



## **Enquête FédéGN 2013**

-

### **Les acteurs du milieu du GN**



## Sommaire

1. Introduction.....	3
2. Représentativité de ce sondage .....	3
3. Identité des répondants .....	5
3.1 Répartition par sexe.....	5
3.2 Répartition par âge .....	5
3.3 Répartition par région .....	6
3.3 Répartition par catégorie socioprofessionnelle et niveau d'études .....	8
4. Pratique de l'activité.....	10
4.1 Âge d'initiation .....	10
4.2 Expérience de jeu .....	10
4.3 Type de participant.....	11
4.4 Fréquence de participation.....	12
4.5 Formats de jeux pratiqués .....	12
4.6 Univers de jeux pratiqués .....	14
4.7 Pratique internationale.....	15
4.8 Utilisation de répliques d'armes.....	16
4.9 Obtention de costumes .....	16
4.10 Coût de l'activité .....	18
4.11 Moyens d'informations .....	19
5. Activités connexes .....	19
5.1 Événements liés au milieu du GN .....	19
5.2 Pratique d'autres activités.....	21
6. Motivations.....	22
6.1 Éléments d'appréciation des GN .....	22
6.2 Raisons de participer à des GN .....	24
7. Intégration dans le milieu .....	25
7.1 Appartenance au milieu associatif.....	25
7.2 Communauté du GN .....	27
8. La FédéGN.....	29
8.1 Carte GN .....	29
8.2 Le site de la FédéGN .....	30
8.3 Le rôle de la FédéGN.....	32
9. Conclusion .....	33

## 1. Introduction

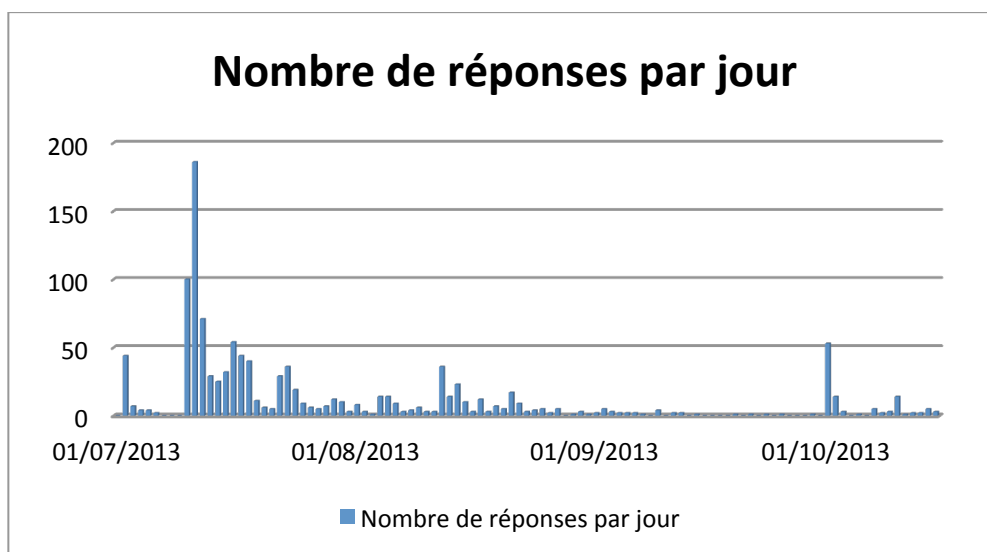
Cette enquête menée par la FédéGN avait pour but de mieux connaître les différents individus qui composent le paysage GNistique en France et dans les pays limitrophes. D'abord pour disposer de données statistiques et pouvoir répondre à certaines questions sur ce milieu, mais aussi pour dégager les éléments qui peuvent créer un sentiment communautaire et réfléchir au rôle que la FédéGN peut avoir au sein de cette communauté.

Nous nous sommes appuyés en partie sur une enquête précédente menée par Gil Bartholeyns et Daniel Bonvoisin, dont vous pouvez observer les résultats ici : <http://www.electro-gn.com/5386-le-gn-par-qui-comment-et-pourquoi> , ainsi que sur les questionnaires utilisés par Sébastien Kapp lors de l'écriture de sa thèse, que vous pouvez lire ici : <http://www.fedegn.org/ressources/etudes>

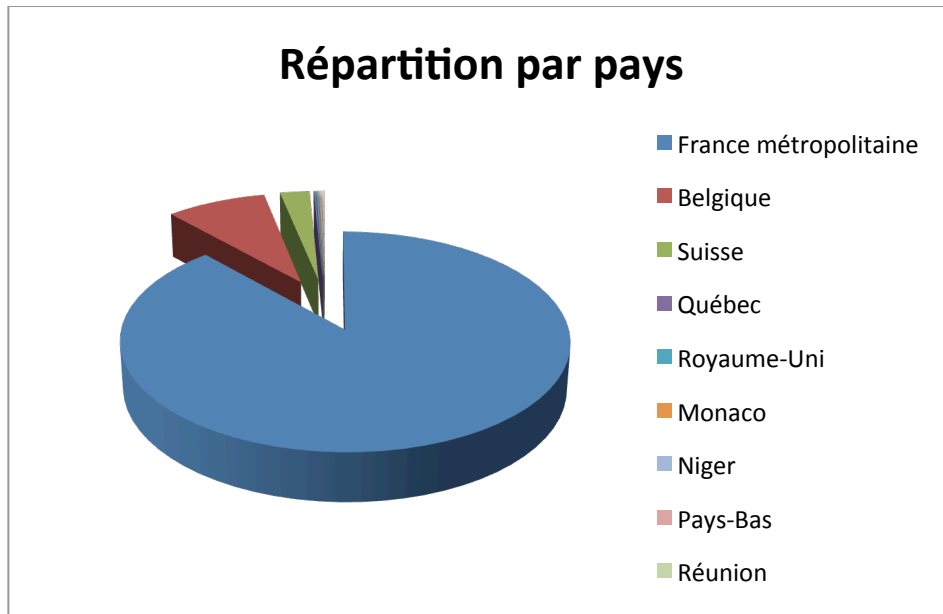
Nous les remercions d'avoir contribué à l'élaboration de cette enquête. Nous nous y réfèrerons parfois pour comparer les résultats obtenus sur une population différente à quelques années d'intervalle.

## 2. Représentativité de ce sondage

Cette enquête a été mise en place par la FédéGN via un formulaire de réponse en ligne, dont l'adresse a été communiquée largement dans le milieu du GN, via les outils en ligne à disposition. Le recueil des réponses s'est effectué entre le 1<sup>er</sup> juillet 2013 et le 15 octobre 2013. La communication officielle a été diffusée le 10 juillet, une relance diffusée mi-août et l'annonce de la fin de l'enquête début octobre. L'enquête a été remplie par 1170 personnes au total (dont 88% sur les mois de juillet et août).



L'enquête a été relayée en Belgique et en Suisse, avec toutefois moins de résultats. Il pourrait être intéressant pour de futures enquêtes de travailler davantage en collaboration avec ces pays limitrophes pour obtenir davantage de réponses et une meilleure représentativité.



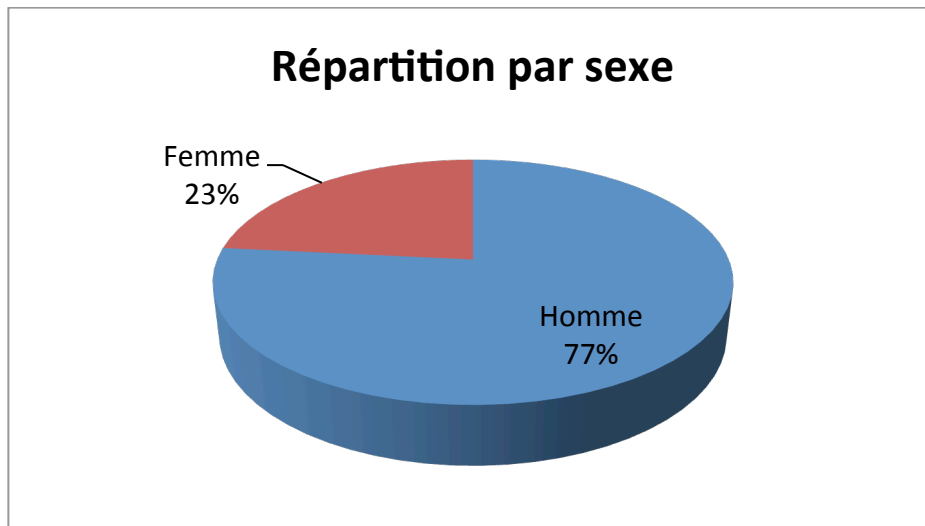
Il sera difficile de parler de représentativité pour ces pays, toutefois on peut espérer avec les 1044 répondants français avoir touché un nombre de GNistes suffisant pour observer des tendances intéressantes. Tendances à relativiser bien entendu, eu égard au mode de transmission de l'enquête (internet) et à la démarche active nécessaire pour y répondre ainsi que la longueur de l'enquête. Il est probable que ce sondage ait touché davantage de passionnés actifs, organisateurs, membres d'associations, *etc.* que la moyenne des GNistes.

Nous prions donc nos lecteurs de ne pas prendre les chiffres obtenus pour argent comptant mais bien de les relativiser.

### 3. Identité des répondants

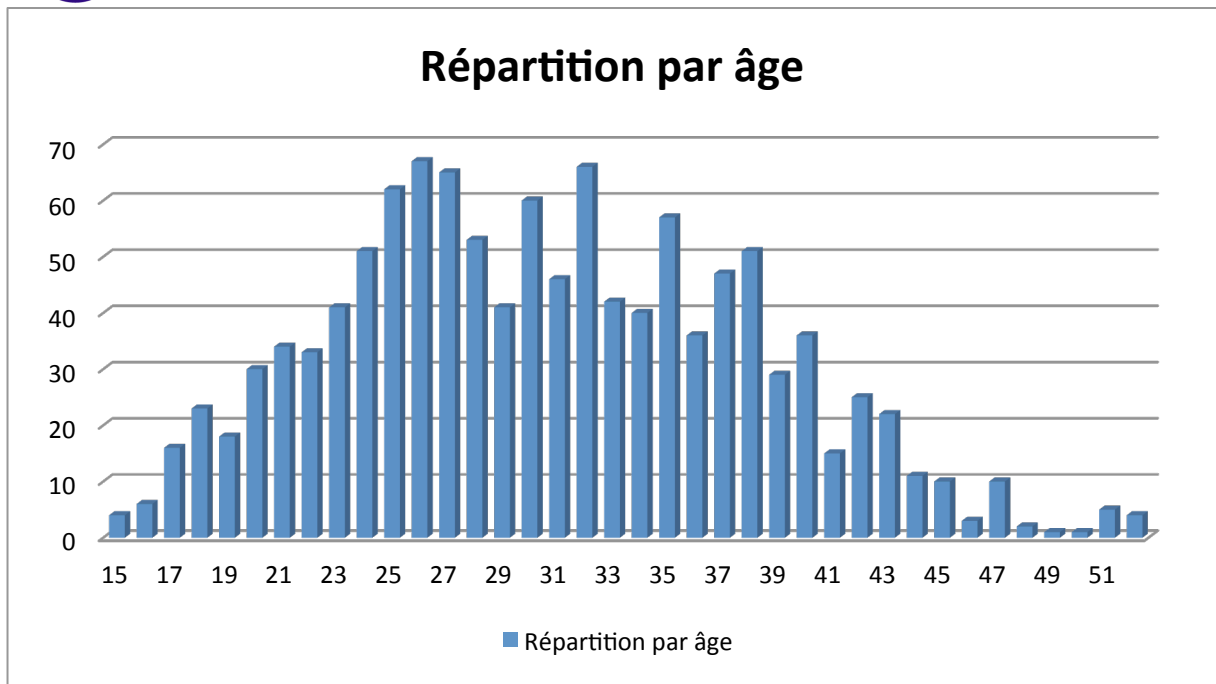
#### 3.1 Répartition par sexe

Les répondants sont à 77% des hommes, ce qui correspond à peu près aux résultats des enquêtes belges précédentes. Le milieu du GN est majoritairement masculin.



#### 3.2 Répartition par âge

La population ayant répondu a très majoritairement (95%) entre 18 et 45 ans, 68% des répondants ont moins de 35 ans. La moyenne d'âge des répondants est de 31 ans. On peut tenter d'expliquer cette répartition par la contrainte légale de la majorité à 18 ans (environ 2% de mineurs parmi les répondants) ainsi que par la relative jeunesse de l'activité qui en fait une activité très peu pratiquée par les plus de 45 ans (moins de 3% des répondants).



La population féminine est en moyenne légèrement plus jeune, sans que cette différence soit très significative (moyenne d'âge de 31 ans chez les hommes et 30 ans chez les femmes).

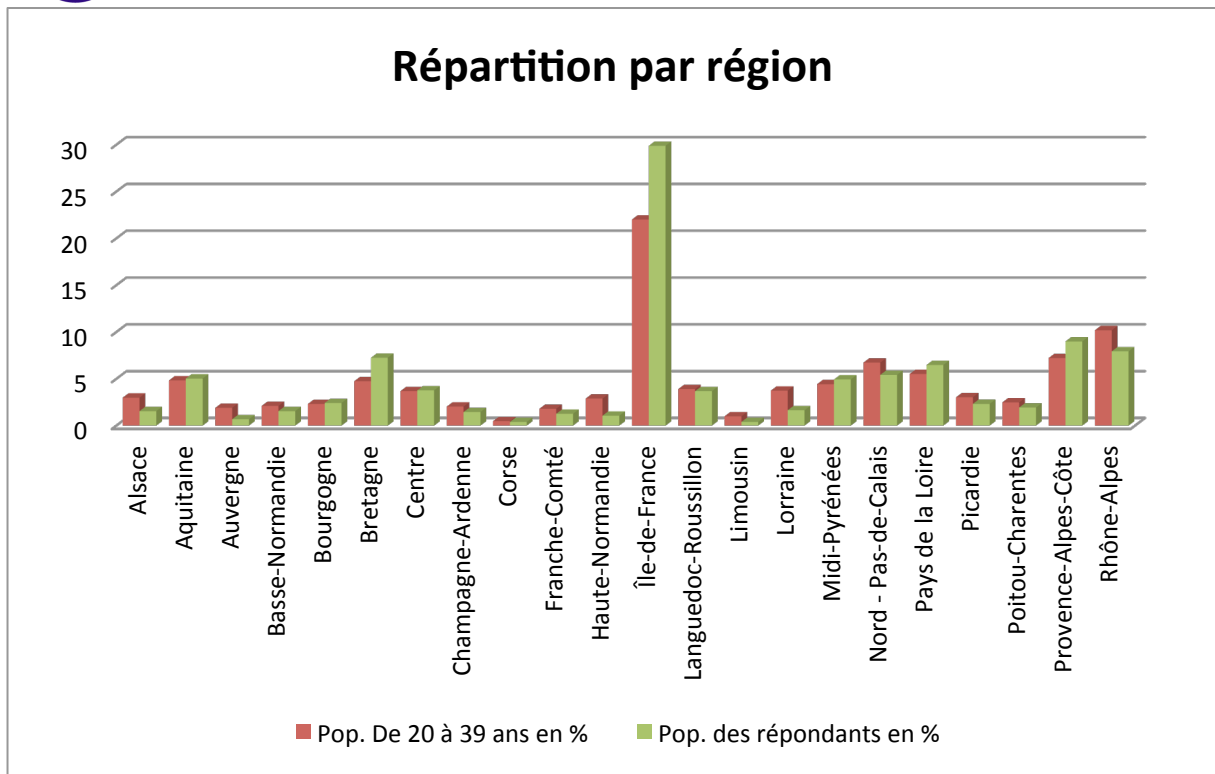
### 3.3 Répartition par région

Le questionnaire ne prenait en compte que les régions de France métropolitaine, nous envisagerons d'améliorer cela dans de futures enquêtes si jamais nous nous coordonnons par exemple avec la fédération belge.

