

ETUDE DE L'IMPACT SOCIAL DU NAGA D'OR

SOMMAIRE



I. Méthodologie & Limites

p.4

II. Etude des impacts du Naga d'Or

p.6

A/ L'impact social sur les bénéficiaires d'Enfants du Mekong

p.7

B/ L'impact social sur les joueurs

p.12

- Profils des joueurs

p.13

- Un jeu créateur de liens sociaux

p.16

- Un jeu qui instruit

p.20

C/ L'impact social sur la communauté associative d'Enfants du Mekong

p.23

Conclusion-synthèse

p.26

A/ Les forces d'impact d'Unsolved

B/ Les impacts manqués du Naga d'Or

I. MÉTHODOLOGIE ET LIMITES



Méthodologie de cette étude

Finalité

L'évaluation de l'impact vise à **attester d'un changement** chez un public donné, à la suite de l'intervention d'une organisation ou d'un programme.

Cette étude pose la question suivante :

“Quels changements le Naga d'or a généré et pour qui ?”

Collecte de données

L'analyse s'appuie sur les données collectées via

- l'enquête **Review Discord 2025**, menée et collectée par le modérateur du Discord Naga d'Or Nicolas
- le **sondage** “Partagez votre expérience du Naga d'Or”, 43 réponses sur 4187 acheteurs.
- l'**entretien qualitatif** avec le modérateur Nicolas (5/09/2025).
- des **recherches effectuées** sur les catégories socioprofessionnelles des joueurs, à partir des données disponibles publiquement sur Internet de 60 joueurs sélectionnés aléatoirement. Ces données servent à comprendre qui sont les joueurs comme ensemble.

Limites et sources

Limite #1 : Représentativité de l'échantillon

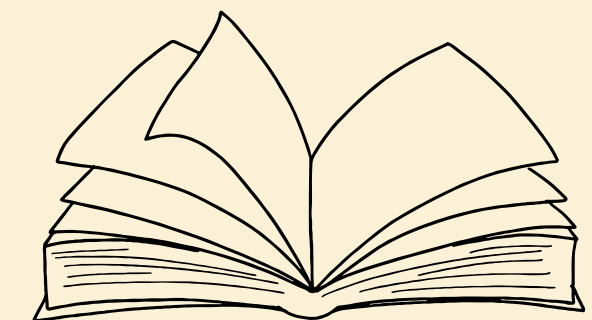
L'échantillon de réponses au sondage "Partagez votre expérience du Naga d'Or", de 43 réponses sur 4187 acheteurs, est relativement restreint. De plus, 19 réponses sur les 43 (soit 44%) proviennent de joueurs présents sur le Discord, qui ne représentent qu'environ 12% des acheteurs.

Limite #2 : Disponibilité des données

Il faut mettre en perspective les statistiques de CSP des joueurs car on a travaillé avec les données disponibles sur internet. Par ailleurs, il est à noter que ce sont bien les acheteurs et pas les joueurs dont la catégorie socio-professionnelle a été identifiée.

Sources utilisées

- Étude Solitudes, Fondation de France, 2024
- Baromètre du numérique
- Rapport "Refaire les liens", Impact Tank



II. ETUDE DES IMPACTS DU NAGA D'OR



II. ETUDE DES IMPACTS DU NAGA D'OR

**SUR LES
BÉNÉFICIAIRES
D'ENFANTS DU
MEKONG**



PROFIL BÉNÉFICIAIRES

Qui sont les bénéficiaires du projet ?



Le projet a permis de récolter **121 442 euros**, qui ont bénéficié à plusieurs projets :

- la Happy Life School, projet ancré dans l'école de Priek Narin
- le centre de Sisophon.

Sur chaque projet, l'investissement a un impact sur plusieurs parties prenantes, schématisées ici.



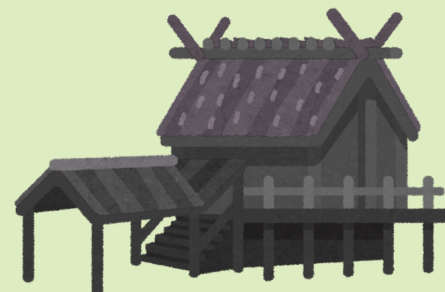
Centre de Sisophon



les familles
des étudiants



35 élèves et
étudiants



la communauté
de Sisophon



Happy Life School



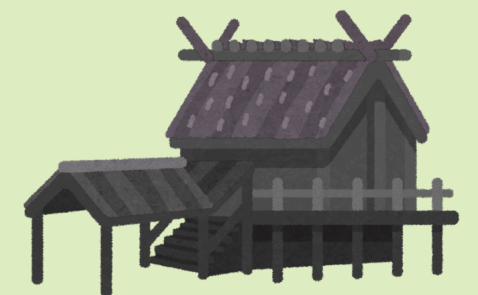
les familles
des enfants



60 élèves
dans le
programme



les élèves
de Priek
Narin



la communauté
locale

Difficultés des parties prenantes bénéficiaires de la Happy Life School

Etre un jeune avec un handicap mental au Cambodge

...c'est être descolarisé

pour 97% des enfants handicapés.

