

Videojuegos, orientación sexual y juventudes: una aproximación desde la Encuesta de Juventud 2023¹

José Juan García Vázquez

Observatorio de la Juventud en España, INJUVE. ✉

Laura Lobato EscuderoObservatorio de la Juventud en España, INJUVE. ✉ <https://dx.doi.org/10.5209/eslg.106630>

Recibido: 19/12/2025 • Aceptado: 19/12/2025

EN Video Games, Sexual Orientation and Youth: An Approach Based on the 2023 Youth Survey

Sumario. 1. Breve aproximación histórica al uso de videojuegos por personas jóvenes en España. 2. Las personas jóvenes y los videojuegos, ¿un uso diferenciado por orientación sexual? 3. Entonces, ¿se puede considerar que el mundo de los videojuegos es un entorno hostil para las personas LGBTIQ+? 4. Referencias bibliográficas.

Cómo citar: García Vázquez, J. J., & Lobato Escudero, L. (2026). Videojuegos, orientación sexual y juventudes: una aproximación desde la Encuesta de Juventud 2023. *Estudios LGBTIQ+, Comunicación y Cultura*, 6(1), pp. 95–100. <https://dx.doi.org/10.5209/eslg.106630>.

1. Introducción

Cuando se habla de una persona que juega a videojuegos la imagen que se tiene, generalmente, es de una persona joven (sobre todo un chico joven cis-heterosexual), como principal usuario. Para este artículo se considera joven a aquella persona entre 15 y 29 años, tal como hace el Observatorio de la Juventud. Si se hiciera referencia a otro rango de edad se reflejaría. Aunque que se ha incrementado el número de personas que juegan de más edad —tanto por la inclusión de personas de más edad, como por el efecto de aquellas personas que empezaron a jugar en los 90 o principios del 2000 que siguen jugando y que ya no se consideran personas jóvenes—, y ha aumentado la presencia de mujeres jugadoras, todavía es un fenómeno que tiene una mayor presencia entre los hombres jóvenes, tal como se refleja a continuación.

En 2024, una de cada cinco personas en España había jugado más de 5 veces a videojuegos en el último año (CIS, 2024). Por un lado, los hombres manifestaron jugar en el último año más que las mujeres (27,9% vs. 12,9% respectivamente), así como ocurre también si se introduce la variable edad: las personas más jóvenes (18-29 años) presentan datos superiores a las más mayores (de 30 en adelante) (40,3% vs. 16,7%) (CIS, 2024). Se ofrece dicho rango de edad puesto que el CIS no pregunta a menores de 18 años. Esta encuesta ha preguntado a 501 personas de entre 18 y 29 años, haciendo que el margen de error de la misma a la hora de hablar de personas jóvenes sea superior a otras encuestas, cuestión que debe ser tenida en cuenta a la hora de interpretar estos datos.

¹ Queremos agradecer las contribuciones en este artículo a Juan Francisco González Vázquez, responsable de la Biblioteca del Observatorio de la Juventud en España (INJUVE) y a Sebastián Molina Villar y Sandra Bermejo Cañadas, de la unidad de estadística.

Tabla 1. Frecuencia en el último año de jugar a videojuegos (porcentaje, jóvenes/adultos/total y sexo)

	18-29 años			Más de 30 años			Total		
	Total (%)	Varones (%)	Mujeres (%)	Total (%)	Varones (%)	Mujeres (%)	Total (%)	Varones (%)	Mujeres (%)
Nunca	29,0	17,4	39,8	68,8	61,7	75,6	62,9	55,2	70,2
1 o 2 veces al año	17,9	11,7	23,6	10,0	9,6	10,4	11,2	9,9	12,3
De 3 a 5 veces al año	12,8	15,2	10,6	4,5	5,5	3,4	5,7	7,0	4,5
Más de 5 veces al año	40,3	55,7	26,1	16,7	23,1	10,6	20,2	27,9	12,9

Fuente: elaboración propia a partir de los datos del Centro de Investigaciones Sociológicas (Estudio 3476).

