situaciones como algo inexplicable y que jamás tendría que haber sucedido.

Por mi parte, me quedo con la satisfacción de todo lo que logré en mi etapa competitiva, que no fue poco, aunque siempre me quedará la duda de lo lejos que podría haber llegado de haber podido ser simplemente un *challenger* en lugar de una *female challenger*,¹⁹ sin haber tenido que sufrir las consecuencias de vivir en una sociedad machista, sin haber sentido esa presión de, como lo define la ciencia, la amenaza del estereotipo: el miedo a confirmar los prejuicios de los demás. Por ahora, he retomado las clases de karate —no me falta mucho para cinturón negro— y he empezado a jugar a *Tekken 7*: nunca exploré los juegos de lucha 3D, por lo que tengo —como a mí me gusta— mucho que aprender. Pero volver a competir está lejos de mis planteamientos hoy en día, y puede, de hecho, que no vuelva a competir en un videojuego jamás. Si algún *fighting*²⁰ nuevo me enamorase podría planteármelo, pero mis ganas tendrían que ser

19. En castellano, «oponente»; nombre anónimo que recibe un nuevo rival en los juegos de lucha. *Female*, «femenino» en inglés, para diferenciar cómo los rivales nos perciben de forma diferente por ser mujeres y dejamos de ser un oponente anónimo para pasar a ser un oponente mujer, con los prejuicios que ello conlleva.

20. Del inglés *fighting game*, «juego de lucha», término coloquial para referirse a este género de videojuegos.

el triple que cuando comencé, porque ahora ya sé lo que me espera en el camino. No se repetiría la misma historia: tras la experiencia, y también con el simple paso de los años, soy más madura, más resiliente, y más independiente, pero también sigo siendo humana, y no soy invulnerable. Pero si vosotras tenéis ese ímpetu, guardáis esas ganas de demostrar de lo que sois capaces, y soñáis con el triunfo de convertirlos en las mejores en aquello que decidáis serlo, os animo con todo mi corazón a que sigáis adelante, y luchéis, como hice yo, hasta que no os queden fuerzas. Y así, poco a poco, quizá vayamos conquistando el lugar que merecemos. No será fácil, ni agradable, y puede que tengáis el deseo de abandonar en más de una ocasión, pero, para esos momentos, os dejo este consejo, y espero que os sirva para recuperar el aliento cuando más falta os haga: nunca dejéis que los demás definan vuestros límites.