...c'est être exclus

La déficience intellectuelle est parfois perçue dans la religion bouddhiste comme le résultat de fautes accumulées dans des vies antérieures. Ainsi, les personnes handicapées souffrent souvent d'exclusion et de marginalisation.

...c'est errer

Les personnes avec un handicap mental sont souvent en errance, avec le risque d'être exploitées par des personnes mal intentionnées.



Etre parent d'un enfant handicapé au Cambodge

...c'est être inquiet

Les parents expriment une inquiétude au sujet de l'avenir de leur enfant, notamment lorsqu'ils ne seront plus là pour s'en occuper.

...c'est être précaire

Lorsqu'un enfant requiert des soins constants, un des deux parents choisit souvent de rester à la maison et le foyer renonce à une source de revenu.



Former une communauté sans parvenir à inclure chacun

En passant à côté de l'intégration des personnes handicapées, les communautés perdent des ressources essentielles :

- l'emploi pour tous : mamans, jeunes
- la résilience du tissu social

Impact sur les parties prenantes bénéficiaires de la Happy Life School



Pour les jeunes qui iront à la Happy Life School

60 jeunes pourront aller à l'école. Derrière cette scolarisation, il faut voir les impacts suivants :

- **Apprentissage** de savoirs scolaires
- Apprentissage de compétences psychosociales, pour le vivre-ensemble
- **Intégration** dans un collectif propices aux rencontres
- Amélioration de la **santé** grâce à la consommation de repas équilibrés sur le temps de l'école
- Prise en charge de la santé mentale
- Amélioration des **relations** avec les parents / la fratrie

Pour les parents de l'enfant handicapé scolarisé



Les familles et les fratries connaîtront les changements suivants :

- Amélioration de la **santé mentale** avec du temps dégagé pour le loisir en réduisant le temps d'aidance
- **Revenu** supplémentaire pour le foyer lorsque le parent resté à la maison peut prendre un emploi
- Développement d'un **réseau** à même d'augmenter les opportunités professionnelles

Pour la communauté d'accueil des enfants



Pour la communauté, le projet Happy Life School promet :

- Le développement de l'**inclusion et du vivre-ensemble** avec les enfants qui partagent les cours des élèves de la Happy Life School.
- Moins d'errance pour les personnes handicapées mentales adultes
- Davantage de **professionnels formés** à l'éducation spécialisée
- Une société plus **résiliente**

L'impact sur les parties prenantes bénéficiaires de la Happy Life School

Focus monétaire pour les parents

Si l'on considère uniquement **l'impact économique direct** que représente la garde d'un enfant handicapé dans le domicile toute l'année, il suffit de deux ans de la Happy Life School pour qu'elle soit **rentable socialement**.



85 841€

C'est le coût de la construction de la Happy Life School.



86 400€

C'est le gain de salaires au total pour 60 mamans qui reprennent un emploi, pendant 2 ans.*

Une étude plus approfondie permettrait de calculer précisément tous les gains indirects que représente le projet Happy Life School pour toutes les parties prenantes, via la méthode de monétarisation Social Return on Investment.

*Le salaire mensuel moyen d'un employé cambodgien est de 60 euros.

