**Logitech G Challenge 2020 busca aumentar el porcentaje de jugadoras de eSports en LATAM**

Los eSports siguen ganando terreno a nivel mundial por ser un deporte que ha representado una manera de socializar y una forma de entretenimiento durante los últimos meses de confinamiento, pues cualquiera puede participar y no existe una barrera generacional para poder sumarse.

Algunos torneos se han llevado a plataformas digitales, lo que ha facilitado que más aficionados se involucren y cada vez se ha notado más la participación de las mujeres, pues de acuerdo con un [estudio](https://interpret.la/females-gains-6-increase-in-gender-share-for-esports-viewership/) realizado en 2019 por la agencia Interpret, el número de espectadoras de eSports era del 30%, porcentaje que ha incrementado a 46%este año, según el estudio [Gamer Segmentation](https://newzoo.com/insights/articles/women-account-for-46-of-all-game-enthusiasts-watching-game-video-content-and-esports-has-changed-how-women-and-men-alike-engage-with-games/) del proveedor de análisis de juegos Newzoo.

A modo que aumenta la cantidad de mujeres viendo torneos de eSports, se abre una oportunidad a que el porcentaje de jugadoras a nivel profesional crezca exponencialmente, pues se estima que al día de hoy el 5% de los jugadores son mujeres, quienes han demostrado tener un alto nivel de juego para posicionarse en los primeros lugares en los rankings de diversos videojuegos.

“Es tiempo de eliminar estereotipos y destacar el talento de las mujeres en más torneos de eSports. En Logitech G creemos firmemente que es necesario promover su participación, por ello creamos el [Logitech G Challenge](https://logitechchallenge.com/logitech.php?country=mx) hace siete años para que cualquier jugador o jugadora amateur y semiprofesional de Latinoamérica pueda ser parte de este fenómeno. El año pasado el 2% de los registros fueron mujeres y durante esta edición hemos visto a las jugadoras demostrar sus habilidades y convirtiéndose así en un ejemplo a seguir para otras fanáticas de los videojuegos” comenta Lourdes Baeza, Senior Marketing Manager de Logitech.

“Tener torneos de eSports que promuevan la inclusión y que den oportunidad a las mujeres de demostrar sus habilidades en los juegos es un gran paso hacia la equidad en este deporte. Para ser una jugadora competitiva y profesional se debe enfocar la energía en el deseo de ser mejor. Necesitamos más referentes femeninos en los deportes electrónicos para que se conviertan en ejemplos para todas aquellas mujeres que quieran trabajar en esta industria”, comparte Diana, mejor conocida como [Sophyre](https://www.facebook.com/sophyrelol/), jugadora mexicana profesional de eSports.

En esta séptima edición del Logitech G Challenge los equipos de hombres, mujeres o mixtos han competido en títulos como League of Legends, que finalizó el pasado 25 de julio, pero aún continúan la competencia en Counter Strike Global Offensive, Playerunknown's Battlegrounds para poder ganar increíbles premios y en Project Cars 2 ser parte de una experiencias VIP junto al piloto profesional de carreras Lando Norris y la escudería de McLaren.

“Ver surgir a talentosos gamers nacionales e internacionales, hombres y mujeres, dentro de los eSports significa que nos estamos moviendo en la dirección correcta, hacia un futuro donde se tengan más oportunidades de ser parte de un equipo profesional y exista una representación equitativa entre los miembros de cada equipo”, destaca Baeza.

Si eres amante de los videojuegos y tienes las habilidades para formar parte de un equipo profesional ¡Anímate! Practica con tus amigos o con más personas en línea para mejorar tu rendimiento en las partidas y demuestra que también puedes dar una gran batalla.