



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
Spiele 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]