II. ETUDE DES IMPACTS DU NAGA D'OR



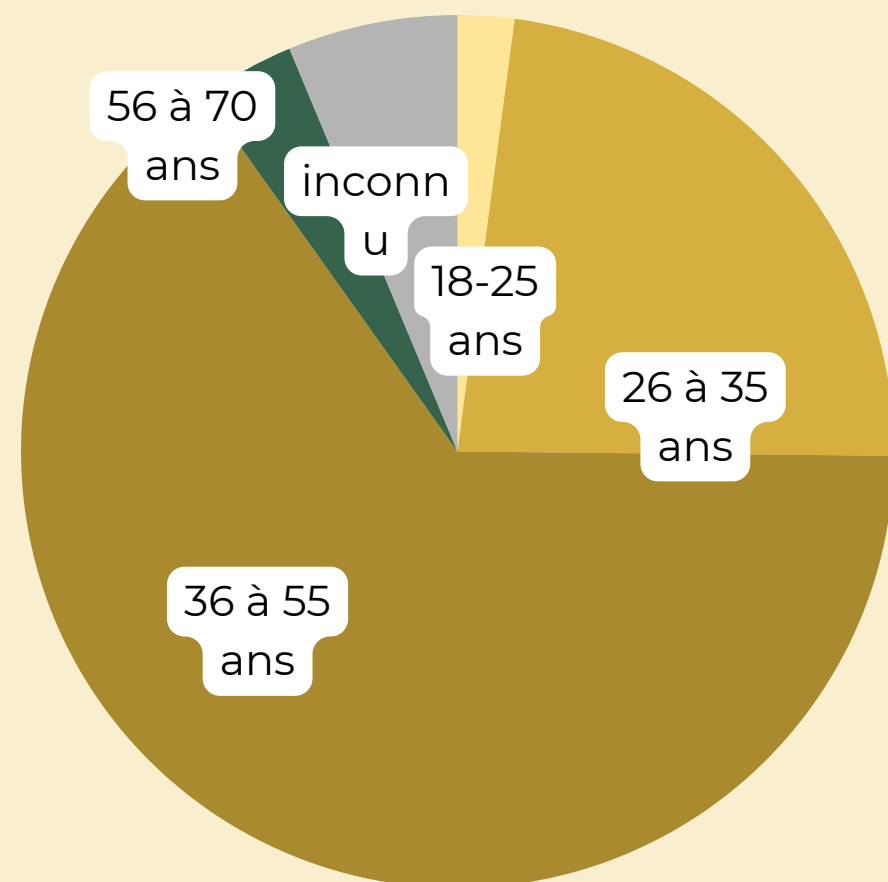
PROFIL JOUEURS

Qui sont les joueurs du Naga d'Or ?

L'ÂGE DES JOUEURS

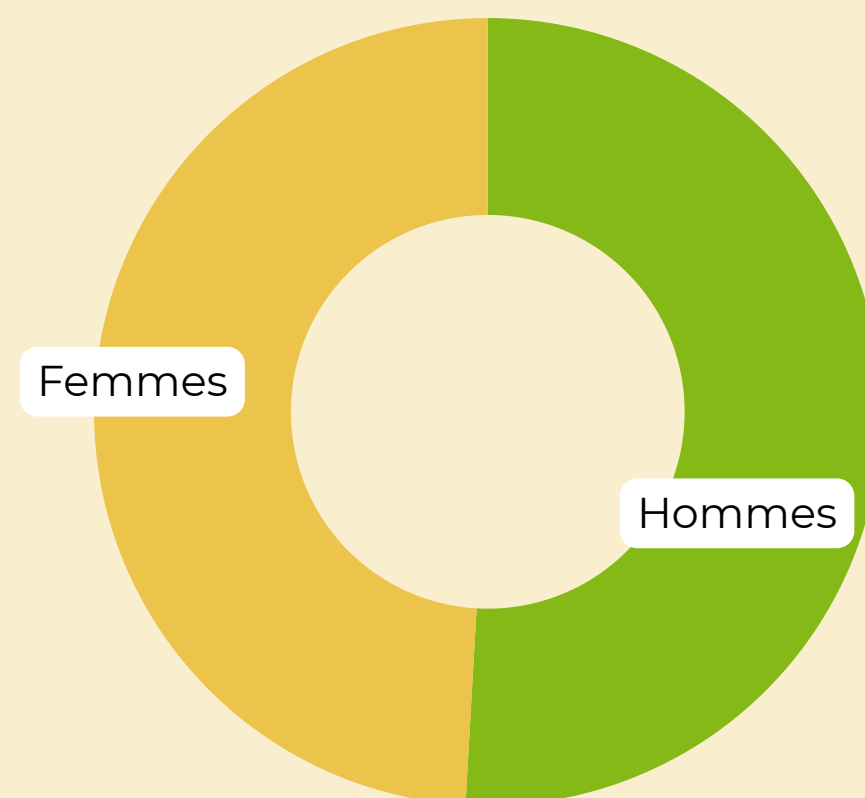
42,5 ANS

C'est l'âge moyen d'un joueur du Naga d'Or.



LA PARITÉ CHEZ LES JOUEURS

La **parité est atteinte** chez les joueurs du Naga d'Or ! Le jeu attire autant les femmes que les hommes.