Tal como se puede ver en la tabla anterior, son los hombres jóvenes, seguidos de las mujeres jóvenes, quienes jugaron con más frecuencia —más de 5 veces al año—, por lo que, como se muestra, es un fenómeno que sigue teniendo un especial impacto en las personas jóvenes. Cabe destacar que tanto el “Informe anual sobre el sector audiovisual en España 2025” (Spain AVHSHub, 2025) , como el de “La industria del videojuego en España. Anuario 2024” (Feixa, 2025) reflejan que las jugadoras fueron superiores que los jugadores en 2024. El uso de videojuegos ya fue abordado en el primer Informe Juventud en España (IJE), que data de 1984. Estos informes tienen una periodicidad cuatrienal y son elaborados por parte de personal investigador especialistas en juventud, con el apoyo técnico del Observatorio de la Juventud (INJUVE) y centrándose, principalmente, en el análisis de los resultados de la Encuesta de Juventud (EJ) que se elabora expresamente para el mismo. Estos Informes permiten, no solo obtener una visión histórica de la evolución de las personas jóvenes en nuestro país, sino, también, ver cómo ha cambiado la forma de abordar las cuestiones que preocupan, importan y afectan a las personas jóvenes.

1. Breve aproximación histórica al uso de videojuegos por personas jóvenes en España

En estos cuarenta años se ha incrementado la importancia de los videojuegos en el ocio de las personas jóvenes. Los videojuegos, en el ámbito de los Informes Juventud en España, han estado siempre asociados a los usos del tiempo y al ocio de las personas jóvenes, aunque puedan existir otras aproximaciones (educativas, ámbito laboral, procesos de socialización, etc.). Este aumento se ha trasladado tanto en los resultados de estos, como en la atención que se ha ido prestando a los videojuegos en las Encuestas de Juventud y en los propios Informes. El IJE de 1984 reflejaba que “manejar videojuegos” —empleando el término literal usado entonces— era una “actividad a realizar en casa” para el 0,9% de jóvenes (INJUVE, 1986), mientras que en 2023 el 49,5% de las personas jóvenes jugaron, al menos, una vez a la semana a videojuegos según los datos de la EJ2023 (INJUVE, 2025). Entre 1996 y el año 2000 —cabe recordar que los datos de los Informes recogen información del año anterior— se produjo cierto incremento en el uso de los videojuegos, pero siendo todavía algo minoritario puesto que en el año 2000 jugaban el 3% de las personas jóvenes (el 5,4% de ellos y el 0,5% de ellas) (Marín Serrano y Velarde Hermida, 1996 y 2001). No es hasta el año 2004 que no se detectó un incremento en el uso de videojuegos por parte de las personas jóvenes. Cabe destacar que en el año 2000 se lanzó la videoconsola más vendida de la historia, aumentando el número de jugadores y jugadoras. Estos cambios sociales se recogieron, como no pudo ser de otro modo, en las EJ cambiando la formulación de la pregunta en las siguientes ediciones. Entre el 2004 y el 2012 se preguntó en varias ocasiones a las personas jóvenes si les gustaba o no jugar a videojuegos, incrementándose la brecha entre los hombres y las mujeres jóvenes y reflejándose un incremento en 8 años de más de 20 puntos porcentuales tanto para el conjunto de personas jóvenes, como para ellos y ellas (Tabla 2).

Tabla 2. Porcentaje de personas jóvenes a las que les gusta o no los videojuegos por sexo

	2004			2012		
	Total (%)	Varones (%)	Mujeres (%)	Total (%)	Varones (%)	Mujeres (%)
Sí me gusta	41,7	54,5	28,4	67,8	78,4	56,6
No me gusta	57,3	44,2	70,9	32,2	21,6	43,4
No contesta	1,0	1,3	0,7	0	0	0

Fuente: elaboración propia a partir de los datos de los Informes Juventud en España 2004 y 2012 (Aguinaga Roustán et al., 2004 y Moreno Mínguez y Rodríguez San Julián, 2013).

Debido al incremento de la importancia de los videojuegos, en 2019 ya no se les preguntó si les gustaban, o no, los videojuegos, sino si en el último mes habían jugado —una pregunta que muestra una mayor intensidad que la formulada en el estudio del CIS y la reflejada en la Tabla 1—.

Tabla 3. Porcentaje de personas jóvenes que en 2019 jugaron a videojuegos en el mes anterior a la encuesta por sexo

	Total (%)	Varones (%)	Mujeres (%)
Sí	49,9	68,6	30,7
No	49,9	31,1	69,1
No contesta	0,2	0,3	0,2

Fuente: elaboración propia a partir de los datos de la Encuesta de Juventud 2019 (INJUVE, sf.).

