



1 VON 5

aktiven Gamern sind LGBTQ+, ein Plus von 70 % gegenüber 2020.
[Quelle: Glaad]



51 %

der Hardcore-Gamer geben an, dass sie Spiele mit verletzenden Stereotypen über die LGBTQ+-Community eher nicht kaufen würden.
[Quelle: Glaad]



50 %

der Nicht-LGBTQ+-Gamer und 65 % der LGBTQ+-Gamer glauben, dass Spieleentwickler eine Verantwortung für Inklusion in Gaming und Gaming-Umgebungen haben.
[Quelle: Glaad]



über 52 %

aller Gamer achten sehr darauf, wie Gaming-Studios mit Angestellten aus der LGBTQ+-Community umgehen und kaufen oder spielen tendenziell weniger Spiele von Firmen mit schlechtem Arbeitsumfeld.
[Quelle: Glaad]



72 %

der LGBTQ+-Gamers wünschen sich Figuren in Spielen, die wie sie sind, und geben dabei an, dass sie mit dieser Repräsentation positive Gefühle verknüpfen.
[Quelle: Glaad]



nur 38 %

aller Gamer geben an, dass sie glauben, die Gaming-Industrie würde an Leute wie sie denken, wenn sie Spiele konzipieren. Unter LGBTQ+-Personen sind es sogar nur 27 %.
[Quelle: Glaad]



29 %

aller Gamer wollen ausdrücklich, dass LGBTQ+-Handlungsstränge in Spielen stärker zum Tragen kommen. Unter jüngeren Befragten sind es sogar fast 40 %.
[Quelle: Glaad]



über 70 %

aller Nicht-LGBTQ+-Gamer würden auch Spiele mit optionaler oder sekundärer LGBTQ+-Repräsentation unterstützen.
[Quelle: Glaad]



über 90 %

haben beim Spielen von Video-Games schon einmal emotionalen Missbrauch oder Mobbing erfahren oder miterlebt und fast 7 von 10 haben sich deshalb mit dem Gedanken ans Aufhören getragen.
[Quelle: Preply]