

INFORME SOBRE TENDENCIAS ACTUALES EN DIVERSIDAD, INCLUSIÓN Y REPRESENTACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS. UNA COMPARATIVA ENTRE 2013 Y 2023.

ALBERTO MURCIA (PH.D)
UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID
ESIC UNIVERSITY
DIGRA ESPAÑA

RENODO

INFORME SOBRE TENDENCIAS ACTUALES EN DIVERSIDAD, INCLUSIÓN Y REPRESENTACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS. UNA COMPARATIVA ENTRE 2013 Y 2023.

ALBERTO MURCIA (PH.D)
UNIVERSIDAD CARLOS III DE MADRID
ESIC UNIVERSITY
DIGRA ESPAÑA

Este documento se ha elaborado gracias a los grupos de trabajo organizados en el contexto de “Madrid, ciudad de las librerías”. Proyecto que ha contado con una subvención del Área de Cultura, Turismo y Deporte del Ayuntamiento de Madrid y la colaboración del Gremio de Librerías de Madrid. Las opiniones y propuestas que se exponen en el documento son responsabilidad, ni tienen que ser suscritas por ninguna de las mencionadas instituciones.



Con el apoyo de:



Y la colaboración de:



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN AL INFORME	4
2. DIVERSIDAD E INCLUSIÓN.	10
3. REPRESENTACIÓN	15
3.1 GÉNERO	20
3.2 LGTBIQ+.....	22
3.3 SALUD MENTAL	24
3.4 EDAD	26
3.5 DIVERSIDAD FUNCIONAL	28
4. CONCLUSIONES	28
5. REFERENCIAS.	30
ANEXO. VIDEOJUEGOS MUESTREADOS PARA EL INFORME.	33

1. INTRODUCCIÓN AL INFORME



En este informe hemos revisado los que fueron considerados por la crítica especializada como los mejores videojuegos del 2013 y del 2023. El objetivo es evaluar si ha habido un aumento o disminución en los videojuegos más populares de la diversidad, representación e inclusión de diferentes colectivos en estos últimos diez años. Aunque se señala que existe un divorcio entre público y crítica, en los videojuegos suele coincidir que los más valorados por la crítica también son juegos bastante populares. Dada la importancia del videojuego en el contexto cultural, se han levantado bastantes voces sobre si estos deben representar de mejor manera la diversidad cultural en la que vivimos e incluir a personajes de diversas etnias, géneros, religiones, orientaciones sexuales, etc.. Ya sea como personajes pregenerados que cuentan una historia o bien que los juegos ofrezcan herramientas para construir identidades digitales que se ajusten a las demandas de diversos colectivos de jugadores, la inclusión y la diversidad es un tema polémico y relevante en las discusiones actuales sobre el medio.

Un ejemplo muy manido, pero no por ello poco relevante, es comparar cuánto supone el porcentaje de mujeres que juegan a videojuegos y cuántos juegos hay con mujeres como personajes jugadores. Si tomamos como válido el dato de la EAVI, un 47% de las personas que juegan a videojuegos son mujeres (unos 8,5 millones). Esto debería significar que si son casi la mitad de las usuarias tendría que haber una representación proporcional a este dato de personajes jugadores mujeres en los videojuegos. No es el caso. En 2023 tenemos un 17% de juegos con personajes femeninos que pueden ser jugados. Aunque se puede añadir un 15% más de juegos en los que podemos elegir el sexo de los personajes, ese 32% aún queda lejos del 47% de jugadoras. El caso de los hombres representados en videojuegos, suponen un 31% (número casi superior al de la suma anterior). Si le añadimos los juegos que permiten elegir, nos da un total de 46%, que se ajusta mucho mejor al porcentaje de hombres jugadores.

Antes de empezar, vamos a hacer una pequeña revisión del perfil del jugador/a y de los juegos que juega.

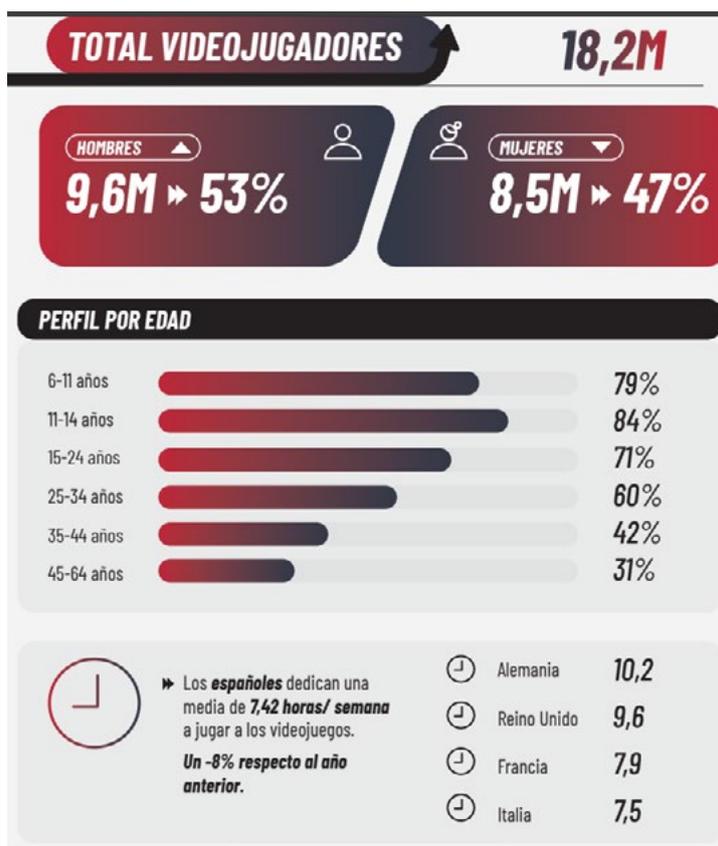


FIG 1. PERFIL DEL VIDEOJUGADOR ESPAÑOL (FUENTE: AEVI, 2023)

El videojuego sigue representando en mayor medida al colectivo que juega a videojuegos. Diferentes estudios demuestran que la edad de los jugadores ha aumentado: ahora juegan más personas con edades diversas. Esto tiene una explicación más o menos sencilla: mucha gente que jugaba de joven lo sigue haciendo ahora. Sin embargo, la franja de los 14 a los 34 es el *sweet spot* del objetivo comercial del videojuego. Y esto no ha cambiado demasiado entre 2013 y 2023.

Edad	Mujeres	Hombres
16-24	56%	73%
25-34	40%	53%
35-44	34%	35%
45-54	17%	23%
55-64	25%	13%

FIG 2. EDAD DEL VIDEOJUGADOR ESPAÑOL EN 2013. (FUENTE Y ELABORACIÓN: VARA, 2014)

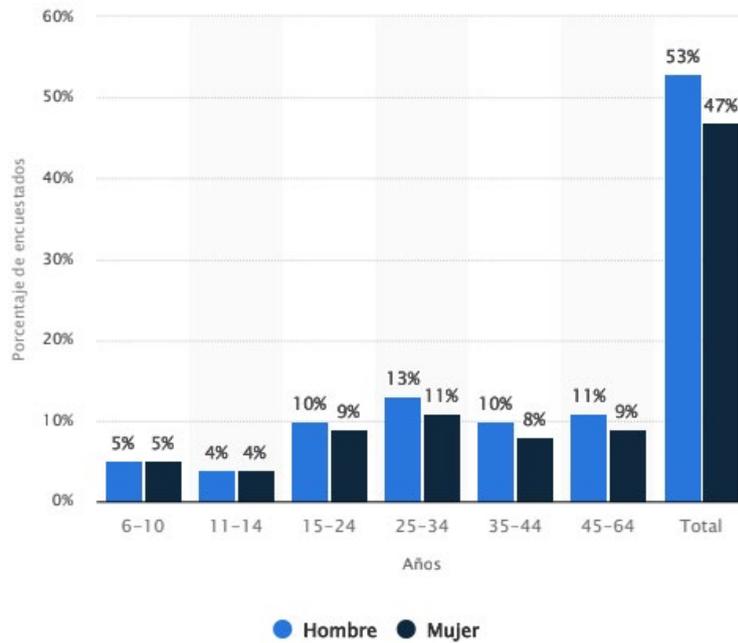


FIG 3. DESGLOSE DE LOS DATOS AEVI: JUGADORES POR EDAD Y GÉNERO EN 2022. (FUENTE; STATISTA, 2023)

Carecemos de datos sobre las diferentes culturas que juegan a videojuegos en España. Siguiendo a la ESA, que estudia desde la industria del videojuego en EE.UU, el perfil de los jugadores lanza un dato demoledor: El 71% de los jugadores estadounidenses son blancos. Lo que podría implicar que se sigan generando más productos que representen a esta hegemonía, si se considera a este grupo como los compradores potenciales.