De nuevo, en 2019 se volvió a reflejar la diferencia entre los hombres y las mujeres jóvenes en su relación con los videojuegos, mostrando una mayor frecuencia de tiempo de juego de ellos que ellas. LA EJ 2019 se realizó en dicho año, pero, a raíz de la pandemia de COVID-19, se hizo un módulo que la complementó en 2020, reflejándose el conjunto de estos en los resultados. Esto es relevante puesto que, durante la pandemia, se incrementó el uso de videojuegos. También se reflejó un incremento en la importancia de los videojuegos en el uso del tiempo y el ocio de las personas jóvenes que se ha venido intensificando, llegando a, como se mencionó anteriormente, que casi el 50% de personas jóvenes que juegan todas las semanas en el 2023 (suma de todos los días y, al menos, una o dos veces a la semana, Tabla 4) y reflejándose en otras cuestiones, como que entre los cinco contenidos más buscados en Internet, el 61% de los hombres jóvenes han buscado contenido sobre “*gaming*, videojuegos en general” frente al 18% de las mujeres jóvenes (INJUVE, 2025).

Tabla 4. Uso del tiempo por parte de las personas jóvenes en videojuegos en 2023 por sexo (porcentaje)

	Total (%)	Varón (%)	Mujer (%)
Todos los días	21,3	31,1	11,0
Una o dos veces a la semana, al menos	28,2	35,9	20,0
Una o dos veces al mes, al menos	16,4	15,6	17,2
Una o dos veces al año, al menos	7,8	5,1	10,6
Nunca	25,0	11,4	39,4
No sabe / No contesta	1,3	0,8	1,8

Fuente: elaboración propia a partir de los datos de la Encuesta de Juventud 2023 (INJUVE, 2025).

Esta diferencia en el uso de los videojuegos no es nueva, ni tampoco es algo que no se haya abordado con anterioridad (UCLM, 2025; Moreno-López y Argüello-Gutiérrez, 2025; Esteban-Ramiro y López, 2025; Higuera-Ruiz y Pérez-Rufí, 2024; Vela, 2022; etc.) pero ¿qué ocurre por orientación sexual? ¿existen diferencias al respecto?

2. Las personas jóvenes y los videojuegos, ¿un uso diferenciado por orientación sexual?

La Encuesta de Juventud 2023 preguntó por la orientación sexual de las personas jóvenes en España, obteniéndose que el 83,4% de las personas jóvenes encuestadas se identificaban como heterosexuales y el 14,6% como homosexual, bisexual, asexual o con otra orientación (ellos el 11,6% y ellas el 17,7%).

Si se analiza tanto el tiempo dedicado por las personas jóvenes a jugar a videojuegos, como las búsquedas *online* por orientación sexual, se observa que no hay diferencias significativas en tiempo dedicado a los videojuegos entre las personas jóvenes heterosexuales y las personas homosexuales, bisexuales, asexuales o con otra orientación sexual (Tabla 5), ocurriendo lo mismo con el uso de Internet. En cambio, si se realiza un análisis más cualitativo respecto al tipo de contenido buscado en Internet, sí que se observa una diferencia de 8 puntos porcentuales en temas de *gaming* entre los cinco contenidos más buscados (42% de personas heterosexuales frente al 34% de personas homosexuales, bisexuales, asexuales o con otra orientación sexual).

Tabla 5. Uso del tiempo por parte de las personas jóvenes en videojuegos en 2023 por orientación (porcentaje)

	Total (%)	Heterosexual (%)	Homosexual, bisexual, asexual o con otra orientación (%)
Todos los días	21,3	21,7	18,7
Una o dos veces a la semana, al menos	28,3	28,8	25,8
Una o dos veces al mes, al menos	16,4	16,1	18,0
Una o dos veces al año, al menos	7,9	7,4	10,5
Nunca	25,1	24,9	26,0
No sabe / No contesta	1,1	1,1	0,9

Fuente: elaboración propia a partir de los datos de la Encuesta de Juventud 2023 (INJUVE, 2025).

Como se ha reflejado, únicamente teniendo en cuenta la orientación sexual no se detectan diferencias significativas en el tiempo de uso de videojuegos, aunque sí en la búsqueda de contenido *online* pero ¿qué ocurre si se diferencia entre mujeres y hombres en función de su orientación sexual? Esteban-Ramiro y López realizaron un estudio en el que reflejaban que existe una presencia equilibrada por orientación sexual entre quienes juegan (2025, p. 110), tal y como se ha mostrado, pero por frecuencia son los hombres heterosexuales quienes más juegan, seguidos por las personas homosexuales/bisexuales y, por último, las mujeres heterosexuales (*ibid.*). Pero ¿juegan lo mismo las mujeres y los hombres homosexuales, bisexuales, asexuales o de otra orientación? La EJ2023 nos permite acceder este nivel de desagregación y analizar esta cuestión (Tabla 6).

