



1 JOUEUR·EUSE SUR 5

est **LGBTQ+**, ce qui représente une augmentation de 70 % depuis 2020
[Source : Glaad]



51 %

51 % des joueurs et des joueuses chevronnés affirment qu'ils seraient moins susceptibles d'acheter des jeux contenant une représentation blessante de la communauté LGBTQ+
[Source : Glaad]



50 %

des joueurs et des joueuses non LGBTQ+ et 65 % des joueurs et joueuses LGBTQ+ pensent qu'il en va de la responsabilité des développeurs de rendre les jeux vidéo plus inclusifs
[Source : Glaad]



plus de 52 %

des joueurs et des joueuses font particulièrement attention à la manière dont les entreprises de jeux vidéo traitent leurs employés LGBTQ+ et sont moins susceptibles d'acheter ou de jouer à des jeux provenant d'entreprises où l'environnement de travail est toxique
[Source : Glaad]



72 %

des joueurs et des joueuses veulent contrôler un personnage qui leur ressemble, ce qui veut dire que représentation et satisfaction sont liées
[Source : Glaad]



seulement 38 %

des joueurs et des joueuses pensent que les grandes entreprises de jeux vidéo créent des jeux pour les gens comme eux, ce nombre tombant à 27 % lorsque l'on interroge des personnes LGBTQ+
[Source : Glaad]



29 %

des joueurs et des joueuses veulent voir plus d'histoires LGBTQ+ dans les jeux, ce nombre passant à 40 % lorsqu'on interroge les plus jeunes
[Source : Glaad]



plus de 70 %

des joueurs et des joueuses non LGBTQ+ soutiendraient les jeux qui proposent une représentation LGBTQ+ secondaire ou optionnelle
[Source : Glaad]



plus de 90 %

ont été témoins ou ont subi du harcèlement moral en jouant à des jeux vidéo, et presque 7 personnes sur 10 ont envisagé d'arrêter les jeux vidéo pour cette raison
[Source : Preply]