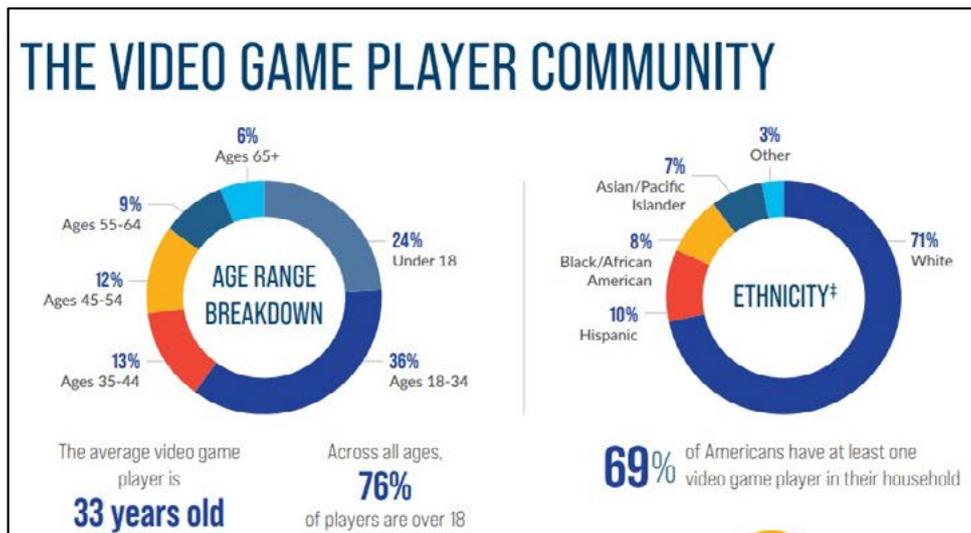


FIG. 4 MEDIA DE EDAD DE LOS JUGADORES Y SU GRUPO ÉTNICO EN LOS EE.UU. (FUENTE: ESA, 2023)

En cuanto a los juegos más comprados (de los que se infiere que son los más jugados), la ESA proporciona estos datos de 2021.

THE VIDEO GAME MARKET AND PURCHASING HABITS

TOP GAMES IN THE U.S. IN 2021^{§§}



FIG. 5. VIDEOJUEGOS MÁS JUGADOS EN LOS EE.UU DURANTE 2021.
(FUENTE Y ELABORACIÓN ESA)

Lo destacamos por dos motivos: el primero porque muchos de los juegos están situados siempre en las listas de mejores de Metacritic. Igual no en los primeros puestos, pero, desde luego, entre los 100 primeros. Por otro lado, cuando hablamos de que los perfiles de los jugadores son muy diversos y los videojuegos deberían representar a esas colectividades, hay que recordar que la amplia mayoría de los jugadores juegan a estos juegos, los cuales no son, explícitamente, diversos o inclusivos, pese a que muchos de ellos sí permiten la customización de personajes (por motivos de financiación, pero ese es un asunto muy diferente). Esto implica que la persona que juega puede ajustar su avatar o bien elegir uno y esto, normalmente, permite que se pueda escoger el sexo del personaje jugador. Por tanto, no es de extrañar que en los resultados de nuestro informe se destaque que haya aumentado la cantidad de videojuegos en donde el jugador puede escoger qué quiere jugar. Lo que queda en el aire es si esa representación del género, etnia, colectivo, etc. cómo es positiva o negativa, algo que se sitúa parcialmente fuera del alcance de este informe.

METODOLOGÍA

Para el muestreo de donde extraemos los datos aquí presentados, hemos revisado los que son considerados como los 75 mejores videojuegos según la crítica especializada recogidos en el agregador Metacritic. Dadas las aspiraciones preliminares de este informe, se han elegido 75 del año 2013 y 75 del 2023 para mostrar dos fotografías de cómo era la industria *mainstream* del videojuego hace diez años y cómo está en la actualidad. En el muestreo se han eliminado los *remakes* y los contenidos descargables (DLC). Los videojuegos investigados se pueden encontrar en el Anexo. Teniendo este muestreo, hemos seleccionado una serie de categorías de estudio de estos videojuegos que nos pudieran dar una idea de cómo ha cambiado, si es que lo ha hecho, la inclusión y la diversidad en los videojuegos, ajustándose a, tal vez, las actuales demandas generacionales de inclusión, diversidad y representatividad. Preguntamos si los juegos tienen protagonistas hombres o mujeres o de otro colectivo; si se representa algún trastorno mental; la franja de edad de los personajes representados o si hay algún tipo de diversidad funcional. En lo que sigue podrán encontrarse los resultados.

Este tipo de instantáneas tiene muchos problemas metodológicos y exigiría una historización de los años que van desde el 2013 al 2023. Para rellenar estos huecos, hemos accedido a artículos académicos de los últimos cinco años que se han preocupado por esta mismas cuestiones, de modo que obtendremos parte de estos datos a través de terceras fuentes. Como adelanto, cabe decir que la divergencia es pequeña entre los datos encontrados en los artículos estudiados y los datos elaborados en este informe, por lo que, aunque el muestreo metodológico aquí utilizado diste mucho de ser perfecto, sí puede servir para hacernos una idea aproximada de ciertas cuestiones relacionadas con la representación, la inclusión y la diversidad en los videojuegos.

2. DIVERSIDAD E INCLUSIÓN



Antes de comenzar con los datos específicos de este informe, sería conveniente aclarar a qué nos estamos refiriendo con expresiones como “diversidad” o “inclusión”. Cuando en el lenguaje cotidiano del contexto de los juegos (aunque también otras artes) se habla de diversidad se está haciendo referencia a que los juegos deberían representar un espectro más acorde con la realidad en la que se vive. De este modo, cuando se afirma que un juego no es diverso es porque los videojuegos representan en mayor medida a unos colectivos sobre otros. Por ejemplo, se suele sugerir que los hombres blancos heterosexuales son el colectivo con mayor representación en el videojuego, de lo que el contexto cultural acaba por sugerir que ese colectivo es más relevante que el resto. Además, esa sobrerrepresentación, por necesidad, omite a otros colectivos que quedarán infrarepresentados. También suele señalarse que no solo se trata de que una cuestión de representación de rasgos específicos (e.g. *hombre, blanco, heterosexual*), sino también, lo que se ha dado llamar la “mirada heteronormativa”. Esto es, la gente que produce estos juegos representa a estos colectivos y las dinámicas socioculturales que se relacionan con ese colectivo, pero también filtra según su perspectiva las especificidades de otros colectivos. Dicho de otra manera, la producción desde la heteronormatividad consiste en representar a los colectivos desde ese punto de vista determinado. Siguiendo esto, el hombre blanco heterosexual se suele representar en posiciones de poder, ejerciéndolo y, por lo general, entabla las relaciones con el mundo del juego mediante la violencia y la significación del resto de objetos / personas como obstáculos o mecanismos para la obtención de sus necesidades específicas; necesidades que tienen que ver, de nuevo, con los roles construidos socialmente alrededor de esa colectividad. Así, tradicionalmente, el videojuego representa a la mujer como objeto de deseo sexual, dispuesta a ser rescatada por el estereotipo de masculinidad violenta.

Se suele considerar como rasgos de “diversidad” el género, la etnicidad, la edad o la orientación sexual, política o religiosa. Sin embargo, estas categorías podrían resultar insuficientes. La “trampa” de la diversidad es que cualquier rasgo diferenciador podría ser considerado como “diverso” e incluirse en una hipotética lista de demandas sobre la diversidad. Por ejemplo, en los mencionados en este párrafo, no se hace ninguna referencia a la “neurodiversidad” (e.g. el espectro

autista) o sobre los problemas mentales. Y esto puede resultar problemático hasta cierto punto ya que, ¿Dónde poner el límite en cuanto a qué se puede considerar un rasgo de diversidad? (Schijven y Kikkawa 2022); ¿Hay un rango de diversidades? Esto es, ¿algo es más diverso cuanto más gente comparte ese rasgo? (lo cual resulta en extraña paradoja). Por último, si todo rasgo individual podría diversificarse, en último término todo es diverso, y, como bien se sabe cuando uno quiere plantear ciertas taxonomías de estudio, si todo es diverso en realidad todo es uniforme. Por tanto, para que haya diversidad, esta debe estar acotada, lo cual, nuevamente, plantea cierta paradoja. Alguien podría señalar que esa paradoja es en realidad un falaz, dado que no existe un problema real en implementar nuevos rasgos diversos. En cierta medida esto es correcto, sin embargo, además de que esto supone un problema a la hora de estudiar el término, también resulta problemático cuando si uno quiere hacer un programa de trabajo sobre diversidad, en tanto que lo que la sociedad demanda es la “inclusión” de la diversidad en los productos culturales, como por ejemplo, los videojuegos. Y cuando se demanda, no se hace desde una posición genérica; “*¡Queremos juegos más diversos!*” es una proclama que se debe aterrizar mediante ejemplos concretos. Por lo general, se exige que los juegos incluyan representación de ciertos rasgos de diversidad concretos, como son los señalados anteriormente de género, etnicidad, etc. pues se consideran infrarepresentados.

