

### Analyse de l'Enquête Nationale 2017-2018

Cette enquête menée par la FédéGN est la troisième réalisée afin de mieux connaître les différents individus qui composent le paysage Gnistique en France et dans certains pays limitrophes.

Elle a deux objectifs principaux :

- Déterminer les besoins exprimés par les Gnistes dans le cadre de la pratique de notre activité, besoins que la FédéGN pourra tenter de satisfaire. Ces éléments permettront également de renforcer le sentiment d'appartenance à une communauté dont 63% des personnes ayant répondues estiment être membre.
- Dégager des éléments statistiques sur le monde du GN, éléments qui peuvent nous permettre d'enrichir notre communication vis-à-vis de partenaires, d'administrations ou de médias.

Si cette enquête présente en elle-même des résultats intéressants, parfois surprenants, elle s'enrichit également par sa mise en perspective avec les deux précédentes études réalisées en 2010 et 2013. Elle a été également, pour certaines réponses, croisée avec des données issues du calendrier des jeux (660 jeux dans la base de données au moment de l'analyse) et dans l'annuaire des associations (424 associations enregistrées).

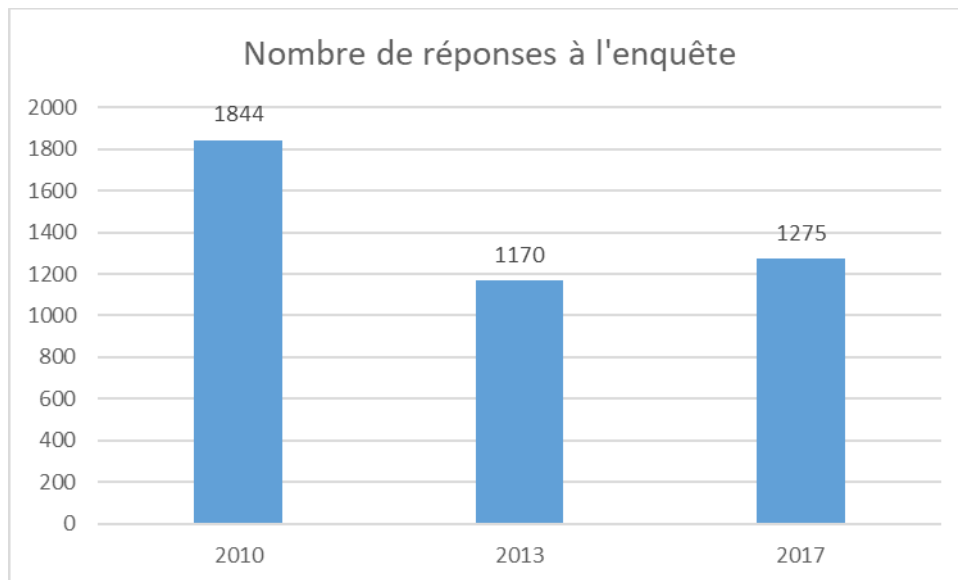
Le contenu de cette étude est une analyse des résultats obtenus. Il n'est en rien le reflet d'une opinion ou d'un parti pris de la FédéGN, même si bien entendu, nous tiendrons compte des réponses apportées, des idées évoquées, et des propositions d'aide.

Nous remercions chacune des personnes ayant pris le temps de répondre à ce questionnaire, et espérons que la lecture de ce document leur permettra de retrouver les éléments qu'ils nous ont fournis par leur réponse.

- I/ L'enquête  
Cette enquête a été mise en ligne le 23 octobre 2017 et a été clôturée au 15 janvier 2018. 1275 personnes ont répondu au formulaire en ligne mis à disposition via les outils fédéraux. Seule une réponse en ligne était accessible afin d'éviter d'éventuels doublons, mais aussi pour permettre une automatisation maximum de la collecte des données.

Le questionnaire d'une cinquantaine de réponses était rempli dans un temps moyen de 15 minutes.

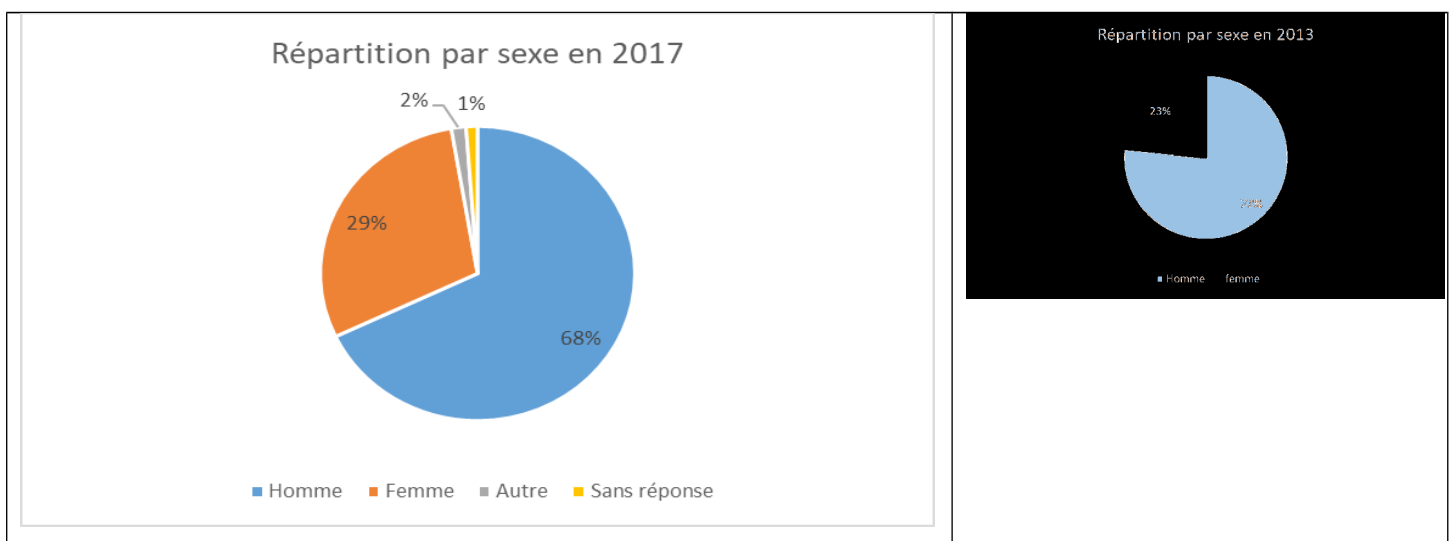
La communication au sujet de ce questionnaire a été réalisée via le site internet de la fédération, mais aussi par le biais de partages facebook sur de nombreuses pages et groupes associatifs ou thématiques. Les communications facebook concernées auront été vues par 17089 personnes et partagées 96 fois.



Le nombre de réponses évolue selon les enquêtes. A noter que la participation importante en 2010 est liée à un contexte particulier, cette première enquête ayant été réalisée pour répondre à des demandes de l'administration dans le cadre de la négociation au sujet de la législation sur les armes qui risquait d'impacter fortement les utilisateurs de répliques d'airsoft et de lanceurs de paintball. Il y avait donc eu à l'époque une forte mobilisation.

## II/ Qui a répondu

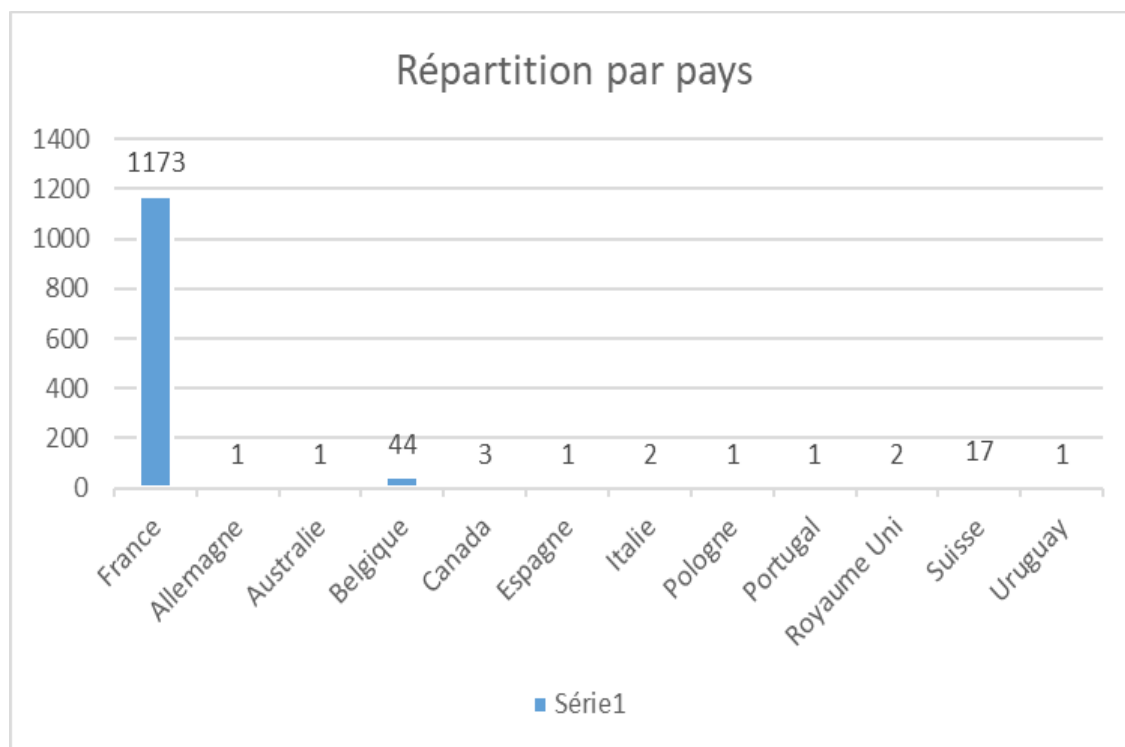
1275 personnes ont donc répondues à cette enquête. 68% des contributeurs sont des hommes. Cette proportion baisse au fur et à mesure des enquêtes. Ainsi en 2010, 95% des personnes ayant répondues au questionnaire étaient des hommes. En 2013, cette proportion passe à 77%. Il y a lieu de constater une féminisation croissante du milieu.



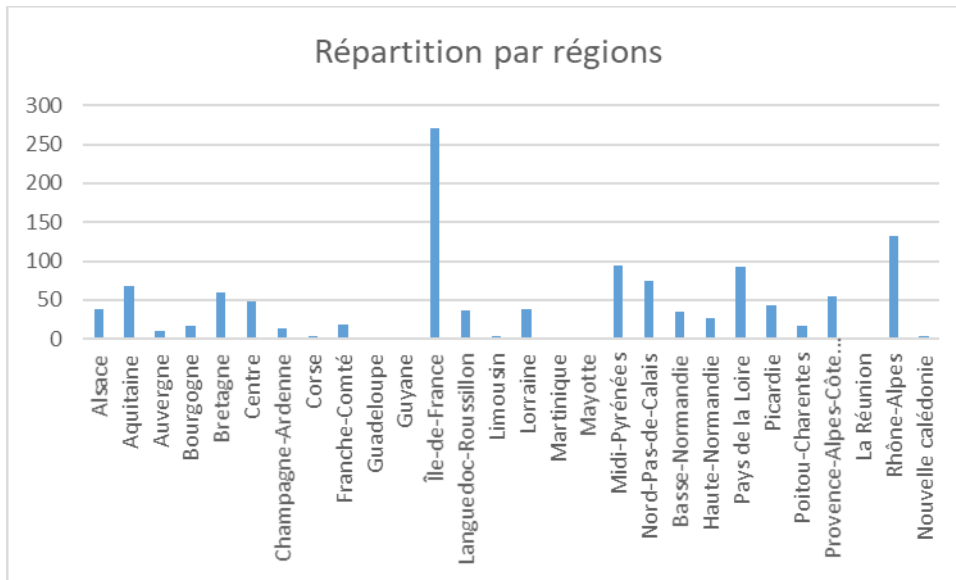
### III/ L'origine des réponses

#### Répartition par pays

L'enquête a été relayée dans de nombreux pays, notamment francophones. La majorité des réponses viennent de France, mais nous pouvons constater que la Belgique et la Suisse sont également représentées. Avec 1173 Gnistes Français touchés (contre 1044 en 2013) nous pouvons considérer que les données collectées seront suffisamment représentatives pour analyser les tendances ressortant de cette enquête sur la plupart des questions posées. Ces tendances resteront toutefois à relativiser bien entendu. Le mode de diffusion très axé sur facebook a sans doute influé sur les réponses, la longueur du questionnaire ayant peut être rebuté certains moins passionnés.



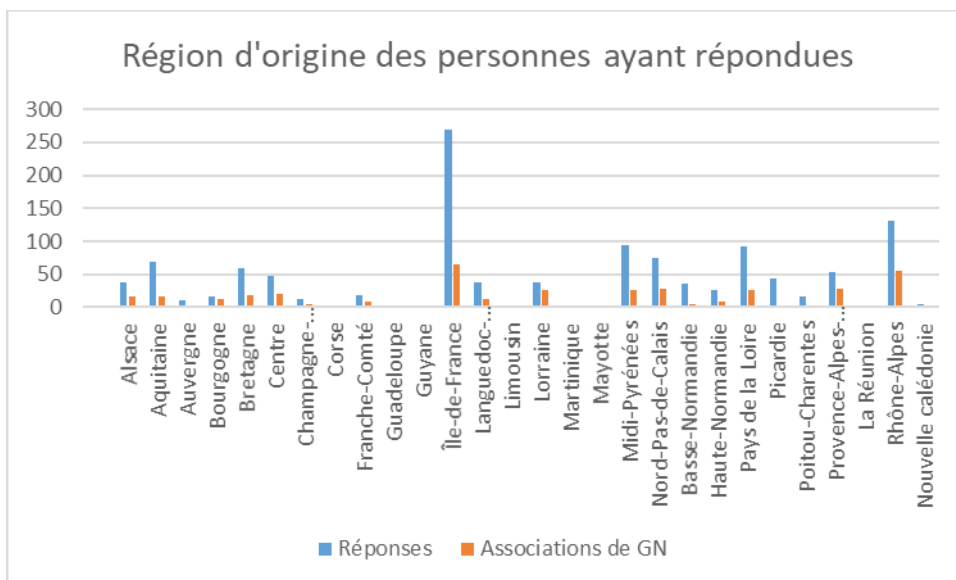
#### Répartition par régions



Contrairement au précédent questionnaire qui ne prenait en compte que les régions métropolitaines, cette enquête a intégré les départements, régions et communautés d'outre mer. Il apparaît ainsi qu'il y a du GN en Nouvelle Calédonie notamment.

Afin de préciser ces réponses, nous avons comparés les résultats des réponses obtenus, avec la localisation régionales des associations inscrites dans l'annuaire des associations se trouvant sur le site de la FédéGN

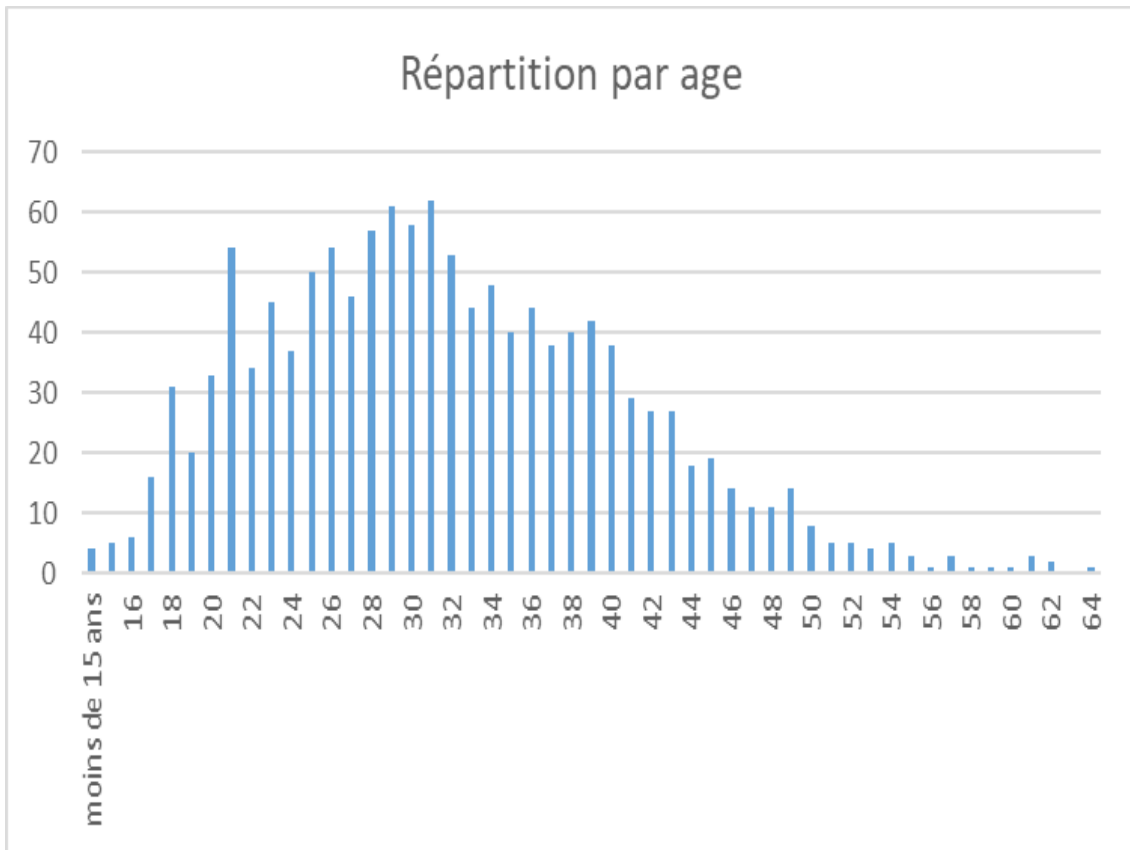
Répartition par région comparées aux associations inscrites dans l'annuaire de la FédéGN



On s'aperçoit que la proportion des réponses reste corrélé au nombre d'associations.