LES RÉGIONS DES JOUEURS

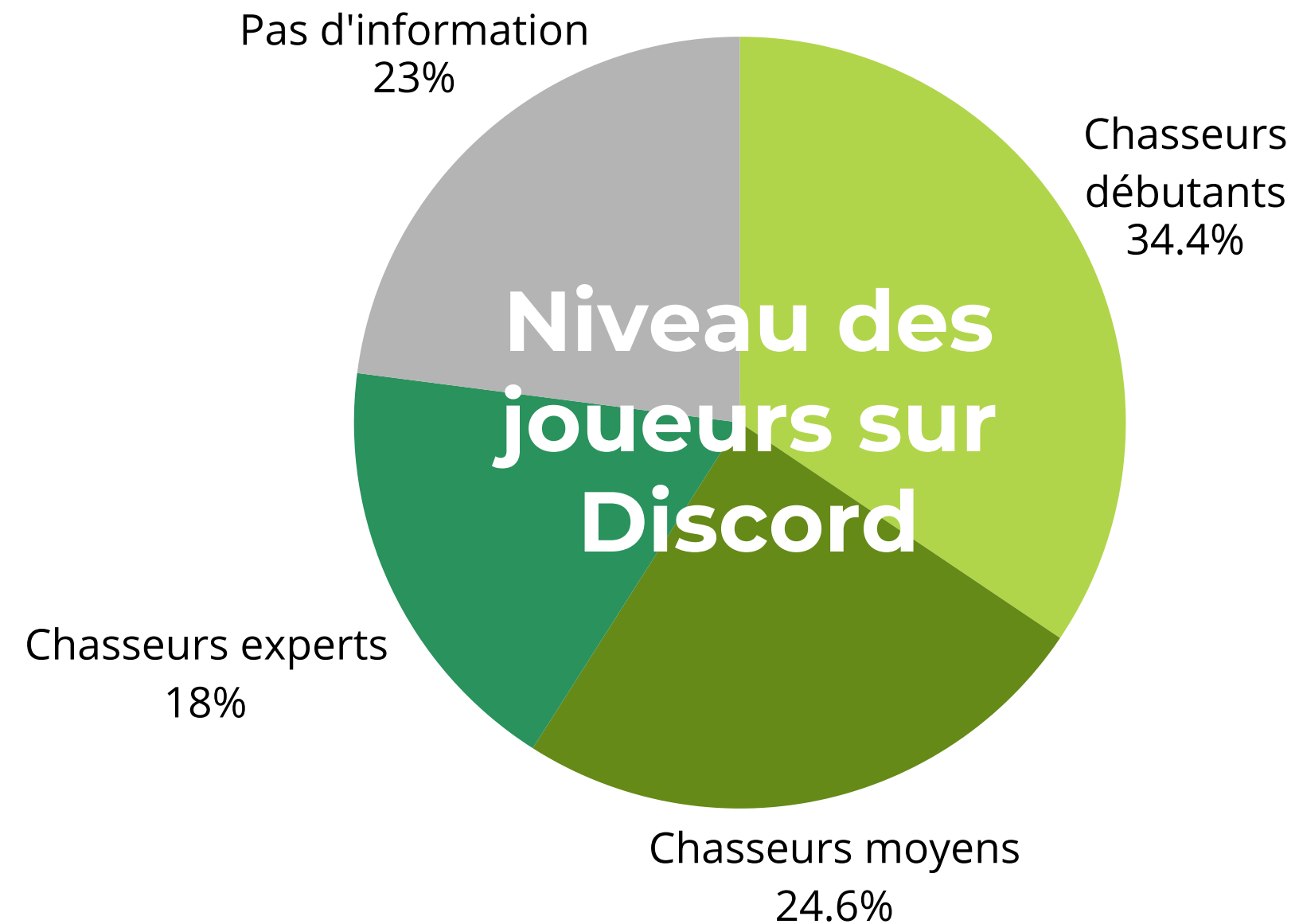
Les joueurs vivent en majorité en **Ile-de-France, Haut-de-France, Nouvelle Aquitaine, Auvergne-Rhône-Alpes**. Seuls **3,33% des joueurs vivent à l'étranger**.



D'où viennent-ils et quel est leur niveau d'expérience ?

