



5人に1人

LGBTQ+ アクティブゲーマーの割合
2020年から70%の増加
[出典: Glaad]



50%

デベロッパーにはゲームとゲームスペースの包括的な風潮を向上させる責任があると感じる非LGBTQ+の割合 (LGBTQ+は65%)
[出典: Glaad]



72%

自分たちに似たキャラクターを見たいと思うLGBTQ+ゲーマーの割合。LGBTQ+ゲーマーは、そうしたキャラクターが出てくることをポジティブに感じています
[出典: Glaad]



29%

ゲームの中でより目立つLGBTQ+のストーリーラインを積極的に見たいと感じているゲーマーの割合。若年層ではこの数字は40%近くに及びます
[出典: Glaad]



90%以上

ゲームプレイ中に心理的虐待やいじめを経験または目撃したことがあるゲーマーの割合。10人中7人近くがそれを理由にゲームをやめようと考えたことがあります
[出典: Preply]



51%以上

LGBTQ+ コミュニティに対して有害なステレオタイプを含んでいるゲームを買わない傾向にあるハードコアゲーマーの割合
[出典: Glaad]



52%

ゲーム企業のLGBTQ+従業員の環境を強く意識し、労働環境が悪い企業のゲームは買わない傾向にあるゲーマーの割合
[出典: Glaad]



わずか 38%

大手ゲーム会社がゲームを開発する際に、LGBTQ+ オーディエンスのことを考慮していると感じると回答したゲーマーの割合。この数字はLGBTQ+ コミュニティの回答では27%に落ちます
[出典: Glaad]



70%

選択的または二次的にLGBTQ+が描かれているゲームを支持している非LGBTQ+ゲーマーの割合
[出典: Glaad]