Il reste difficile de savoir si l'enquête a plus particulièrement fonctionné dans certaines régions grâce aux relais associatifs ou si cela indique que la population Gnistique est plus importante dans les régions ou il y a eu le plus de réponses.

Répartition par âge



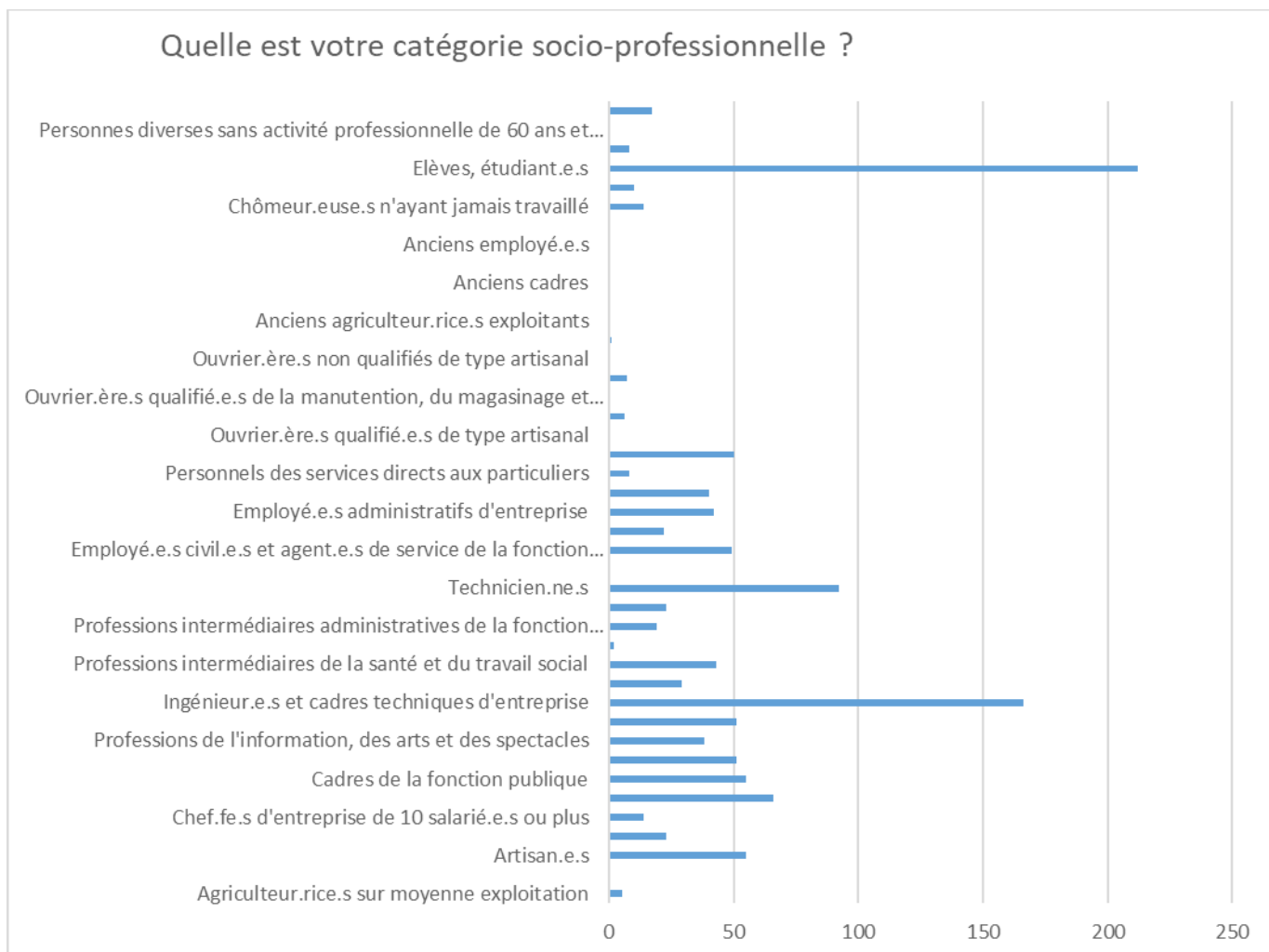
98% des personnes ayant répondues ont entre 18 et 45 ans.

Le nombre de mineurs augmente très légèrement (62 en 2013, 47 en 2017), mais on peut constater un très léger vieillissement de la population Gnistique, ce qui peut paraître logique, notre activité ayant connu son développement dans les années 80, les premiers joueurs de l'époque vieillissent. Qui se souvient de l'époque éloignée ou le rôle de vieux roi était forcément joué avec une fausse barbe...

On note ainsi que si en 2013, 496 répondants avaient plus de 30 ans, ils sont désormais 673 en 2017. Ainsi la moyenne d'âge des personnes ayant répondues est passée de 31 à 31,7 ans.

#### IV/ Qui a répondu

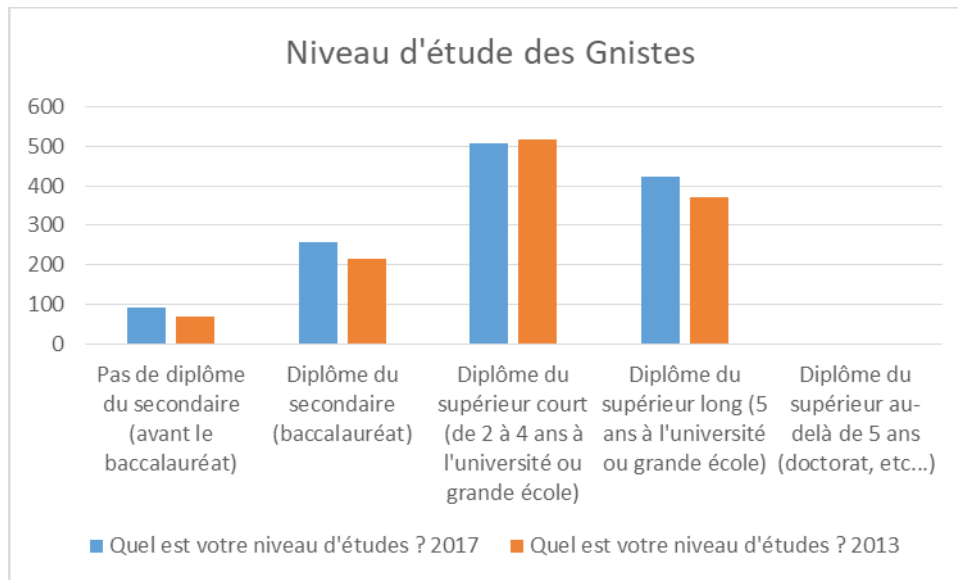
Catégorie socio professionnelle



Les deux catégories les plus représentées dans cette étude sont les étudiants (17% contre 18,5% en 2013) et les Ingénieurs et cadres techniques d'entreprise (13,6% comme en 2013). Si l'on ajoute toutes les catégories de cadres, on arrive à 22% des réponses à cette étude (contre 23% en 2013). 13 % des professions citées dans les réponses communiquées correspondent à des professions indépendantes et 15% des réponses ont été faites par des agents des personnes issues de la fonction publique qu'elle soit d'état ou territoriale.

Les professions des personnes ayant répondues à l'enquête en 2013 sont très proches de celles de la présente enquête. Les seules différences notables sont au niveau de la présence d'agents de la fonction publique puisque seuls 9% des sondés étaient issues de la fonction publique, qu'elle soit d'état ou territoriale en 2013.

## Quel niveau d'étude



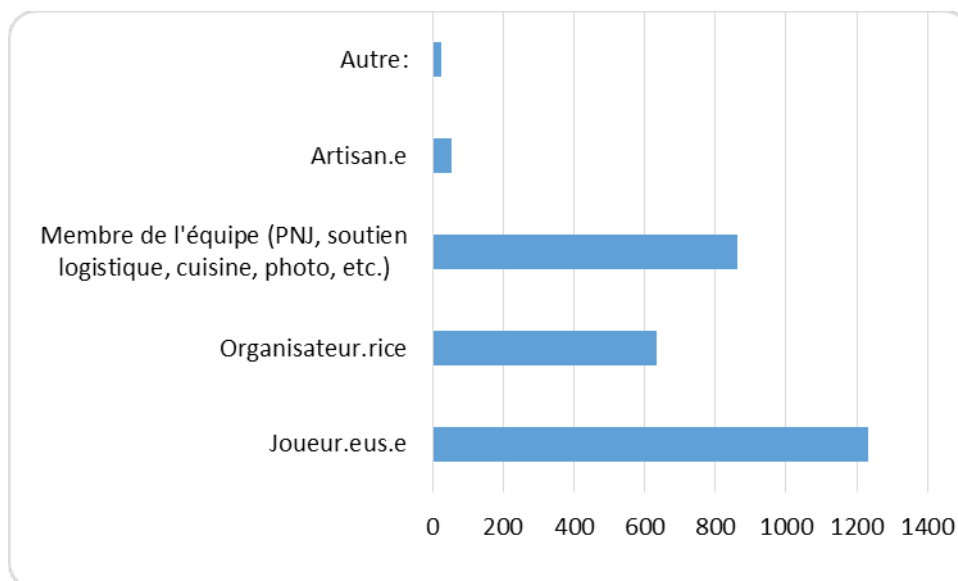
Le niveau d'étude des Gniste reste proche entre l'étude de 2013 et celle de 2017 comme on peut le constater dans le graphe ci-dessus. La divergence constatée sur les personnes ayant le BAC ou moins s'explique aussi par le fait que le nombre de personnes de moins de 18 ans comme de moins de 25 ayant répondu est plus important sur l'enquête de 2017 que sur celle de 2013.

Ainsi sur l'enquête de 2017 , 62 sondés ont moins de 18 ans contre 45 en 2013

## V/ Le passé ludique des sondés

Pratique de l'activité

Origine des sondés



Il est intéressant de noter qu'un nombre important de sondés a fait partie d'une équipe d'organisation, que ce soit en tant que membre de l'équipe ou organisateur. 42% des sondés ont été

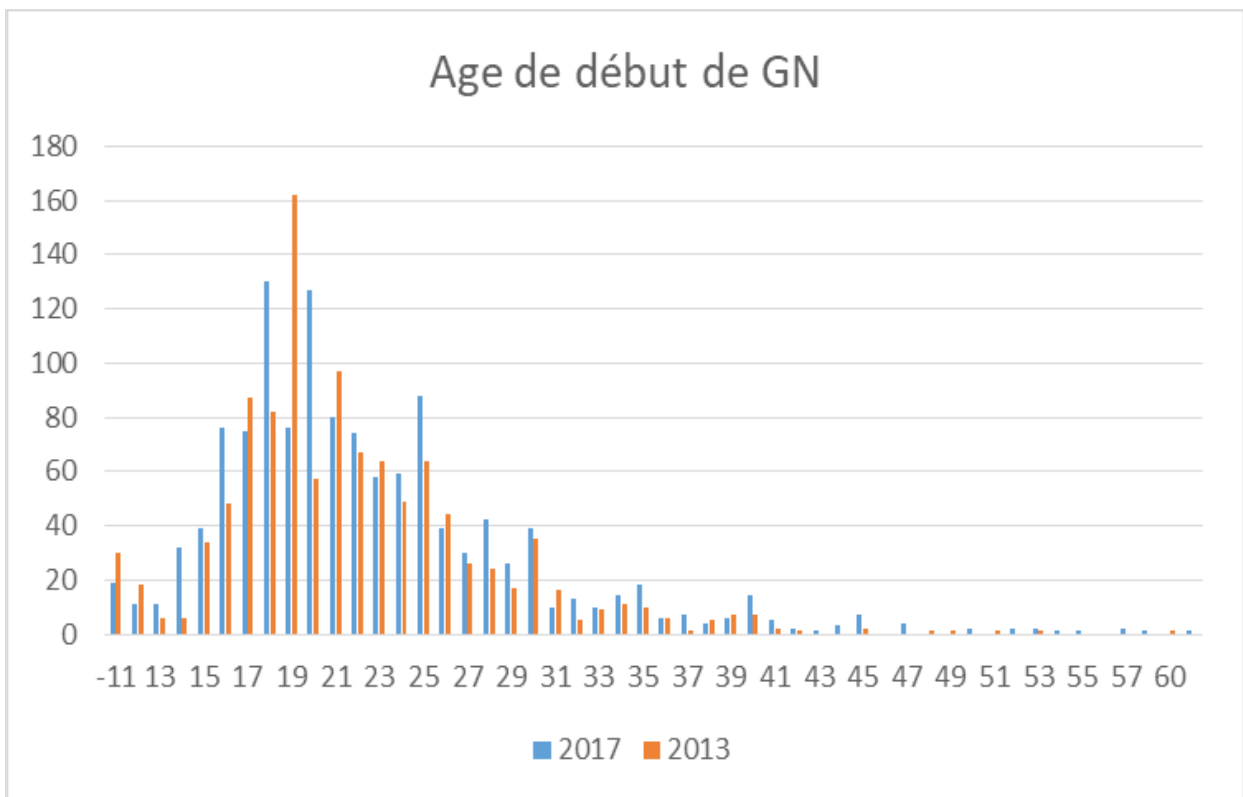
organisateurs, membre de l'équipe logistique et joueurs dans le cadre de leurs activités GNistiques. Cela est à mettre en parallèle avec le fait que 48% des sondés sont bénévoles dans une ou plusieurs associations de GN.

Si le nombre d'artisans peut paraître faible par rapport au nombre total de réponses (53 personnes), on note une très forte progression de ce type de participation aux GN. Dans l'enquête de 2013, une seule personne avait annoncé se déplacer de façon professionnelle sur les GN. On peut par ailleurs ajouter aux artisans un certain nombre de personnes venant sur des GN dans le cadre d'activités professionnels autres que l'artisanat tel que des revendeurs, maquilleurs, artistes. On constate également la présence de photographes, comédiens, et de commerçants dans la rubrique « autre »

42% des personnes ayant répondues sont également présents dans le monde Gnistiques en tant que joueur, membre d'une équipe d'organisation et organisateur selon les jeux alors que 25% des sondés ne sont que joueurs et que 4 sondés ne sont que organisateurs de jeux et 11 organisateurs ou membre d'une équipe d'organisation. Globalement, les Gnistes sont donc des joueurs, mais une grande proportion d'entre eux organise également.

Cette proportion est sans doute également liée au mode de diffusion du questionnaire qui a été partagé sur de nombreuses pages facebook d'associations.

#### Age d'initiation au GN



Si certaines tendances restent similaires entre les enquêtes de 2013 et de 2017, l'enquête 2017 révèle un certain nombre de disparités



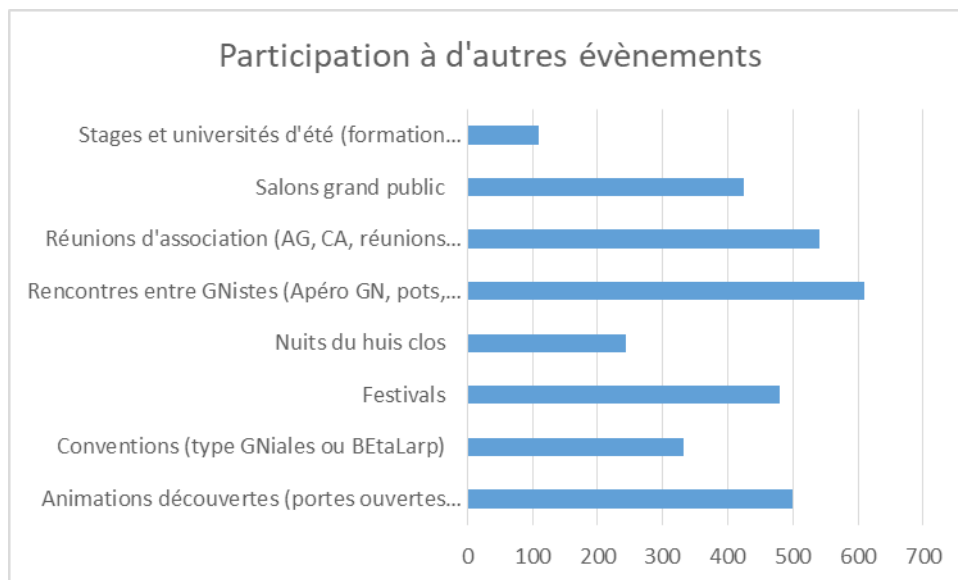
Dans les 2 enquêtes, 48% des sondés avaient découvert le GN avant 20 ans. Par contre, on peut constater que le nombre de personnes découvrant le GN tardivement (après 26 ans) augmente passant de 21 à 25%.