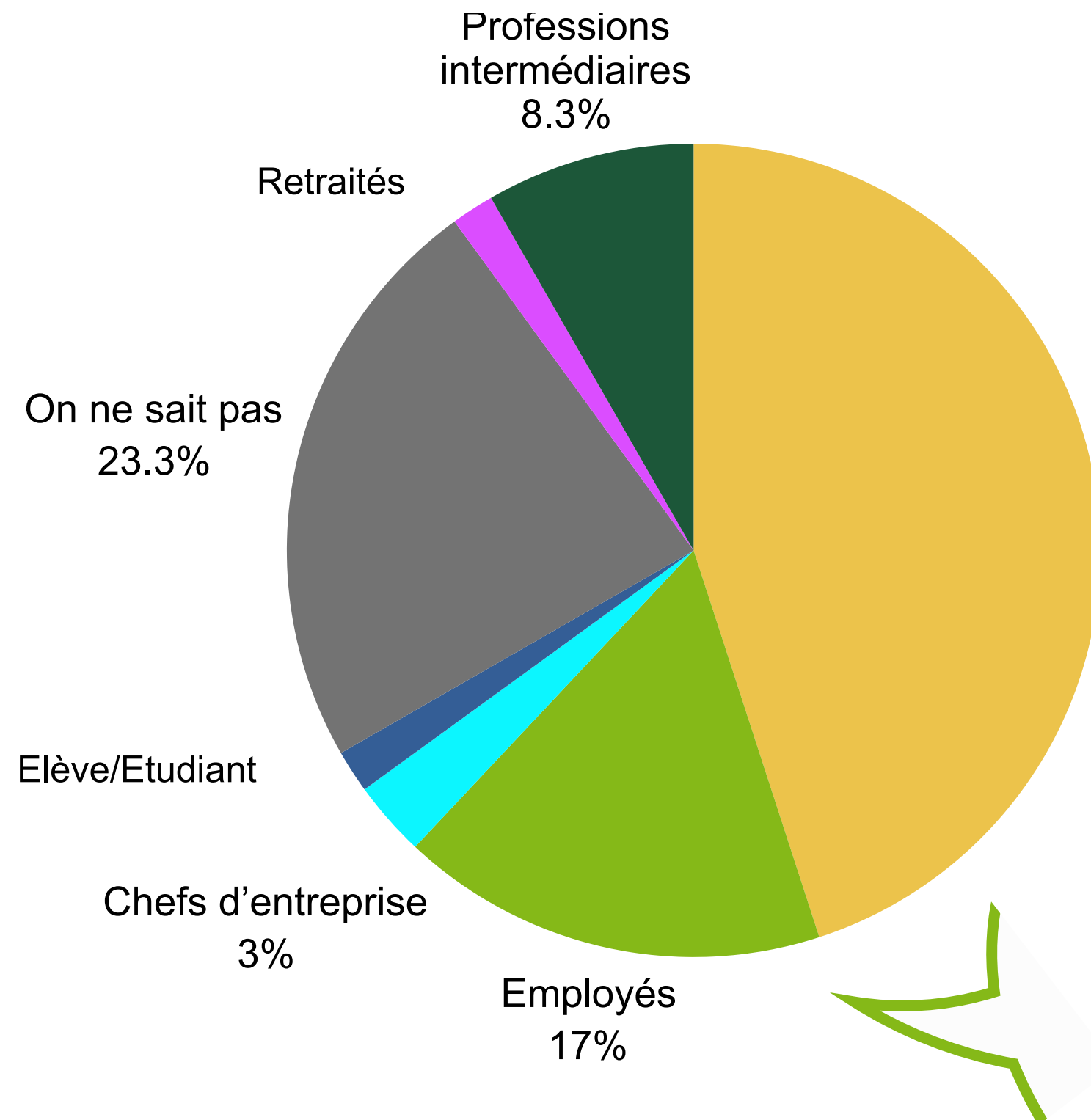


Une petite partie des acheteurs vient de la **communauté des chasseurs Unsolved**. Le reste vient de la communauté des Enfants du Mekong, d'articles presse ou autre.



Dans cette chasse caritative, le **tiers des joueurs se lance pour la première fois dans une chasse au trésor**. La part des joueurs experts est la moins importante, mais reste assez conséquente.

