



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]