Quoi qu'il en soit la majorité des joueurs a découvert le GN entre 18 et 25 ans (55% des joueurs en 2017 contre 58% en 2013)

L'âge moyen des personnes ayant répondues au questionnaire a légèrement augmenté puisqu'il est passé de 21 ans en 2013 à 23 ans en 2017

## VI Expérience de jeu

### Participation à d'autres évènements



Les Gnistes sont des gens friands d'activités organisées en périphérie de leur activité.

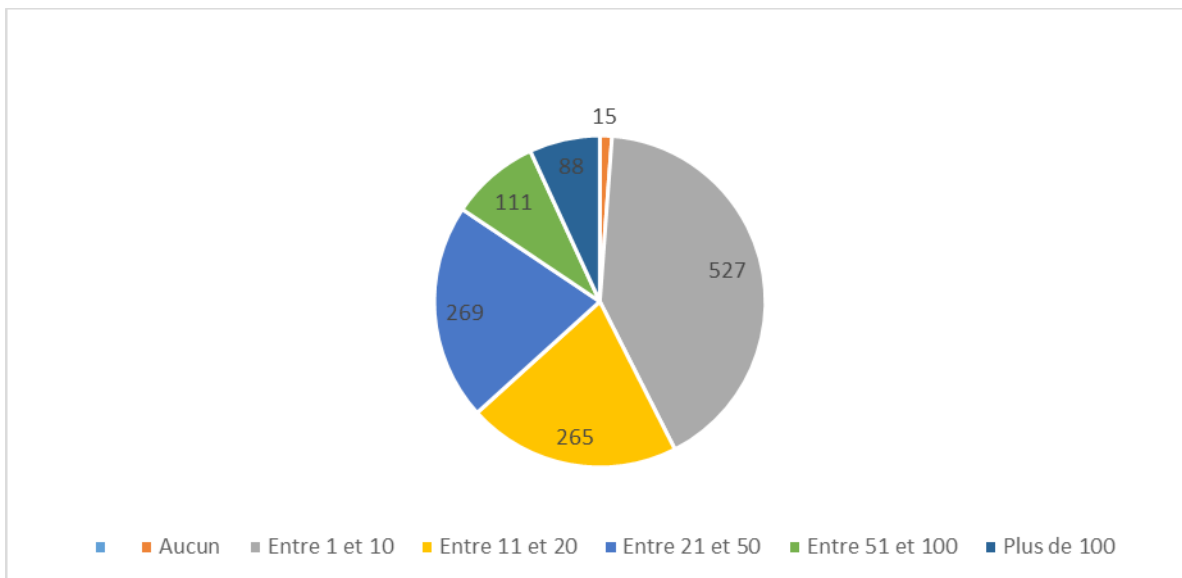
47% des sondés participent à des rencontres entre Gnistes, rencontre plus ou moins formalisées mais axées sur la convivialité.

42% d'entre eux participent à la vie administrative des associations, proportion qui est cohérente avec le nombre d'organiseurs ou de personnes impliquées dans l'organisation de GN ayant répondues à ce questionnaire.

33% des sondés participent à la promotion de l'activité en étant présents sur des salons. Il serait d'ailleurs intéressant que ces participations soient remontées à la FédéGN afin d'évaluer les évènements sur lesquels la promotion de l'activité est réalisée, et la répartition régionale de ces évènements qui participent à une meilleure visibilité du GN.

17% des sondés ne participent par ailleurs à aucun évènement en dehors des GN

A combien de GN avez-vous participés



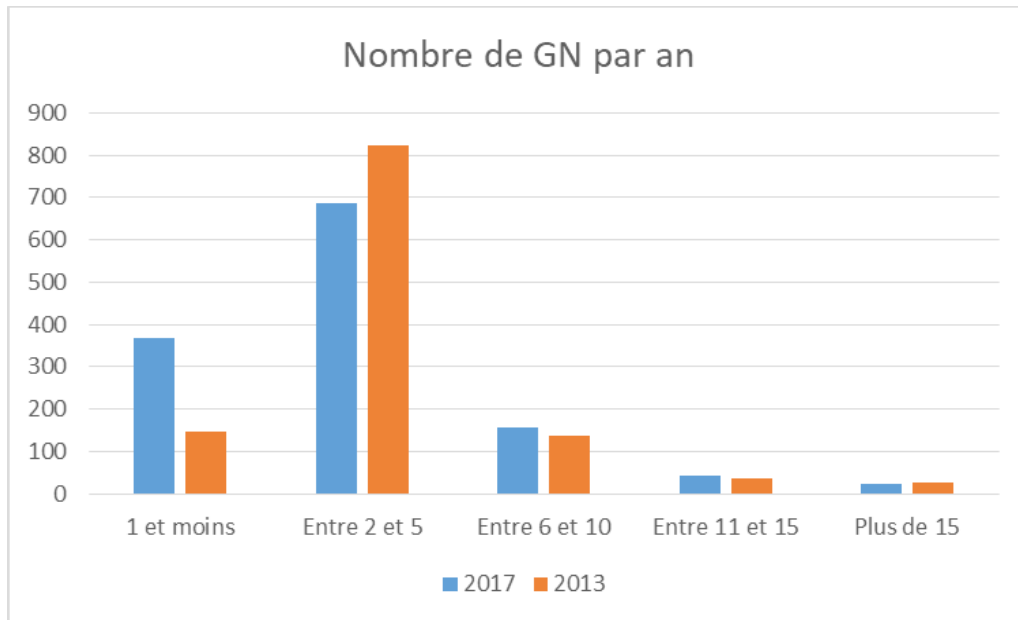
Attention, cette question ne concerne pas les jeux sur une année, mais les Gn auxquels les sondés ont participé depuis le début de leurs activités ludiques.

15 sondés n'ont à ce jour participé à aucun GN. Ce chiffre est similaire à celui de l'enquête 2013 puisque sur 1170 réponses, 14 personnes n'avaient jamais fait de GN. Ce chiffre pourrait paraître étrange mais est cohérent avec les réponses effectuées précisant que certains sondés n'ont jamais joués, mais pour autant ont organisés ou participé à une équipe d'organisation. Par ailleurs les pages facebook fréquentées par des Gnistes le sont aussi par des personnes ayant l'intention de se lancer dans l'activité et n'ayant jamais joué.

La plus grosse proportion correspond aux joueurs ayant participé à entre 1 et 10 GN (41%) (40,25% en 2013) . Il est intéressant de constater que 15,6% des joueurs ont participé à plus de 50 jeux (16,4% en 2013)

Globalement les proportions restent similaires à celles constatées lors de l'enquête réalisée en 2013

#### A combien de Gn participez-vous en moyenne

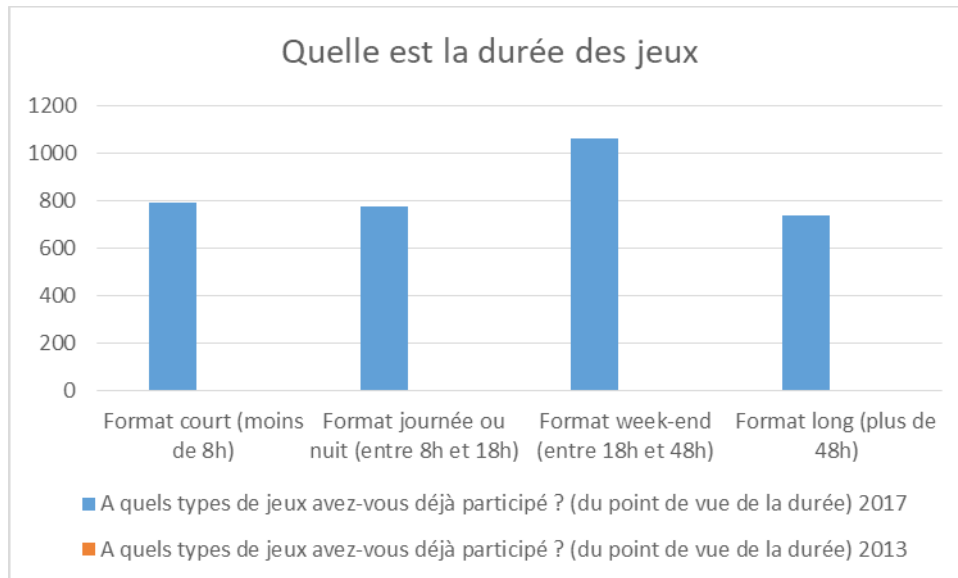


Il est intéressant de voir que le nombre de joueur faisant un GN par an augmente fortement représentant 28,8% des sondés en 2017 contre 12% en 2013. Cette augmentation a un impact sur le nombre de personnes faisant entre 2 et 5 Gn par ans (53% des joueurs en 2017 contre 70% en 2013).

Cette baisse du nombre de GN sur lesquels les sondés ont été pourrait s'expliquer peut être par l'augmentation de la durée des jeux auxquels ils participent. Mais ça n'est pas le cas car si les chiffres bruts peuvent paraître annoncer une différence, la proportion des joueurs faisant des GN de plus de 48h00 est de 57% en 2013 comme en 2017.

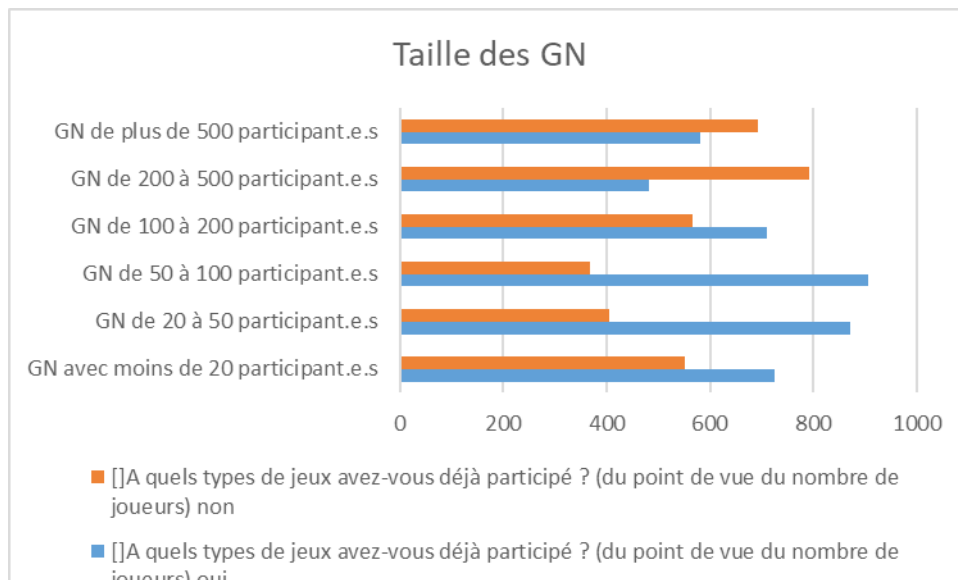
Une étude sur la localisation des gn par rapport au lieu de résidence des joueurs permettrait également de déterminer si l'éloignement des joueurs des sites de jeu ne les pousse pas à faire moins de GN, ne serai-ce que pour compenser des frais de déplacements plus importants.

Par contre, le pourcentage de joueurs participant a des jeux de plus de 200 joueurs augmente de façon importante et passe de 35% en 2013 à 83% en 2017. 45,6% des sondés de 2017 ont participé a des Gn de plus de 500 joueurs. Cette donnée n'était pas étudiée en 2013, il n'y a donc pas de comparaison possible, mais on ne peut que constater une forte augmentation des gros GN ou Gn de masse.

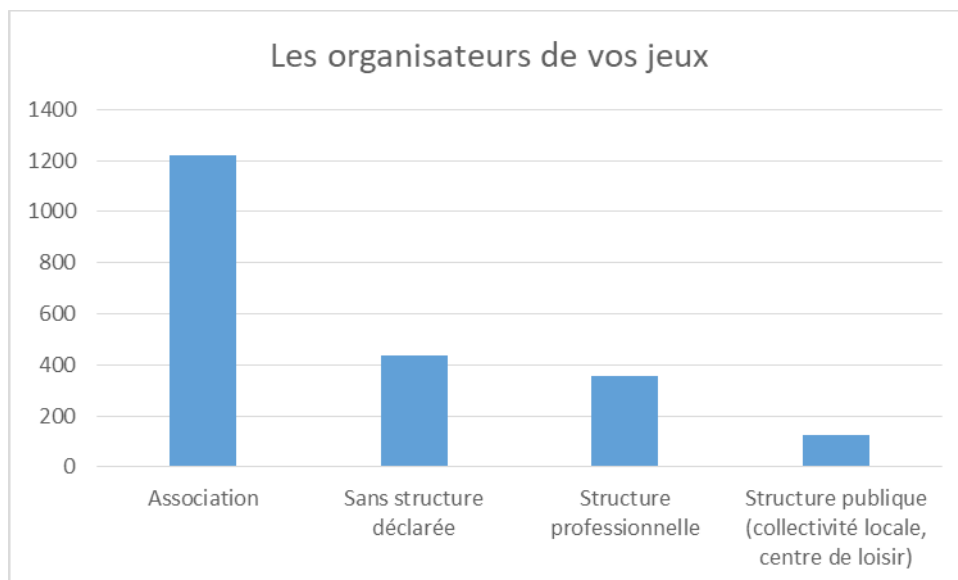


Si les jeux durant un week end (18 à 48h00) sont les plus nombreux, on note une certaine égalité entre les différentes durées de jeu, les formats longs (plus de 48h00) restant de façon peut être surprenante très bien représentés, malgré leur nombre moindre. Cet état est sans doute du au fait que ces jeux drainent plus de joueurs.

#### Taille des GN



#### Organisateurs des jeux

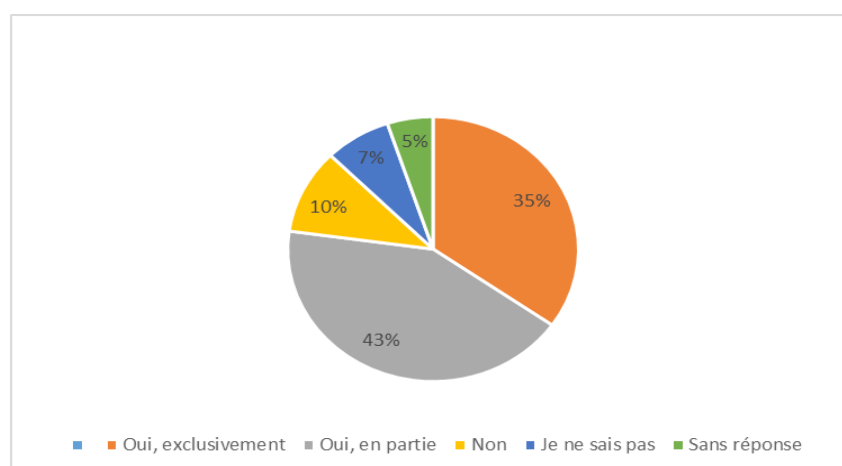


95% des joueurs jouent avant tout dans des associations mais seuls 46,50% des joueurs ne jouent qu'en association. Ce pourcentage est en augmentation significative depuis 2013 puisque lors de la précédente enquête, 36,5% des joueurs ne jouaient qu'en association.

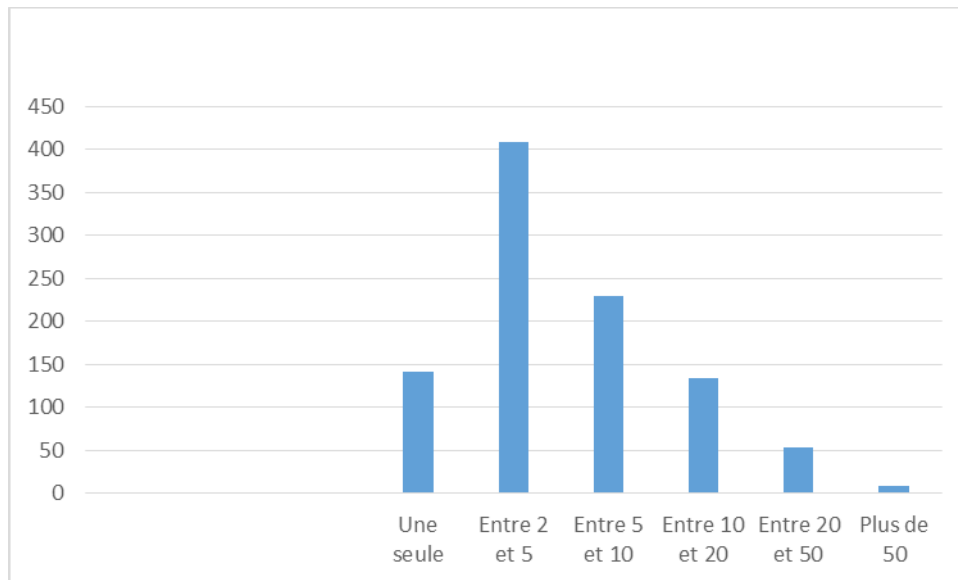
Le passage par une association reste très ancré dans les pratiques des joueurs puisque seuls 13 personnes ont répondues ne jouer que dans des structures professionnelles sachant que 54 sondés ne jouent jamais en association. En fait, on peut constater que les joueurs vont aisément d'une structure à une autre. 31 joueurs jouent dans les 4 types de structures proposées..