Señalar también que la diversidad puede ser relativa al lugar de producción del videojuego. Por ejemplo, se puede señalar que los juegos producidos en occidente infrarepresentan a los colectivos asiáticos. Pero no se puede decir que los videojuegos, en general, hagan eso, pues los juegos producidos en Asia infrarepresentan a los occidentales. Por tanto, cuando se habla de diversidad hay que tener en cuenta estos matices. Dicho esto, en los estudios a los que hemos accedido para este informe, o bien omiten este matiz cultural o bien se centran en aquellos que pueden ser transculturales y, por tanto, adquirir un estatus universalista. El ejemplo más evidente de rasgo transcultural es el de diversidad de género, que suele traspasar las fronteras específicas de una cultura. En este informe atendemos en mayor medida a estas “diversidades” que se suelen considerar transculturales. Además, es difícil medir la “diversidad cultural” en los videojuegos. Requeriría de estudios específicos por país en los que se compruebe qué culturas se representan y cómo lo hacen. Hay que tener en cuenta, además, que una cosa es dónde se ha producido el juego y otra dónde se ambienta, lo que complica aún más la cuestión. ¿Un juego hecho en España en donde se representa la cultura japonesa es más diverso que uno en el que se representan a los españoles? Dada la dificultad que entraña, hemos decidido dejar a un lado esta cuestión.

En cuanto a la inclusión, esta puede ser entendida de varias formas. Por una parte, consiste en preguntarse si los videojuegos incluyen personajes que representan rasgos diversos. Por otra, la inclusión hace referencia a si la industria del videojuego se preocupa porque sus productos puedan ser disfrutados por personas con alguna diversidad, por lo general alguna “diversidad funcional” como la sordera, la ceguera o algún tipo de daltonismo. También se está incluyendo en estas categorías a personas con dislexia, por lo que, de nuevo, nos encontramos ante categorías amplias que son difíciles de acotar. Tal vez en lugar de “inclusividad” habría que decir “accesibilidad”, sin embargo, el término usado suele ser el primero porque también se mete en estas categorías cuestiones que van más allá de la diversidad funcional. Por ejemplo, no es solo si una interfaz concreta permite a una persona con sordera disfrutar de un juego, sino que cuestiones como los niveles de dificultad de un juego se puedan ajustar para que los

productos sean accesibles, sin depender de ciertas exigencias relacionadas con las habilidades del jugador. Por otro parte, se puede entender la inclusividad desde el punto de vista de a qué público dirige sus productos la industria del videojuego. Aunque en estos momentos el *target* de “jóvenes occidentales” sigue siendo en mayor medida el objetivo comercial, la publicidad actual ya no apunta exclusivamente a ese público. En este sentido, podemos afirmar que, si comparamos la publicidad sobre videojuegos de hace 15 años con la actual, la tendencia ha sido la de ampliar el público objetivo de los videojuegos (Vollbach 2018; Chess, Evans, y Baines 2017). También los medios especializados tratan, en la medida de lo posible, de alejarse del estereotipo de jugador de videojuegos, con mayor o menor éxito. Se pretende dar un panorama de jugador diverso. De esta manera, se distancia de lo que Kirkpatrick (2012) identificó como la creación del estereotipo de *gamer* que se construyó desde las revistas especializadas, apoyada por la industria en busca de un *target* muy concreto, el joven de entre 12 y 18 años. Aunque el objeto de este informe se centra en la primera descripción de “inclusión”, vamos a dedicar el resto del epígrafe a la cuestión de la inclusión de diversidad funcional y dejaremos fuera el asunto de la publicidad.

Hace ya unos años que la industria del videojuego trata de que sus juegos lleguen al mayor número de personas. Puede interpretarse esto como un genuino intento ético de promover la diversidad mediante el entretenimiento, como un mecanismo del mercado capitalista de ampliar el *target* de venta, o ambas cosas. Teniendo en cuenta que se considera que 1 de cada 4 estadounidenses tienen algún tipo de discapacidad, la proporción de mercado es considerable. Sea como sea, la tendencia dentro de la industria *mainstream* es la de lanzar proclamas de inclusión y producir juegos que incluyan funciones para la inclusión. Desde el punto de vista de los controladores, probablemente el más conocido sea el *Xbox adaptive controller*¹. Sin embargo, ya no es raro encontrar en los juegos AAA diversas *settings* que permiten configurar la experiencia. En un reciente artículo, Dumont y Bonenfant (2023) reseña las mecánicas y configuración de inclusión de tres juegos, *Celeste*, *The last of Us II* y *Marvel's Spiderman Mike Morales*. La conclusión es que la industria triple AAA está avanzando seriamente en la inclusión no solo de personas con alguna discapacidad funcional, sino también otro tipo de cuestiones como suele ser las ayudas integradas en el juego para facilitar el acceso a personas que, por la razón que sea, encuentren muy desafiante cualquiera de estos productos. Dicho esto, también parece que estas cuestiones de inclusión están al alcance, en mayor medida, en las producciones de alto nivel, dado que la cantidad de recursos y personal necesario para implementar esta accesibilidad impide que los estudios medianos o pequeños puedan ofrecer estas características, más allá de los ajustes de dificultad o subtítulos con tamaños y colores adecuados para personas con algún problema de vista u oído.

1. <https://www.xbox.com/en-US/accessories/controllers/xbox-adaptive-controller>



FIG. 6. ADULTOS CON ALGÚN TIPO DE DISCAPACIDAD EN LOS EE.UU.
(FUENTE Y ELABORACIÓN: CDC 2023)

Es interesante que Dumont y Bonenfant utilicen la expresión “equidad” para referirse a la inclusividad. Un término menos usado y, tal vez, más preciso ya que la equidad es un término de ética social que remite a la conciencia social o institucional de que no todo el mundo tiene las mismas capacidades y estas deberían ser tenidas en cuenta proporcionando recursos suficientes para el acceso. Queda en cuestión si colocar opciones de equidad en un videojuego está en el mismo nivel de preocupación social que montar ascensores en un edificio para que una persona en silla de ruedas pueda moverse con libertad.

Durante el proceso de redacción de este informe, se está celebrando la primera edición de la *Feria Internacional de videojuegos inclusivos* (FiVi) en la provincia de Cuenca. La feria cuenta con sesiones y actividades pedagógicas donde los visitantes podrán comprobar cómo es jugar con alguna discapacidad.² Los videojuegos presentados como nominados a los mejores juegos inclusivos se encuentran *The Last of us parte II* y *Marvel’s Spiderman 2*. Si descartamos *Slay the Princess*, una visual novel de corte más independiente, otros de los nominados son *Mortal Kombat I* o *Forza Motorsports*³, juegos claramente dentro de la industria.

Esto refrenda, hasta cierto punto, lo expuesto anteriormente: ni hay tanto juegos con grandes apuestas inclusivas en esta dirección, ni suelen salirse del paradigma del AAA con presupuesto y personal suficiente. La nota positiva es que Sony o Microsoft están dedicando tiempo y recursos a implementar funcionalidades que permitan cierta inclusividad. También nos hace sospechar, tal vez de manera injusta, si este tipo de promoción sirve a las grandes empresas para patrocinar su “inclusividad” como valor de marca. Algo que, por otra parte, no está lejos de las técnicas de *greenwashing* corporativo. Sea como fuere, lo cierto es que hay, al menos, cierta preocupación en la gran industria del videojuego por la inclusión de jugadores.

2. <https://as.com/meristation/noticias/asi-es-fivi-la-primer-feria-internacional-de-videojuegos-inclusivos-aqui-jugamos-todos-n/> (02/01/2024)

3. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/estos-son-titulos-nominados-juegos-accesibles-2023-fivi-i-primer-feria-internacional-videojuegos-inclusivos-1353418> (02/01/2024)

3. REPRESENTACIÓN



Otro de los campos de estudio sobre inclusividad en los videojuegos viene dado por la representación. Al igual que con la palabra “diversidad” e “inclusividad”, hay que acotar a qué se refiere la palabra “representación”, pues encontramos tres cuestiones diferentes relacionadas cuando se utilizan expresiones como que se quiere que “*los videojuegos representen la diversidad*”. Son tres preocupaciones diferentes: *qué* se representa, *cómo* se representa y *quién* representa. En este informe, por motivos de espacio y duración de la investigación, nos hemos centrado en *qué* se representa, aunque haremos alguna anotación a *cómo* se representa. Por otra parte, dejamos de lado el asunto de *quién* representa, aunque aportamos algunas de las preocupaciones al respecto en lo que sigue.

El *qué* se representa tiene que ver con cuál es el contenido del videojuego. En esta categoría un videojuego “diverso” es entendido como uno en el que podemos ver colectivos que no suelen estar representados. En este sentido, se quiere representar aquello que se consideran rasgos de la diversidad que suelen estar en la parte más periférica de la representatividad. De nuevo, el marco de referencia es la heteronormatividad y se suelen considerar videojuegos que representan la diversidad a aquellos con personajes de género, etnia, o problemas de salud mental que suele estar tradicionalmente infrarepresentados en el medio.

Pero tan importante es *qué* se representa como el *cómo* se representa. Puede que un videojuego sea muy diverso en cuanto a las minorías representadas, pero en *cómo* están representadas se siguen manteniendo diferentes estereotipos negativos. Ejemplo clásico de esto es que todas las protagonistas de un videojuego sean mujeres, pero se las represente sexualizadas.

Por último, *quién* representa se refiere a las personas encargadas de la producción del videojuego. De un tiempo a esta parte, hay una mayor exigencia en que en el desarrollo de videojuegos se incorporen diferentes voces de colectivos que están en clara minoría dentro de la industria. De esta forma se trata de evitar que quien represente minorías no sean personas que solo conocen de oídas a estas minorías. Esto no es solo un asunto de igualdad, paridad o equidad laboral, sino que, en el fondo, hay una tesis sobre que al incorporar a personal perteneciente a otros colectivos, esto es, al incrementar la diversidad del espacio laboral, esto repercutirá directamente en *qué* y

cómo se va a representar. De otro modo, una mayor diversidad laboral deviene por necesidad en videojuegos donde se represente de manera más adecuada la diversidad. La polifonía de voces es la que garantizará esta cuestión.