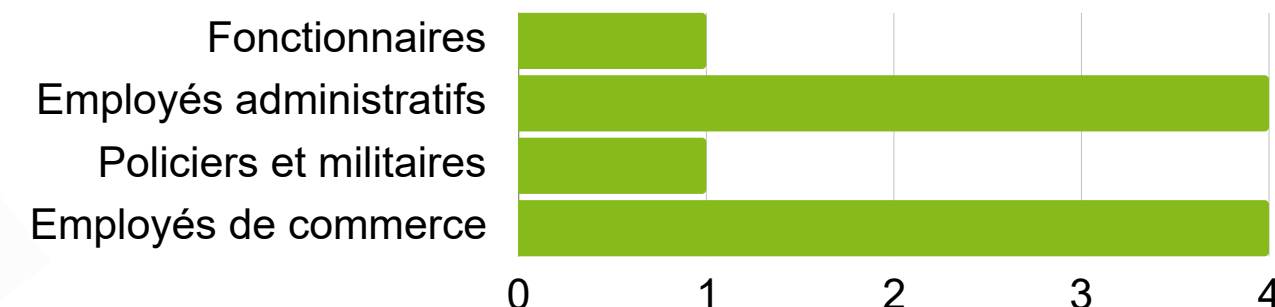
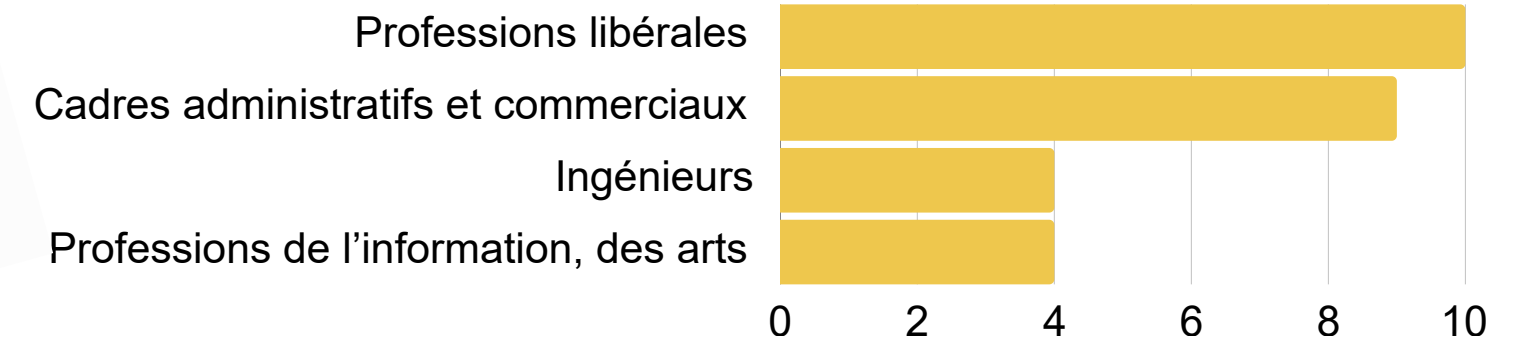
Quelle est la catégorie socio-professionnelle des joueurs du Naga d'Or ?



Les joueurs ont majoritairement des **professions intellectuelles supérieures**, avec des fonctions managériales (presque 50% des joueurs) avec une forte proportion de **professions libérales** (16%). On retrouve aussi une appétence pour les métiers de la **culture et de l'enseignement**.

A ne pas sous-estimer tout de même : la catégorie des **employés** qui représente presque 20% des effectifs totaux.

Cadres supérieurs
45%



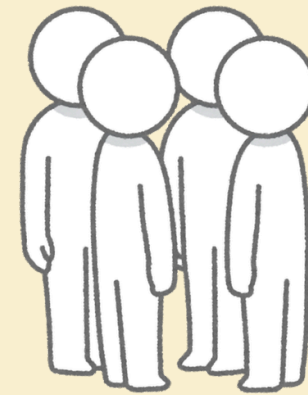
Sociabilité des joueurs : une polarisation aux extrêmes



33%

des joueurs se sentent régulièrement seuls.

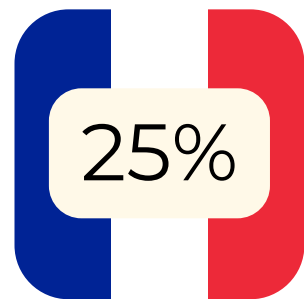
En une semaine, ils voient moins de 2 fois des amis ou proches, et déclarent qu'ils participent rarement à des activités de groupe en dehors de leurs obligations professionnelles/familiales.



45%

des joueurs sont très actifs socialement.

En une semaine, ils voient plus de 5 fois des amis ou proches et participent régulièrement à des activités de groupe.



des Français se sentent régulièrement seuls.

L'isolement est particulièrement présent chez les 40-59 ans, qui sont souvent dans une période de vie marquée par des changements majeurs (départ des enfants du foyer, changement d'emploi), voire des ruptures (chômage, divorce) qui fragilisent leur stabilité relationnelle.

*Etude Solitudes, Fondation de France, 2024

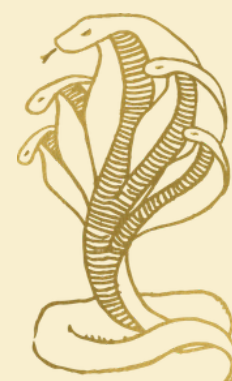
Les joueurs du Naga d'Or se sentent donc en moyenne plus seuls que le reste des Français.

IMPACTS DU NAGA D'OR

Impact sur la sociabilité des joueurs

Dans l'ensemble, la plupart des joueurs saisissent l'opportunité que consiste le Naga d'Or pour se réunir et créer du lien.