On peut toutefois se poser la question de la connaissance réelle par les joueurs du type de structures ou ils jouent. Ce constat peut se poser tant pour les formats courts (de type huis clos) comme des jeux de masse, pour lesquels il existe des organisateurs de différentes origines. Ainsi, 7%des sondés avouent ne pas savoir dans quel cadre sont organisés les jeux auxquels ils participent, ce qui reste un niveau significatif.

Cette question ayant été posées sous deux formes, selon la seconde forme, 78% des joueurs e jouent que dans un cadre associatif.



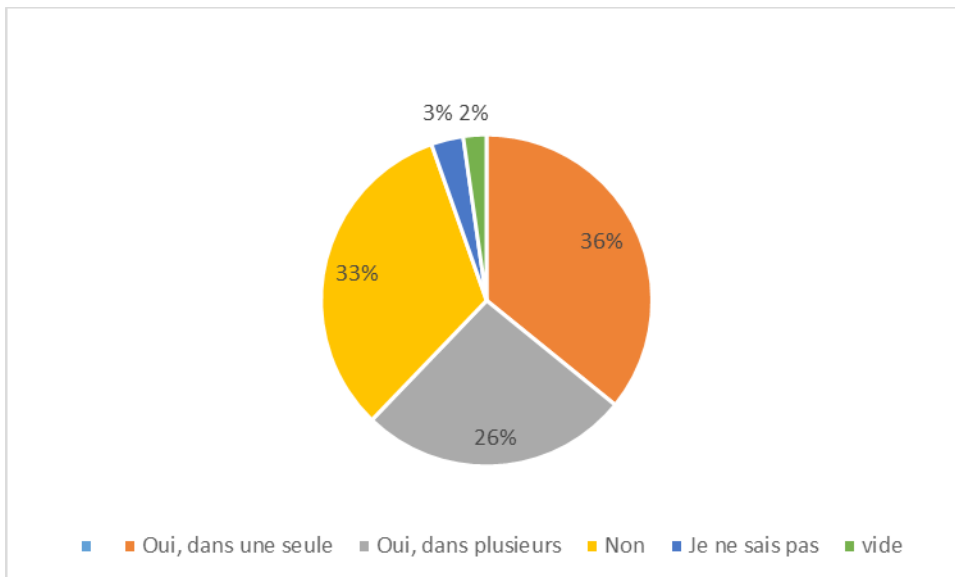
Dans combien d'associations différentes avez-vous participé à des GN



Les Gnistes sont 11% à être fidèles à une seule association, la moyenne des joueurs naviguant entre 2 et 10 associations (49,9%)

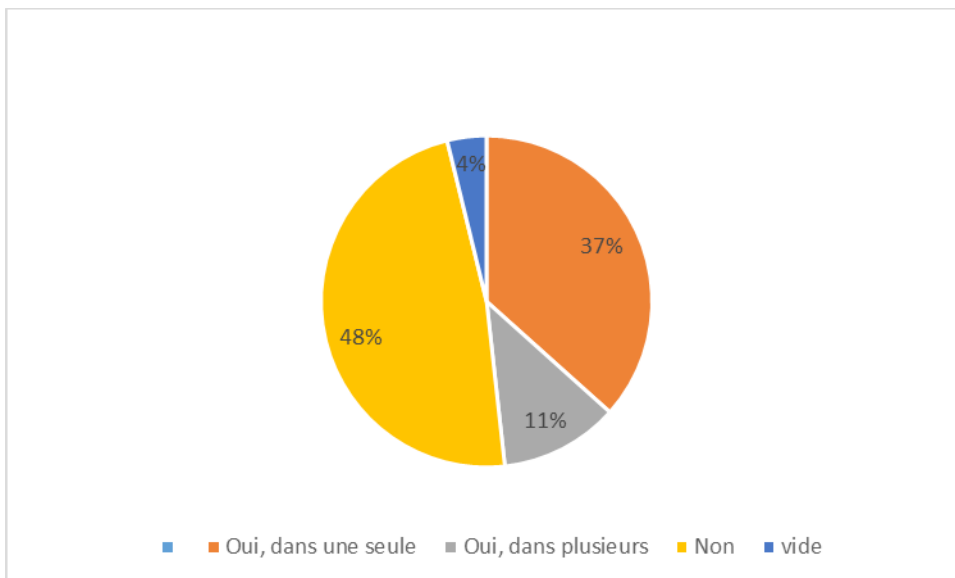
Parcours associatif

Etes-vous adhérent(e) d'une association de GN



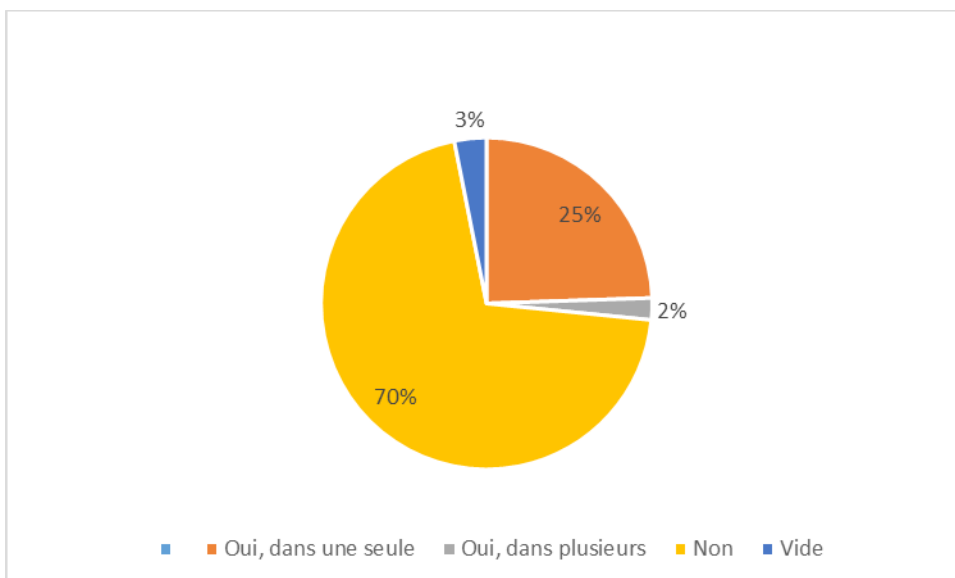
62% des joueurs sont membres d'une ou plusieurs associations. 33% des joueurs ne sont membre d'aucune association. Ces proportions restent les mêmes qu'en 2013 lors de la précédente enquête. On peut en déduire que si les structures professionnelles attirent un nombre croissant de joueurs, elles ne prennent pas pour autant des adhérents aux associations.

Etes-vous bénévole actif dans une association de GN



48 % des participants à cette enquête sont bénévoles dans une ou plusieurs associations de GN. Les proportions des réponses dans cette enquête restent similaires à celles de l'enquête de 2013.

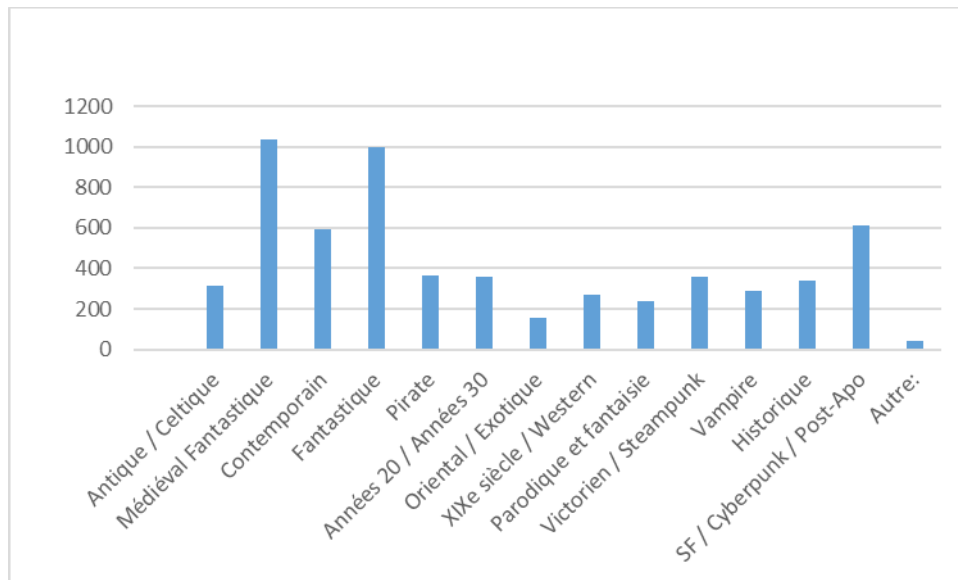
Etes-vous membre du conseil d'administration d'une association de GN



27% des participants à cette étude sont membre du conseil d'administration d'une ou plusieurs associations de GN. La encore les proportions restent similaires à celles de l'enquête de 2013.

On peut donc conclure qu'il y a un maintien de l'engagement associatif. La moyenne d'âge des administrateurs de est passée entre 2013 et 2017 de 32 à 33 ans.

## Types d'univers pratiqués



Les univers pratiqués en GN sont variés, c'est un des éléments qui fait la richesse de l'activité. Le médiéval fantastique reste très présent. 81% des joueurs font du médiéval ou du médiéval fantastique. Le second thème le plus pratiqué est la Science Fiction/ Cyberpunk/ post apocalyptique avec 48% des joueurs, suivi de près par le contemporain avec 46,6% des réponses. Les thèmes Historiques, Pirates, Année 20/30, Steampunk sont à un niveau équivalent (22 à 25% des joueurs)

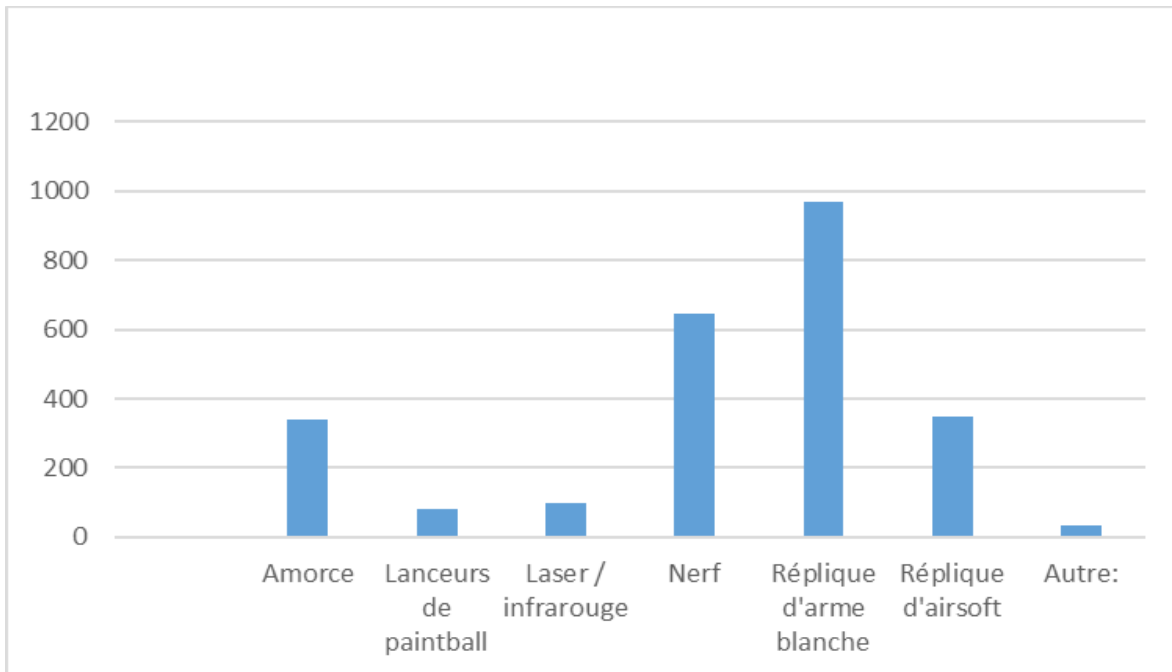
On peut donc constater que, contrairement à une époque où le médiéval était prépondérant, d'autres thématiques se sont multipliées. Les joueurs sont ainsi rarement attachés à un univers et naviguent aisément de l'un à l'autre.

En effet, seuls 26 des personnes ayant répondues à ce questionnaire ne font que du GN médiéval ou médiéval fantastique

20 ne font que du GN SF, et 1 seul ne fait que du GN contemporain.

Répliques d'armes utilisées





Les répliques d'armes blanches restent celles qui sont les plus utilisées par les joueurs (76% des personnes interrogées). La forte progression se retrouve sur les nerfs qui en 2013 étaient utilisés par 11% des sondés, contre 50% en 2017

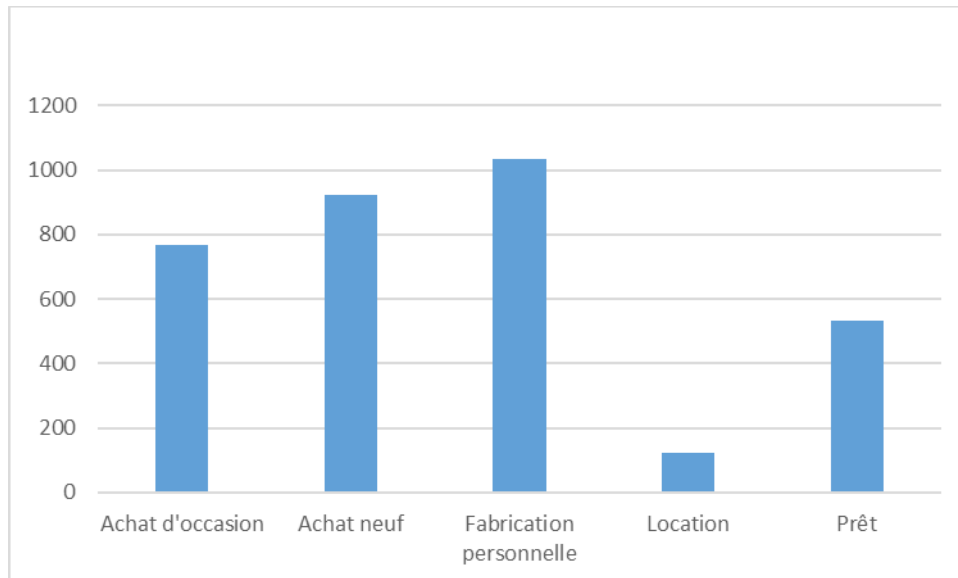
Les utilisateurs de matériels laser ou infrarouge augmentent aussi fortement depuis 2013, puisque si 7 personnes nous ont répondu utiliser ce type de répliques d'armes en 2013, elles sont 100 en 2017.

Les répliques d'airsoft arrivent en 3<sup>ème</sup> position avec 27,4% des utilisateurs, juste devant les répliques d'armes à amorce (26,5%)

Notons que des répliques d'armes exotiques sont citées dans la catégorie « répliques d'armes utilisées en GN ». Si le pistolet à eau, l'arc de GN ou le sabre laser sont bien entendus cités 13 personnes déclarent utiliser de vraies armes en GN (Armes à feu ou vraies armes blanches)...

Les répliques d'armes ne sont pas les seuls équipements utilisés en GN. Ainsi, le maquillage est régulièrement utilisé par 80% des joueurs. Plus surprenant, près de la moitié des personnes ayant répondu utilisent des effets pyrotechniques et des moyens radios dans le cadre des jeux auxquels ils participent. Enfin l'autre équipement massivement cité est les véhicules qui sont utilisés par 21% des sondés.

Origine des costumes



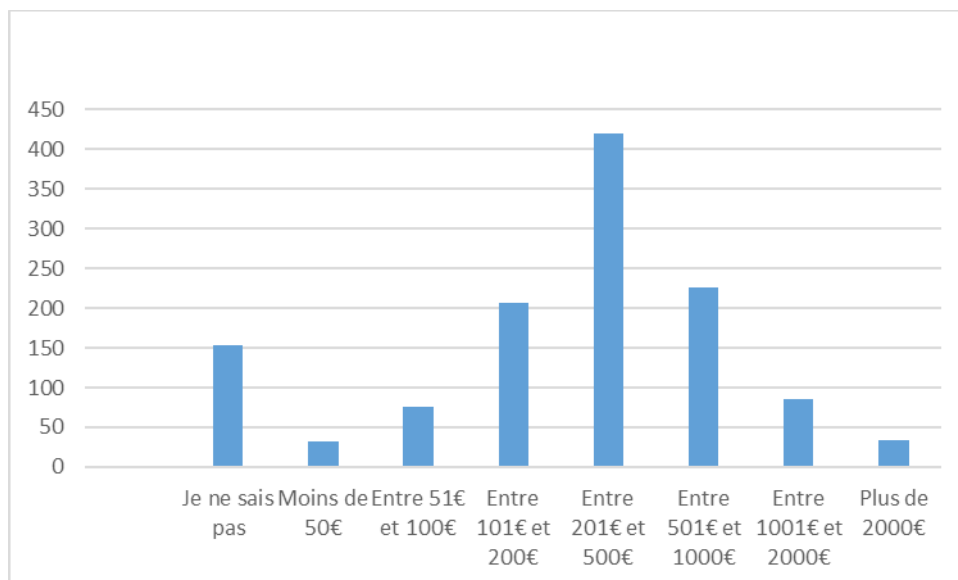
Si les costumes sont essentiellement fabriqués par les joueurs (81% des réponses), une partie de l'équipement est également acheté neuf par 72% des joueurs, le marché de l'occasion est aussi une source d'approvisionnement très présente (60%). Par contre, la location est peu utilisée. Ainsi moins de 10% des joueurs ayant répondu au questionnaire louent leurs costumes.