Si l'on observe en détail les réponses des habitants de France métropolitaine pour observer les foyers importants de GNistes, voici la carte que l'on obtient :



Ces données brutes sont toutefois à mettre en relation avec la répartition de la population en France. Nous avons donc comparé ces résultats à la répartition de la population chez les 20-39 ans d'après les chiffres de l'INSEE (2012). Nous avons choisi cette tranche d'âge plutôt que la répartition de l'ensemble de la population, qui nous semblait moins appropriée étant donné que plus de 80% des répondants en font partie. Voici les résultats obtenus :



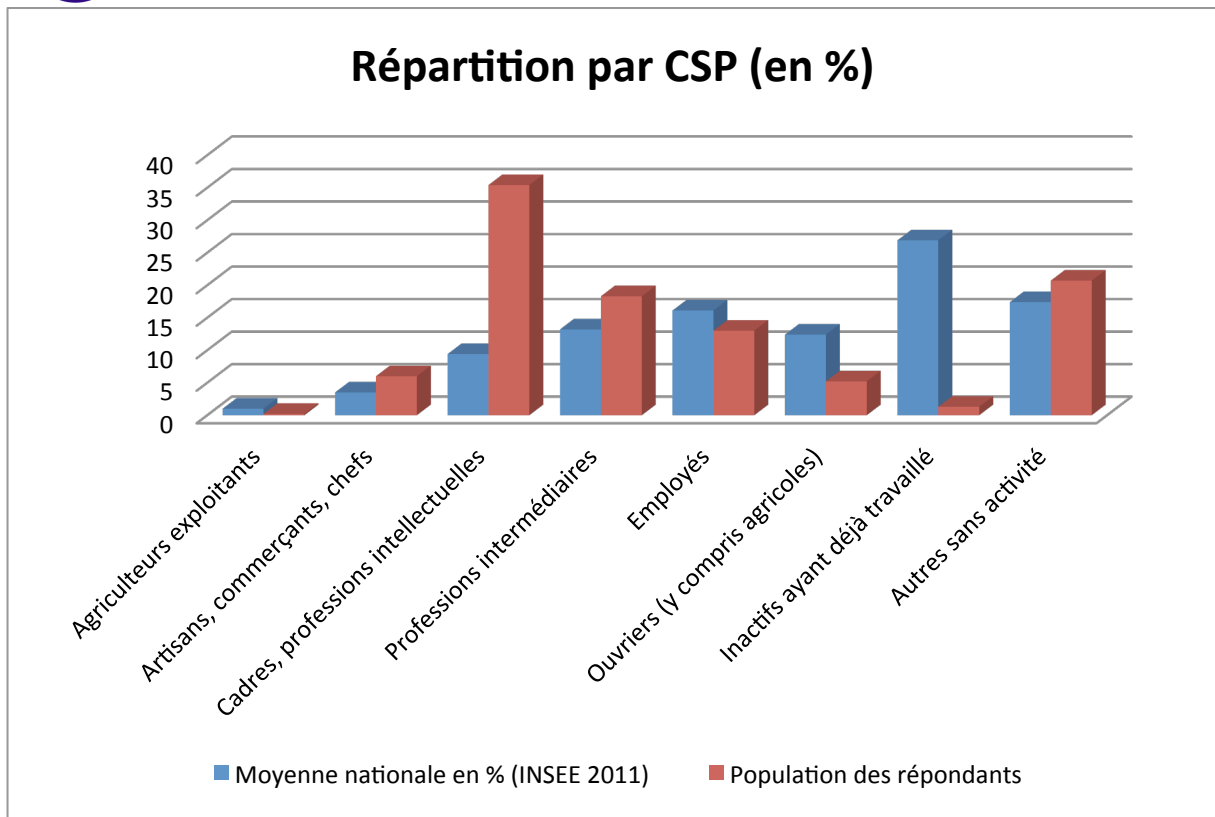
Il reste difficile de savoir si l'enquête a plus particulièrement fonctionné dans certaines régions grâce aux relais des associations, ce qui expliquerait les différences obtenues, ou si cela indique une population de GNistes réellement plus importante dans ces régions. Même en tenant compte de la marge d'erreur et de biais possible du mode de transmission de l'enquête, on observe des différences significatives dans certaines régions.

Ainsi, si on ramène ces différences à la population totale, les régions Bretagne, Île-de-France ou Provence-Alpes-Côte d'Azur semblent rassembler une forte population de GNistes alors que de l'autre côté les régions Alsace, Auvergne, Haute-Normandie ou Lorraine sont très peu représentées.

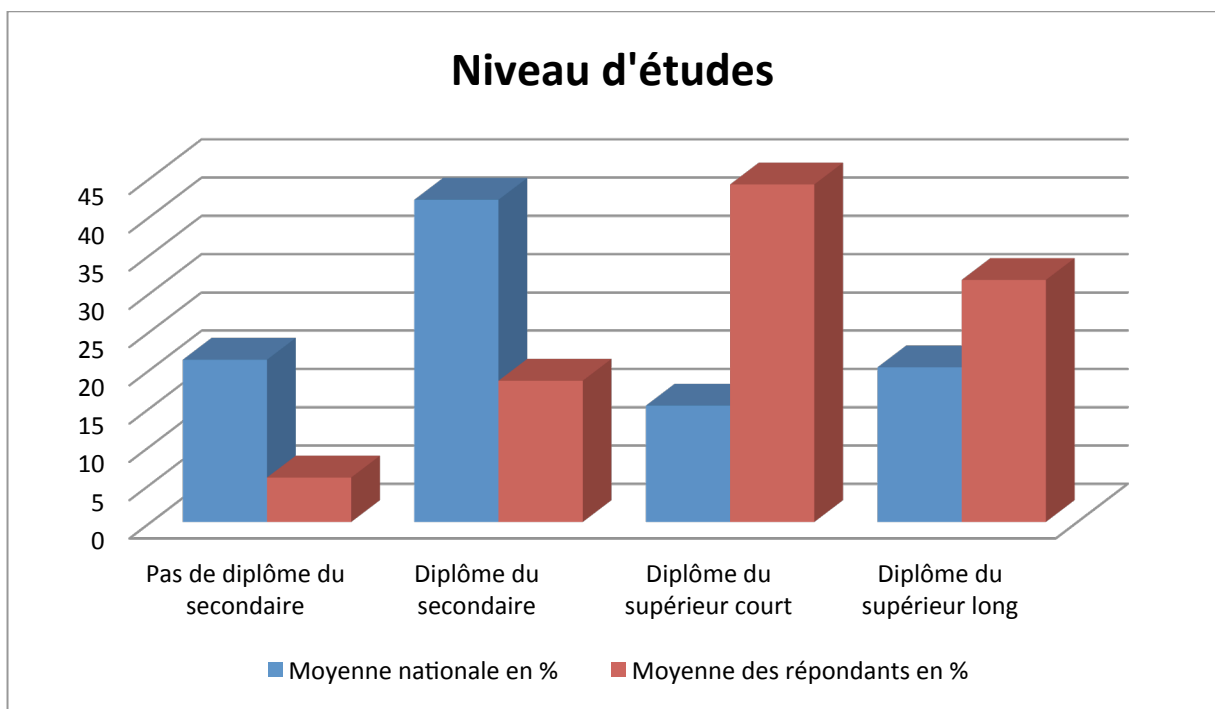
### 3.3 Répartition par catégorie socioprofessionnelle et niveau d'études

La répartition par CSP a été également comparée aux chiffres de l'INSEE (2011) sur la population française. On observe une très forte représentation des professions intellectuelles supérieures, une faible représentation des ouvriers, et une représentation quasi-nulle des inactifs ayant déjà travaillé (ce qui s'explique par l'âge des répondants, quasiment aucun d'eux n'étant retraité). Il faut toutefois relativiser les très grands écarts obtenus étant donné le mode de transmission de l'enquête (Internet), qui a pu introduire un biais important.





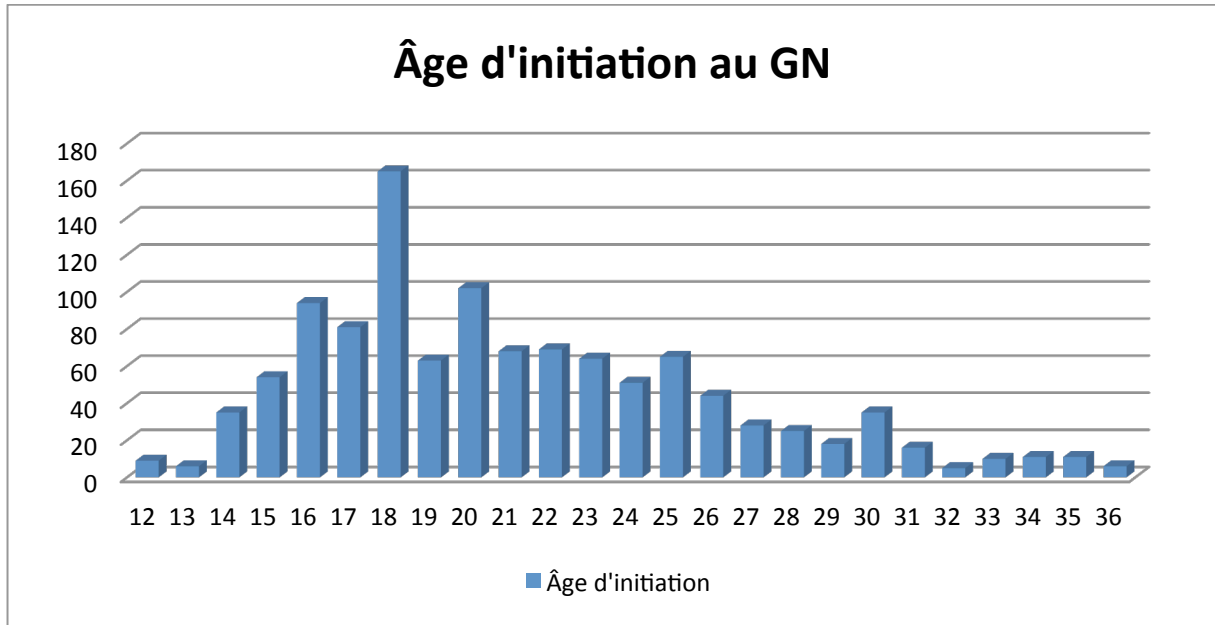
Si l'on regarde un peu plus dans le détail les catégories les plus représentées, on trouve les ingénieurs et cadres techniques d'entreprise, suivis des élèves ou étudiants et les techniciens. Ces résultats sont corroborés par ceux concernant les niveaux d'études des répondants, puisque les diplômes du supérieur sont bien plus représentés que dans la moyenne française.



## 4. Pratique de l'activité

### 4.1 Âge d'initiation

L'âge moyen d'initiation des répondants est de 21 ans. Plus de 80% des répondants ont commencé le GN avant 25 ans, et 93% avant 30 ans.



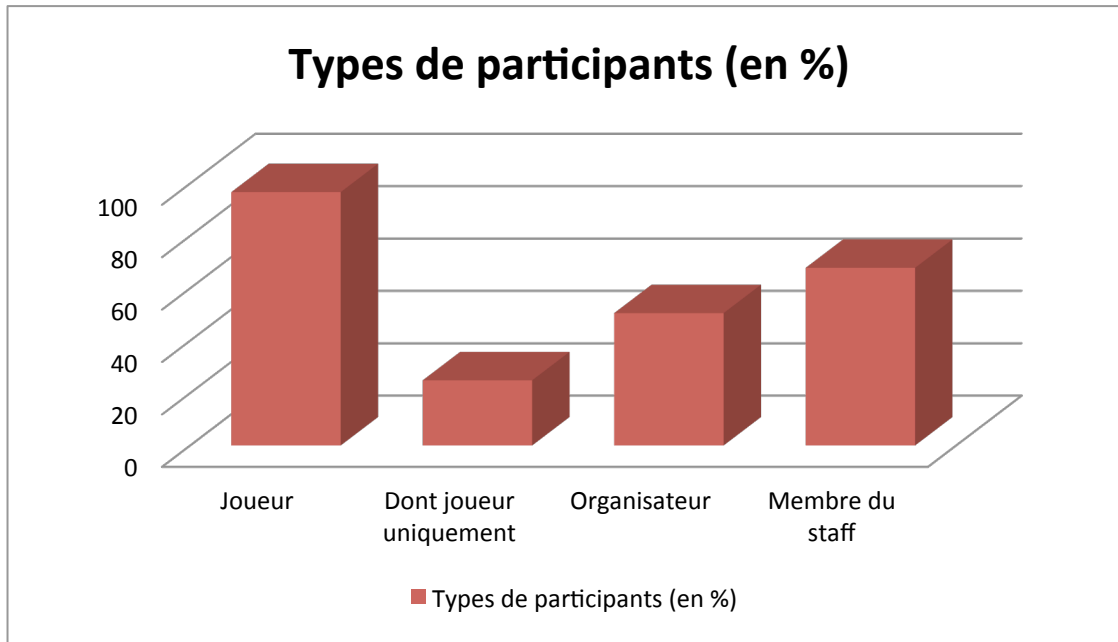
### 4.2 Expérience de jeu

Les répondants ont en moyenne un peu plus de 9 ans d'expérience, soit une assez forte expérience de jeu. De même un peu plus de 58% des répondants répondent qu'ils ont déjà participé à plus de dix GN dans leur vie.

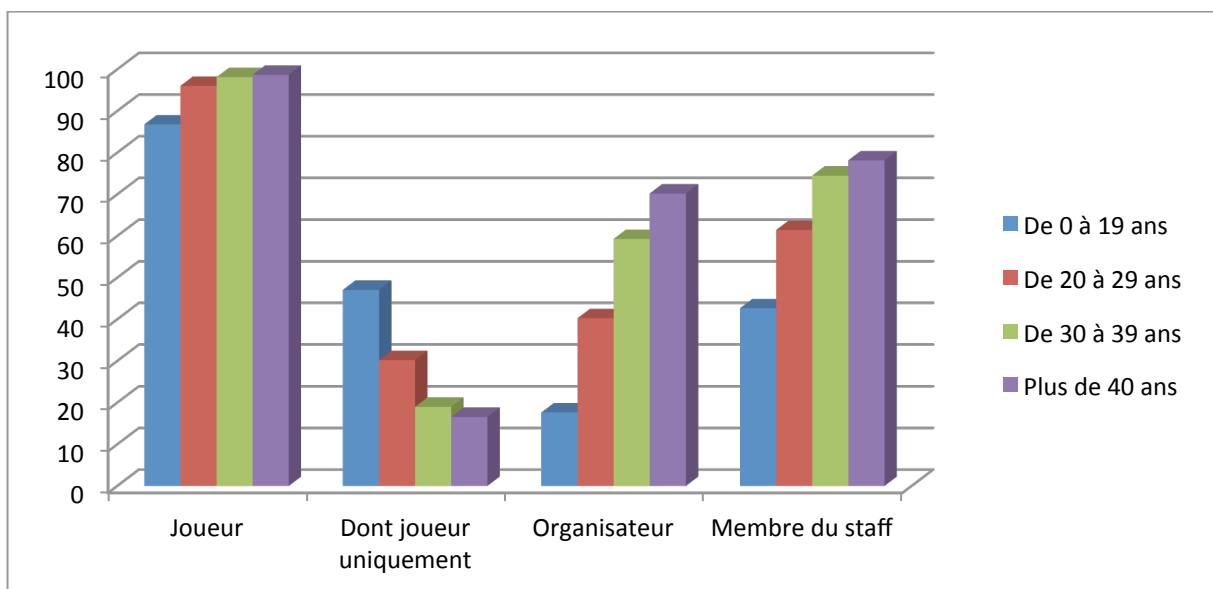


### 4.3 Type de participant

Une question était posée pour savoir si les répondants avaient déjà participé à un GN en que joueur, organisateur ou membre du staff (plusieurs choix étaient possibles bien entendu). La quasi-totalité des répondants a déjà été joueur, la moitié environ a déjà organisé un GN et les 2/3 ont déjà été membres du staff d'organisation. Seuls ¼ des répondants sont uniquement joueurs.