Pour
l'ensemble
des joueurs



57,5%

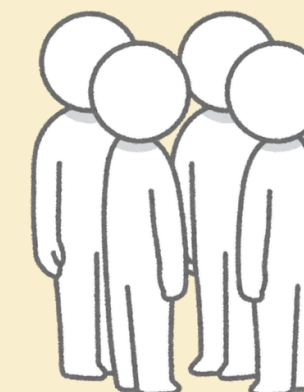
des joueurs jouent à plusieurs, que ce soit avec des proches ou des personnes rencontrées via le Discord.

Pour les
joueurs les
plus isolés



45%

des joueurs les plus isolés ont vécu un changement grâce au Naga d'Or : ils ont joué à plusieurs, avec des proches ou des personnes du Discord.



Pour les
joueurs les
plus entourés

Pour la moitié des joueurs les plus actifs socialement, le Naga d'or change les habitudes :

- ils font des rencontres sur Discord (11%)
- ils jouent seuls (33%)

L'impact du Discord sur la sociabilité des joueurs



Un lieu de rencontres

10% des joueurs disent avoir joué avec des personnes rencontrées sur Discord. Aucune personne ne déclare avoir joué avec une personne spécifiquement sur Discord.

L'échange se fait véritablement en collectif.

“ J. - Bonjour à tous, je suis en Vendée et **je recherche des coéquipiers** pour avancer dans cette belle aventure de la chasse à la Naga d'Or. Si vous êtes motivés et intéressés, n'hésitez pas à me contacter

E. - Bonjour à tous, si **d'autres sont du coin on pourrait peut-être essayer d'avancer ensemble.** Belle soirée à tous. ”



Un lieu de discussion



La plupart des joueurs se présentent au reste de la communauté lors de leur première connexion au Discord.

“ Des gens qui n'ont jamais utilisé Discord deviennent des piliers sur les salons sociaux et ne parlent pas tant des énigmes. Ce sont souvent des personnes qui parlent comme s'ils parlaient à une terrasse de café. ”

Un jeu qui stimule les liens intergénérationnels

32%

des joueurs disent avoir joué avec des personnes d'une autre génération.

Les joueurs deviennent part d'une communauté bienveillante

Confiance

48% des joueurs sur Discord se sentent suffisamment en confiance pour partager des informations personnelles : prénom, ville, métier, âge.

Entraide et coopération

En comparaison avec les autres serveurs des chasses au trésor, le Naga d'or s'est démarqué par la **coopération** entre joueurs pour trouver les solutions.

“Jusqu’aux trois quarts de la chasse, ils étaient sur des recherches collectives, ils bossaient tous ensemble.” partage le modérateur.

Respect

En comparaison avec les autres serveurs des chasses au trésor, il y a eu très **peu de comportements nécessitant de bannir** des joueurs du Discord.

Sociabilité numérique

Le Baromètre du numérique du CREDOC souligne l'importance du numérique dans le sentiment d'intégration à la société – une opinion partagée par 8 Français sur 10.

Sur un seul salon, le mot “communauté” est utilisé dans 35 posts différents. Le Discord fédère une **communauté à part entière**.

“N. - Comme toi, j'ai adoré **la bienveillance de cette communauté** et j'espère la trouver au sein d'autres quêtes.

I. - Je voulais écrire ce message pour deux choses : **Remercier toute la communauté pour vos messages, l'ambiance**, et les nombreux échanges publics ou privés que j'ai pu avoir. Sans vous je n'aurais pas réussi.



IMPACTS DU NAGA D'OR

Education au numérique

90,24% des joueurs affirment utiliser quotidiennement des appareils numériques, et 85,37% estiment que leurs connaissances numériques auraient été suffisantes pour gagner.