L'entraide au sein de la communauté reste très présente puisque 42% des joueurs utilisent des costumes prêtés.

Si le nombre de joueurs fabriquant leur propre costume reste constant depuis l'enquête de 2013, le marché de l'occasion a considérablement augmenté passant de 48% des réponses en 2013 à 60% en 2017. Le prêt de costumes a également considérablement augmenté passant de 17% des réponses en 2017 à 42% en 2017.

Il est toutefois difficile de dire si cette évolution est liée à un manque de moyens de la part des joueurs, ou simplement au fait que les univers se multipliant, il est difficile d'avoir des éléments de costumes correspondant à tous les univers, et difficile d'investir dans un costume ou un élément de costume pour un jeu « one shot »

Budget annuel consacré au GN



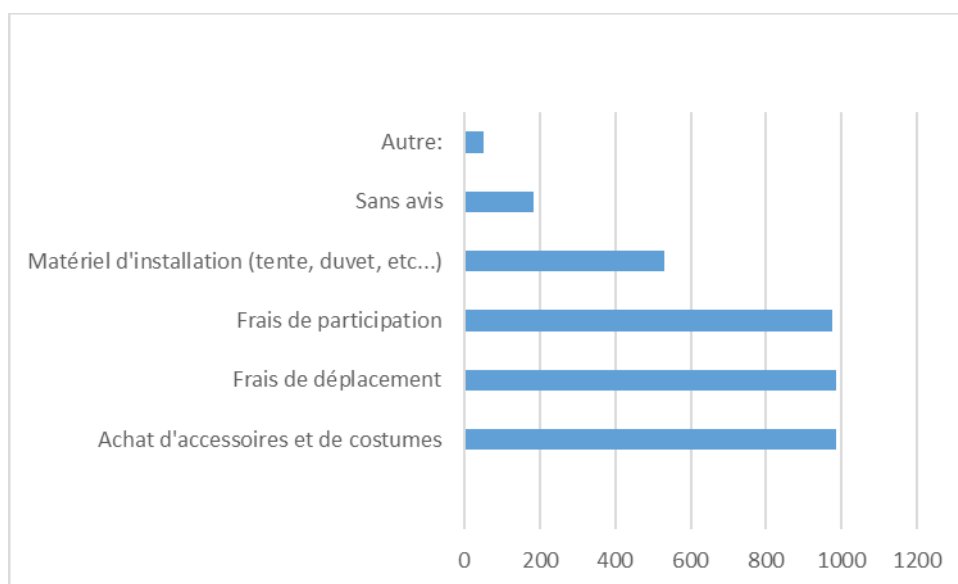
Si 12% (5% en 2013) des joueurs ne savent pas quel est le budget qu'ils consacrent au GN chaque année, 33% des joueurs dépensent entre 201 et 500 euro chaque année (contre 36,7% en 2013)

10% des joueurs dépensent plus de 1000 euro annuellement dans l'activité. Ils étaient 11,5% en 2013.

Si on prend les budgets moyens des 1275 personnes ayant répondues à ce questionnaire, on peut évaluer que le budget moyen total des sondés avoisine les 600 000 euro contre 572000 euro en 2013. La somme peut donc être considérée comme similaire dans la mesure où le nombre de personnes ayant répondues au sondage était légèrement moindre en 2013

Le GN représente donc en tant qu'activité un budget non négligeable, sachant que l'achat de matériel représente 1/3 de cette somme.

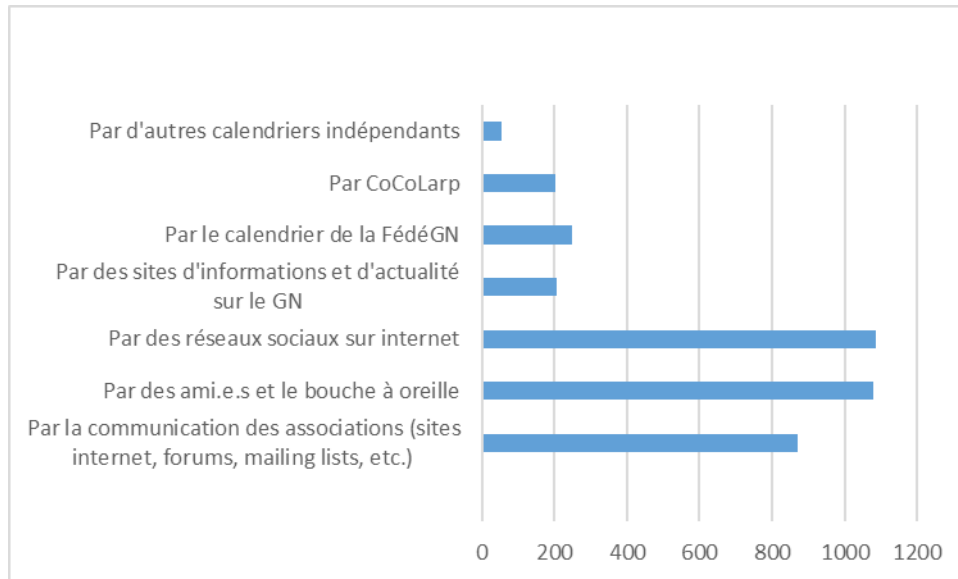
#### Postes de dépenses principaux



Les frais engagés par les joueurs restent équitablement répartis entre les inscriptions aux jeux, les frais pour se rendre sur les jeux et l'achat d'accessoires et de costumes.

La rubrique autre rassemble des frais très divers tels que l'achat d'alcool, de nourriture, de matière première, d'éléments pyrotechniques ou l'adhésion aux associations organisatrices.

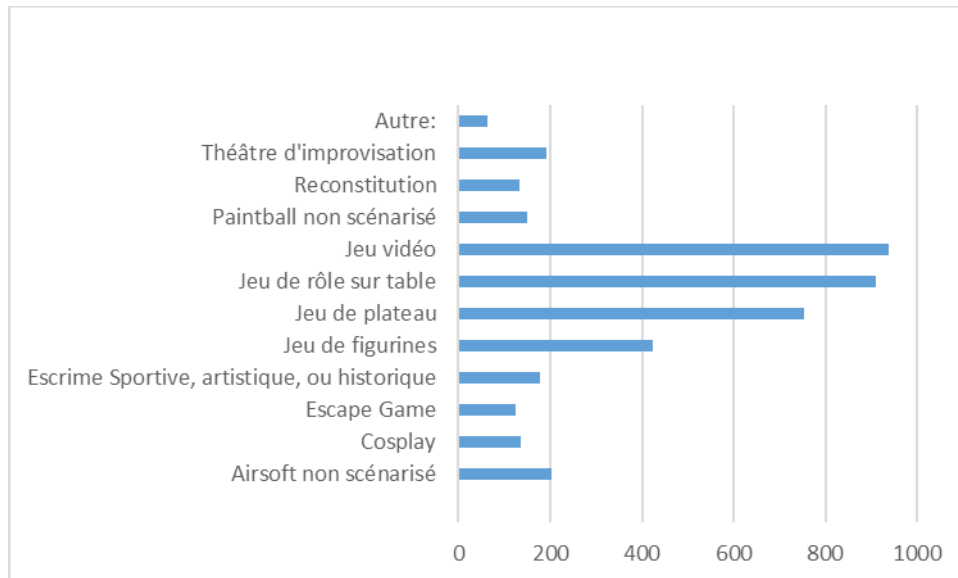
### Moyen d'information des Gnistes



Le bouche à oreille reste un élément d'information sur les Gn à venir très importants. En effet 85% des joueurs se renseignent par ce biais, mais également via les réseaux sociaux à un niveau équivalent. On note ainsi l'augmentation importante de l'influence des réseaux sociaux en tant qu'outil d'information des Gnistes. En 2013, 70% des joueurs se renseignaient par ce biais. Ils sont maintenant 85%

Les outils de communication des associations sont également très utilisés. 35% des joueurs consultent les deux calendriers cités dans l'enquête (FédéGN et Coco larp). A noter que le nombre de joueurs utilisant le calendrier de la FédéGN augmente, passant de 14% à 19,5%. Coco larp n'existant pas en 2013, il n'apparaît pas dans l'étude faite à cette époque.

### Activités pratiquées avant de faire du GN



Le jeu vidéo est le premier pourvoyeur de Gnistes (73%) suivi de près par le jeu de rôle, activité pratiquée par 71% des Gnistes avant qu'ils ne se lancent dans le jeu de rôle grandeur nature.

On voit par les réponses apportées que la majorité des Gnistes est issue de la grande famille des jeux de simulation (Jeux de rôles jeux de plateaux, jeux de figurines).

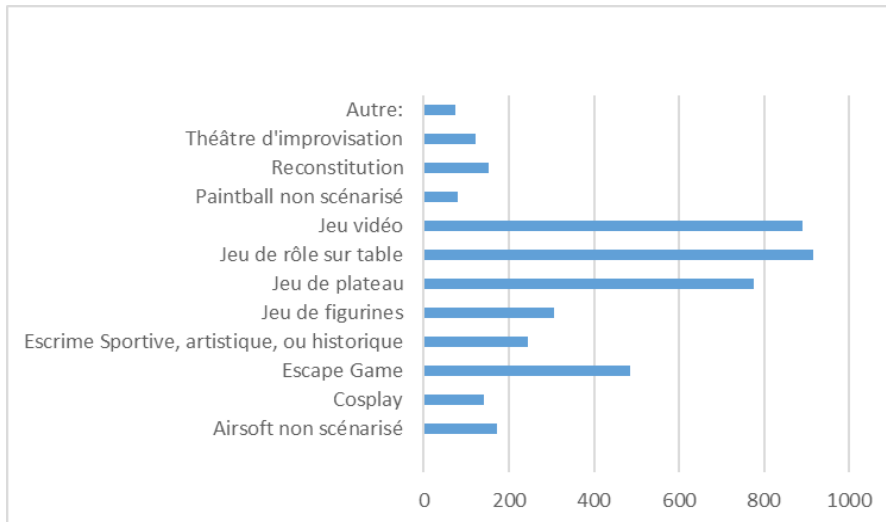
Mais les origines des Gnistes restent très diverses puisque l'airsoft (15% contre 6% en 2013), le Théâtre d'improvisation (15%), l'escrime (14%) le paintball non scénarisé (12%) sont des points d'entrées non négligeables au GN. A noter l'arrivée également dans cette enquête des escape game puisque 10% des sondés pratiquaient cette activité avant de découvrir les jeux de rôles grandeur nature. Nous pouvons également constater la forte hausse des gnistes originaires du cosplay puisque seuls 4 personnes avaient déclaré pratiquer cette activité en 2013 (sur 1170 réponses) contre 10% des joueurs en 2017.

Ce dernier élément est aussi lié au fait que le monde du Gn est très régulièrement présent sur les événements cosplay.

Le monde de la reconstitution également est un pourvoyeur croissant de GNistes (6% en 2013, ; 10% en 2017)

On le voit donc, si la prépondérance du milieu du jeu en tant que pourvoyeur de Gnistes, les origines des joueurs se diversifient énormément par rapport à l'enquête 2013. On peut aussi y voir aussi une grande démocratisation des activités ludiques (jeux de plateaux, jeux de rôles etc...) puisque la plupart des sondés pratiquaient au moins 2 autres activités avant de découvrir les jeux de rôles grandeur nature.

Activités pratiquées en parallèle du GN



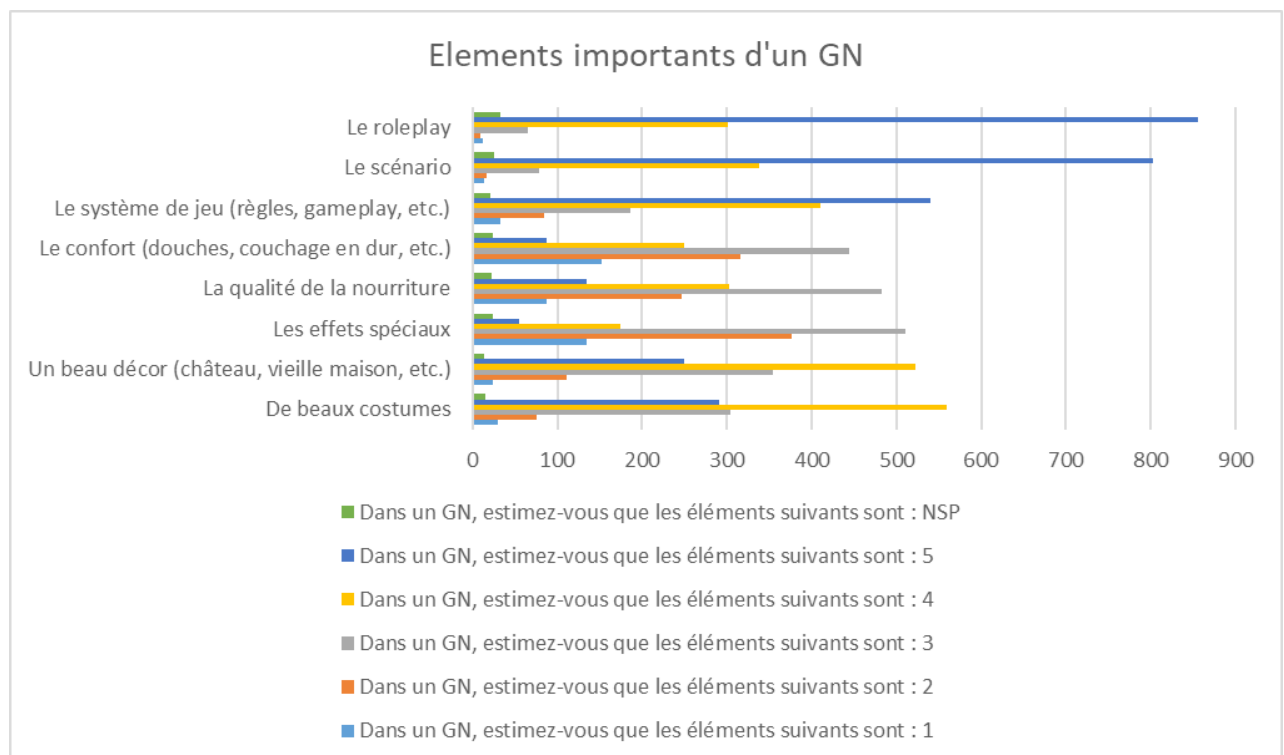
La répartition des activités pratiquées par les joueurs en dehors du Gn restent similaires à celles pratiquées avant de commencer à faire des jeux de rôles grandeur nature. Les activités ludiques liées à l'imaginaire restent très fortement représentées (Jeu de rôle sur table (71,7%), jeu vidéo (70%) jeu de plateau (61%), jeu de figurines (24%)).

L'airsoft non scénarisé est pratiqué par 13% des Gnistes, et la reconstitution par 12% d'entre eux.

A noter avec cette enquête l'apparition des escapes game qui étaient absents de l'enquête 2013 et qui sont pratiqués par 37% des Gnistes.

Là encore, le Gn n'étant pas une activité permanente, on note une grande diversité dans les activités pratiquées par les Gnistes.

Quels sont les éléments primordiaux dans un GN



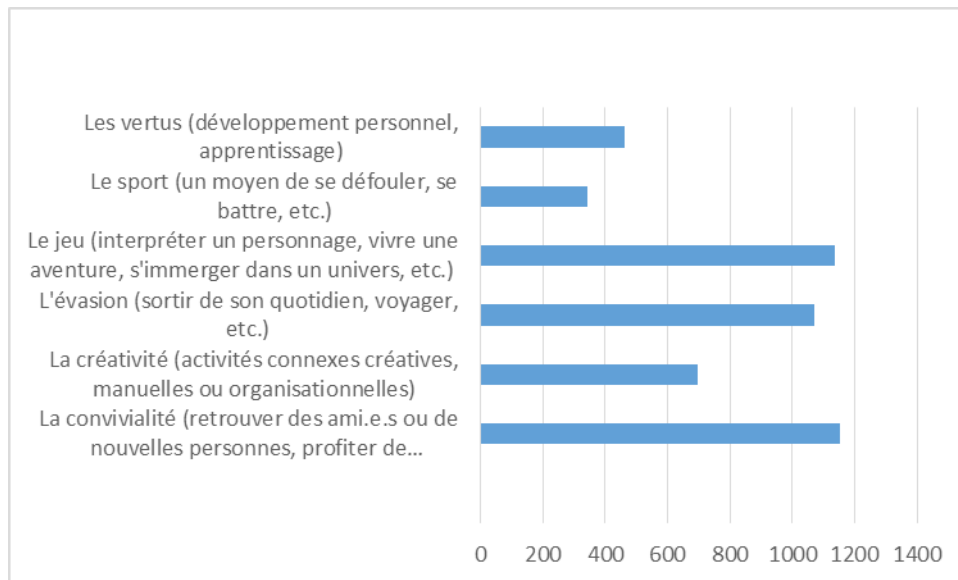
On a coutume de dire qu'un Gn est un mayonnaise constituée de plusieurs éléments qu'il est parfois difficile de faire prendre. Nous avons identifiés 8 ingrédients. Force est de constater que le rôle play est celui qui arrive largement en tête en terme d'importance dans la qualité d'un GN. En effet, 67% des sondés mettent cette notion comme étant la plus importante sur un GN, 23,6% des sondés positionnant le rôle play en 2<sup>ème</sup> position.