Il n'y a pas de différence notable entre les hommes et les femmes sur ce type de participation, en revanche en observant les réponses par tranche d'âge, on constate que l'organisation de jeu ou le fait d'aider les organisateurs s'acquiert avec l'âge.



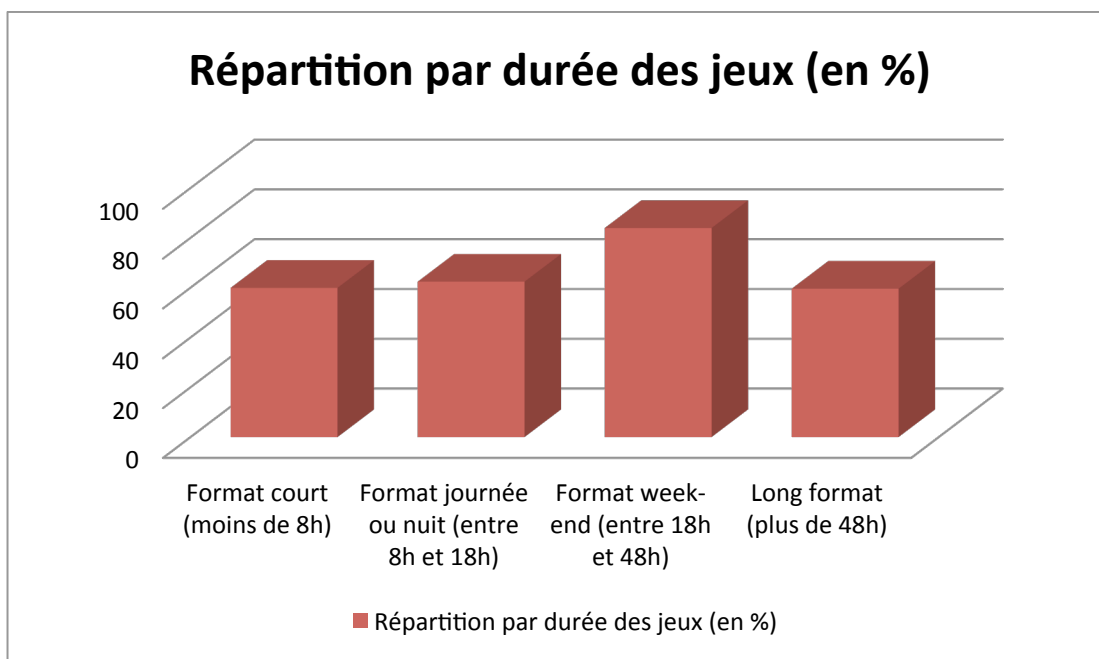
#### 4.4 Fréquence de participation

70% des répondants jouent une à cinq fois par an. On pensera pour de futures enquêtes à séparer dans les réponses possibles ceux qui jouent une fois par an des autres, afin d'obtenir des résultats plus significatifs.

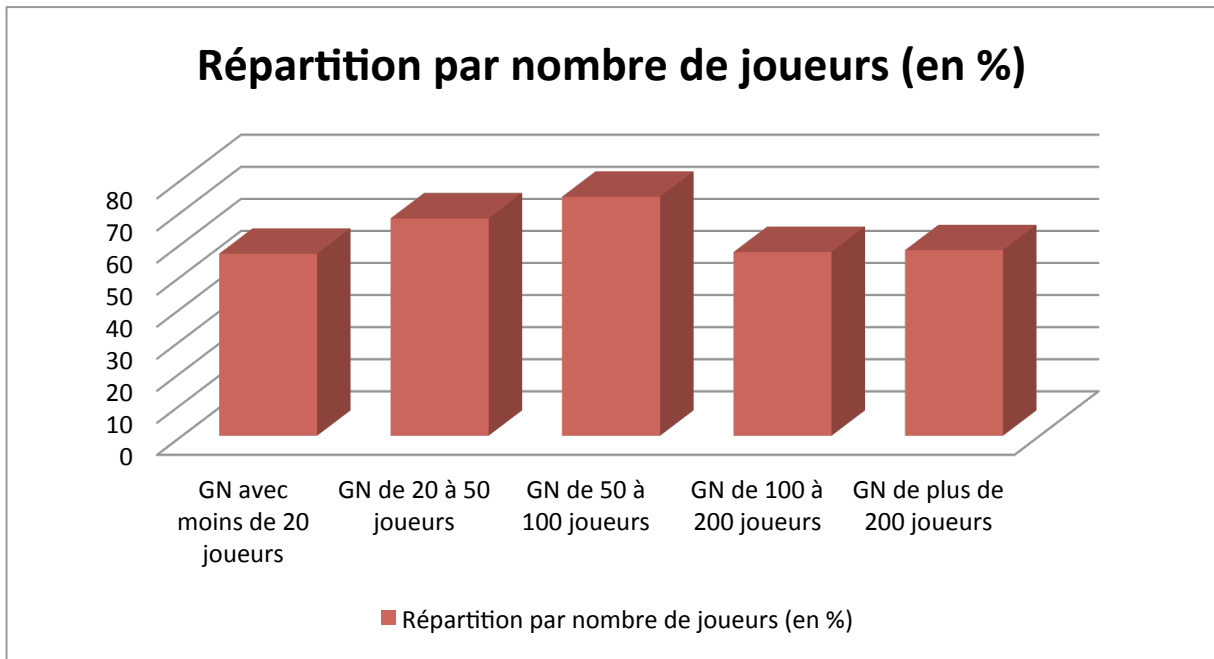


#### 4.5 Formats de jeux pratiqués

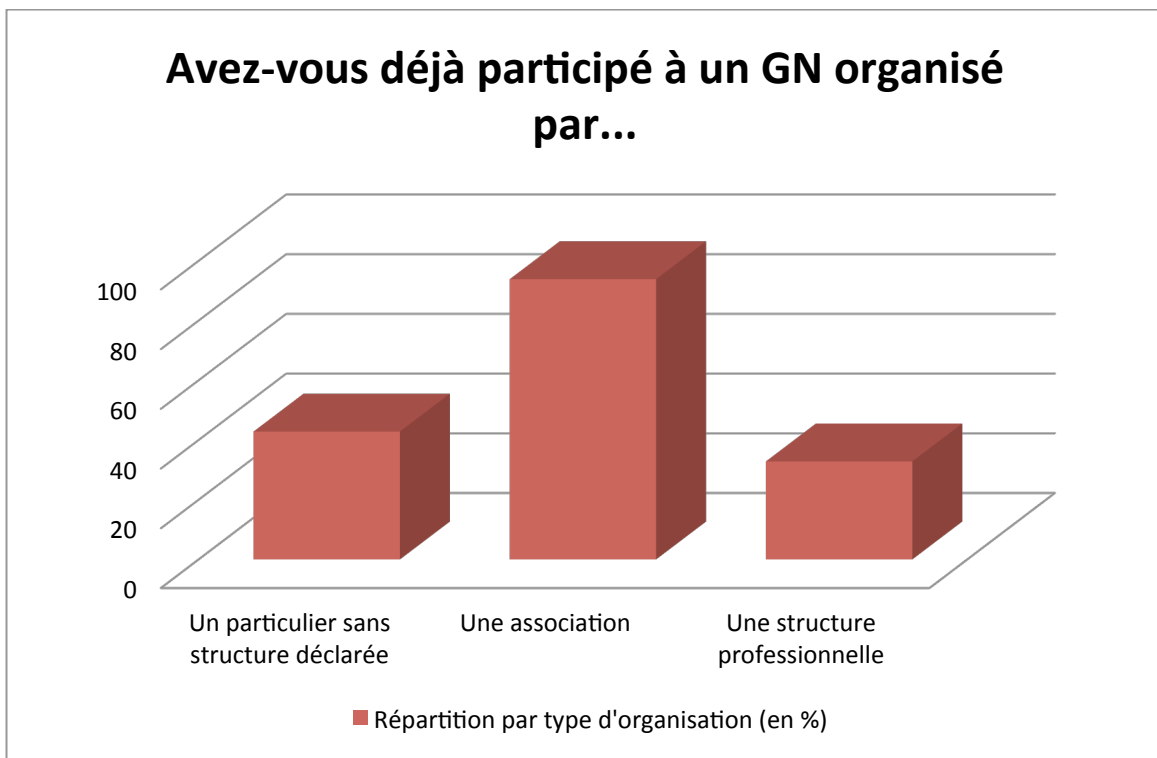
Une série de questions portait sur les types de jeux auxquels les répondants avaient déjà participé. En ce qui concerne la durée des jeux, tous les types de formats ont été pratiqués par la majorité des répondants, avec une prépondérance pour les formats « week-end ».



En termes de nombre de joueurs par jeu, tous les types de formats ont également été pratiqués par la majorité des répondants.

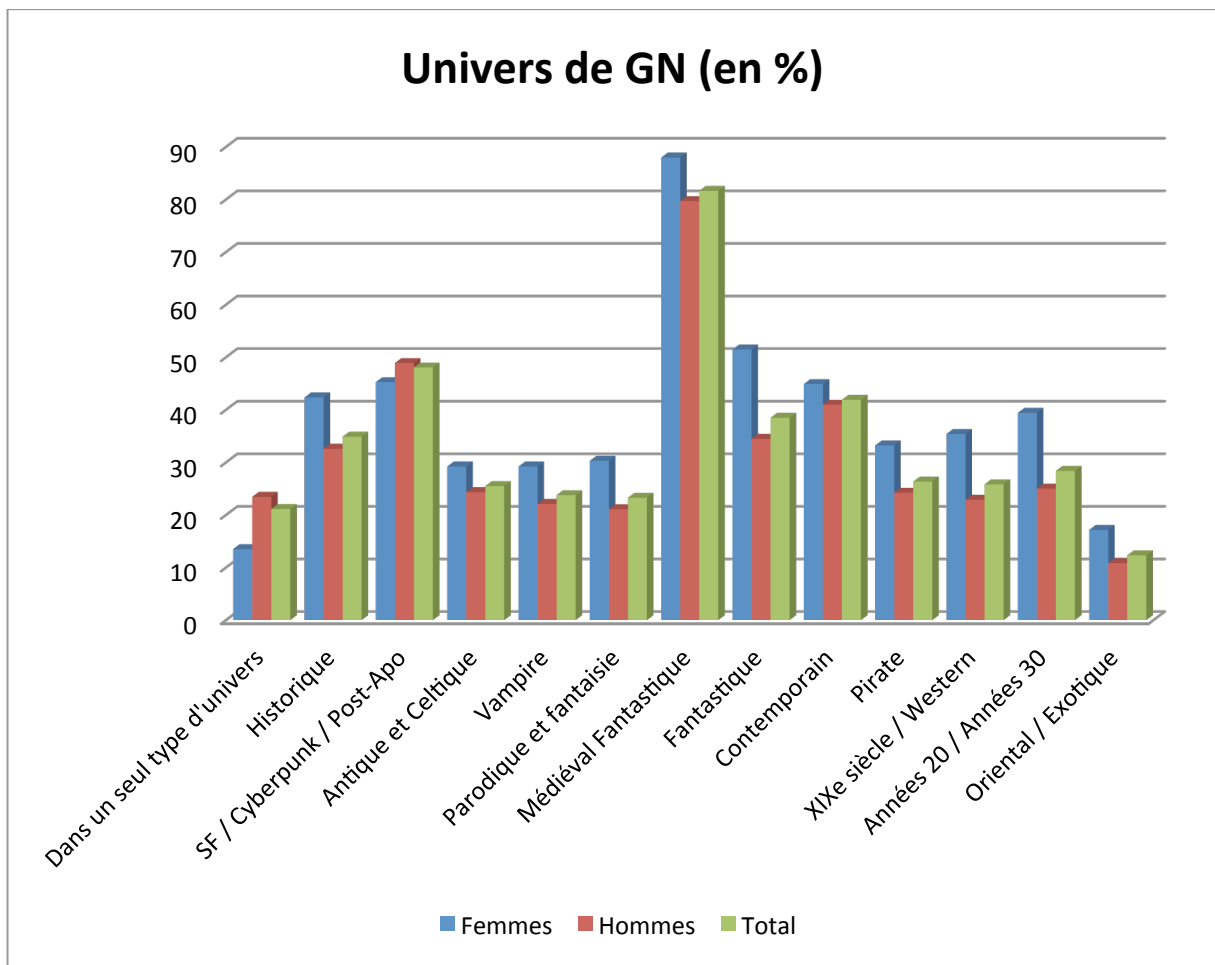


Plus de 93% des répondants participent à des jeux organisés par des associations, et moins de la moitié ont déjà participé à des jeux organisés par des particuliers sans structure déclarée ou par des structures professionnelles.

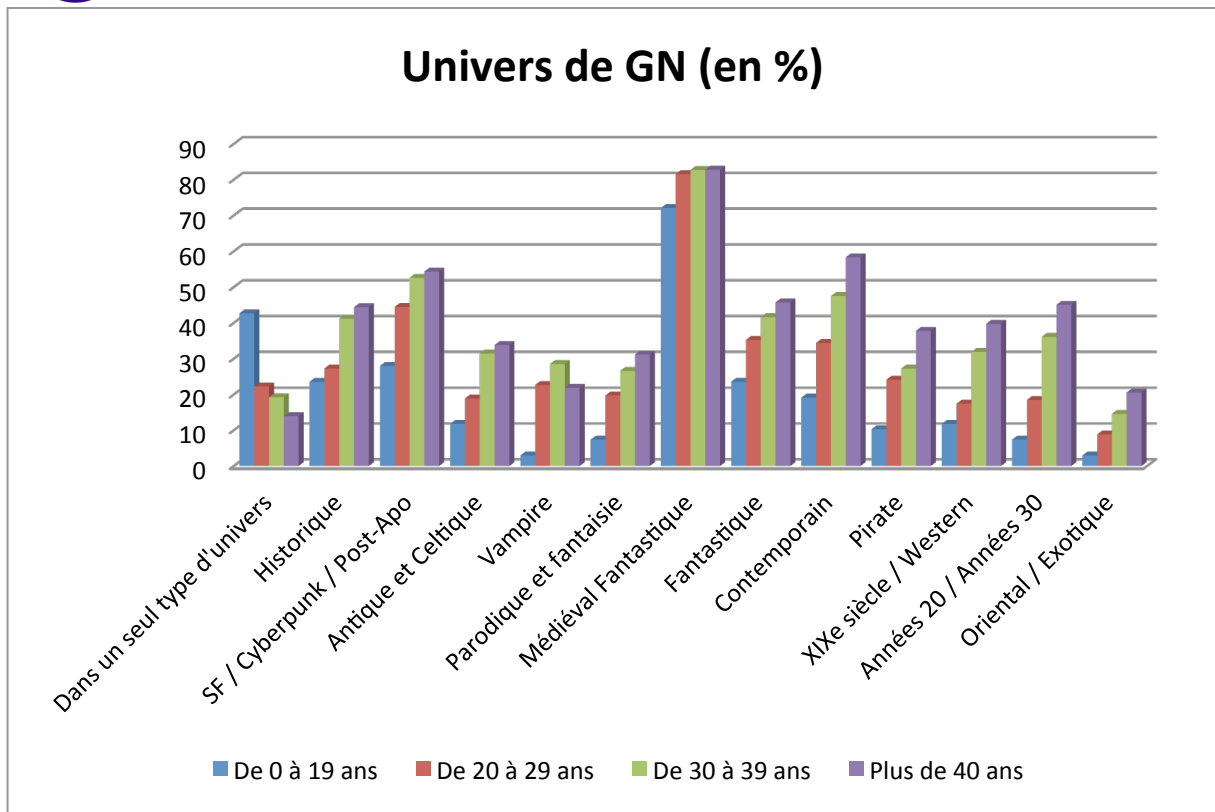


## 4.6 Univers de jeux pratiqués

Les univers médiévaux fantastiques sont de loin les univers les plus pratiqués par les différents répondants, comme ce qu'indiquent les différentes enquêtes depuis de nombreuses années. On observe également des différences de choix d'univers entre les hommes et les femmes. Les répondants masculins ont une plus forte tendance à ne jouer que dans un seul type d'univers, et les femmes semblent plus éclectiques dans leurs choix.

