

# La inclusión de género en los videojuegos de deportes

escrito por Montse Cecilia | agosto 14, 2019



La inclusión de género en los deportes aún sigue siendo un desafío y más si se combina el campo del deporte con los videojuegos. Es decir, si las jugadoras tienen grandes desafíos por superar las barreras de género en los videojuegos, pongamos, por ejemplo, que son jugadoras de videojuegos de deportes: esta barrera se ve afectada de tal manera que puede reforzarse aún más.

El pasado 4 de agosto fue publicado un artículo en la revista [Games and Culture](#) bajo el nombre [Balancing Gender](#)

*Identity and Gamer Identity: Gender Issues Faced by Wang 'Baize' Xinyu at the 2017 Hearthstone Summer Championship*, que trata sobre este tema.

Basándose en un análisis cualitativo, analiza la experiencia de la jugadora Wang 'Baize' Xinyu en el Campeonato del videojuego Hearthstone de 2017. En los tres años de la historia del juego, Baize se convirtió en la primera mujer en competir en un evento, pero a cambio lo que recibió fue un recibimiento negativo por parte de los competidores y los espectadores. En lugar de centrarse en los logros de la jugadora, los ignoraron y pusieron como foco de atención su género, el ser mujer.

Las conclusiones que sacaron los autores del artículo fueron que en este campo, aún dominado en gran parte por los compañeros masculinos, las barreras de entrada se ven reforzadas, lo que fomenta la existencia de sexismo en estos ámbitos y la marginación de las mujeres como grupo social, haciéndolas invisibles.

Obviamente, es una cuestión en la que seguir trabajando para alcanzar la mejora.