Tabla 6. Uso del tiempo por parte de las personas jóvenes en videojuegos en 2023 por orientación y sexo (porcentaje)

	Heterosexuales		Homosexual, bisexual, asexual o con otra orientación	
	Varón (%)	Mujer (%)	Varón (%)	Mujer (%)
Todos los días	32,0	10,0	23,6	15,2
Una o dos veces a la semana, al menos	37,3	19,2	27,3	25,0
Una o dos veces al mes, al menos	15,5	16,7	16,8	18,7
Una o dos veces al año, al menos	4,8	10,5	9,1	11,7
Nunca	9,9	41,9	21,8	28,8
No sabe / No contesta	,6	1,7	1,4	0,6

Fuente: elaboración propia a partir de los datos de la Encuesta de Juventud 2023 (INJUVE, 2025).

Tal y como se refleja en la tabla anterior, cuyas diferencias son significativas (chi-cuadrado menor a 0,05), son los hombres jóvenes heterosexuales quienes más tiempo dedican a jugar a videojuegos, seguidos por los hombres y las mujeres homosexuales, bisexuales, asexuales o con otra orientación y, por último, las mujeres heterosexuales. Esto ocurre también a la hora de analizar los cinco contenidos más buscados en Internet. Es decir, se cumpliría lo anunciado por Esteban-Ramiro y López, y se puede añadir que la brecha de género también opera en el uso de videojuegos en las personas homosexuales, bisexuales, asexuales o con otra orientación.

A pesar de estos datos, sobre todo aquellos que reflejan que no existe tanta diferencia a la hora de jugar a videojuegos de personas jóvenes heterosexuales con las homosexuales, bisexuales, asexuales o con otra orientación, los estudios reflejan que siguen siendo entornos hostiles para el colectivo LGTBQIA+, además de para las mujeres (UCLM. 2025; Esteban-Ramiro y López, 2025; Calderón Gómez y Gómez Miguel, 2022; etc.), pese a los avances que se han venido produciendo en los últimos años. Ante esta situación, aunque más centrado en el ámbito de las redes sociales, el pasado 8 de marzo, el Ministerio de Juventud e Infancia y el INJUVE, por medio del servicio de igualdad, realizaron una jornada titulada “La disputa por la igualdad en redes sociales” (véase: <https://www.youtube.com/watch?v=jzpR8ZJ4uYY>) en la que participó, entre otras personas, Marina Amores ‘Blissy’ exponiendo cómo había tenido que distanciarse de las redes sociales por comentarios machistas provenientes de parte del colectivo *gamer*. Cuestión que se volvió a manifestar en la jornada del 25 de noviembre organizada por el servicio de igualdad del INJUVE junto con la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid y Diaconía titulada “Reprogramando el Juego, lo que no vemos al jugar” (véase: <https://www.youtube.com/watch?v=9GfHXOdYN2Y>).

3. Entonces, ¿se puede considerar que el mundo de los videojuegos es un entorno hostil para las personas LGTBQIA+?

Por un lado, es preciso diferenciar entre aquellos videojuegos multijugador(a) de los que no permiten la interacción con otros jugadores y jugadoras. Estos últimos, en materia LGTBQIA+, tienen que hacer frente, entre otras cuestiones, a elementos propios del diseño, creación y producción de los videojuegos como son la representatividad de la diversidad de orientaciones sexuales, los roles de los personajes y avatares o las formas de estar en los mismos de estos (Esteban-Ramiro y López, 2025; Higuera-Ruiz y Pérez-Rufí, 2024) puesto que no son neutrales (Vela, 2022). En este sentido, como reflejan Higuera-Ruiz y Pérez-Rufí, se han producido avances, aunque todavía queda trabajo por hacer:

Los videojuegos, por una parte, se han configurado tradicionalmente a través de narrativas y mecanismos que remiten a una cultura heteronormativa, homofóbica y racista (Chang, 2015). Este paradigma es en parte superado en la última década con la inclusión de contenido LGTBQIA+, tanto en los personajes –acciones, menciones, caracterización–, como en la trama –narrativa, lugares, contextos–, aunque el cambio de tendencia se advierte de forma paradigmática en casos concretos y aún existe homofobia y transfobia en esta industria (Shaw & Friesem, 2016). (2025, p.11).