La hipótesis no es nueva. Anthropy (2012) hace de esta idea el motor de su conocido libro *Rise of the Videogames Zinisters*. Pero si nos salimos del videojuego, las raíces de esta hipótesis se hunden en el marxismo tradicional. Si la clase social subalterna se hace con el control de los medios de producción, necesariamente, el sistema burgués dominante desaparecerá. Sería más adecuado, tal vez, situar esta hipótesis en el marco del pensamiento de Antonio Gramsci y su concepto de hegemonía, que se ajusta mejor a esta tesis. La hegemonía está constituida por las ideas preconcebidas que tenemos sobre la realidad que se construyen desde arriba hacia abajo. Por ejemplo, la frase “*siempre hubo pobres y ricos*” no es una expresión que refiere a la naturaleza ni a un hecho empírico, sino que es un discurso construido desde la cultura social dominante que pretende mantener como verdadera esa idea. Las ideas de la hegemonía se construyen para su pervivencia. Al introducirse otras voces que dobleguen el control cultural, aquello que damos como constitutivo de “lo real” se derrumba ante otra construcción de lo real alternativa a la dominante. Por tanto, lo que queda en el aire cuando se alude a la representación en tanto *quién* lo hace es si estamos hablando sólo de un asunto que apunte a la diversidad laboral, a los medios de producción del videojuego o ambas cuestiones. Si seguimos algunos de los resultados del informe, no parece que la inclusión de colectivos diversos en los juegos triple A hayan generado muchos más juegos diversos, al menos entre los situados entre los 75 destacados de la crítica. Sin embargo, las herramientas de producción de videojuegos que están abiertas a cualquier público (*Twine*, *Unity*, *Scratch*, *Ren’Py*, etc.) sí producen videojuegos que se consideran más diversos y que mejor representan la diversidad (Werning 2019). Por otro lado, sí que ha habido un incremento, aunque no sustancial, tanto en el *qué* como en el *cómo* se representa la diversidad en los videojuegos más comerciales, lo cual podría refrendar esta tesis.

Podemos ampliar la tesis anterior a agentes externos a la industria pero que participan en la producción industrial de forma indirecta. El caso paradigmático es el de los *streamers*. Es difícil conocer el impacto específico de la inclusión de voces diversas en el mundo de los directos de *Twitch*. Sin embargo, podemos hacernos cierta idea si nos fijamos en los juegos de mesa. Es significativo que los juegos de rol de lápiz y papel, tradicionalmente un nicho cultural para jóvenes blancos (el arquetipo del *nerd* de sótano), aglutina ahora un núcleo considerable de diversidad, al menos en apariencia. Los directos de (la desaparecida) *Geek and Sundry*, de *Critical Role* o *Dicebreakers*, muestran no solo que los jugadores interpretan a personajes diversos en las partidas de rol (algo que no era excepcional), sino también que estos jugadores pertenecen a diferentes colectivos, etnias y culturas. Además, estas nuevas colectividades que participan en los juegos de rol han empujado a *Wizard of the Coast*, empresa propietaria de *Dungeons and Dragons*, a tener una mayor consideración con cómo se representan las diferentes “razas” del juego, tratando de eliminar así ciertos estereotipos.⁴

Recogemos a continuación los datos referentes a la empleabilidad de la mujer en la industria del videojuego en 2022:

4. <https://kotaku.com/wizards-of-the-coast-will-finally-address-racist-stereo-1844133956>

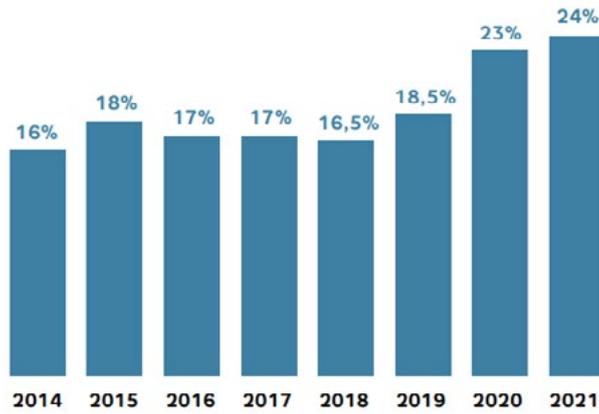
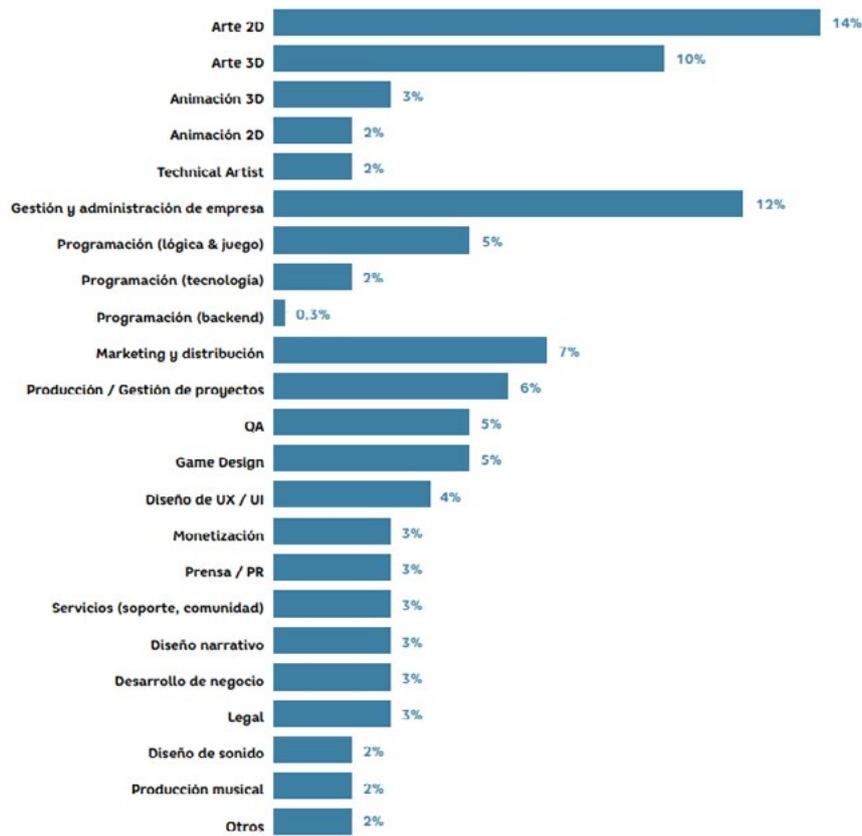


FIG. 7. EVOLUCIÓN DE LA PRESENCIA DE MUJERES EN LOS ESTUDIOS ESPAÑOLES. DEV 2022. (FUENTE Y ELABORACIÓN: DEV, 2023).



Fuente: encuesta DEV 2022

FIG. 8. DISTRIBUCIÓN DE LA MUJER SEGÚN LOS PERFILES PROFESIONALES EN LAS EMPRESAS, 2022. (FUENTE Y ELABORACIÓN: DEV)

Los datos parecen alentadores: un incremento de hasta un 8% desde el 2014 hasta el 2022 (aproximadamente de 1% por año) en la incorporación de mujeres a los estudios de videojuegos. Contrasta esto con la ocupación en 2013:

Programadoras	Artistas y Animadoras	Diseñadoras	Marketing / Legal	Productoras	Sonido	Otros
6.84 %	38.35%	5.47%	10.95%	9.58%	1.36%	12.32%

FIG. 9. DISTRIBUCIÓN DE LA MUJER SEGÚN LOS PERFILES PROFESIONALES EN LAS EMPRESAS, 2013.
(FUENTE: VARA, 2014. ELABORACIÓN PROPIA).

Lo problemático (además de la lenta incorporación) es que aunque la mujer ocupa más puestos que en 2013 estos continúan siendo los mismos en el 2013 y 2022. Por ejemplo, tanto los artistas como las animadoras, así como los puestos de gestión de producción, suelen ser el lugar de ocupación de la mujer. En cambio, las decisiones de dirección, programación o narración continúan copadas por hombres. Es similar a lo que sucede en el ámbito académico: cada vez hay más mujeres que trabajan en la universidad, pero los puestos de rector siguen siendo ocupados por hombres: Se ha tardado 40 años en que el 25% de rectoras sean mujeres (esto es 23 de 91 puestos)⁵. Se puede concluir, sin demasiado error, que aunque el porcentaje de mujeres en la industria haya aumentado, las categorías laborales que ocupan siguen siendo las mismas en un porcentaje muy parecido al de hace 10 años.

