



1 AV 5

aktiva gamers identifierar sig som **HBTQI+**, en ökning på 70 % sedan 2020
[Källa: Glaad]



51 %

av spelentusiaster uppger att de är mindre benägna att köpa spel med skadliga stereotyper om **HBTQI+-communityn**
[Källa: Glaad]



50 %

av gamers som inte identifierar sig som **HBTQI+** och 65 % av gamers som gör det känner att spelutvecklare har ett ansvar att göra spel och spelbranschen mer inkluderande
[Källa: Glaad]



över

52 %

av alla gamers är mycket medvetna om hur spelföretag behandlar sina **HBTQI+-medarbetare** och är mindre benägna att köpa eller spela spel från företag med dålig arbetsmiljö
[Källa: Glaad]



72 %

av gamers som identifierar sig som **HBTQI+** vill se karaktärer som är som de själva och uppger att de har positiva känslor kopplade till representation
[Källa: Glaad]



bara

38 %

av gamers känner att stora spelföretag tänker på personer som dem själva vid utvecklingen av nya spel, och denna siffra sjunker till 27 % bland dem som identifierar sig som **HBTQI+**
[Källa: Glaad]



29 %

av alla gamers vill aktivt se mer framträdande **HBTQI+-berättelser i spel**, och denna siffra ligger nästan på 40 % bland yngre gamers
[Källa: Glaad]



över

70 %

av spelarna som inte identifierar sig som **HBTQI+** skulle ändå stödja spel med valfri eller sekundär **HBTQI+-representation**
[Källa: Glaad]



över

90 %

har upplevt eller bevittnat trakasserier eller mobbning när de spelar, och nästan 7 av 10 har övervägt att sluta spela på grund av det
[Källa: Preply]