



20%

성소수자인 활성 게이머의 비율
2020년 이래 70% 증가
[출처 : Glaad]



51%

성소수자 커뮤니티에 대한 유해한 고정관념이 반영된 게임은 구매하지 않을 것 같다고 응답한 하드코어 게이머의 비율
[출처 : Glaad]



50%

개발자가 게임과 게임 공간을 더욱 포용적으로 만들 책임이 있다고 생각하는 성소수자가 아닌 게이머의 비율, 성소수자 게이머의 경우에는 65%에 달함
[출처 : Glaad]



이상
52%

게임 회사의 성소수자 직원이 받고 있는 대우를 크게 의식하고 있는 게이머의 비율 성소수자 직원의 근무 환경이 열악한 회사의 경우 해당 회사의 게임을 구매하거나 플레이할 가능성이 감소하였음
[출처 : Glaad]



72%

게임에서 성소수자 캐릭터의 구현을 원하는 성소수자 게이머의 비율 여기에 속한 게이머는 성소수자 표현에 대해 긍정적으로 응답했음
[출처 : Glaad]



불과
38%

대형 게임 회사가 게임을 기획할 때 본인들의 성향을 고려해 준다고 믿는 게이머의 비율 성소수자 집단만을 대상으로 집계한 경우 27%까지 하락
[출처 : Glaad]



29%

게임에서 성소수자 캐릭터의 스토리라인 비중이 더 늘어나기를 적극적으로 원하는 게이머의 비율 젊은 게이머 집단의 경우 40%에 근접
[출처 : Glaad]



이상
70%

비 LGBTQ+ 게이머 중 여전히 LGBTQ+ 표현을 선택적 또는 보조적으로 이식한 게임을 지지한다고 응답한 비율
[출처 : Glaad]



이상
90%

비디오 게임을 플레이하는 동안 정서적 학대와 괴롭힘을 경험하거나 목격한 적이 있다고 응답한 비율 해당 게이머의 약 70%가 이를 근거로 게임을 그만둘지 고민한 적이 있다고 응답하였음
[출처 : Preply]