5. <https://elpais.com/educacion/2023-05-09/el-lento-avance-de-las-rectoras-en-espana-de-no-haber-ninguna-a-ser-el-25-en-40-anos.html>

3.1 GÉNERO

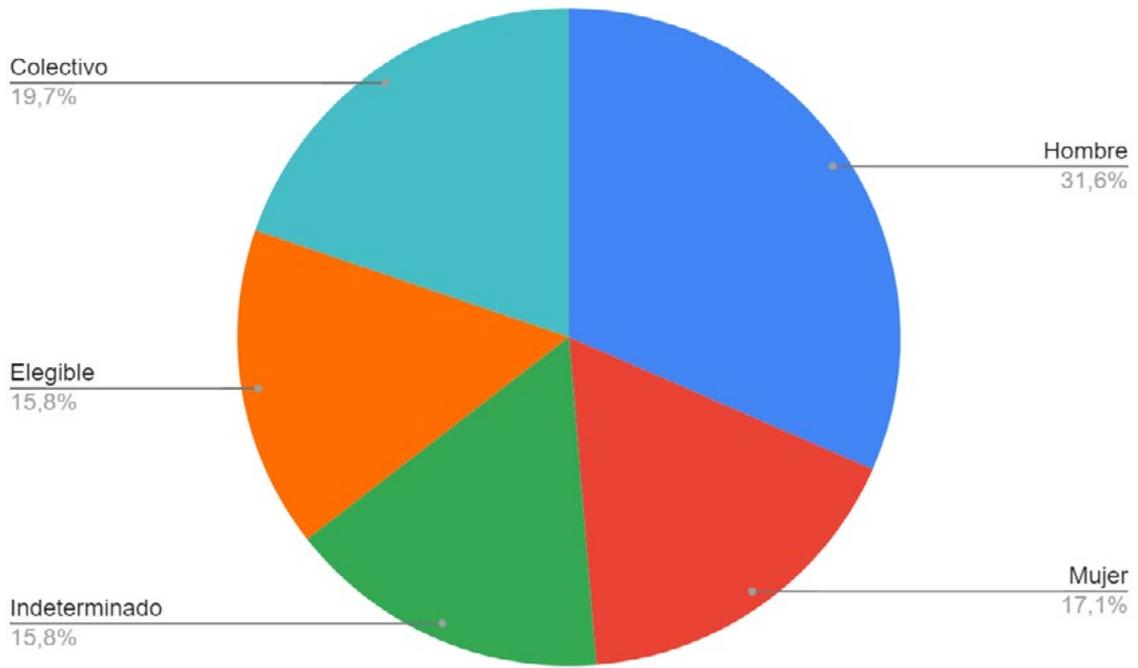


FIG. 10. REPRESENTACIÓN DE GÉNERO EN 2023. ELABORACIÓN PROPIA.

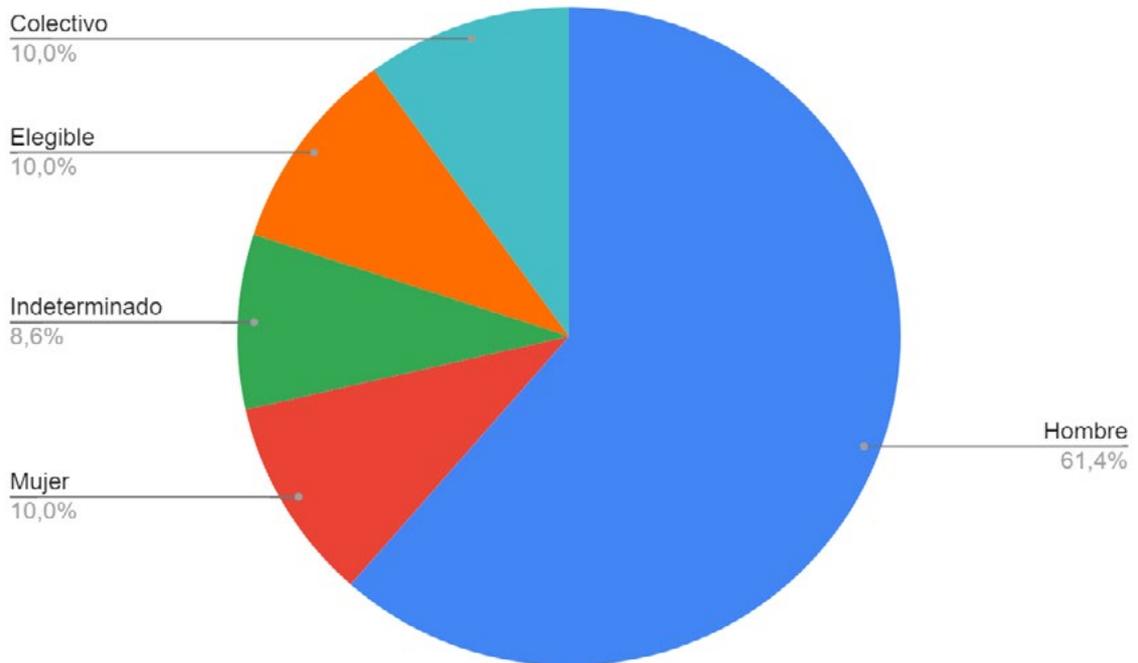


FIG. 11. REPRESENTACIÓN DE GÉNERO EN 2013. ELABORACIÓN PROPIA.

Año	Hombre	Mujer	LGTBIQ+	Indeterminado	Elegible	Colectivo
2023	24	13	0	12	12	15
2013	43	7	0	6	7	7

FIG. 12. REPRESENTACIÓN POR GÉNERO EN VIDEOJUEGOS 2013 Y 2023 (NUMÉRICO).
FUENTE Y ELABORACIÓN PROPIA.

Las anteriores figuras presentan la cantidad de juegos que representan a hombres, mujeres o personas del colectivo LGTBIQ+ en 2013 y 2023. Pero cabe aclarar algunas cuestiones. El estudio es superficial, por lo que nos hemos centrado en los personajes jugadores, ignorando los personajes no jugadores. De este modo, puede haber algunos juegos de los revisados (ver el Anexo) en los que haya personajes que puedan modificar las estadísticas algún número arriba o abajo. Sin embargo, si nos ceñimos a los personajes jugadores, y pese a ese margen de error, no supondría una diferencia realmente sustancial.

Segundo, es incorrecto que no haya personajes LGTBIQ+ en la lista de juegos analizados. Lo que no hay, que hayamos podido reparar, es un personaje único protagonista que se reconoce como LGTBIQ+. Esto no significa que un videojuego que permita crear e interpretar en el juego una identidad de género (como podría ser *Cyberpunk 2077*) pueda ser considerado como que tiene personajes LGTBIQ+. Del mismo modo, tampoco impide que se pueda entender que tal o cual personaje jugable pudiera ser LGTBIQ+ aunque no se diga de manera específica. Nos hemos centrado solo en los que no existe ambigüedad en cuanto a su género u orientación sexual. Siguiendo esto, *Baldur's Gate 3* o *The Cosmic Wheel Sisterhood* tienen personajes que se definen como LGTBIQ+, pero están incluidos dentro de lo que hemos denominado “colectivo”. Para un desglose sobre esto, ver 3.2.

Tercero, las categorías usadas, como se ha mencionado, se basan en si se trata de personajes jugables. En este sentido “hombre” y “mujer” hacen referencia al sexo de los personajes y, en principio y salvo error, son personajes cis (es decir, identidad de género y sexualidad son coincidentes). “Indeterminado” refiere a que, en principio, no puede identificarse un género concreto. Sin embargo, algunos de estos juegos, aunque presenten una tetera, por ejemplo, los rasgos que se le pueden atribuir son de “hombre” o “mujer”. Para afinar esta diferenciación habría que investigar en concreto estos juegos. Siguiendo esto, y como ejemplo metodológico, *Cocoon* presenta una especie de insecto que parece no corresponderse con ningún sexo específico, por lo que decidimos incorporarlo como “indeterminado”. “Elegible” hace referencia a que el jugador puede elegir el sexo de su personaje, aunque no queda claro si el género: depende del juego en específico, aunque, por lo general, salvo excepciones no encontradas en 2013 y 2023, no se puede elegir el género excepto algún caso en el que podremos determinar los pronombres (*she/her; he/him; they/them*). “Colectivo” hace referencia a que llevamos un grupo considerable de personajes, tanto hombres como mujeres. Algunos casos, como el mencionado *Baldur's Gate 3*, cuenta con representación LGTBIQ+, pero en *Humanity* son un grupo de hombres y mujeres en los que no se prescribe a qué género pertenecen.

Se puede apreciar en las gráficas que la cantidad de hombres representados ha disminuido casi a la mitad, del 61% al 31%. El porcentaje que pierden los hombres representados lo ganan el resto de grupos. Las mujeres aumentan en un 7%, los personajes elegibles un 5%, y los juegos en los

que se controla a un grupo de personajes un 10%. Parece que responde a la tendencia actual de que el jugador pueda elegir cómo quieren que sean sus personajes, al menos en su apariencia.

Aquí tiene mucha importancia no solo el que se representen mujeres en los videojuegos, sino cómo se representan. Parece positivo que se incremente el número de mujeres que sean personajes del juego (incluso protagonistas), pero sería conveniente un estudio más minucioso sobre cómo se representan: ¿siguen mostrando rasgos estereotipados? ¿son personajes reificados?

3.2 LGTBIQ+

Año	Representación LGTBIQ+	
	Sí	no
2023	5	70
2013	3	72

FIG. 13. REPRESENTACIÓN LGTBI+ ELABORACIÓN PROPIA.