Le scénario et le système de jeu sont également des éléments importants dans l'esprit des joueurs puisque 62% d'entre eux positionnent cette notion comme étant la plus importante dans l'organisation d'un GN.

Les aspects logistiques et de décors (hébergement, nourriture décor) arrivent derrière les aspects ludiques puisque 20% des joueurs estiment que le décor est important. 21% des joueurs estiment également que le costume est un élément important (43% des sondés ayant mis le costume en seconde position)

Si l'on s'en tient à ces réponses, on peut constater que le fonds du jeu importe plus dans l'esprit du jeu que la forme, et que la course au costume ou au site de jeu n'a aucun intérêt si le scénario et l'interprétation du rôle ne sont pas présents.

#### Pour quelle raison participez-vous à un GN

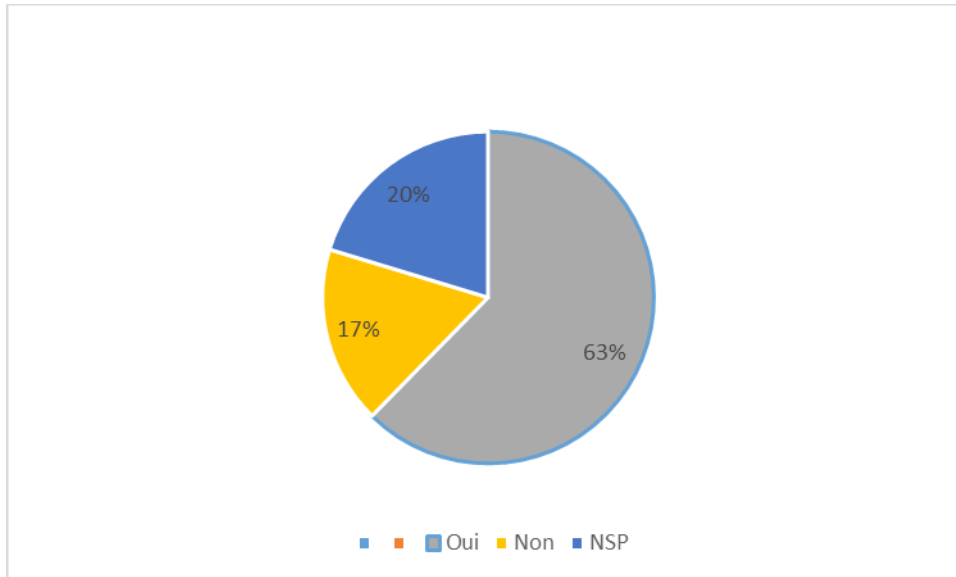


L'élément qui incite le plus les joueurs à participer à un Gn reste la convivialité (90% des joueurs donnent cette réponse, ce qui représente 23,6% des réponses), suivi de près par le jeu (interpréter un personnage, vivre une aventure, s'immerger dans un univers) pour 89% des joueurs et 23,3% des réponses.

L'évasion est également un élément important (84% des joueurs pour 22% des réponses) suivi de plus loin par la créativité, de développement personnel (54,7% des joueurs pour 14,3% des réponses)

L'aspect sportif est celui le moins mis en avant par les sondés (7% des réponses), ce qui confirme l'esprit avant tout culturel et ludique du GN qui, dans l'esprit de bon nombre de Gn iste n'est pas un sport (même si l'aspect physique de l'activité reste présent)

Vous considérez vous comme faisant partie d'une communauté du GN



63% des sondés considèrent appartenir à une communauté du GN. 20% des sondés ne savent pas, essentiellement car ils ont découvert le Gn depuis peu et n'en maîtrisent pas encore tous les codes ou ne connaissent pas les réseaux. Bon nombre des sondés précisent que le lien entre Gniste s'étend au-delà de l'activité même puisque la solidarité se manifeste entre Gniste dans d'autres domaines que l'activité en elle-même.

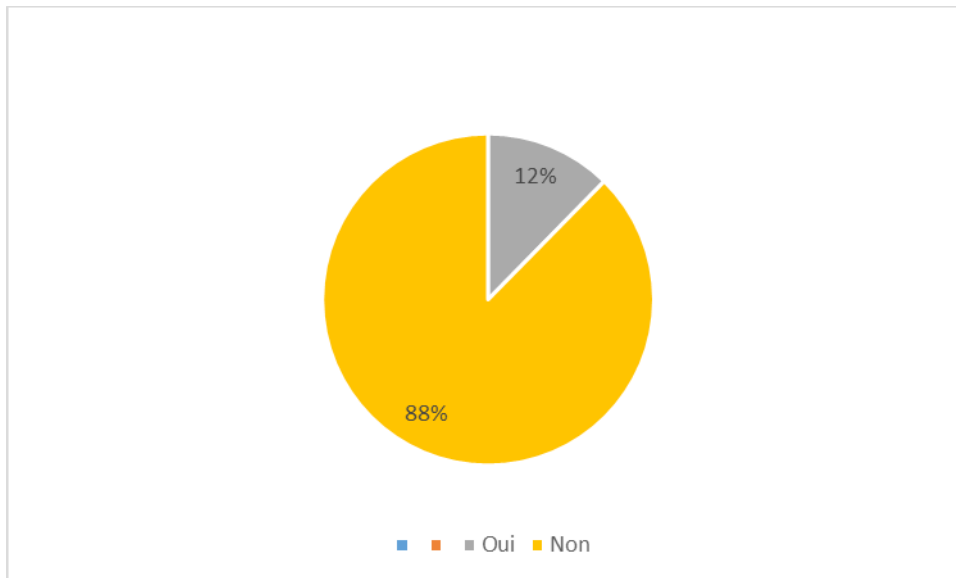
Ce sentiment d'appartenance faiblit légèrement puisqu'il touchait 67% des sondés lors de l'enquête réalisée en 2013.

Les raisons de ce sentiment d'appartenance restent très diverses mais sont bien souvent liées au fait d'être membre d'une association, à un sentiment d'entraide, de solidarité et au fait de s'impliquer en groupe, à la résolution de problématiques communes, tout en utilisant des codes linguistiques propres. L'aspect « underground » des jeux de rôles grandeur nature joue également dans le sens de cette cohésion du fait également d'une culture commune et en marge.

Les personnes ne se considérant pas comme appartenant à une communauté précisent pour une bonne partie d'entre elles qu'elles ne font pas de Gn depuis assez longtemps pour ressentir ce sentiment, mais précisent également que le Gn est de plus en plus une somme de communautés qu'une réelle communauté unique. Le manque d'un grand rassemblement axé sur l'activité est un élément signalé comme un handicap à la formation de cet esprit communautaire.

Les actes délictuels en GN





12% des Gnistes déclarent avoir été victimes d'actes délictuels dans le cadre de la pratique de l'activité. 17% des Gnistes ont été témoins dans le même cadre d'actes délictuels. Ces pourcentages représentent donc une proportion significative des joueurs méritant une étude plus approfondie. Il n'est toutefois pas précisé sur quelle période ces faits ont été commis. On peut donc considérer que les infractions dénoncées couvrent plusieurs années d'activité.

L'étude a par ailleurs permis de constater que la notion d'acte délictuel reste floue et vaste, puisque dans l'esprit de certains sondés, cela va de la triche, l'optimisation des règles, l'insulte, à des agressions beaucoup plus graves.

Ainsi, le Larousse précise qu'un délit est une infraction punie de peine correctionnelle (par opposition à la [contravention](#) et au [crime](#)). Le délit concerne des infractions pour lesquelles les peines encourues sont inférieures à 10 ans. Le crime concerne des infractions pour lesquelles les peines sont supérieures ou égales à 10 ans. La contravention concerne des infractions principalement punies de peines d'amende, c'est à dire sans privation de liberté.

Ainsi, l'on peut constater que les faits dénoncés sont de 4 catégories

- les Crimes pour les faits les plus graves
- Des délits
- Des contraventions
- Des faits n'étant pas pénalement sanctionnables même si on peut les considérer comme moralement répréhensibles.

Afin de mettre les résultats obtenus en perspective, il est important de donner les résultats de l'enquête sur les chiffres de la délinquance en 2017.

Ainsi, **Les forces de sécurité enregistrent moins de vols, mais plus de violences physiques et sexuelles en 2017**. Près de 4 victimes sont recensées pour 1 000 personnes en France métropolitaine en 2017. Pourtant, ce chiffre sous-estime le phénomène des violences dans notre société puisque les enquêtes de victimisation nous apprennent que, malgré la gravité des agressions subies, la majorité des victimes ne déclarent pas les faits à la police ou à la gendarmerie : en moyenne entre 2014 et 2016, seulement un quart des victimes de violences physiques exercées par un auteur qui

n'appartient pas ou plus à leur ménage ont formellement déposé plainte dans un commissariat de police ou à la gendarmerie, et 10 % pour les victimes dont l'auteur vit au sein du ménage. C'est donc autour d'un million de personnes (hors enfants) qui seraient victimes de violences physiques en France métropolitaine sur un an.

Dans le domaine des **violences sexuelles**, l'enquête de victimisation de l'Insee montre que le nombre de crimes et de délits n'augmente pas depuis 10 ans, mais elle ne permet pas de repérer d'évolution avec certitude. De plus, c'est un domaine où les chiffres sous-estiment vraisemblablement le nombre réel de victimes : certaines personnes interrogées peuvent hésiter, malgré le caractère anonyme de l'enquête, à décrire ces violences. Les données administratives sont tout aussi délicates à exploiter, d'abord parce que moins d'une victime sur 10 se fait connaître des forces de sécurité, ensuite parce que leur mode de traitement administratif a évolué au cours des dernières années. Mais le nombre de victimes comptabilisées par les forces de sécurité a tendance à augmenter, en partie suite aux consignes de traitement plus systématique des faits portés à la connaissance de la police et de la gendarmerie, mais aussi suite à une meilleure révélation des faits aux forces de sécurité. La fin 2017 a notamment été caractérisée par une hausse très nette des plaintes suite à l'affaire « Weinstein ». Dans ce domaine de violence encore, les violences intrafamiliales ont une importance considérable (30 % des viols).

Un éclairage concernant la mesure du **harcèlement sexuel peut être réalisé** à partir de l'enquête Violence et rapports de genre (Virage), conduite en 2015 par l'Institut national d'études démographiques (Ined). Il établit que 1 million de femmes sur un an étaient alors visées par des actes de harcèlement sexuel, que ce soit dans les espaces publics, au travail ou dans les études. Au travail, 1 femme sur 40 occupant un emploi était victime d'atteintes de cette nature.

Enfin, concernant **les vols sans violence à l'encontre des personnes**, l'enquête « Cadre de vie et sécurité » fait apparaître une baisse du nombre de victimes jusqu'en 2016. Moins de la moitié de ces vols étant déclarés à la police et à la gendarmerie, et des différences de champ existant entre les deux sources, les données administratives sont éloignées des résultats de l'enquête de victimisation. En 2017, le nombre de victimes de vols sans violence contre des personnes, enregistrées par les forces de sécurité, a très légèrement augmenté pour approcher 710 000. Leur croissance de 2008 à 2017 a été de 20 %, alors que sur la même période l'enquête CVS montrait une baisse. Ces délits, qui prennent place en grande partie dans la rue, les transports en commun, et les lieux de sortie (restaurants, commerces, gymnases, etc.), touchent les personnes à partir de l'adolescence, avec la plus grande fréquentation de l'espace public par les jeunes. En 2017, dans les données de la police et de la gendarmerie, 15 % du total des vols sans violence se sont déroulés dans les transports en commun. En Île-de-France, cette proportion est même deux fois plus élevée (cf. éclairage sur les **transports en commun**).

Les résultats de l'enquête

Ces résultats restent partiels. Cette enquête, au-delà des données qu'elle a permis de collecter, a ouvert de nouveaux questionnements auxquels il nous faudra répondre, peut être par le biais d'un questionnaire plus précis.

Les points qui mériteraient développement sont les suivants

- Années ou les faits ont été constatés afin d'avoir une base de comparaison avec les statistiques nationales qui, elles sont annuelles
- Précisions de la gravité des faits en fonction d'une qualification pénale plus précise afin de bien distinguer les comportements inadaptés en GN, les contraventions, les délits et les crimes.

## 1/ Les agressions liées aux atteintes aux personnes

### 1-1 : les agressions à caractère sexuel

35% des victimes se manifestant dans le cadre de cette enquête sont des femmes.

34,78% des faits dénoncés sont liés à du harcèlement, voire des agressions à caractère sexuel.

Le harcèlement est très souvent évoqué mais reste une notion qui mériterait d'être précisée afin de déterminer plus exactement de quel type de comportement il s'agit. Les faits dénoncés sont en effet mal explicités par les victimes et vont du comportement misogyne hors-jeu, au rôle play trop affirmé, en passant par des tentatives de drague trop insistantes. Or si l'existence de ces problèmes ne fait pas de doute, les moyens à mettre en place pour lutter contre ces comportements ne sont pas forcément les mêmes.

Les infractions à caractère sexuel restent donc très présentes dans les faits évoqués par les victimes dans le cadre de cette enquête en apparaissant sous 3 aspects, le harcèlement sexuel plutôt lié à un comportement souvent verbal insistant, l'attouchement avec des gestes déplacés, et les agressions sexuelles ou l'on atteint parfois des comportements de nature criminelle (Viol, agression sexuelle sur mineur).

Concernant les faits que l'on peut qualifier de délictuels ou criminels, à caractère sexuels, ils sont dénoncés par 7 personnes, ce qui démontre la réalité du phénomène, mais limite tout de même son ampleur.

### 1-2 Les agressions à caractère physique

Certaines agressions physiques peuvent également présenter un niveau de violence important. Ces agressions sont à séparer en deux catégories :

- Les agressions survenues dans le fil du jeu (action trop violentes. Une joueuse s'est ainsi fait casser le nez et le bras dans une action de jeu trop violente). La plupart de ces agressions restent non intentionnelles.
- Les actions violentes hors-jeu ou l'auteur des faits n'est pas dans une action de jeu. Ces actions sont en quasi-totalité couplées à une consommation abusive d'alcool.

Les témoins évoquent par ailleurs un malaise sur des faits qui sont liés à une interprétation de caractéristiques de personnages souvent trop appuyé dont on ne sait pas si il s'agit d'un comportement « rôle play » consenti par les protagonistes, ou d'une agression. La mise en place d'un mot de sécurité devrait permettre de clarifier cette situation ambiguë à la fois vis à vis des victimes que des témoins qui savent ainsi si ils doivent intervenir et faire cesser une agression, ou ne pas intervenir et faire perdurer le « jeu ».

A noter concernant les faits d'atteinte aux personnes, qu'ils soient de nature sexuelle ou non, que de nombreuses victimes ou témoins dénoncent des comportements souvent en corrélation avec une consommation excessive d'alcool ou de stupéfiants. En effet, l'alcool est cité comme étant lié à 17% des agressions.

1.3 : Les agressions à caractère verbal. La aussi bien souvent, il est difficile de différencier les actes de rôle play trop appuyés, des agressions verbales hors jeu, même si celles ci sont présentes, et encore une fois souvent liées à la consommation d'alcool, ce qui n'excuse rien.

### 1-3 Les infractions contre les biens

La majeure partie des faits dénoncés par les victimes sont liées à un vol de matériel (41% des faits dénoncés) . Il est logique que cette infraction apparaisse peu dans les actes dont sont témoins les Gnistes puisque par définition, les voleurs agissent en toute discrétion.

Il convient donc d'être attentif à la confiance souvent exprimée par les participants à un GN et à la sécurité de leur matériel.