En cambio, en los multijugadores(as), junto a lo anterior, se tienen que hacer frente a comentarios machistas –45,5%–, racistas –49,5%–, xenófobos –47,6%– u homófobos –el 44,3%– (UCLM, 2025, p.6). Estas situaciones influyen en los comportamientos y las formas de estar en los juegos por parte de quienes juegan, ocultando más su orientación sexual en el caso de las personas jugadoras LGTBQIA+, seguidas de las mujeres, que ocultan su sexo (Esteban-Ramiro y López, 2025, p. 112). Estas situaciones llegan hasta el punto de hacer que las personas que juegan, incluso en niveles elevados de competición, lleguen a abandonar estos espacios como narró Nerea Díaz (*Nercromina*) en la jornada de “Reprogramando el Juego, lo que no vemos al jugar” al abordar que la *objetivización* de las mujeres, así como las situaciones vividas como jugadora profesional, hicieron que decidiera priorizarse y dejar este espacio. Durante la jornada también se abordó cómo los propios videojuegos o los entornos de juego son reflejo de lo que se da en la sociedad, pero, al mismo tiempo, pueden servir como “laboratorios de nuevas realidades”, sobre todo, aquellos vinculados a la industria indie de los videojuegos. Esto lo señalan también diferentes autores, como González Sánchez, mostrando como la visibilidad de la diversidad en la industria del videojuego –que cabe recordar que en 2024 supuso 2.408 millones de euros, incrementándose un 2,95% respecto al año anterior (AEVI, 2024, p. 14) y que se espera que siga incrementándose (Spain AVSHub, 2025)– ha sido empleada de forma interesa-

da por las grandes compañías, siendo los videojuegos indies los que la abordan de forma más desinteresada e inclusiva (2018, p. 373).

La EJ 2023 no abordó si se jugaba a videojuegos en formato multijugador o no, pero sí permite cruzar los datos de aquellas personas que juegan a videojuegos, y que no, con valores asociados a las diversidades de orientaciones sexuales. Cabe destacar que, debido al tamaño muestral, los datos siguientes pueden servir para una aproximación, pero deben ser tenidos en cuenta con cautela. Más allá de las consideraciones de true gamer y casual gamer de Héctor Puente (en Vela, 2022, p. 107), en este estudio se considera como categoría de persona que juega aquellas que lo realiza, al menos, una vez al mes, siendo considerada persona no jugadora quienes lo realizan con menos frecuencia o con ninguna.

Por un lado, si se analiza el grado de preocupación por la discriminación del colectivo LGBTIQ+ (cuando se elaboró el cuestionario no se incluyó la A, aunque sí es una de las categorías de respuesta de la pregunta de orientación sexual del cuestionario) —medido en escala de 1 a 10— se muestra que presentan mayores niveles de preocupación aquellas personas que juegan o no y que son homosexuales, bisexuales, asexuales o de otra orientación —cuestión que, por formar parte del colectivo sobre el que se pregunta, muestra que es un tema del que no son negacionistas—.

Tabla 7. Preocupación por la discriminación del colectivo LGTBIQ+ por jugador, sexo y orientación sexual (media)

		¿En qué medida te preocupa la discriminación del colectivo LGTBIQ+?
Jugador/a	Varón heterosexual	5,2
	Mujer heterosexual	6,5
	Hombre homosexual, bisexual, asexual o de otra orientación	8,0
	Mujer homosexual, bisexual, asexual o de otra orientación	8,3
	Total jugador/a	6,0
No jugador/a	Varón heterosexual	5,8
	Mujer heterosexual	7,0
	Hombre homosexual, bisexual, asexual o de otra orientación	7,9
	Mujer homosexual, bisexual, asexual o de otra orientación	8,3
	Total no jugador/a	7,0

Fuente: elaboración propia a partir de los datos de la Encuesta de Juventud 2023 (INJUVE, 2025).