Pese a la escasa representación, resulta destacable que tanto en 2013 como en 2023 los juegos que son considerados como los mejores del año para la crítica, siguiendo el agregador Metacritic, sean dos que tienen personajes pertenecientes al colectivo LGTBIQ+, *Baldur's Gate 3* y *The Last of us*. Es cierto que en *The Last of Us* el personaje de Ellie es jugable solo durante un tiempo y, además, no se “descubre” como parte del colectivo hasta el DLC *Left Behind*. Ver que en el top de la lista estén situados estos dos juegos tanto en 2013 como en 2023, puede llevar a la conclusión, errónea, de que la representación LGTBIQ+ es cada vez mayor en los videojuegos más comerciales, cosa que no se corresponde con los datos actuales. Tampoco se corresponde con el histórico de datos recopilados desde 1985 incluso entre los videojuegos con un corte más independiente.

Table 3. Instances of LGBTQ Content by Region of Production, 1985–2005.

Region of Origin	Instances of LGBTQ Content	Proportion of Content
Japan	125	44.2%
U.S.	99	35.0%
UK	30	10.6%
Other	29	10.2%
Total	283	100%

FIG. 14. EJEMPLOS DE CONTENIDO LGBTQ POR PLATAFORMAS ENTRE 1985 Y 2005 (FUENTE: SHAW ET AL., 2019)

Entre el 1985 y el 2005 se pueden encontrar unos 283 videojuegos en donde se representa contenido LGTBIQ+ (Shaw et al. 2019). Los criterios utilizados por algunos estudios se centran en diferentes características para señalar si un personaje puede ser considerado explícitamente como LGTBIQ+. Es decir, tanto en Shan y Frisem (2016) como en Shaw et al. (2019) no son estudios

especulativos que tratan de discernir si un personaje pudiera ser homosexual, por ejemplo. Tratan de encontrar hechos específicos que puedan ser explicados como características específicas de pertenencia al colectivo, como que, por ejemplo, haya relaciones sexuales entre personas del mismo sexo o que se les denomine de manera explícita como LGTBIQ+ (Shaw 2016).

Table 4. LGBT Content by Content Type, 1985–2005.

	Frequency of Content	Proportion of Content
Actions	12	4.2%
Artifacts	3	1.1%
Characters	204	72.1%
Easter eggs	2	0.7%
Locations	8	2.8%
Mentions	13	4.6%
Mods	1	0.4%
Narratives	3	1.1%
Relationship/romance/sex	37	13.1%
Total content entries	283	100%

Note: Percentages in the proportion column are averaged.

FIG. 15. EJEMPLOS DE CONTENIDO LGBTQ POR REGIONES ENTRE 1985-2005
(FUENTE: SHAW ET AL., 2019)

Un número tan pequeño con la inmensa cantidad de videojuegos publicados por año, demostraba una escasísima representación de este colectivo. Aunque nos faltan datos exactos, la tendencia parece ser la misma. Lo que parece diferente es que desde hace diez años estos personajes son más reconocibles en los juegos mainstream. Pero pese al optimismo, cabe señalar, de nuevo, que los ejemplos siguen siendo muy minoritarios. Lo destacable, si se compara con el contenido LGTBIQ+ de los videojuegos entre 1985-2005 es que los personajes de este colectivo estaban estereotipados y se representaban de una manera que podría considerarse como negativa. De ahí que en este caso sea relevante no solo el *qué* se representa sino el *cómo* se representa.

Table 5. Frequency of Homophobic and Transphobic Content, 1985–2005.

Content Type	Number of Content Entries	Proportion of Entries
Homophobia	20	69%
Transphobia	9	31%
Total	29	100%

FIG. 16. CONTENIDO HOMÓFOBO O TRÁNSFOBO DURANTE 1985-2005.
(FUENTE: SHAW ET AL., 2019)

3.3 SALUD MENTAL

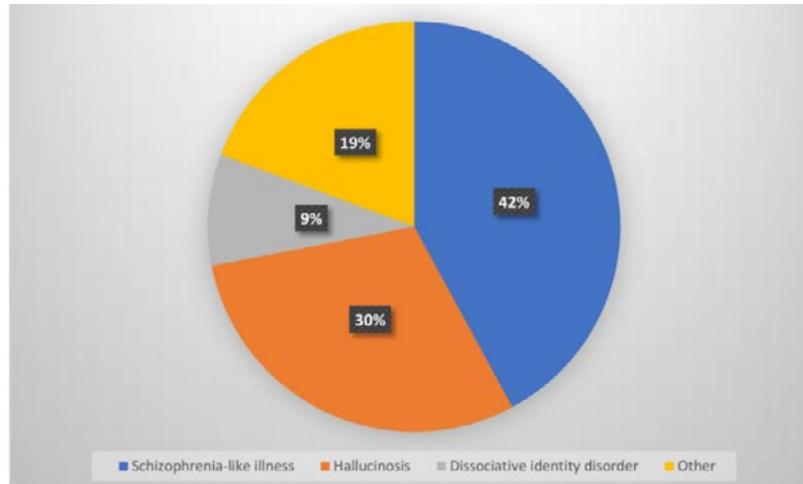


FIG. 17. ENFERMEDADES MENTALES REPRESENTADAS EN VIDEOJUEGOS, 2002-2021. (FUENTE Y ELABORACIÓN: BUDAY ET AL. 2022).

Una asignatura pendiente en el videojuego es el de la representación normalizada y no estigmatizada de los problemas de salud mental. En nuestro muestreo hemos encontrado sólo dos casos en 2023 de personajes con algún trastorno que haya sido representado de manera positiva. Por lo general, siempre que se suele representar un trastorno mental en los videojuegos suele ser de manera negativa. Para muestra, este estudio de Buday et al. (2022)

“De los 456 juegos analizados, 54 juegos incluían una representación de una enfermedad mental o sus síntomas, que asciende al 12%... En total, registramos un total de 57 casos de representación de trastornos en juegos. 43 casos fueron negativos (75%), 13 fueron neutrales y sólo un caso se describió claramente como positivo...Aproximadamente 1 de cada 10 de los videojuegos más populares lanzados en los últimos 20 años presentan síntomas de una enfermedad mental. El 75% de este contenido representa personajes con una enfermedad mental de forma negativa”.

Estos datos pueden ser refrendados en Anderson (2020) y Shapiro y Rotter, (2016)

TABLE 2—Video game characters depicting mental illness, categorized by stereotype.

Character Classification	Number of Characters	% of Classifications		
		Within Games Depicting MI	# of High Exposure	# of Low Exposure
Homicidal maniac	29	69%	21	8
Other depiction	10	23.8%	5	5
Zoo specimen	2	4.8%	0	2
Narcissistic parasite	1	2.4%	1	0
Rebellious free spirit	0	N/A	N/A	N/A
Female patient as seductress	0	N/A	N/A	N/A
Enlightened member of society	0	N/A	N/A	N/A

FIG. 18. REPRESENTACIÓN DE PERSONAJES CON ENFERMEDAD MENTAL EN VIDEOJUEGOS CATEGORIZADAS POR ESTEREOTIPOS, 2011-2013. (FUENTE Y ELABORACIÓN: SHAPIRO Y ROTTER, 2016).

“Después de eliminar los títulos duplicados, se identificaron enfermedades mentales en aproximadamente el 24% de los juegos de consola y computadora más vendidos entre 2011 y 2013 y, al igual que en la televisión, la mayoría de las representaciones eran violentas; El 69% de los personajes identificados fueron designados “maníacos homicidas”, y el 17,7% de los juegos registrados representan al menos uno de esos personajes”. (Shapiro y Rotter, 2016)

Si se trata de traumas, suele representarse con mayor cuidado. No es raro encontrar a personajes positivos que tienen algún “trauma del pasado”. Pero un trauma no es, propiamente dicho, un trastorno mental. Cuestión que suele confundirse en las personas que desarrollan videojuegos y que proclaman que se preocupan por la salud mental cuando dicen que han creado un personaje con un trauma específico. Muchos traumas vienen acompañados de síntomas relacionados con la salud mental, como la depresión, pero otros solo se activan en circunstancias específicas y no se pueden considerar en la misma categoría que, digamos, una esquizofrenia. Entendemos que “trastorno mental” es una categoría en discusión, pero el consenso generalizado es que no todo trauma implica un trastorno mental, aunque muchos trastornos mentales puedan proceder de un trauma.

Por tanto, sigue siendo mayoritaria la representación negativa de estereotipos relacionados con las enfermedades mentales. Se pueden contar escasamente en los últimos años los videojuegos en los que se trata con problemas mentales (y no solo con la difusa idea de trauma) que han alcanzado reconocimiento en la industria: *Hellblade: Senua’s Sacrifice* (2017), *What Remains of Edith Finch* (2017) o *Depression Quest* (2013) son tres de estos escasos ejemplos.

TABLE 4—*Games depicting mental illness.*

Character Classification	# of Games Depicting Classification	% of Games Depicting Classification
Homicidal maniac	17	17.7%
Other depiction	11	11.5%
Zoo specimen	2	2.1%
Narcissistic parasite	1	1%
Rebellious free spirit	0	N/A
Female patient as seductress	0	N/A
Enlightened member of society	0	N/A

FIG. 19. REPRESENTACIÓN DE LAS ENFERMEDADES MENTALES EN VIDEOJUEGOS ENTRE 2011 Y 2013. (FUENTE Y ELABORACIÓN: SHAPIRO Y ROTTER, 2016).

