



20%

活跃玩家属于 LGBTQ+ 群体，自 2020 年增加了 70%。
[来源: *Glaad*]



51%

硬核玩家表示他们不太可能购买对 LGBTQ+ 群体抱有有害刻板印象的游戏。
[来源: *Glaad*]



50%

非 LGBTQ+ 玩家和 65% 的 LGBTQ+ 玩家认为开发商有责任提高游戏和游戏空间的包容性。
[来源: *Glaad*]



超过 52%

玩家高度关注游戏公司对待 LGBTQ+ 员工的态度，并不太可能购买或游玩工作环境恶劣的公司的游戏。
[来源: *Glaad*]



72%

LGBTQ+ 玩家期待看到与他们相似的游戏人物，并报告了与代表性人物相关的积极感受。
[来源: *Glaad*]



仅有 38%

玩家认为大游戏公司会在设计游戏的时候考虑到其所属群体。这一数据在 LGBTQ+ 群体中降至 27%。
[来源: *Glaad*]



29%

玩家积极表示期待在游戏中看到更突出的 LGBTQ+ 情节年轻群体中的这一比例接近 40%。
[来源: *Glaad*]



超过 70%

非 LGBTQ+ 玩家仍会支持拥有可选或次要 LGBTQ+ 代表性内容的游戏。
[来源: *Glaad*]



超过 90%

玩家在游戏中经历或目睹过情感虐待或欺凌行为，接近 70% 的玩家考虑过因此退出游戏。
[来源: *Preply*]