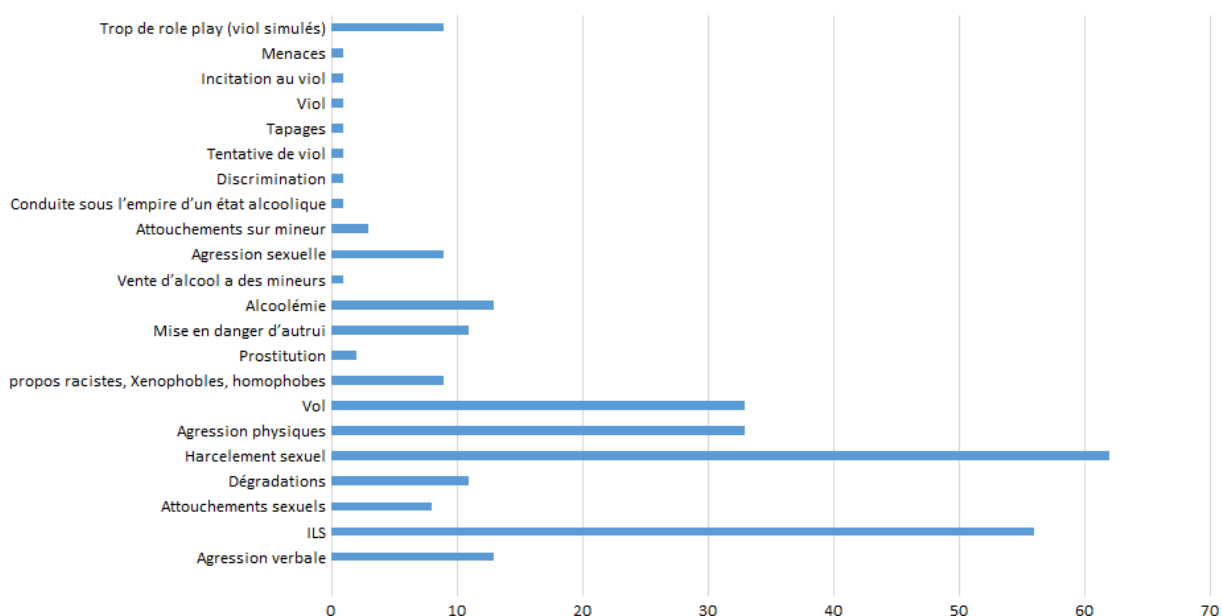
### 1-4 Les produits stupéfiants

En ce qui concerne les infractions délictuelles dont les sondés ont été témoins, on constate la forte présence de consommation de produits stupéfiants. Ainsi 25 % des faits délictuels constatés par des témoins sont les infractions à la législation sur les stupéfiants, en majorité des drogues douces, mais aussi des drogues dures (Cocaine, Extasy).

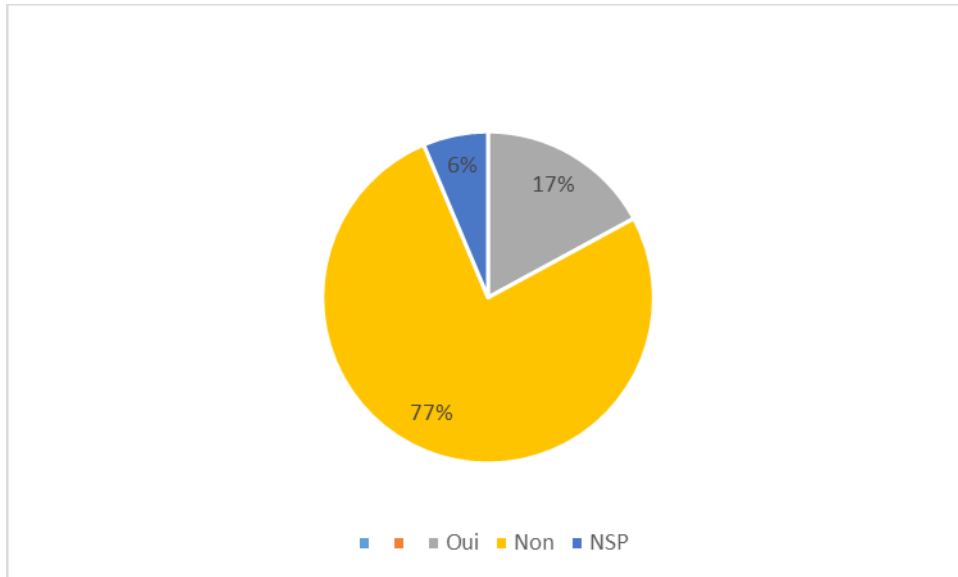
### 1-5 Le non respect de règles de sécurité

Les organisateurs sont aussi concernés par les faits délictuels dont ils pourraient être les acteurs (passifs ou non), particulièrement sur le non-respect de règles de sécurité aboutissant à une mise en danger de la vie d'autrui (7% des délits dénoncés évoquent une mise en danger des joueurs de la part d'organisateur ne mettant pas en place un niveau de sécurité suffisant sur leurs jeux). Il est également dénoncé l'absence de réaction de certains organisateurs sur des faits graves, absence d'intervention souvent liée avec une confusion avec une interprétation rôle play, ou une incapacité à savoir quoi faire.

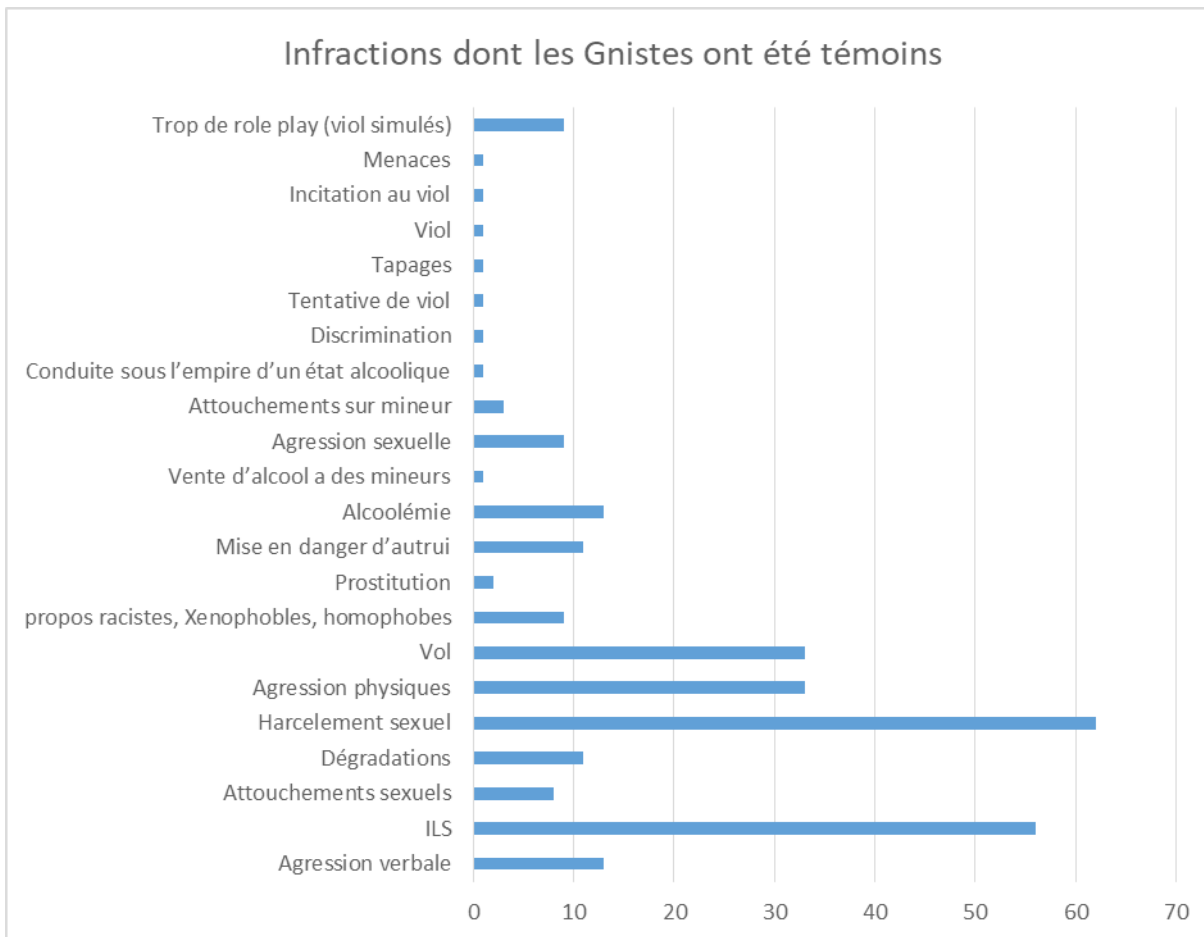
### Les actes dont les sondés ont été victimes



### Avez-vous été témoin d'un acte délictuel en GN

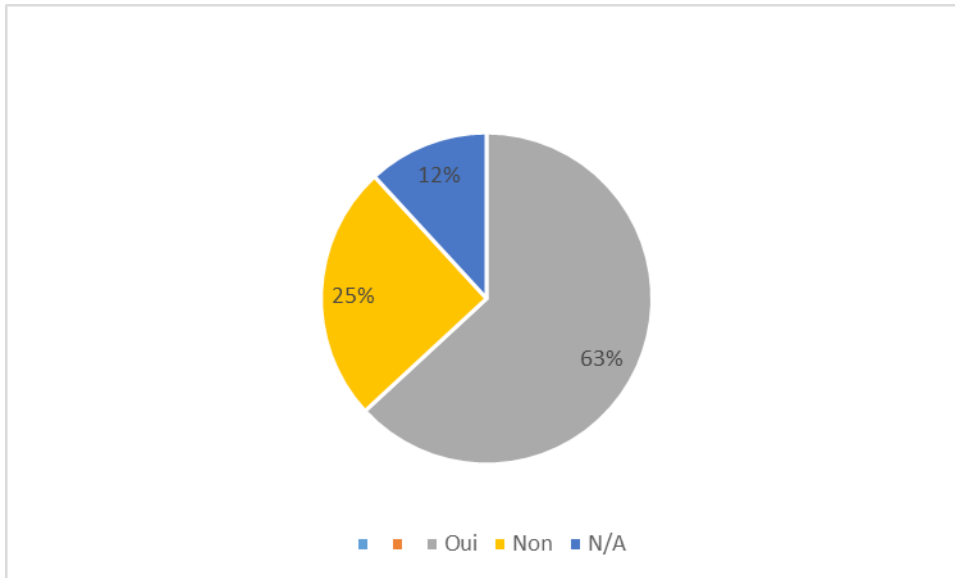


### Délits dont les sondés ont été témoins

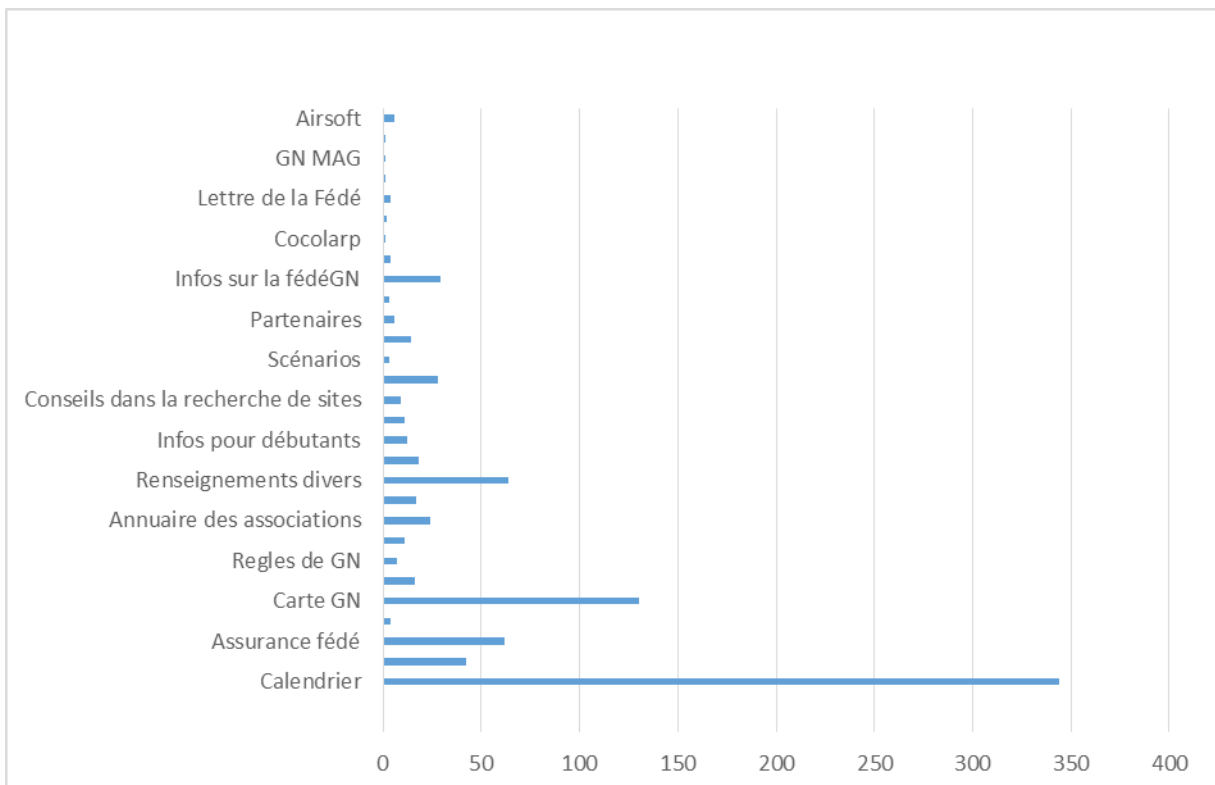


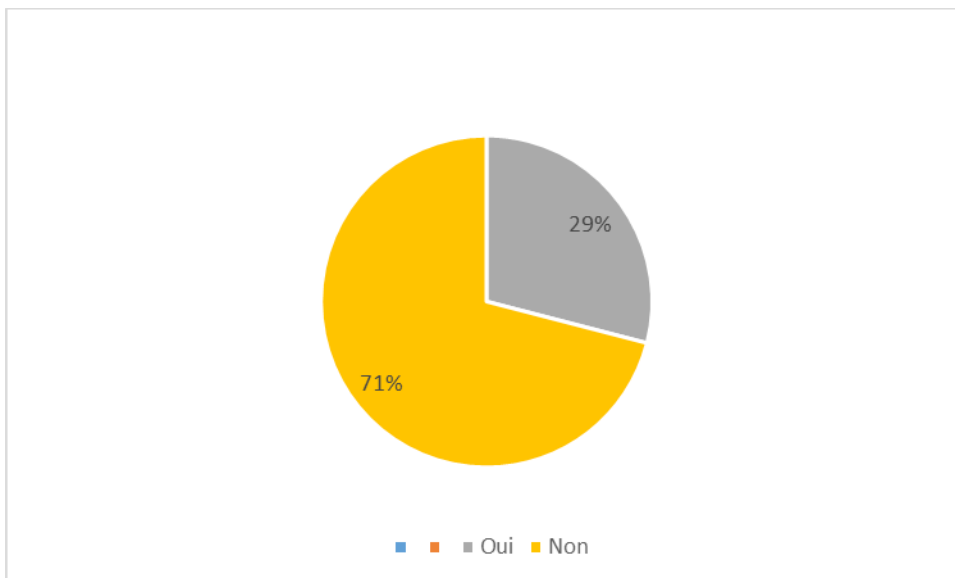
## La FédéGN et vous

### Avez-vous déjà visités le site de la FédéGN



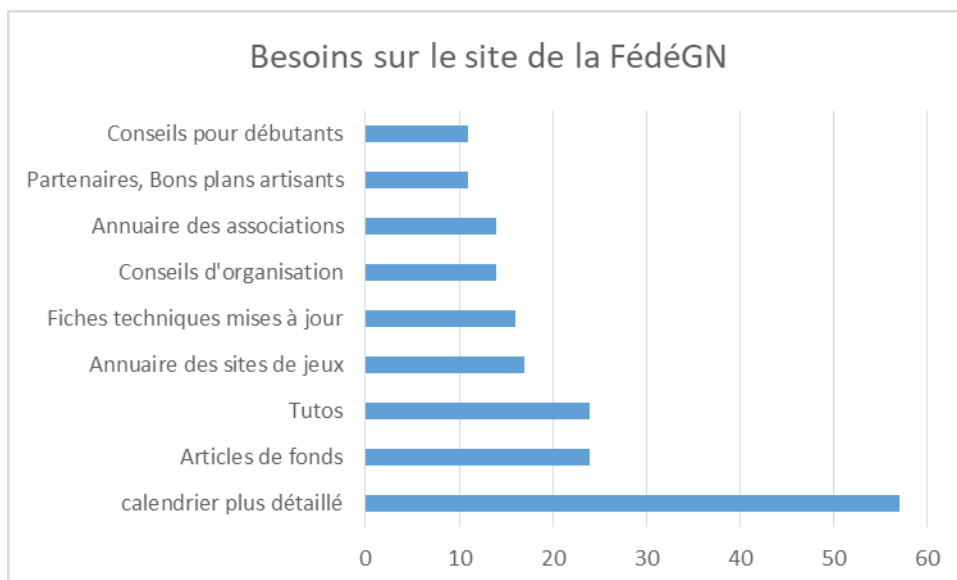
63% des sondés sont déjà venus sur le site de la FédéGN, la page la plus consultée étant celle du calendrier (26% des joueurs). La seconde raison de connexion reste la souscription de cartes GN. 27% des personnes trouvent le site assez complet





29% des personnes ayant répondu à cette enquête sont détenteurs d'une carte GN. Ce résultat démontre que la FédéGN a encore une énorme marge de progression sur cette ressource. La méconnaissance des services autres que l'assurance proposée par cette carte est symptomatique de notre difficulté à communiquer sur certaines ressources ou outils mis à disposition des associations et joueurs.