Junto con lo anterior, sí que se detecta que son los hombres heterosexuales —tanto que juegan, como que no— son los que menos manifiestan preocupación por esta cuestión —algo que no es novedoso y se ha venido manifestando en diferentes estudios (Feixa, 2025; INJUVE, sf.; etc.). Lo que sí que se muestra es que las personas que juegan muestran una menor preocupación por la discriminación del colectivo LGTBIQ+, con una diferencia de un punto sobre 10. No puede establecerse una relación causal al respecto, simplemente se constata, de forma descriptiva, esta diferencia.

Estas situaciones se constatan también, sobre todo en el caso de los hombres jóvenes, en algunas de las preguntas de la EJ 2023. Respecto al grado de apoyo al matrimonio de personas del mismo sexo los hombres jóvenes heterosexuales que juegan están menos a favor de este (67,4%) que los que no juegan (75,7%), con una diferencia de 8 puntos porcentuales. Esto ocurre también en el caso de las mujeres jóvenes tanto para las que juega, como para las que no, pero con unas diferencias que no son significativas y constantes para ambos casos. En cambio, en el caso de los hombres homosexuales, bisexuales, asexuales o con otra orientación sexual ocurre lo contrario, son los que juegan los que más apoyan el matrimonio entre personas del mismo sexo (94%) que los que no juegan (85,3%).

Asimismo, la EJ 2023 trata la relación de las personas jóvenes con la “otredad” abordando en una de las preguntas de la encuesta el grado de aceptación de personas LGBTIQ+ como vecinos o vecinas. En ese sentido, las mayores diferencias entre quienes juegan o no se producen en los hombres jóvenes heterosexuales, presentando una diferencia de 5 puntos porcentuales (juega: 75%; no juega: 80%). Es, además, el hombre joven heterosexual que juega el que se muestra menos proclive a tener vecinos o vecinas pertenecientes al colectivo LGBTIQ+. Esta percepción está en sintonía con lo reflejado por Esteban-Ramiro y López:

Sin embargo, estos espacios digitales no están exentos de dinámicas discriminatorias que reproducen y, en ocasiones, intensifican las desigualdades presentes en la sociedad fuera de línea. Diversos estudios han evidenciado la persistencia de discursos sexistas y prácticas excluyentes en plataformas multijugador, afectando especialmente a mujeres y personas con identidades sexuales y de género no normativas (2025, p. 104).

Y es que los videojuegos, como productos culturales, pueden tener incidencia en el desarrollo, los significados y valores sociales de quienes juegan (Vela, 2022), generando experiencias comunes a través del juego y formando parte de las culturas globales llegando, incluso, a cambiar conductas sociales (Moreno-López y Argüello-Gutiérrez, 2025, p.13) y pudiendo favorecer el pensamiento crítico y el cambio social (Higuera-Ruiz y Pérez-Rufí, 2024, p.9). Como refleja González Sánchez, “los videojuegos son, cada vez más, entornos sociales,

tanto dentro de sí mismos como por los hábitos de consumo que generan a su alrededor, y deben por tanto estar regidos por las mismas normas éticas y morales que los entornos sociales tradicionales (2018, 365).

En este sentido, en la mesa “PAUSE: repensando la partida” de las jornadas “Reprogramando el juego. Lo que no vemos al jugar” tanto Gema Bonales como David Santos y Beatriz Ranea hicieron hincapié en la importancia que tienen los videojuegos como productos culturales y cómo la industria de los videojuegos debe ser capaz de diseñar juegos -como ya lo hacen muchos videojuegos indies- en los que se aborden las diversidades y permitan una mayor conexión con las personas.

En definitiva, como se ha venido reflejando, aunque puede parecer con los primeros datos que el uso de videojuegos por las personas jóvenes no presenta diferencias significativas por la orientación sexual, sí que se detectan diferencias si se emplea la interseccionalidad. Lo interesante, en este punto, es avanzar en el análisis de qué es lo que puede llevar a una persona a jugar o no a videojuegos y qué es lo que puede hacer que no lo decida, y si esto tiene relación con el propio entorno de los videojuegos. También, aunque hay algunos estudios que lo analizan, profundizando en el tipo de videojuegos que juegan las personas jóvenes -ya que son las principales consumidoras de videojuegos- por su orientación sexual. Ya que, todo ello, puede generar un conocimiento que permita incidir en estos espacios para convertirlos en medios más inclusivos. Y es que, en definitiva, los videojuegos contribuyen “como instrumentos de socialización (...) a la creación de la imagen mental que la población tiene sobre determinados colectivos y minorías sociales, como la comunidad LGBTIQ+” (Higueras-Ruiz y Pérez-Rufí, 2024, p. 16).