Del mismo modo, sigue siendo una tendencia mostrar los lugares de tratamientos psiquiátricos y los profesionales de la salud mental de manera negativa. El hospital para personas con algún trastorno sigue siendo un lugar común para los videojuegos de terror.

Por tanto, el problema es triple: escasa representación, representación poco acorde con la realidad o utilizar el trastorno mental para caracterizar a personajes malvados.

3.4 EDAD

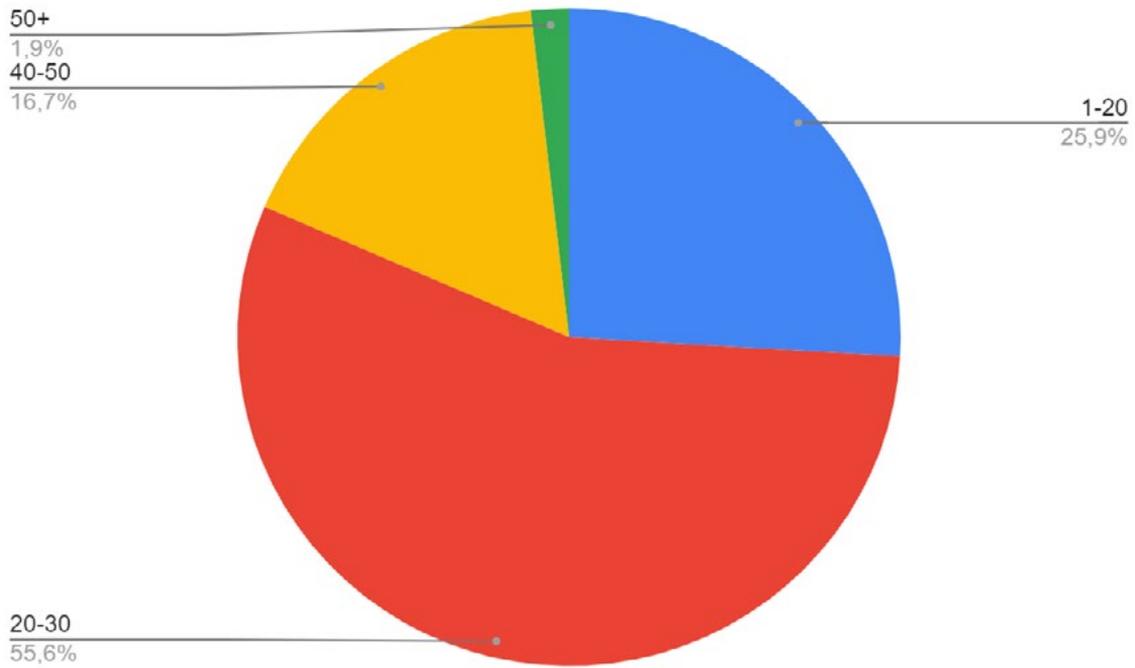


FIG. 20. EDAD REPRESENTADA EN LOS VIDEOJUEGOS EN 2013.

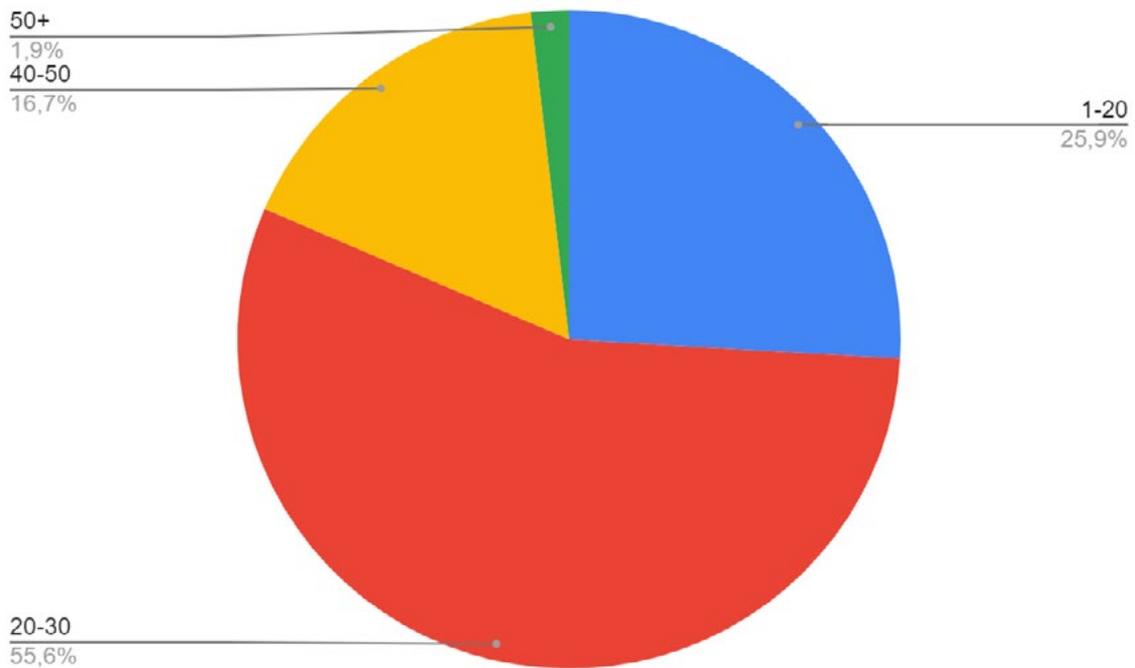


FIG. 21. EDAD REPRESENTADA EN LOS VIDEOJUEGOS EN 2023.

Lo que demuestran los datos recopilados es que los videojuegos siguen representando de forma mayoritaria a personajes que se sitúan en la franja de edad del jugador medio de videojuegos. De nuevo, salvo casos excepcionales Joel en *The Last of Us* o personajes de grupo como el estereotipo del mago sabio, por lo general los videojuegos no representan a personajes mayores de 50 años. Aunque sabemos que esto no es un mal exclusivo del videojuego, lo que aquí nos interesa es hasta qué punto los videojuegos son diversos. Teniendo presente el envejecimiento global de la población y que la franja de edad de los jugadores aumenta (pues estos envejecen, necesariamente) resulta sorprendente aún la escasa representación.

3.5 DIVERSIDAD FUNCIONAL

Según el Acta de Igualdad del Reino Unido, se define la discapacidad como: “un impedimento físico o mental que tiene un efecto negativo ‘sustancial’ y ‘a largo plazo’ en su capacidad para realizar actividades diarias normales”.

Siguiendo esto, Shell (2021) señala que la cantidad de revisiones dirigidas a estudiar la diversidad funcional son excepcionalmente escasos si se compara con el tiempo y esfuerzo invertidos al estudio de la diversidad de género, sexual o étnica. Concluye, además, que los personajes con algún problema de diversidad funcional son el colectivo menos representado con diferencia. Shell extiende la investigación no solo a los protagonistas, sino también al resto de personajes: es extraño que un personaje protagonista tenga alguna diversidad funcional, relegando estos roles a los personajes secundarios o no-jugadores. Además, esta diversidad suele presentarse a modo de mejoras mecánicas aptas para el juego. Los villanos con alguna disfuncionalidad utilizan tecnología para superar esta situación y, además, mejorar sus capacidades por encima de lo humano. Siendo justos, el estudio de Shell es muy limitado, tanto en muestra (145 trailers) como en tiempo (2011-2016), pero sus datos coinciden con los que hemos podido recopilar (fig. 22), teniendo en cuenta que nos hemos centrado solo en los personajes jugadores.

	Representa discapacidad	
	sí	no
2023	2	73
2013	0	75

FIG. 22. REPRESENTACIÓN DE DISCAPACIDAD EN VIDEOJUEGOS. (ELABORACIÓN PROPIA)

4. CONCLUSIONES



Atendiendo a lo expuesto en el puntos 1, 2 y 3, podemos concluir lo siguiente:

1. La demografía del jugador de videojuegos está más o menos en paridad. La diferencia entre jugadores y jugadoras es escaso (un 6% más de hombres que de mujeres). Por otra parte, la media de edad se sitúa en el arco entre los 16 y los 30, siendo 34 la media en 2023 en los Estados Unidos.
2. Las mujeres ocupan más puestos en la industria del videojuego (un incremento de un 1% por año, aprox.) Sin embargo, los puestos que ocupan son los mismos. Esto significa que los puestos donde se toman decisiones de dirección o programación siguen estando ocupados por hombres. Los puestos de arte y producción son copados por mujeres.
3. La representación de mujeres en los videojuegos aumenta un 7% desde 2013, mientras que la de hombres disminuye casi un 50%. Aún con estos datos, los hombres siguen estando más representados que las mujeres como personajes jugadores en los videojuegos.
4. El colectivo LGTBIQ+ tiene mayor representación en 2023 en los videojuegos más vendidos y alabados por la crítica. Sin embargo, este colectivo sigue estando infrarepresentado. Aunque esta representación es mayor en los videojuegos independientes (ejem. en la plataforma Itch.io) diferentes estudios muestran que en un histórico de datos desde 1985 a 2015 la representación es muy minoritaria. Se ha ganado que la representación es actualmente más positiva que en los videojuegos anteriores a 2015.
5. Los trastornos mentales se representan poco y mal. Los trastornos mentales siguen siendo mostrados como estigma negativo, propio de personas delirantes y asesinos, por lo que los villanos siguen caracterizándose así. Se confunde crear personajes con traumas con personajes con trastornos mentales.
6. La diversidad funcional está claramente infrarepresentada. Cuando se accede a un videojuego con algún personaje con alguna discapacidad el videojuego la utiliza para sustituirla por alguna mejora “sobrehumana”.
7. Los videojuegos representan poco o muy poco a personajes de más de 50 años.