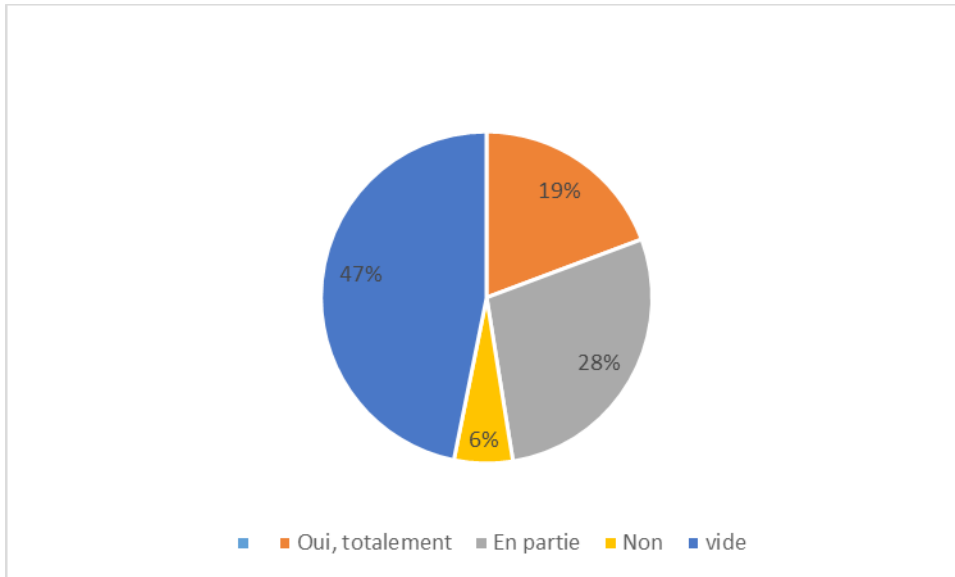
Qu'aimeriez-vous trouver sur le site de la FédéGN



Les demandes relatives au contenu du site sont très diverses. Si le calendrier est la partie du site qui suscite le plus de demandes et d'intérêt, deux catégories principales de demandes sont à distinguer

- Celles qui concernent des ressources déjà existantes mais qui nécessitent d'être améliorées, ou plus connues (annuaire des associations, Fiches techniques, partenariats). Ainsi 75% des sondés ne se sont jamais connectés à l'interface partenaires.
- Des demandes de nouvelles ressources : (Conseils pour débutants, conseils d'organisation, annuaire des sites de jeux , tutoriels, articles de fonds sur le GN). On retrouve la plupart de ces demandes dans la partie de cette étude consacrée aux formations.

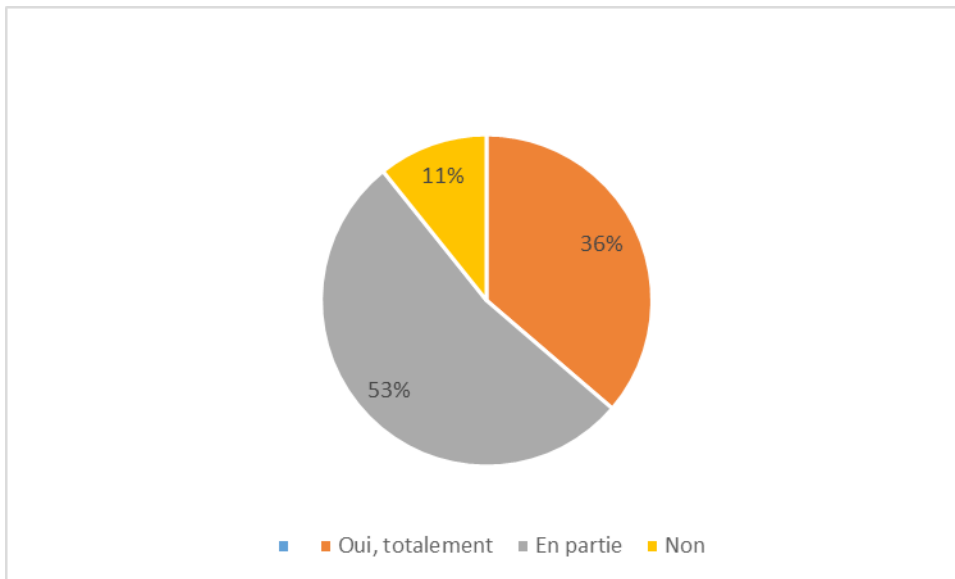
### La FédéGN réponds t'elle a votre attente avec NSP



47% des personnes sondées ne savent pas si la FédéGN répond à leurs attentes. Deux raisons principales à cette absence de réponse :

- La jeunesse dans le milieu qui n'a pas permis au sondé de se faire une opinion
- La méconnaissance de ce que fait la FédéGN pour une bonne partie des sondés. Longtemps, la FédéGN avait pour postula de communiquer auprès des associations, charge à elles de diffuser l'information a ses propres membres. Il apparait que ce mode de transmission de l'information est défaillant.

### La FédéGN réponds t'elle a vos attente sans NSP



La FédéGN répond totalement ou en partie aux attentes de 89% des personnes ayant répondues à cette question. En se penchant sur les 11% des sondés qui précisent que la FédéGN ne réponds pas à leurs attentes, plusieurs besoins sont apparus. Dans les matières suivantes :



- La gestion associative (conseils administratifs et techniques sur la façon de gérer une association, la trésorerie, l'organisation d'une assemblée générale, la création)
- L'organisation de GN la sécurité, des tutos de fabrication de matériel, une base de donnée joueurs, .
- Le soutien logistique aux associations avec un annuaire des sites de jeu, des espaces de stockage du matériel.
- Une communication plus importante en interne (articles sur les GN passés ou à venir, vidéos sur YouTube pour expliquer ce qu'est le GN, en faisant des reportages sur des GN pour faire des interviews d'organisateur, de pnj et de PJ. Ces vidéos pourraient également avoir un aspect explicatif sur différents aspects du GN, logistique, campements, costumes etc..))
- Il est également demandé que la FédéGN explique quelles sont ses actions en cours, passée ou futures, en quoi elle est utile et répond à ses objectifs décrits dans ses statuts.
- Une communication plus importante en externe (Mise en place de lobbying sur le Gn vis-à-vis des institutions, des administrations, tout en veillant à ne pas céder aux lobbys, mise en place de vidéo et d'outils de présentation du GN), le développement d'outils de recherche sur la thématique du GN afin de briser les Omertas.
- Demande d'une communication spécifique en direction des débutants, un annuaire des associations plus fourni et exhaustif, un soutien pour les petites associations
- Un soutien logistique plus important en direction des associations (gestion de sites de jeu, annuaire des sites accessible à tous, gestion d'espaces de stockage, échanges et prêts de matériels, bons plans, location de matériel, annuaire des artisans, bourse d'échange, soutien ou organisation d'actions de restaurations ou d'aménagements de sites). Plusieurs sondés se sont exprimés sur le manque d'outils et d'éléments a destination du monde du paintball.
- Une présence régionale plus affirmée avec notamment l'organisation d'évènements départementaux ou régionaux, et une meilleure visibilité sur les relais locaux du GN (carte géo localisée avec les associations par exemple, comment contacter un référent pour chaque région/département. L'objectif serait d'accroître les échanges internes au milieu
- Développer des partenariats avec des artisans œuvrant directement ou indirectement avec le milieu du Gn mais également des acteurs professionnels du Gn (Gestionnaires de sites, escape games), amis aussi proches (théâtre etc...)
- La prépondérance de l'assurance dans le discours de la FédéGN et dans son fonctionnement est plusieurs fois pointée du doigt. Toutefois, des demandes d'évolutions concernant la gestion de l'assurance fédérale sont également faites, notamment concernant son annualité basée sur l'année civile et non sur une année universitaire par exemple. Certaines demandes portent sur l'augmentation de la couverture d'assurance.
- La sécurité est également un sujet régulièrement abordé, a la fois en terme d'information des associations sur les règles, mais il est également demandé à ce que le FédéGN porte une plus grande attention sur les Gn organisés par les associations membres, notamment en termes de sécurité, et de respect des engagements (sécurisation de sites, approvisionnement en eau, gestion de l'alcool, conditions de préparation des repas). Si le travail sur la sécurité de la FédéGN est reconnu, nombreux sont les intervenants qui demandent à ce que l'on aille un peu plus loin sur le sujet avec un travail sur la sécurité physique, émotionnelle,

l'établissement de « normes » en matière de matériel (taille des répliques d'armes en mousse), de label qualité.

- L'organisation d'évènements à destination des Gnistes (NDHC, Gniales, salon du GN) et ce au niveau régional.
- Au développement d'actions visant à favoriser le partage et la coopération entre ses différents membres de manière plus large au travers d'outils permettant cette coopération

Le questionnaire met aussi en avant des demandes contradictoires. Cet aspect se manifeste sur deux sujets plus particulièrement

1/ le calendrier, apprécié par les uns, critiqués par les autres. En effet, cette ressource, en tant que page la plus visitée du site internet de la FédéGN cristallise de nombreux commentaires, positifs comme négatifs.

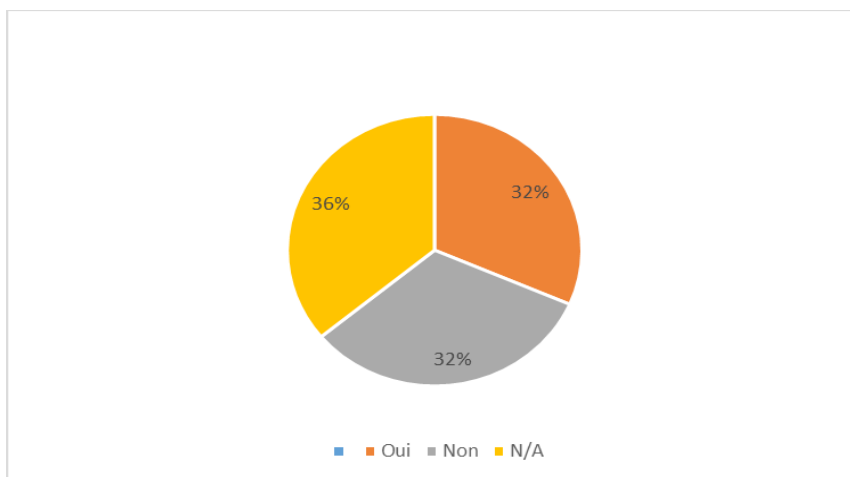
2/ la communication sur les agressions sexuelles en GN, trop présente pour certains, pas assez pour d'autres. Personne ne nie l'importance du sujet, mais certaines voies s'élèvent pour critiquer la prépondérance que ce sujet a pris ces dernières semaines. Ainsi, d'un côté l'on nous demande « Que la FédéGN s'empare de la question du sexisme et du harcèlement sexuel » et de l'autre on nous demande « d'arrêter les communications officielles sur le harcèlement dans les GN, ce sujet dépassant le cadre des GN »

3/ Certains trouvent que les positions de la FédéGN sont trop centrées, pas assez tranchés, et d'autres reprochent à la FédéGN d'avoir des positions trop tranchées, pas assez à l'écoute des différents parties intéressées par le sujet.

Cette partie de l'enquête est également l'occasion pour certains de passer des messages de soutien

- Moi je reste fan de la FédéGN, assurément
- L'effort est actuellement bien avancé, il faut continuer à rassembler toutes les bonnes volontés françaises en terme de GN, de combat de GN mais aussi de trollball
- En tant que membre de la communauté et en tant que personne, je ne comprends que trop bien les difficultés que vous pouvez rencontrer en termes de moyens humains, je pense que vous faites au mieux avec vos moyens, dans un contexte où les gens montrent de plus en plus de défiance vis à vis des instances officielles et où la critique vient plus facilement que les coups de mains... cf. le metoo, où vous avez eu droit à un lynchage en règle alors que vous essayiez d'avancer dans la bonne direction et que vous demandiez simplement un coup de main, ou les reproches de non mixité du CA (en même temps vous ne pouvez pas forcer les femmes à se présenter....).
- Je trouve ça bien que la FédéGN ait entamé des actions vis-à-vis des actes délictueux, notamment les agressions sexuelles. Elle est la mieux placée pour être une sorte de garant de la sécurité et de la santé de nos activités, surtout pour des choses aussi graves et qui peuvent causer un tort profond à une personne

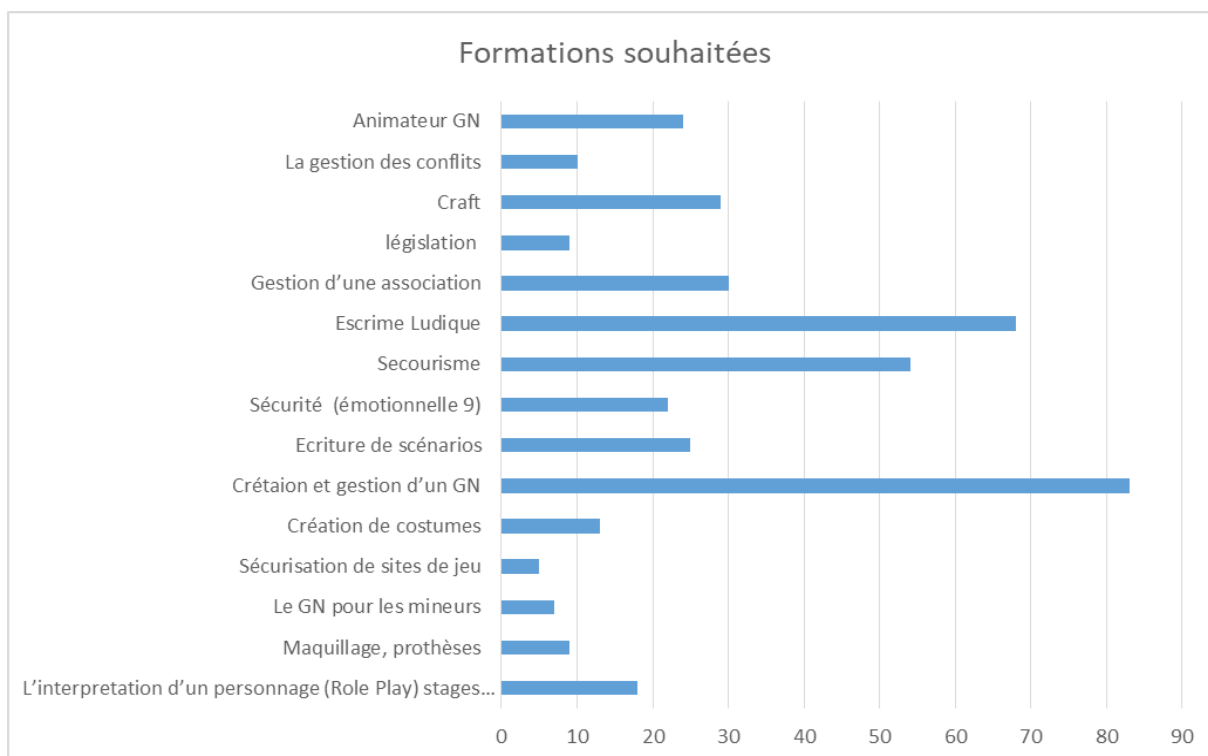
**Seriez-vous intéressé par des formations proposées par la FédéGN**



L'intérêt pour des formations mises en place par la FédéGN reste réel même si il est partagé. Ainsi 32 % des sondés précisent être intéressés par un tel projet, alors que le même chiffre ne l'est pas. La part des indécis reste importante puisque les personnes n'ayant pas d'avis sur le sujet représentent 36% des personnes interrogées.

Cette indécision est notamment liée au fait que le besoin mériterait d'être précisé et les propositions de formations explicitées pour permettre un meilleur aperçu de leur intérêt.

### Quelles seraient les formations qui vous intéresseraient ?



Les formations souhaitées restent très nombreuses puisque pas moins de 51 intitulés sont demandés par les personnes ayant répondu à la question. Les demandes correspondent à des besoins partout en France. Ainsi il serait important d'après les sollicitations de régionaliser ces formations. 194 personnes ont laissées leurs coordonnées pour être informées des actions de la FédéGN en ce sens.

Plusieurs grandes catégories de demandes peuvent ainsi être recensées

- Formation aux outils de gestion d'un GN, tant sur l'aspect scénaristique (écriture des rôles, les différentes formes de scénarisations, la théorie du GN, ), que sur l'aspect logistique (gestion de la nourriture, le briefing) et sur l'aspect technique ( fabrication de décors, de costumes, d'accessoires adaptés à la thématique, gestion des effets pyrotechniques, utilisation des nouvelles technologies..)
- La sécurité, qu'elle soit physique (sécurisation de sites de jeu, des accessoires, code de bonnes pratiques, normes sur les accessoires, responsabilités des organisateurs, secourisme) ou émotionnelle (comment gérer du harcèlement ; une agression, un conflit entre joueurs, entre organisateurs, le management d'une équipe) Un nombre très important de sondés manifeste un besoin en matière de secourisme.
- La gestion des associations représente un besoin de formation récurrent (trésorerie, création et fonctionnement, gestion d'un site de jeu permanent, législation)
- L'escrime ludique tient une part importante dans les demandes, suivi de près par le secourisme.
- Un aspect sur l'interprétation d'un rôle, ou des formations axées sur un travail plus théâtral, lié à l'interprétation, l'improvisation, la rhétorique est également évoqué.