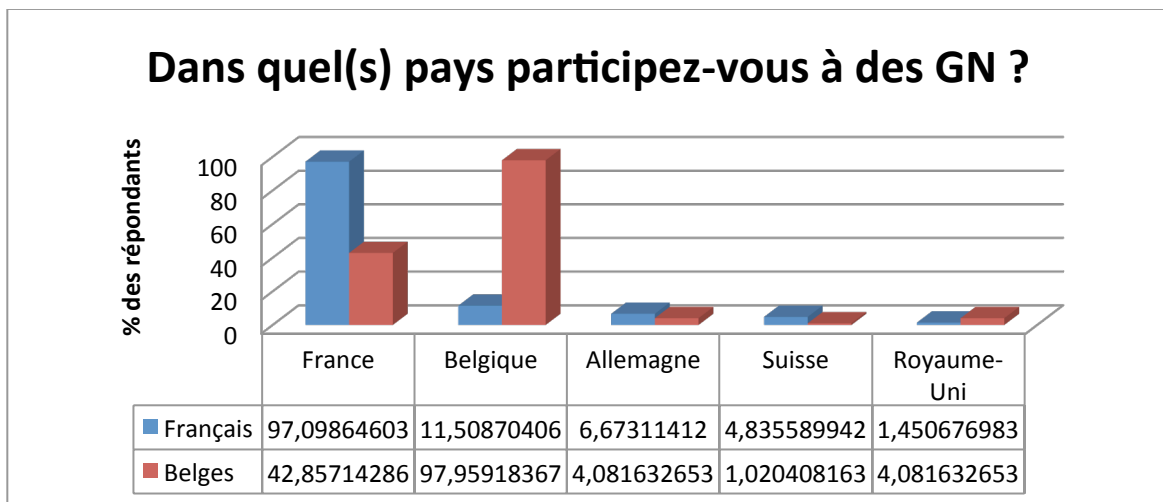


Une observation des univers de GN par tranche d'âge montre une progression du nombre d'univers différents pratiqués avec l'expérience des répondants.



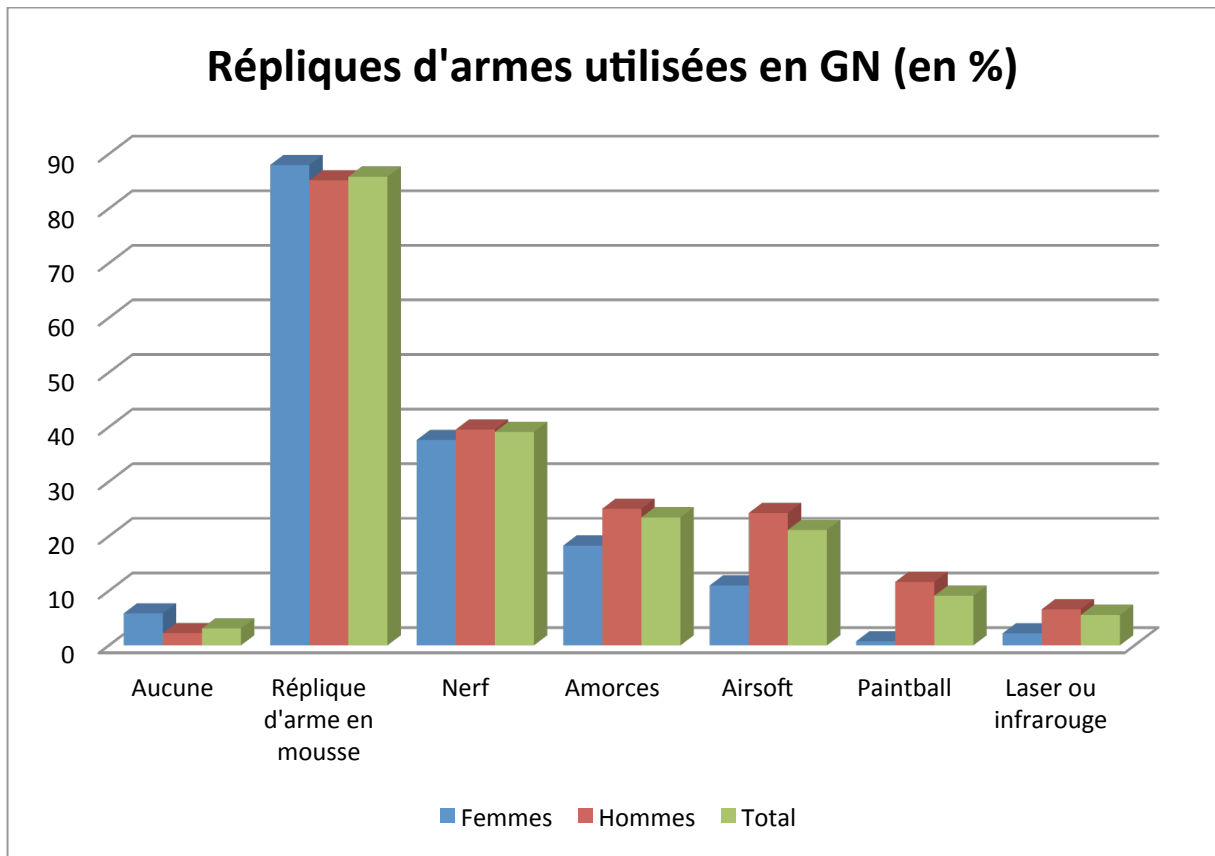
#### 4.7 Pratique internationale

Parmi les répondants résidents en France, environ 25% ont déjà joué dans d'autres pays : en Belgique pour 11,5% d'entre eux, en Allemagne pour 7% d'entre eux ou encore en Suisse pour 5%. Parmi les répondants habitants en Belgique, le taux de joueurs se déplaçant à l'étranger est de 46%, dont 43% ont déjà joué en France. Cette enquête étant menée depuis la France, il faut toutefois nuancer ce résultat, puisqu'il est probable que les Belges proches de la communauté française de GN aient été davantage touchés par l'enquête. Le nombre de répondants résidents en Suisse est trop faible pour pouvoir obtenir des résultats intéressants.



## 4.8 Utilisation de répliques d'armes

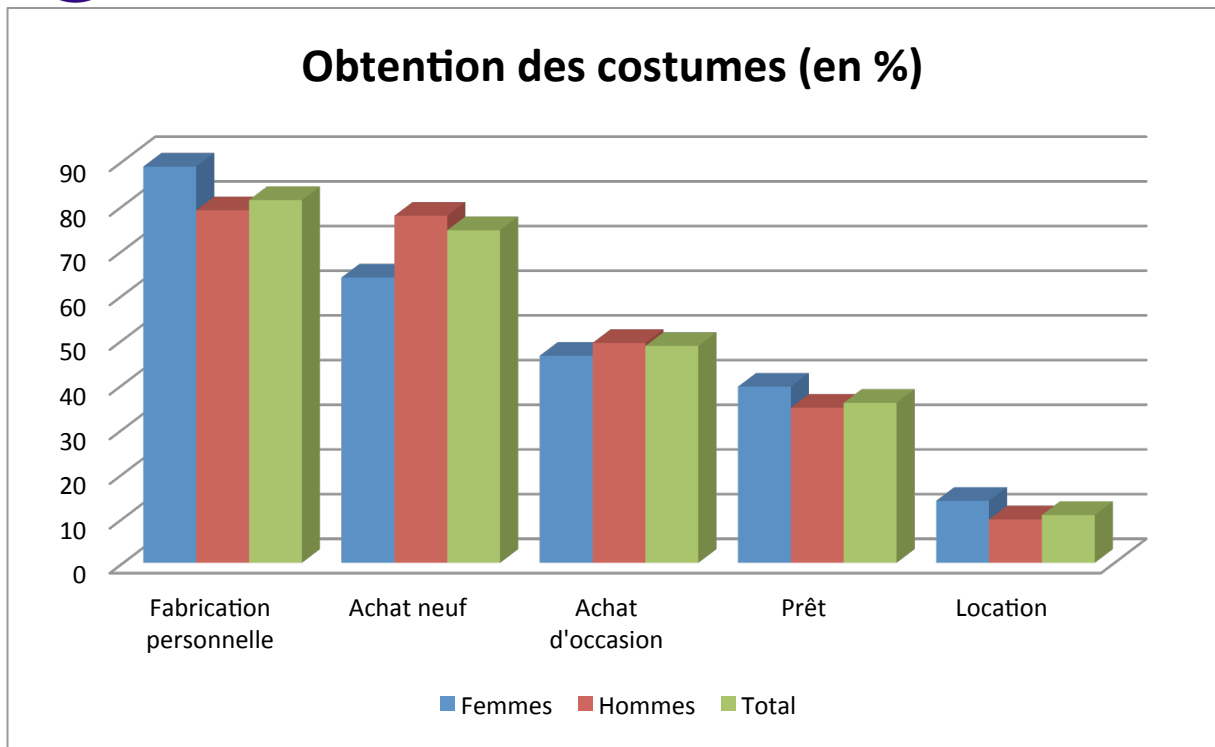
Le GN est une activité où le combat est régulièrement simulé. Une question portait sur les répliques d'armes utilisées en GN par les répondants. Les répliques d'armes en mousse sont utilisées par plus de 85% de GNistes. Du point de vue de la simulation des armes de tir, le nerf est la référence principale avec un peu plus de 39% des répondants qui en ont déjà utilisé. On note également plusieurs disparités entre les hommes et les femmes, notamment en ce qui concerne l'utilisation de répliques airsoft ou paintball, beaucoup moins utilisées par les femmes.



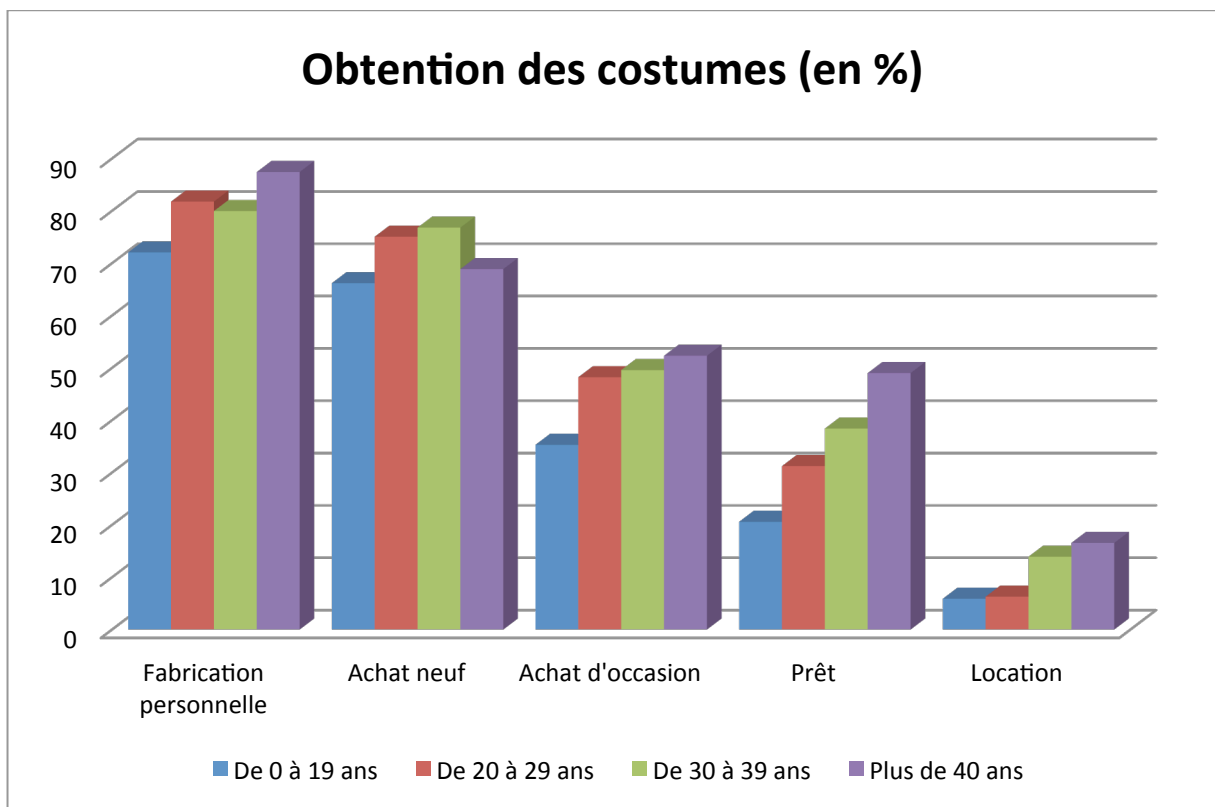
## 4.9 Obtention de costumes

Le costume est un élément essentiel de la pratique du jeu de rôle grandeur nature. Plus de 80% des répondants ont déjà fabriqué personnellement leur costume et les  $\frac{3}{4}$  ont déjà acheté des costumes neufs. L'achat d'occasion ou le prêt sont moins utilisés, et la location reste assez rare. On observe quelques disparités selon le sexe, les femmes achetant moins leur costume et s'orientant davantage vers la fabrication personnelle, le prêt ou la location.



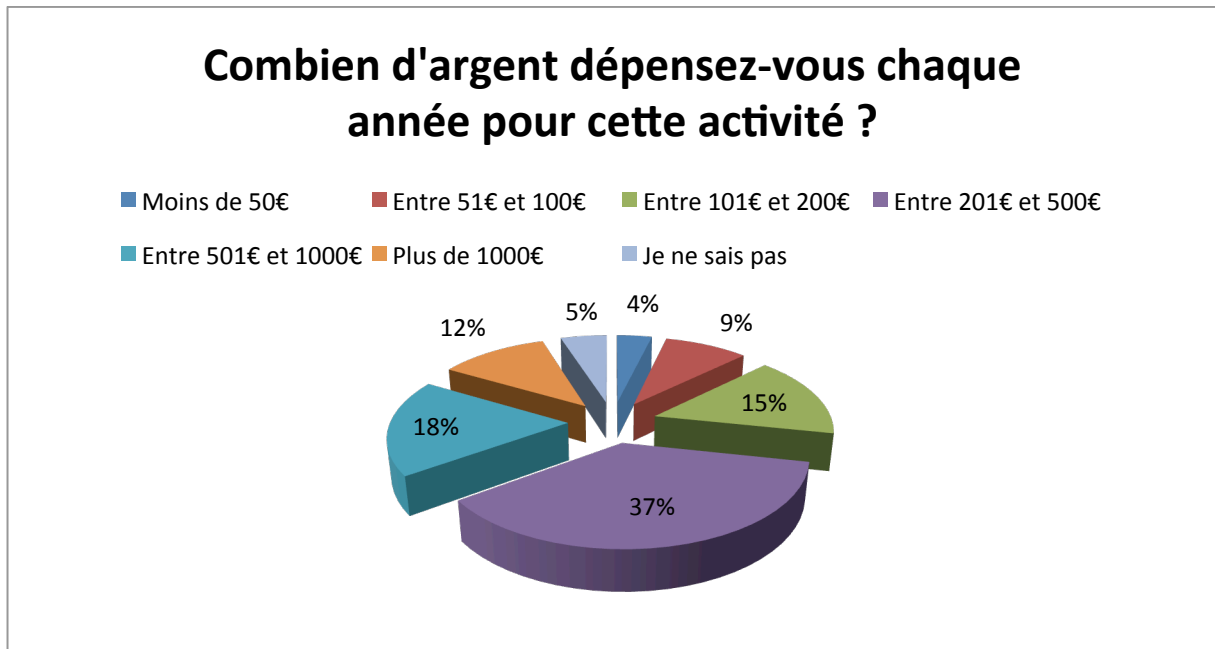


On note de plus grandes disparités en comparant les réponses selon les tranches d'âge. L'achat d'occasion, le prêt ou la location sont davantage utilisés par les GNistes plus âgés.