Señalamos la provisionalidad de estas conclusiones, basadas en un estudio preliminar de 150 juegos que requerirían, probablemente, una mayor dedicación para expresar la granularidad de los datos. Baste decir, como se ha señalado, que estos datos preliminares concuerdan con los datos recogidos en diferentes estudios que sí han tratado estos asuntos con mayor tiempo y dedicación.

5. REFERENCIAS



AEVI (2022). La industria del videojuego en 2022. https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2023/05/AEVI_Anuario-2022-P%C3%81GINA-SIMPLE-.pdf

Anderson, S. L. (2020). Portraying mental illness in video games: exploratory case studies for improving interactive depictions. *Loading*, 13(21), 20-33.

Anthropy, A. (2012). Rise of the videogame zinesters: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form. Seven Stories Press.

Buday, J., Neumann, M., Heidingerová, J., Michalec, J., Podgorná, G., Mareš, T., ... & Anders, M. (2022). Depiction of mental illness and psychiatry in popular video games over the last 20 years. *Frontiers in Psychiatry*, 13, 967992.

Chess, S., Evans, N. J., & Baines, J. J. (2017). What does a gamer look like? Video games, advertising, and diversity. *Television & New Media*, 18(1), 37-57.

DEV (2023) Libro blanco del videojuego español 2022. <https://www.dev.org.es/images/stories/docs/libro%20blanco%20del%20desarrollo%20espanol%20de%20videojuegos%202022.pdf>

Dumont, A., & Bonenfant, M. (2023). Thinking Inclusiveness, Diversity, and Cultural Equity Based on Game Mechanics and Accessibility Features in Popular Video Games. In *The Palgrave Handbook of Disability and Communication* (pp. 221-242). Cham: Springer International Publishing.

ESA (2021) Essential Facts About The Video Game Industry. <https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>

Kirkpatrick, G. (2012). Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995. *Game Studies*, 12(1), 3.

Shapiro, S., & Rotter, M. (2016). Graphic depictions: portrayals of mental illness in video games. *Journal of forensic sciences*, 61(6), 1592-1595.

Shaw, A., Lauteria, E. W., Yang, H., Persaud, C. J., & Cole, A. M. (2019). Counting queerness in games: Trends in LGBTQ digital game representation, 1985–2005. *International Journal of Communication*, 13, 26.

Shaw, A., & Friesem, E. (2016). Where is the queerness in games?: Types of lesbian, gay, bisexual, transgender, and queer content in digital games. *International Journal of Communication*, 10, 13.

Shell, J. (2021). What Do We See: An Investigation Into the Representation of Disability in Video Games. *arXiv preprint arXiv:2103.17100*.

Schijven, M. P., & Kikkawa, T. (2022). Diversity Games. *Simulation & Gaming*, 53(2), 95-96. <https://doi.org/10.1177/10468781221077325>

Vara, C. F. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. *Revista de estudios de juventud*, (106), 93-108.

Vollbach, A. M. (2018). Diversity and Inclusivity in Video Game Advertisements: An Exploration of Video Game Console Commercials from 2003 to 2017 (Doctoral dissertation, Bowling Green State University).

Werning, S. (2019). Itch.io and the one-dollar-game: How distribution platforms affect the ontology of (games as) a medium.

ANEXO. VIDEOJUEGOS MUESTREADOS PARA EL INFORME



2013

- 1 The last of Us
- 2 Bioshock infinite
- 3 Super mario 3d
- 4 Fire Emblem: Awakening
- 5 Rayman Legends
- 6 The Legend of Zelda: A Link Between Worlds
- 7 The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
- 8 DOTA 2
- 9 Deus Ex: Human Revolution - Director's Cut
- 10 Crusader Kings II: The Old Gods
- 11 Assassin's Creed IV: Black Flag
- 12 Star Wars: Pinball
- 13 XCOM: Enemy Within
- 14 Pokemon Y
- 15 The Stanley Parable
- 16 Guacamelee! Gold Edition
- 17 Animal Crossing: New Leaf
- 18 Rocksmith 2014 Edition
- 19 The Swapper
- 20 Tearaway
- 21 MLB 13: The Show
- 22 Pinball FX 2: Star Wars Pinball
- 23 Europa Universalis IV
- 24 Pikmin 3
- 25 Velocity Ultra
- 26 Gone Home
- 27 Pac-Man Championship Edition DX
- 28 Out of the Park Baseball 14
- 29 Kentucky Road Zero
- 30 Saints Row IV

- 31 Tomb Raider
- 32 Brothers a Tale of Two Sons
- 33 DmC: Devil May Cry
- 34 Luigi's Mansion: Dark Moon
- 35 Path of Exile
- 36 Ni no Kuni: Wrath of the White Witch
- 37 Bit.Trip Presents...Runner2: Future Legend of Rhythm Alien
- 38 Wolf among us
- 39 Rogue Legacy
- 40 Football Manager 2014
- 41 Civilization V
- 42 Papers Please
- 43 Trials Evolution: Gold Edition
- 44 Mass Effect 3
- 45 Guacamelee!
- 46 NBA 2K214
- 47 Resogun
- 48 Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
- 49 Fifa 14
- 50 Mutant Mudds Deluxe
- 51 PixelJunk Monsters: Ultimate HD
- 52 Trine 2: Complete Story
- 53 Gunpoint
- 54 Shin Megami Tensei IV
- 55 Magic: Duels of the Planeswalkers 2014
- 56 Starseed Pilgrim
- 57 Monaco: What's Yours Is Mine
- 58 Valdis Story: Abyssal City
- 59 Skylanders Swap Force
- 60 Ys: Memories of Celceta
- 61 The Pinball arcade
- 62 Monster Hunter 3 Ultimate
- 63 The Walking Dead: A Telltale Games Series
- 64 Sokobond
- 65 Antichamber
- 66 Gunman Clive
- 67 SteamWorld Dig
- 68 Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist
- 69 Dragon's Crown
- 70 Metro: Last Light
- 71 NHL 14
- 72 NHL 2014
- 73 Battlefield 4
- 74 Injustice
- 75 ZEN Pinball 2

2023:

- 1 Baldur's Gate 3
- 2 Zelda: Tears of the Kingdom
- 3 Metroid Prime
- 4 Asgard's Wrath 2
- 5 Against the Storm
- 6 Resident Evil 4
- 7 Super Mario Bros. Wonder
- 8 Street Fighter 6
- 9 Turbo Overkill
- 10 Slay The Princess
- 11 Quake II
- 12 Jack Jeanne
- 13 Marvel's Spiderman 2
- 14 Videoverse
- 15 Dave the Diver
- 16 Pizza Tower
- 17 Dead Space (Remake)
- 18 Cocoon
- 19 Alan Wake II
- 20 Astral Ascent
- 21 The Talos Principle II
- 22 Sea of Stars
- 23 Final Fantasy XVI
- 24 Pikmin 4
- 25 Theatrhythm Final Bar Line
- 26 Hi-Fi Rush
- 27 Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge
- 28 Mario Kart 8
- 29 Diablo IV
- 30 Anonymous;Code
- 31 Star Ocean: The Second Story
- 32 Armored Core IV
- 33 Humanity
- 34 Paranormal Sight: The Seven Mysteries of Honjo
- 35 Star Wars Jedi: Survivor
- 36 The Cosmic Wheel Sisterhood
- 37 Wargroove 2
- 38 STASIS: BONE TOTEM
- 39 Jusant
- 40 Chants of Sheenar
- 41 A Space For The Unbound
- 42 Shadow Gambit: The Cursed Crew
- 43 Forza Motorsports
- 44 Octopath Traveler II

- 45 Blasphemous II
- 46 In Stars And Time
- 47 Risk of Rain Returns
- 48 Little Goody Two Shoes
- 49 Remnant II
- 50 Howard's Legacy
- 51 Disgaea 7: Vows of the Virtueless
- 52 Football manager 2024
- 53 Viewfinder
- 54 Mediterranea Inferno
- 55 Super Mario RPG
- 56 Fuga: Melodies of Steel 2
- 57 Laika: Aged Through Blood
- 58 Cassette Beasts
- 59 Anno 1800
- 60 Tevi
- 61 Labyrinth of Galleria: The Moon Society
- 62 Starfield
- 63 The Last Clockwinder
- 64 Total War: WARHAMMER III - Forge of the Chaos Dwarfs
- 65 Mortal Kombat 1
- 66 Counter-Strike 2
- 67 SANABI
- 68 Doomblade
- 69 Saltsea Chronicles
- 70 Advance Wars 1 + 2: Re-Boot Camp
- 71 Age of wonders 4
- 72 The Murder of Sonic the Hedgehog
- 73 F1 23
- 74 Coral Island
- 75 MLB The Show 23

RENODO