



1 DE CADA 5

jugadores activos forma parte de la comunidad LGBTQ+. Supone un aumento del 70 % desde 2020.

[Fuente: Glaad]



EL 51 %

de los jugadores asiduos afirma que es menos probable que compren un videojuego si este incluye estereotipos nocivos sobre la comunidad LGBTQ+.

[Fuente: Glaad]



EL 50 %

de los jugadores que no son LGBTQ+ y el 65 % de los jugadores LGBTQ+ cree que los desarrolladores tienen la responsabilidad de hacer que los juegos y sus espacios sean más inclusivos.

[Fuente: Glaad]



más de

EL 52 %

de todos los jugadores está muy concienciado con el trato que las empresas de videojuegos dan a los trabajadores LGBTQ+ y es menos probable que compren o jueguen videojuegos de empresas con un ambiente de trabajo deficiente.

[Fuente: Glaad]



EL 72 %

de los jugadores LGBTQ+ desea ver personajes de la comunidad y reacciona positivamente ante la representación.

[Fuente: Glaad]



solo

EL 38 %

de los jugadores afirma creer que las empresas principales de videojuegos piensan en personas como ellos a la hora de diseñar juegos. Esta cifra desciende al 27% entre la población LGBTQ+.

[Fuente: Glaad]



EL 29 %

de todos los jugadores desea ver más tramas LGBTQ+ en los videojuegos.

La cifra se aproxima al 40 % en la población más joven.

[Fuente: Glaad]



más de

EL 70 %

de los jugadores que no son LGBTQ+ apoya los videojuegos con representación LGBTQ+ opcional o secundaria.

[Fuente: Glaad]



más de

EL 90 %

de jugadores ha experimentado o presenciado maltratos psicológicos o intimidación al jugar a videojuegos, y casi 7 de cada 10 jugadores se han planteado dejar los videojuegos a causa de ello.

[Fuente: Preply]