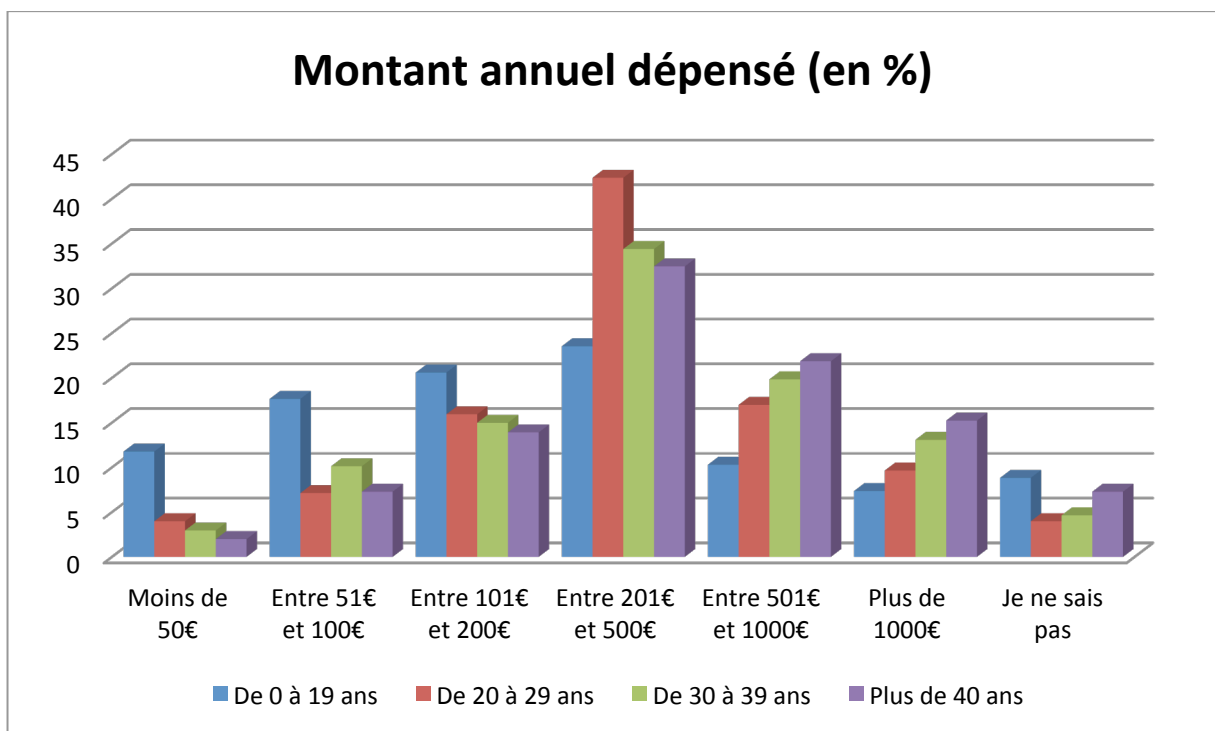


## 4.10 Coût de l'activité

Le GN est une activité qui peut parfois sembler coûteuse aux débutants. Une question portait sur l'argent dépensé pour la pratique de l'activité. La majorité des répondants dépensent entre 200 et 500€ par an.

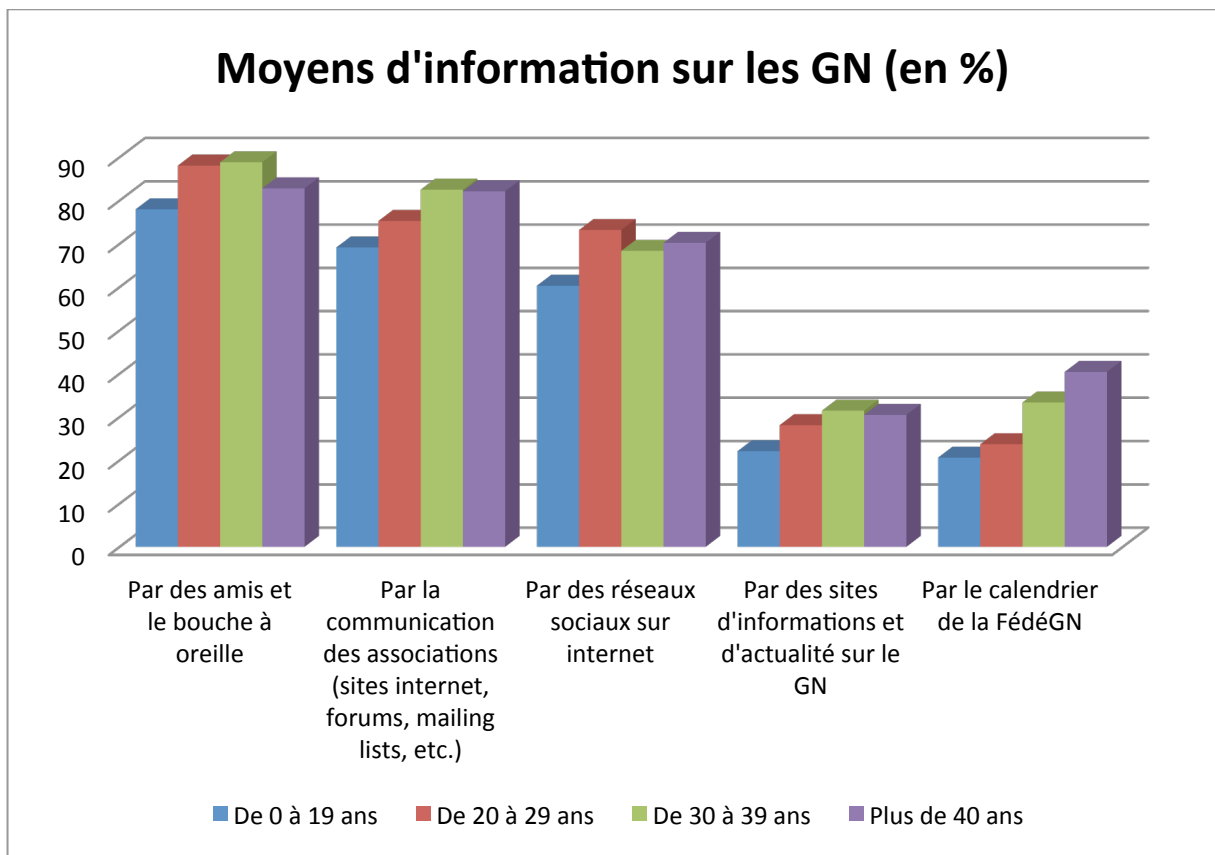


Une observation par tranche d'âge montre que les dépenses augmentent nettement avec l'âge des répondants.



## 4.11 Moyens d'informations

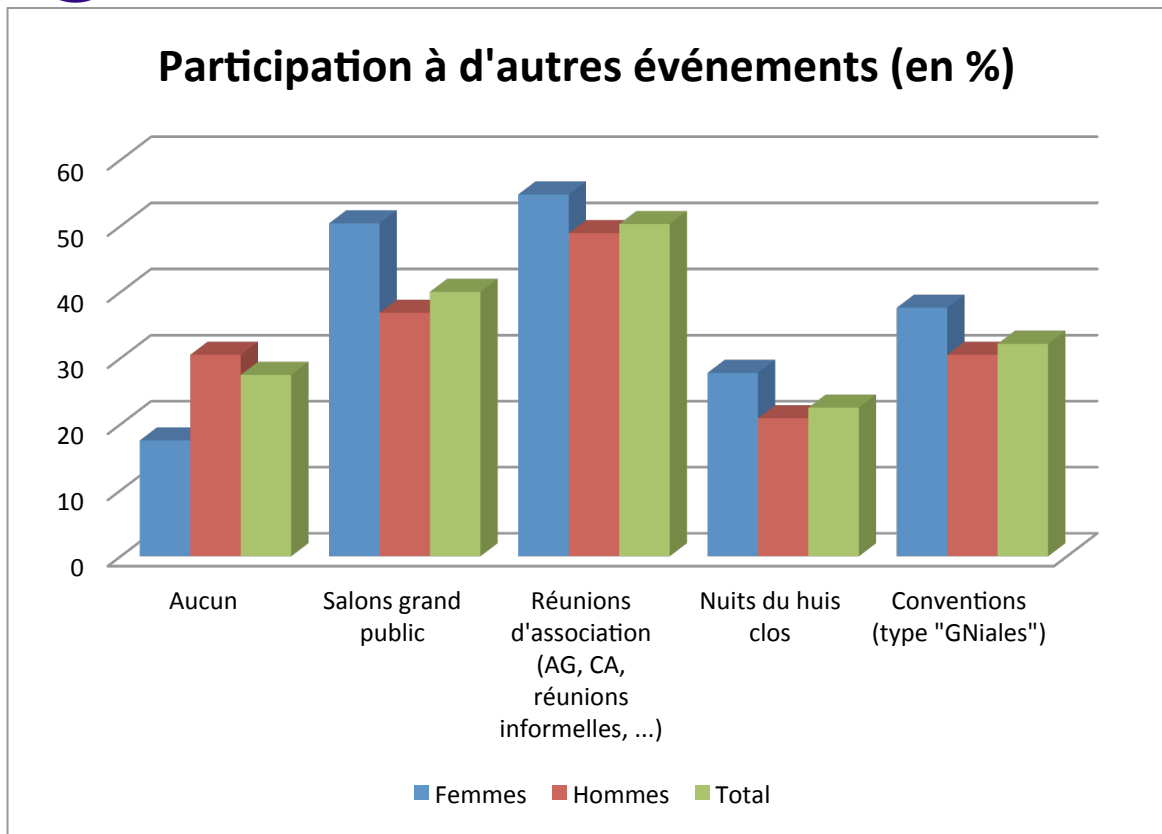
Les trois grands moyens pour se tenir informés des futurs GN sont les amis et le bouche à oreille pour plus de 87% des répondants, la communication des associations pour près de 80% des répondants, et les réseaux sociaux sur internet pour 70% d'entre eux. Le calendrier de la FédéGN est utilisé par moins de 30% des répondants. Une observation par tranche d'âge montre que la communication des associations ou le calendrier de la FédéGN sont davantage suivis par les GNistes plus âgés.



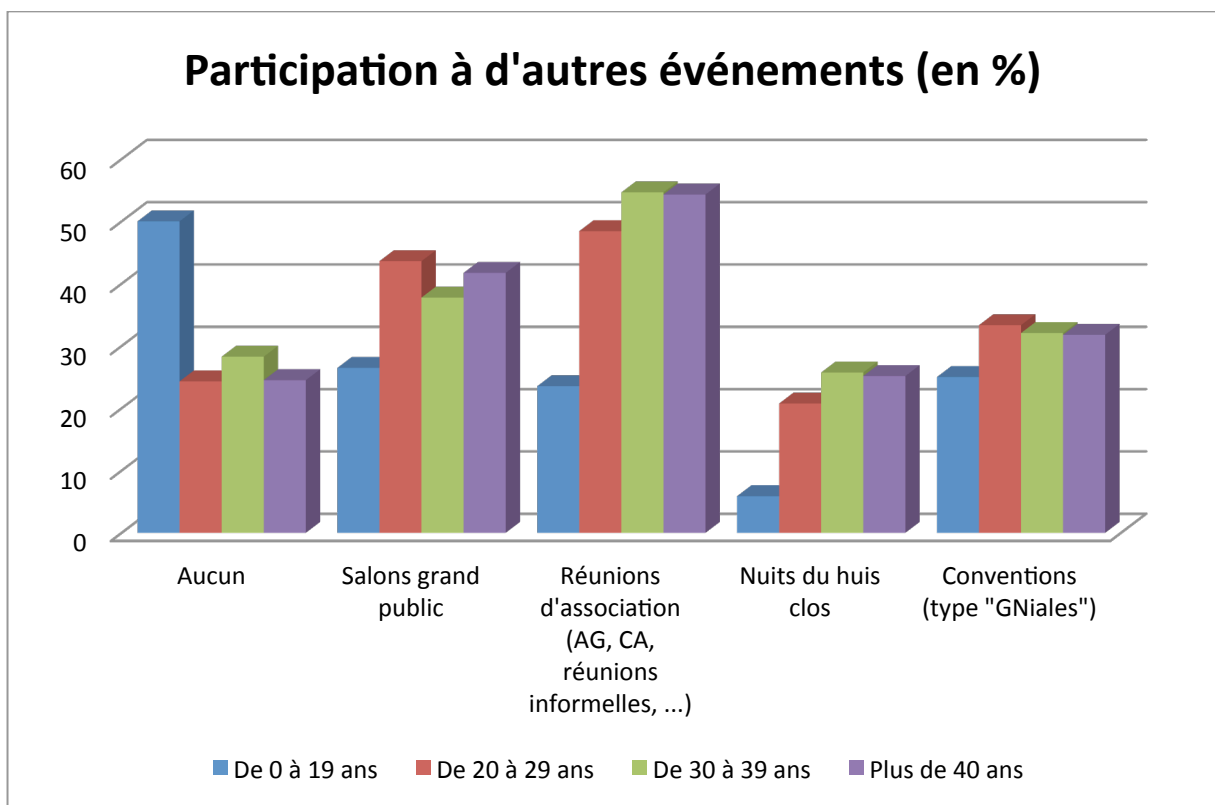
## 5. Activités connexes

### 5.1 Événements liés au milieu du GN

La majorité des répondants participe à d'autres événements liés au milieu du GN (hors GN), principalement des réunions d'associations ou encore la présence sur des salons grand public. On observe davantage de femmes (proportionnellement) sur la plupart de ces événements.