4. Referencias bibliográficas:

- Aguinada Roustán, J.; Andréu Abela, J.; Cachón Rodríguez, L.; Comas Arnau, D.; López Blasco, A. y Navarrete Moreno, L. (2005). Informe Juventud en España 2004. INJUVE.
- Asociación Española de Videojuegos (AEVI). (2025). La industria del videojuego en España. Anuario 2024. AEVI. <https://www.aevi.org.es/wp-content/uploads/2025/05/VDIGITAL-ANUARIO2024-comprimido.pdf>
- Calderón Gómez, D. y Gómez Miguel, A. (2022). Consumir, crear, jugar. Panorámica del ocio digital de la juventud. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fundación FAD Juventud. DOI: 10.5281/zenodo.6338126
- Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS) (2024). Cultura y estilos de vida, Estudio 3476. CIS. https://www.cis.es/es/estudios/cultura-y-estilos-de-vida?results=results_1765293706848&cuestionario=17912&muetra=26148&pregunta=651475&variable=1060660&chartType=bar
- Esteban-Ramiro, B. y López, R.M. (2025). ¿Igualdad en línea? Género, orientación sexual y percepción del sexismo en videojuegos multijugador. *Revista Prisma Social* N° 50, 3er trimestre p. 102-122. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10317702.pdf>
- Feixa, C. (Coord). (2025). Informe Juventud en España 2024. Entre la emergencia y la resiliencia. INJUVE. <https://www.injuve.es/observatorio/demografia-e-informacion-general/informe-juventud-en-espana-2024-y-resumen-ejecutivo>
- González Sánchez, J. (2018) Videojuegos queer e identidad gaymer: un fenómeno disruptivo en el mundo videolúdico. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital. Dossier pulsa A para continuar. Estudios de la identidad en los videojuegos*, Vol 7, N° 1, Mayo 2018. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6867949.pdf>
- Higueras-Ruiz, M.J. y Pérez-Rufí, J.P. (2024). Lo queer en lo transmedia: Análisis del videojuego y la serie *The Last of Us*. ICONO 14. *Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 22(2): e2187. <https://doi.org/10.7195/ri14.v22i2.2187>
- Instituto de la Juventud en España (INJUVE) (2025). Encuesta de Juventud 2023 (EJ2023). INJUVE. <https://www.injuve.es/observatorio/demografia-e-informacion-general/encuesta-de-juventud-2023-ej-190>
- Instituto de la Juventud (INJUVE). (1986). Informe Juventud en España. Tablas estadísticas del programa de investigaciones básicas sobre juventud. INJUVE.
- Instituto de la Juventud en España (INJUVE) (s.f). Encuesta de Juventud 2019 (EJ2019). INJUVE.
- Martín Serrano, M. y Velarde Hermida, O. (coords). (2001). Informe Juventud en España 2000. INJUVE. <https://www.injuve.es/observatorio/demografia-e-informacion-general/informe-juventud-en-espana-2000>
- Marín Serrano, M. y Velarde Hermida, O. (1996). *Informe Juventud en España 1996*. INJUVE
- Moreno-López, R. y Argüello-Gutiérrez, C. (2025). Violence, Hate Speech, and and Discrimination in Video Games: A Systematic Review. *Social Inclusión*. V.13 <https://doi.org/10.17645/si.9401>
- Moreno Mínguez, E. y Rodríguez San Julián, E. (2013). Informe Juventud en España 2012. INJUVE.
- Spain AVSHub. (2025). Informe anual sobre el sector audiovisual en España 2025. Spain AVSHub. https://spainaudiovisualhub.digital.gob.es/content/dam/seteleco-hub-audiovisual/resources/pdf/informe_2025/2025_3er_Informe_Sector_Audiovisual_Espana_Spain_Audiovisual_Hub.pdf
- Universidad de Castilla La-Mancha (UCLM) (2025). Resumen de resultados. Proyecto 32 BITS. Androcentrismos, discursos de ocio y sesgos de género en los videojuegos online en Castilla-La Mancha. UCLM. <https://www.32bits.es/publicaciones>
- Vela, J. A. M. (2022). Videojuegos, género y masculinidades. [tesis doctoral]. Instituto Universitario de Estudios de la Mujer. Universidad Autónoma de Madrid. <https://repositorio.uam.es/server/api/core/bitstreams/6c257fa1-6a60-4659-8b28-dd97d126c654/content>