



## 每 5 位即有 1 位

活躍玩家是 LGBTQ+ 一分子，  
自 2020 年以來增加了 70%  
[來源：Glaad]



## 51%

重度玩家表示，遊戲若塑造 LGBTQ+  
社群的有害刻板印象，則購買該遊戲  
的可能性較低  
[來源：Glaad]



## 50%

非 LGBTQ+ 玩家和 65% LGBTQ+ 玩家認  
為遊戲開發者有責任讓遊戲和遊戲空間更  
多元包容  
[來源：Glaad]



超過

## 52%

玩家高度關注遊戲公司對待 LGBTQ+  
員工的方式，若公司職場環境不佳，  
則購買或遊玩該公司推出的遊戲可能  
性較低  
[來源：Glaad]



## 72%

LGBTQ+ 玩家想看到和自己相同的角色，  
表示對社群形象得到呈現有正面感受  
[來源：Glaad]



僅有

## 38%

玩家相信大型電玩公司在設計遊戲  
時，有將多元社群納入考量，這比例  
在 LGBTQ+ 社群玩家則下降至 27%  
[來源：Glaad]



## 29%

玩家主動表示，想在遊戲中看到有  
LGBTQ+ 的主線劇情，這比例在年輕  
族群中則接近 40%  
[來源：Glaad]



超過

## 70%

非 LGBTQ+ 玩家表示，無論 LGBTQ+ 社  
群形象出現在支線或次要劇情，都會支持  
這款遊戲  
[來源：Glaad]



## 超過 90%

玩家曾在玩電玩時經歷或目睹情緒虐待或霸凌，  
將近七成的人曾因此考慮不再玩遊戲  
[來源：Preply]