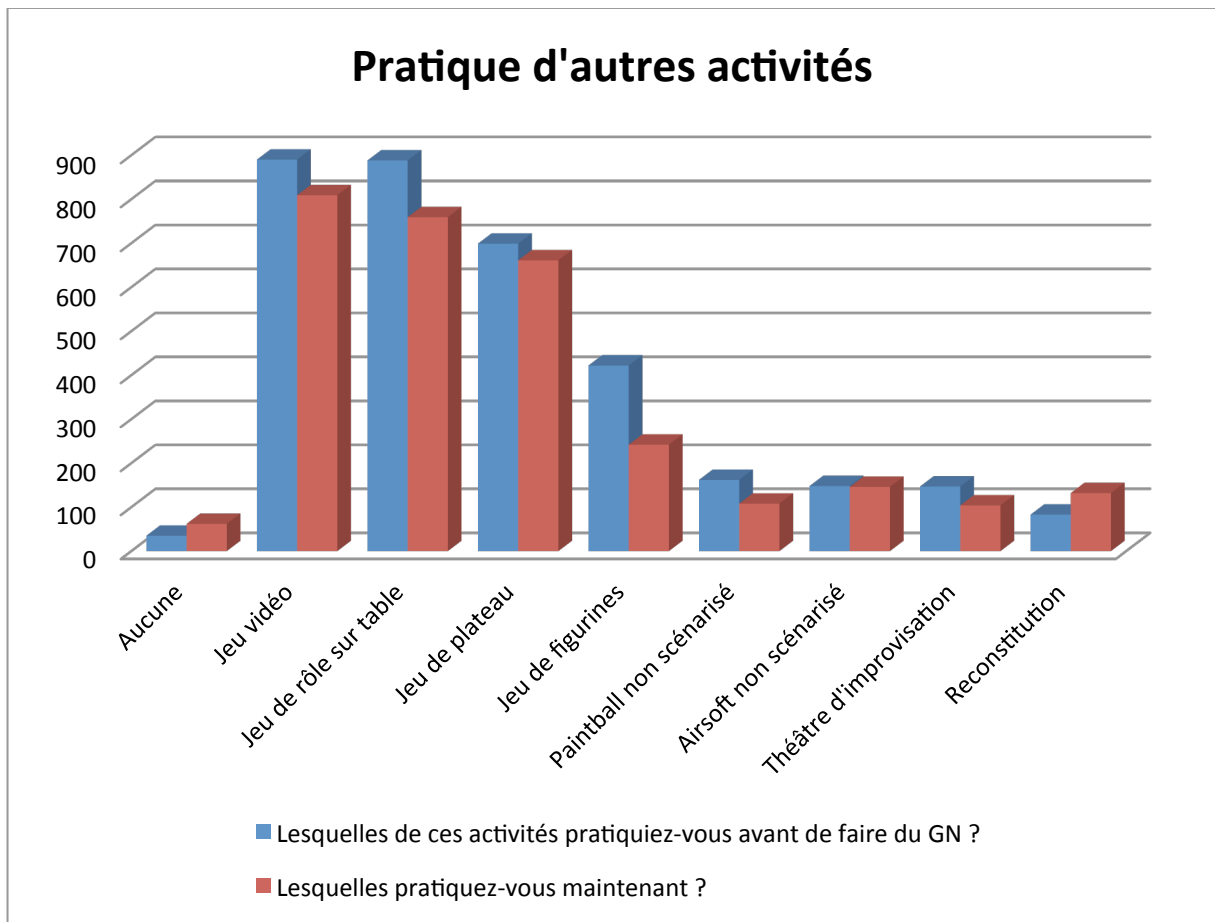


Une observation par tranche d'âge montre également une plus grande présence à ces événements chez les GNistes plus âgés.

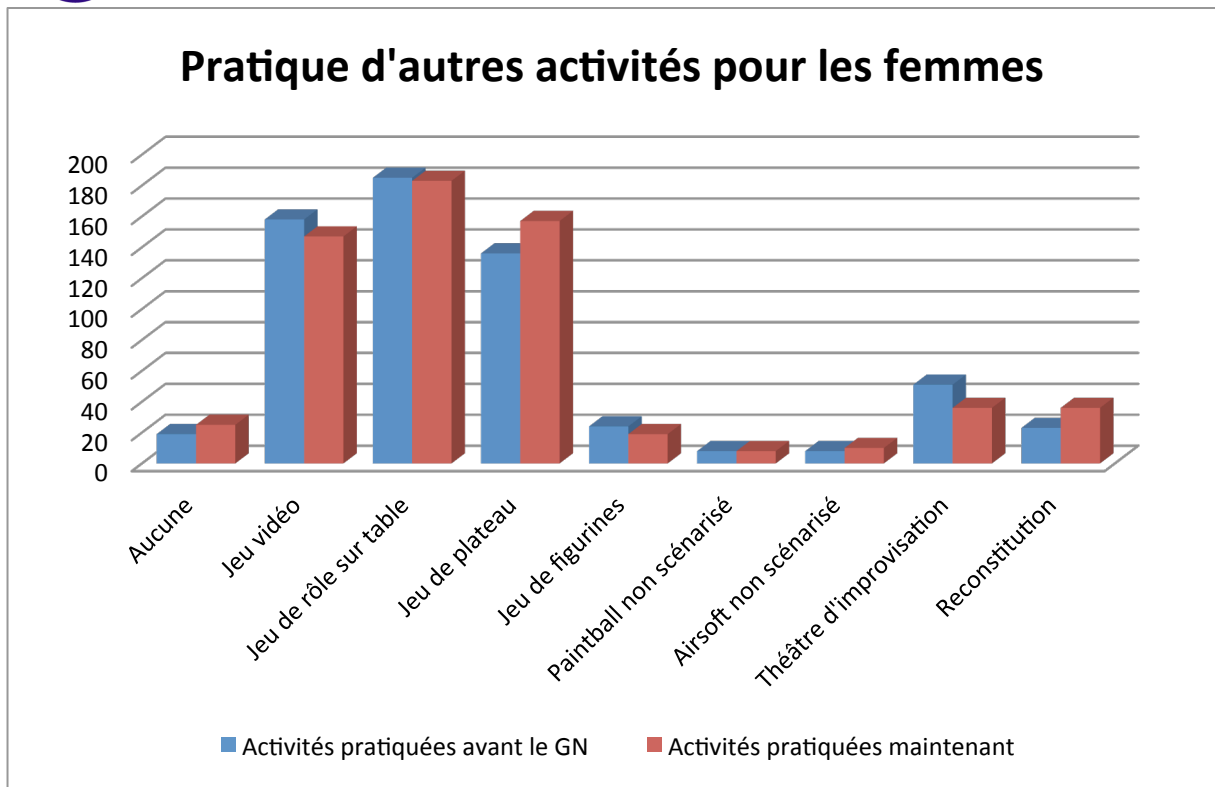


## 5.2 Pratique d'autres activités

En s'inspirant des questions posées par Sébastien Kapp dans ses études, nous avons tenté de savoir quelles autres activités étaient pratiquées par les joueurs de jeux de rôles grandeur nature et si l'on pouvait observer une filiation entre ces activités. On constate que la majorité des répondants pratiquaient le jeu de rôle sur table avant de se mettre au GN (76% d'entre eux), mais également les jeux vidéos (76% également) ou encore les jeux de plateau (60%). La pratique du GN semble réduire la pratique des autres activités, particulièrement les jeux de figurines (36% des répondants avant de se mettre au GN et moins de 21% aujourd'hui), et à l'exception notable de la reconstitution vers laquelle les répondants se dirigent davantage qu'ils ne s'en détournent (7% de pratiquants avant de faire du GN, 11% aujourd'hui).



La pratique d'autres activités varie également selon le sexe des répondants. En effet si les résultats pour les hommes sont relativement semblables aux résultats globaux, on constate que pour les femmes qui ont répondu à l'enquête, il n'y a pas de baisse de pratique du jeu de rôle sur table avant et après la pratique du GN, et il y a plus de répondantes qui jouent à des jeux de plateau maintenant qu'avant de faire du GN.



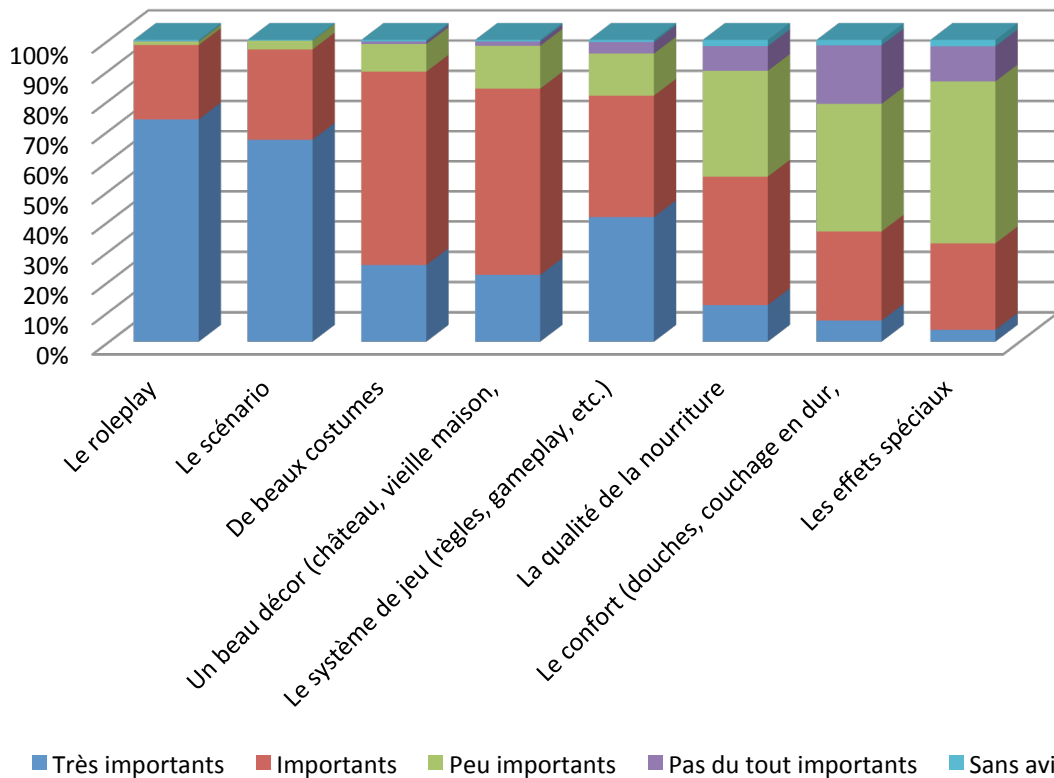
## 6. Motivations

### 6.1 Éléments d'appréciation des GN

Nous avons ensuite essayé de savoir quels éléments des GN semblaient importants pour les répondants, en reprenant une question qu'avait utilisée Sébastien Kapp pour sa thèse auprès des joueurs d'Avatar en Belgique (avec quelques différences toutefois, notamment l'ajout de l'évaluation du système de jeu).

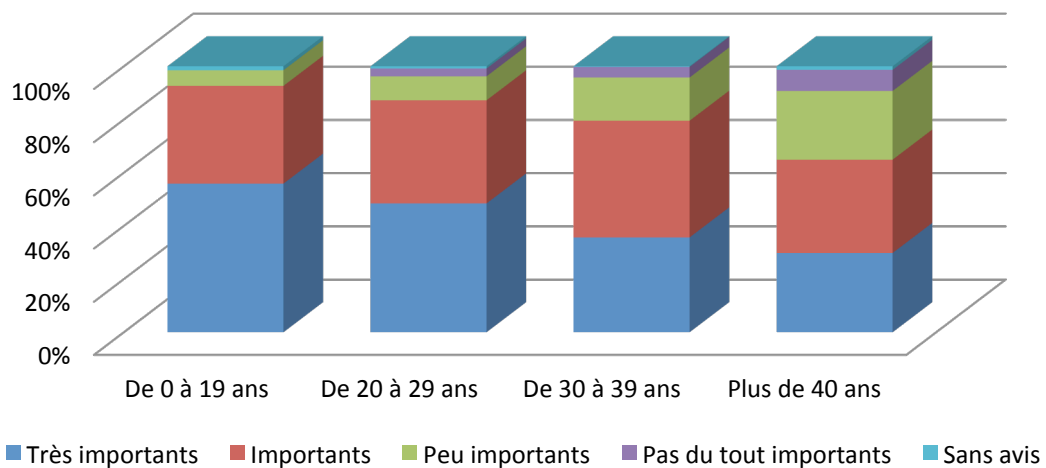
On constate que tous les critères sont jugés importants voire très importants par la majorité des répondants, à l'exception du confort (36% d'entre eux) et des effets spéciaux (33% d'entre eux).

## Éléments d'appréciation d'un GN



Une répartition par sexe montre des résultats relativement similaires, si ce n'est que les femmes jugent globalement l'ensemble de ces critères plus importants par rapport aux hommes. Une répartition par tranche d'âge montre que la qualité de la nourriture ou le confort deviennent un peu plus importants pour les GNistes plus âgés, sans que la différence soit très significative. À l'inverse, le système de jeu semble devenir de moins en moins important.

## Evaluation du système de jeu par âge

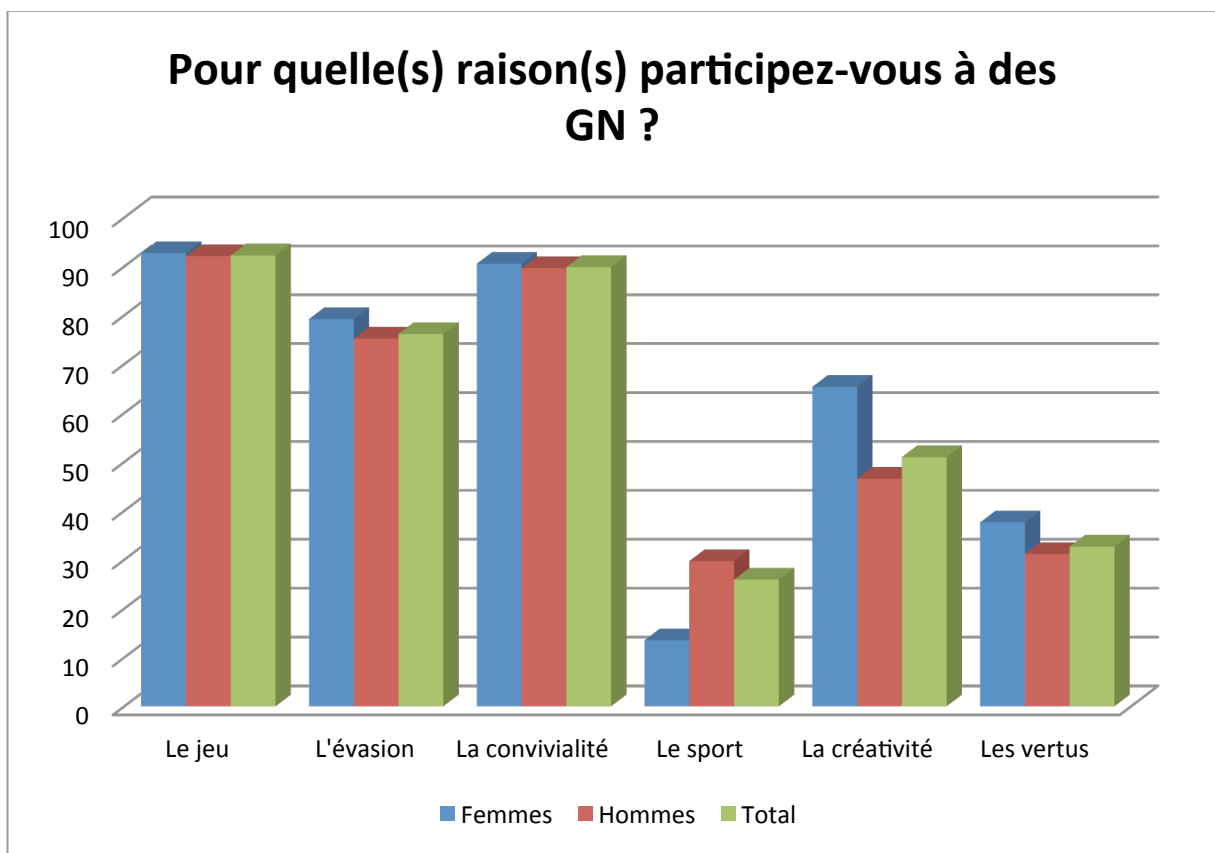


## 6.2 Raisons de participer à des GN

Lors de l'enquête menée par Daniel Bonvoisin et Gil Bartholeyns, un champ libre était proposé pour demander les raisons qui poussaient les individus à participer à des GN. Un travail a été ensuite réalisé pour catégoriser ces différentes réponses. Nous avons ici pris la décision de reprendre ces catégories qui nous ont semblé judicieuses, même si le fait de cocher des catégories existantes retire beaucoup à la spontanéité des réponses de l'enquête belge. Les comparaisons entre les deux enquêtes restent donc difficiles à faire de ce point de vue. Les catégories de motivations sont les suivantes :

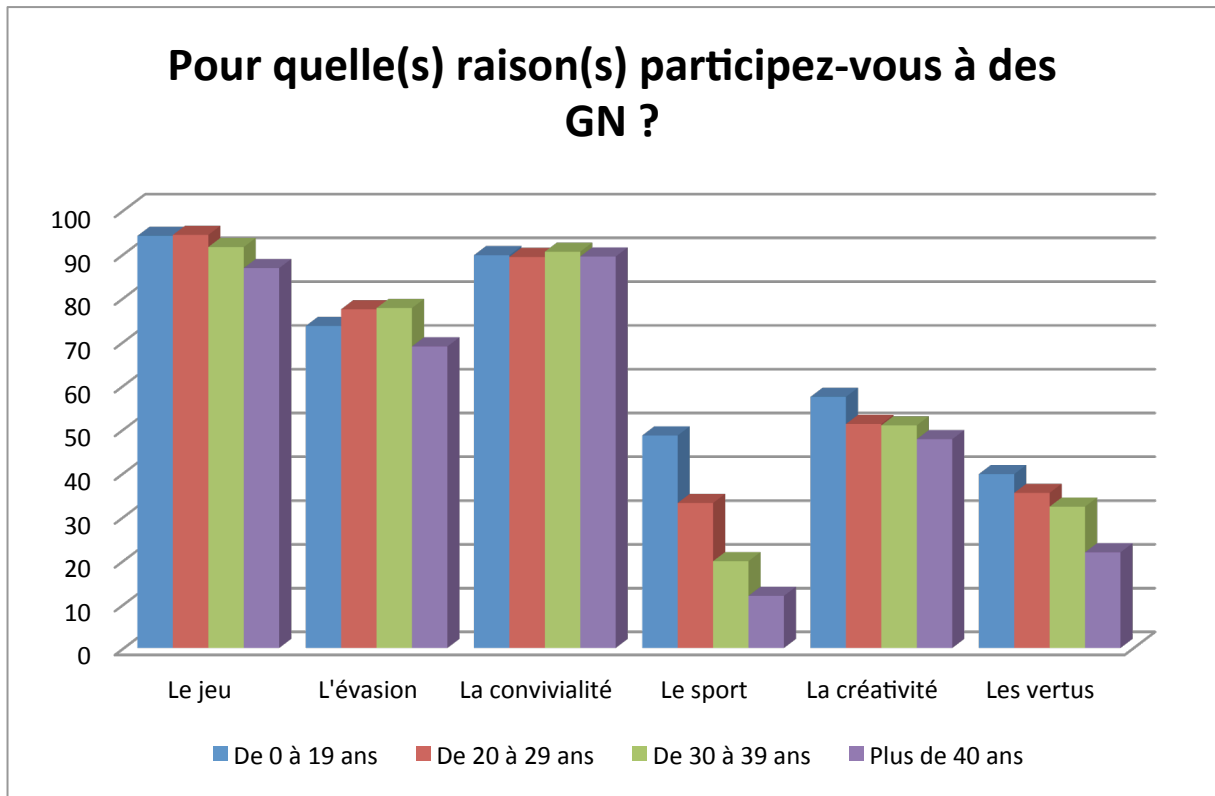
- Le jeu : Interpréter un personnage, vivre une aventure, s'immerger dans un univers, *etc.*
- L'évasion : Sortir de son quotidien, voyager, *etc.*
- La convivialité : Retrouver des amis ou de nouvelles personnes, profiter de l'ambiance, *etc.*
- Le sport : Un moyen de se défouler, de se battre, *etc.*
- La créativité : Activités connexes créatives, manuelles ou organisationnelles
- Les vertus : Développement personnel, apprentissage

La convivialité, le jeu en lui-même et l'évasion restent les éléments les plus prisés par les répondants. On observe ensuite quelques divergences selon le sexe pour les motivations plus minoritaires, notamment en ce qui concerne le sport ou la créativité :





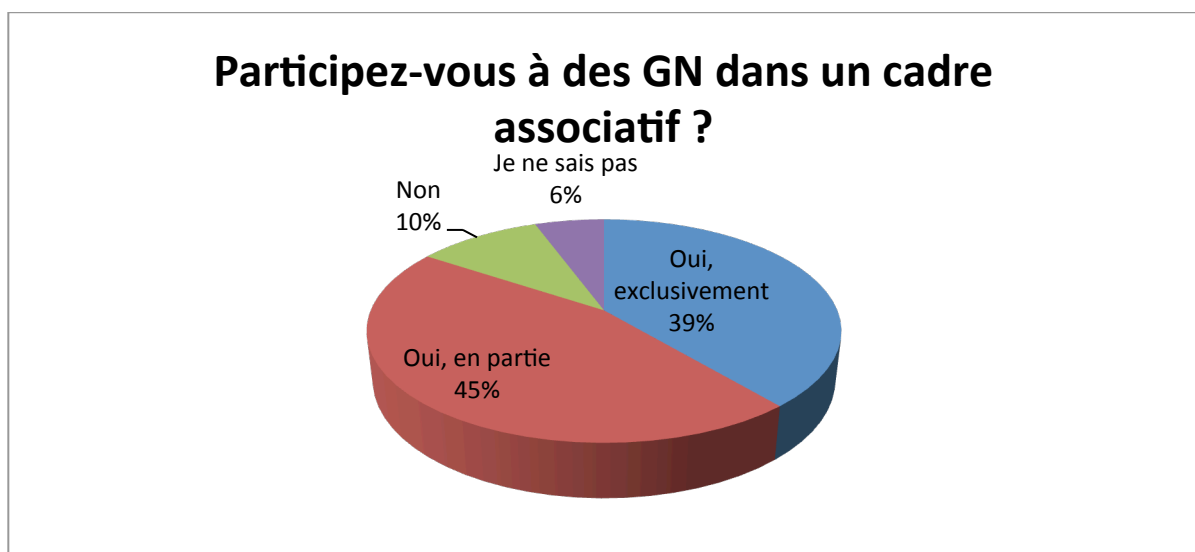
Une observation par tranche d'âge montre que la plupart des motivations baissent avec l'âge des répondants, à l'exception de la convivialité :



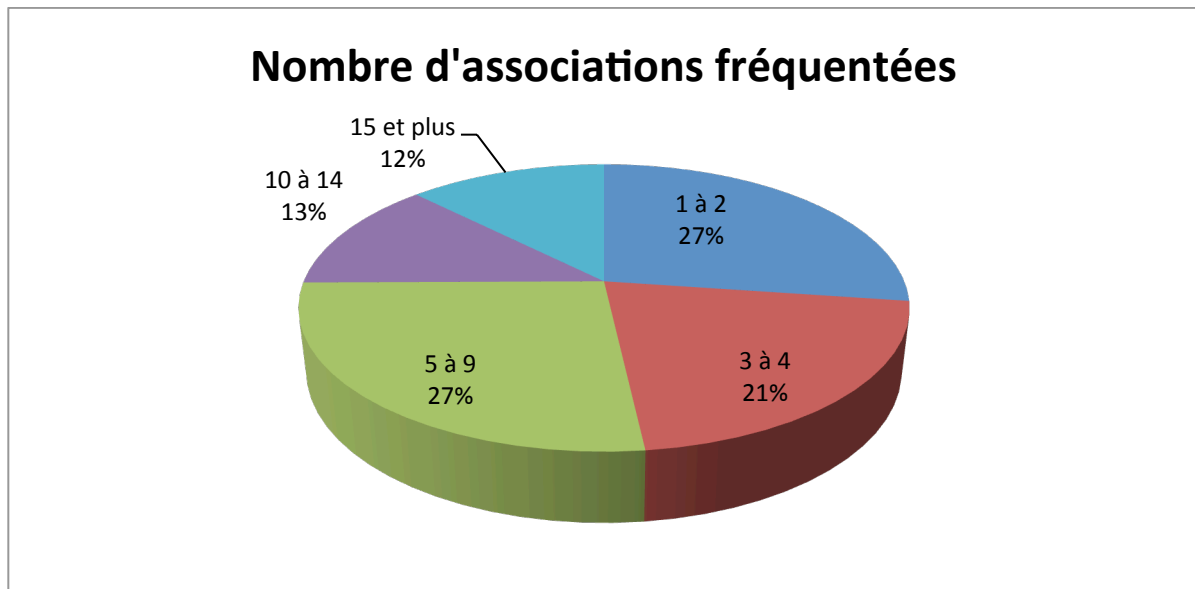
## 7. Intégration dans le milieu

### 7.1 Appartenance au milieu associatif

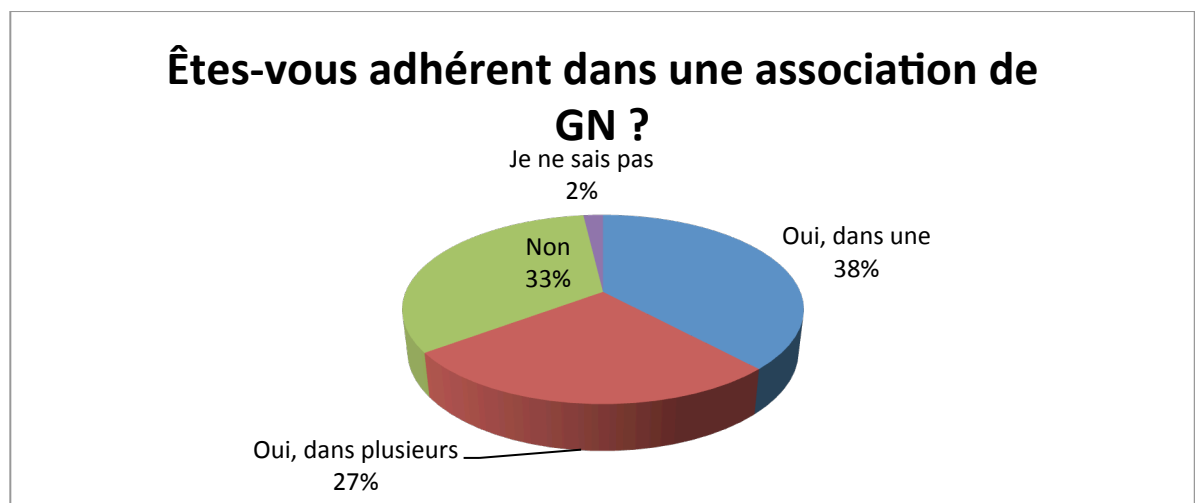
Près de 85% des répondants participent à des GN dans un cadre associatif, au moins en partie.



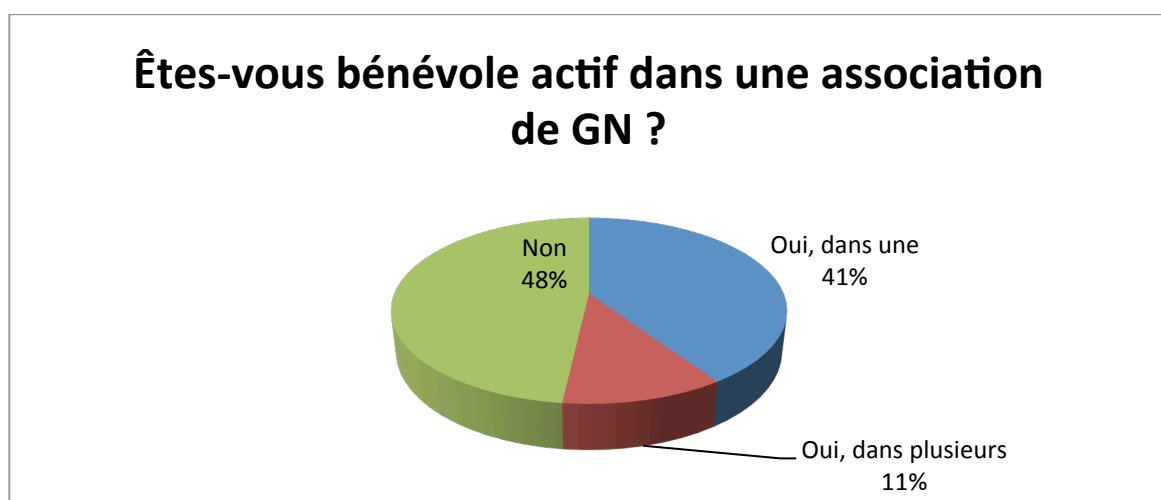
La majorité d'entre eux a déjà participé à des jeux dans plus de 5 associations différentes.



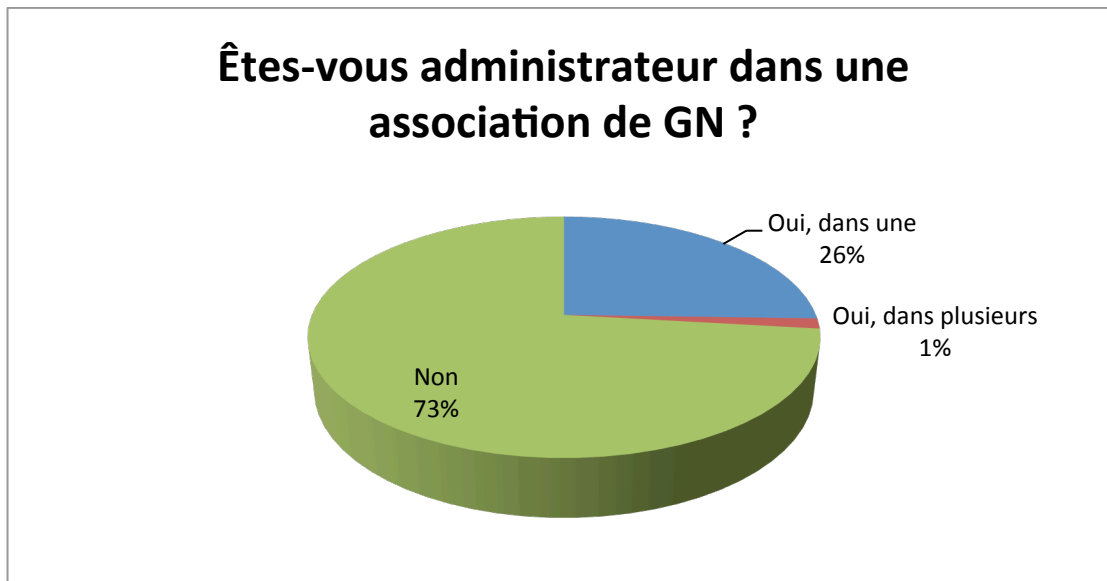
65% des répondants sont adhérents dans une ou plusieurs associations de GN :



52% des répondants sont bénévoles actifs dans une ou plusieurs associations de GN.



27% des répondants sont administrateurs dans une ou plusieurs associations de GN.



Ces résultats tendent à montrer que les répondants sont plus actifs que la moyenne des GNistes, ces proportions étant rarement observées dans la plupart des associations de GN.

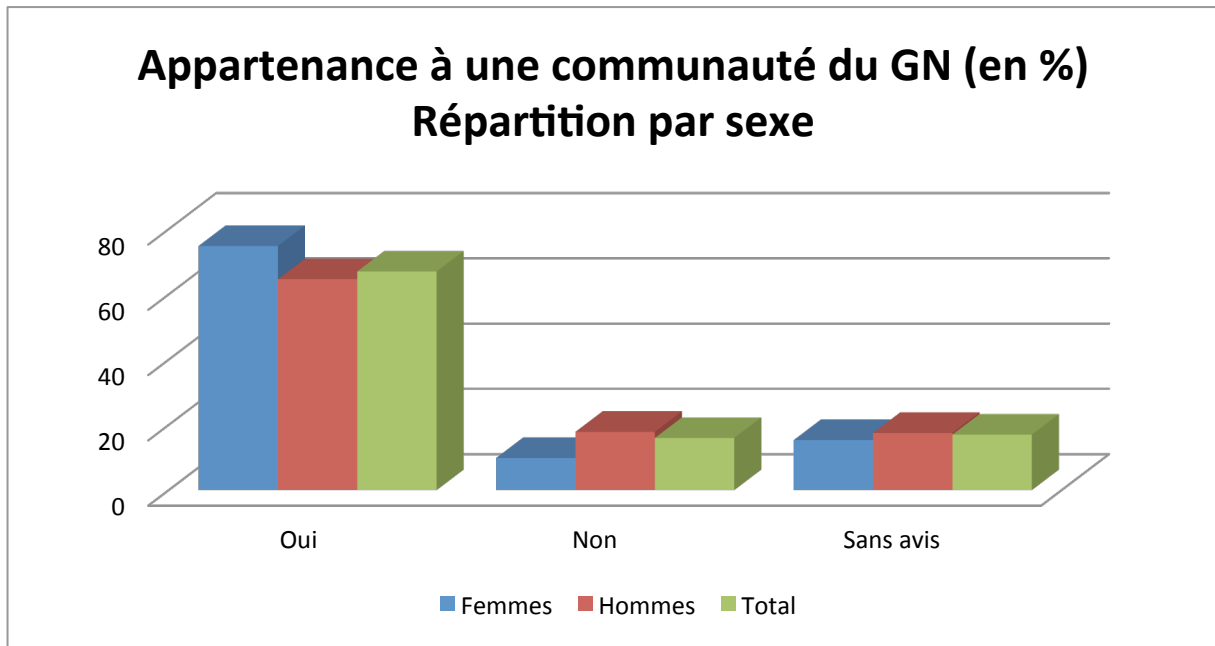
On observe peu de différences entre les hommes et les femmes entre ces différents résultats, on constate en revanche que les répondants plus âgés sont davantage adhérents, bénévoles ou administrateurs d'associations.

## 7.2 Communauté du GN

Les 2/3 des répondants considèrent qu'ils appartiennent à une communauté du GN.



Ce sentiment semble être légèrement plus important chez les femmes, mais il n'y a pas de différence notable selon les tranches d'âge.



Le nombre de répondants ayant indiqué les raisons de leur sentiment d'appartenance est de 440, soit 56% de ceux qui ont répondu « Oui » à la question précédente. Le champ étant libre, nous avons essayé de déterminer les catégories qui nous ont paru les plus pertinentes pour regrouper les réponses. Voici les résultats obtenus :

- Le milieu du GN est un petit milieu dans lequel on reconnaît beaucoup de monde. On se crée rapidement un réseau de connaissances autour de soi. (119 réponses)
- On s'engage dans le milieu associatif, on ressent le besoin de « soutenir » l'activité, d'y faire entrer de nouvelles personnes. (118 réponses)
- On rencontre ses amis, éventuellement son conjoint au sein de cette communauté et on partage cette activité avec eux. (116 réponses)
- Il y a beaucoup d'échanges, d'entraide et de convivialité au sein de la communauté. C'est comme une grande famille. (105 réponses)
- On se sent appartenir à un groupe social avec des codes, un langage, une mentalité, une culture, des références ou des valeurs en commun. On a des centres d'intérêt ou des activités proches que l'on pratique en communauté. (94 réponses)
- Le GN est une activité qui donne des souvenirs en commun et dont on peut parler longuement, on passe du temps à réfléchir à l'activité en elle-même. (76 réponses)
- On se sent en opposition avec l'extérieur, incompris, le GN est méconnu. (40 réponses)
- On se sent dans une communauté car elle est fermée, il est difficile d'y entrer. (15 réponses)
- La pratique de l'activité passe avant les différences d'âge, de milieu social, d'avis politique, etc. Le GN abat les barrières sociales en nous mettant dans des personnages. (11 réponses)

Parmi les répondants qui ne se sentent pas faire partie d'une communauté du GN, 106 en ont donné les raisons (soit 27% d'entre eux). De la même façon, nous avons regroupé les réponses en différentes catégories. Voici les résultats obtenus :

- Pratique du GN assez réduite, débutant, joueur dans une seule association, joueur occasionnel, *etc.* (48 réponses)
- Volonté de rester ouvert, de ne pas s'enfermer dans une communauté, n'aime pas le communautarisme ou les étiquettes. (15 réponses)
- Le GN regroupe trop de choses différentes, il n'y a pas de valeurs communes entre GNistes, il y a éventuellement plusieurs communautés qui coexistent mais pas une. (14 réponses)
- Difficulté d'intégration à la communauté, les jeux sont trop loin, trop chers ou demandant trop d'investissement, le milieu est fermé sur lui-même, peu développé en région, *etc.* (11 réponses)

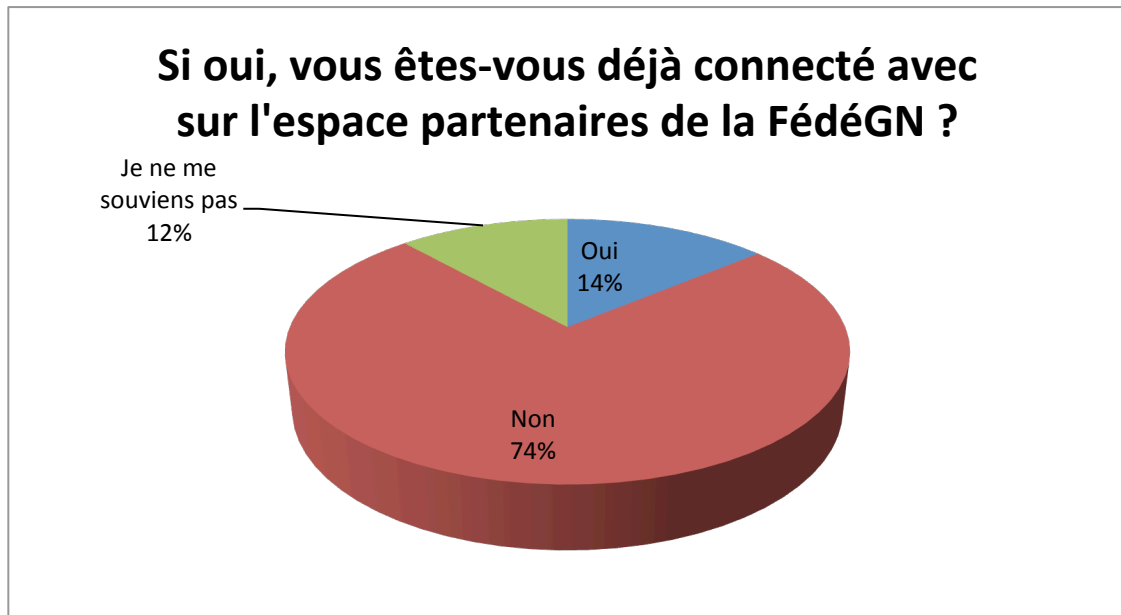
## 8. La FédéGN

### 8.1 Carte GN

Les répondants ne sont que 28% à déclarer posséder une carte GN.

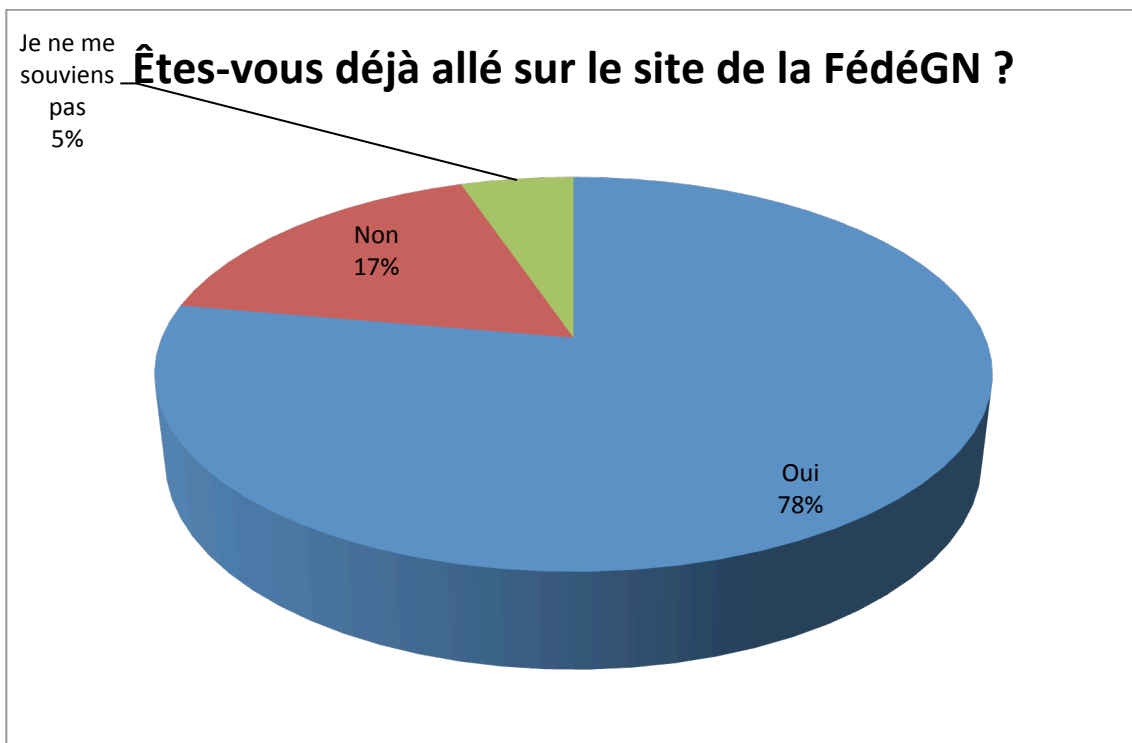


On constate également que parmi eux, seulement 14% se sont déjà connectés à l'espace « Partenaires » de la FédéGN.



## 8.2 Le site de la FédéGN

Près de 80% des répondants sont déjà allés sur le site de la FédéGN :



Une question portait ensuite sur les éléments recherchés sur le site de la FédéGN :

- Le calendrier (525 réponses)
- Informations sur la carte GN, comment en souscrire une, obtenir le n°, *etc.* (113 réponses)
- Renseignements généraux sur le GN (96 réponses)
- Fiches pratiques et conseils techniques (71 réponses)
- Annuaire des associations (61 réponses)
- Conditions et informations sur l'assurance proposée par la FédéGN (51 réponses)
- Conseils juridiques, support, informations légales (33 réponses)
- Curiosité (29 réponses)
- Annuaire de sites de GN (26 réponses)
- Actualités autour du GN (22 réponses)
- Informations sur l'adhésion (13 réponses)
- Forum de discussion (11 réponses)

Nous avons ensuite posé la question de ce que les répondants aimeraient trouver sur le site internet de la FédéGN :

- Calendrier à jour, plus abouti, plus mis en avant, avec des recherches par région, par thème, avec plus d'informations sur les jeux, sur les événements FédéGN, avec une carte google maps, *etc.* (160 réponses)
- Présentation des associations adhérentes avec l'activité, des contacts, les projets à venir, passés, une recherche par région, des liens vers les sites internet, *etc.* (46 réponses)
- Articles, tutoriels sur la confection de matériel, de costumes, déco, FX, *etc.* (27 réponses)
- Adresses de boutiques, de bons plans, de prestataires avec des comparatifs (22 réponses)
- Annuaire de terrains de GN (22 réponses)
- Conseils pour monter un GN avec des outils de gestion, une méthode de communication, des guides d'écriture, *etc.* (16 réponses)
- Articles généraux sur le GN (14 réponses)
- Informations sur la carte GN, son fonctionnement, l'obtention simplifiée du n°, des informations sur les avantages obtenus, *etc.* (13 réponses)
- Photos / Vidéos de GN (11 réponses)
- Un coin petites annonces pour chercher des bénévoles, du matériel, une plate-forme d'échanges de matos ou d'achat/vente (11 réponses)
- Plus d'animation, un forum plus vivant (11 réponses)
- Des actualités régulières sur ce qu'il se passe en France et ce qui est dit sur le GN (10 réponses)
- Rapports / Débriefings / Critiques de GN passés (10 réponses)

### 8.3 Le rôle de la FédéGN

Nous avons ensuite essayé de savoir ce que devait être le rôle de la FédéGN au sein de la communauté, en laissant un champ libre. Nous avons ensuite réparti ces réponses dans des catégories qui nous ont paru pertinentes :

- Communiquer au sein de la communauté, mettre les associations en réseau, favoriser les échanges, coordonner, fédérer (353 réponses)
- Accompagner les associations et les individus, être à l'écoute, avoir une fonction de support sur des questions d'assurance, administratives, juridiques, sur la législation, pour simplifier les démarches, etc. (183 réponses)
- Communiquer vers l'extérieur pour présenter le GN, le promouvoir, être le porte parole et le défenseur de la communauté (150 réponses)
- Mettre à disposition des outils pour aider à l'organisation, prêter du matériel, aider la communication des associations, etc. (82 réponses)
- Être reconnue institutionnellement, faire du lobbying (46 réponses)
- Encadrer la pratique du GN en fixant des règles, des bonnes pratiques, veiller à ce qu'elles soient appliquées (39 réponses)
- Intégrer les communautés transverses, s'ouvrir, initier (34 réponses)
- Animer la communauté, soulever des débats, apporter des perspectives, une vision, innover, avoir un rôle de leader (29 réponses)
- Mettre à disposition des ressources pour les joueurs, pour la création de costumes, des liens vers des boutiques, etc. (21 réponses)
- Organiser des événements transverses comme les GNiales ou d'autres rassemblements (20 réponses)

Enfin nous avons demandé aux répondants de dire s'ils pensaient que la FédéGN remplissait son rôle et sinon quelles actions devaient être mises en place. Seuls 282 personnes ont répondu à la question, donc 93 pour dire que la FédéGN ne remplissait pas son rôle. Là aussi nous avons essayé de répartir les différentes actions proposées en catégories, même si le faible nombre de réponses donne peu d'indications sur les priorités de la communauté :

- Communiquer davantage sur les actions en cours, expliquer les choix qui sont faits (25 réponses)
- Améliorer le site internet, notamment pour la carte GN (17 réponses)
- Développer le rôle des coordinateurs régionaux, des régions, décentraliser l'activité de la FédéGN (17 réponses)
- Séparer les activités trop différentes, se recentrer sur le GN (14 réponses)
- Développer le calendrier (12 réponses)
- Être plus présente dans les grands rassemblements de la communauté ou sur les salons (10 réponses)
- Faire plus de communication vers le grand public (9 réponses)
- Développer les GNiales et les rassemblements inter-associatifs (9 réponses)





- Aider davantage les jeunes associations, l'organisation de GN avec un guide de création, proposer des formations (9 réponses)
- S'ouvrir davantage pour faire adhérer plus d'associations, faire preuve de diplomatie (9 réponses)
- Trouver une meilleure assurance, la simplifier, la rendre moins chère (7 réponses)
- Développer l'annuaire des terrains (6 réponses)

## 9. Conclusion

Cette enquête est la première de grande ampleur aussi détaillée. Pour la première fois nous disposons de données relativement fiables sur les différents individus qui composent le milieu du GN, et c'est un résultat encourageant pour l'avenir.

Nous remercions tous ceux qui ont bien voulu prendre le temps d'y répondre, car c'est grâce à eux que nous pouvons aujourd'hui présenter ces résultats.

Bien sûr ce questionnaire n'était pas exempt de défauts, mais nous allons maintenant pouvoir l'affiner et nous concentrer dans une future enquête (à l'horizon 2015) sur des données plus précises et plus pertinentes.

Il est important que la Fédération continue d'être à l'écoute de la communauté et de ses attentes si elle veut aller dans la bonne direction. Beaucoup d'efforts ont été déployés depuis les origines, et il en reste encore devant nous. Le travail de la Fédération et plus généralement de l'ensemble de la communauté ne sera possible qu'avec l'implication de nous tous, pratiquants de jeu de rôle grandeur nature.

Le CA de la FédéGN