36%

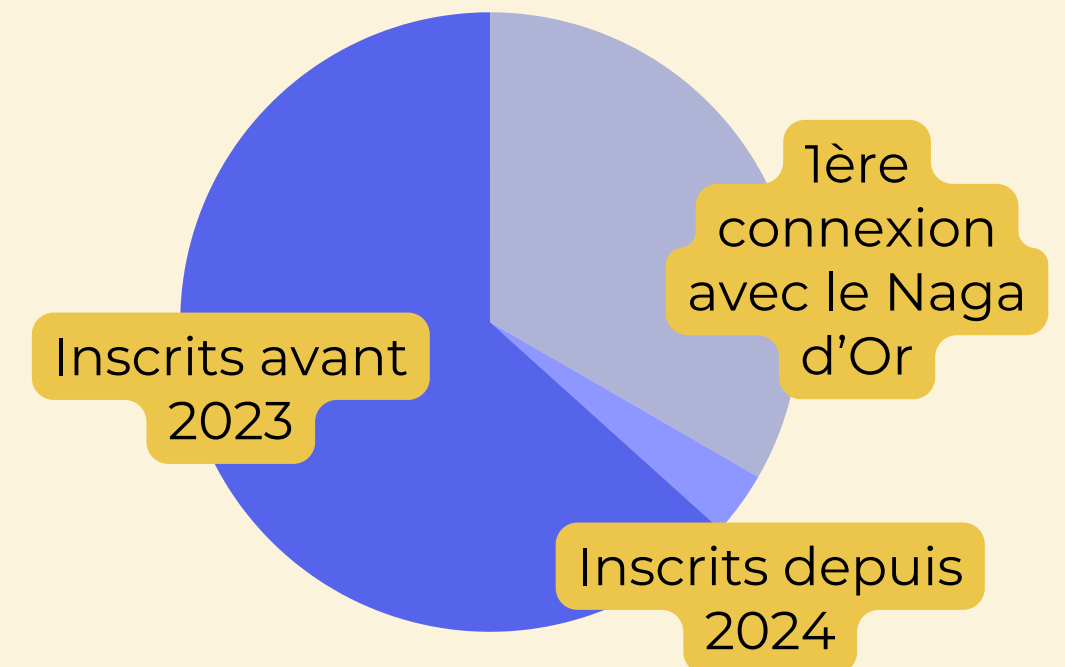
des joueurs disent néanmoins avoir développé de nouvelles compétences numériques au cours de la chasse.

Nouvelles compétences acquises par les joueurs

- Google maps
- mymaps
- Google Earth pro
- Discord
- Chatgpt
- Google Lens
- Recherche bibliographique

Découverte de Discord

Pour 33% des joueurs, le Naga d'Or a été l'occasion de **découvrir Discord**.



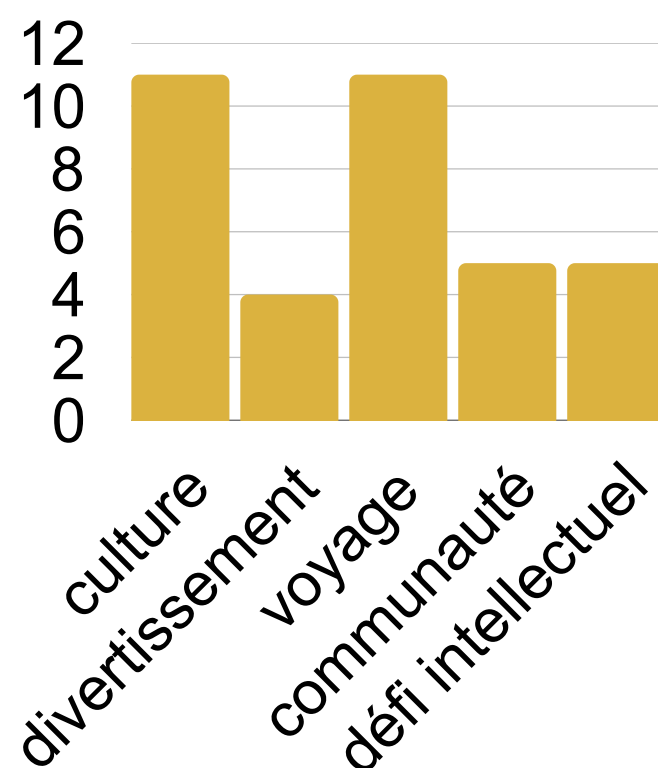
« Enormément de gens qui n'ont jamais utilisé Discord, qui pensaient que Discord était un outil Unsolved, prennent contact avec le modérateur. Il faut parfois un accompagnement sur 15 mails pour qu'ils parviennent à se connecter. »
Modérateur

IMPACTS DU NAGA D'OR

Sensibilisation culturelle

Ce que les joueurs retiennent de la chasse

Parmi ce que les joueurs ont le plus apprécié et retenu de la chasse, **la culture et le voyage** sont en tête du classement.



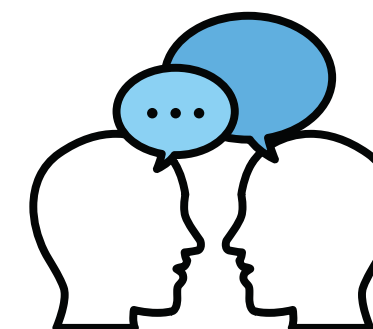
La découverte d'une civilisation

70% des joueurs affirment que le Naga d'Or leur a permis de **mieux comprendre la culture** des enfants bénéficiaires de l'association.



M. - Jamais je n'aurais connu l'histoire du Cambodge, d'Henry Mouhot et les magnifiques architectures et civilisations d'Angkor sans le Naga D'or. **Je voyage, en même temps je découvre l'histoire d'un pays exceptionnel**, qui a vécu de grandes choses.

Des mécanismes pédagogiques puissants



Le **crowd-learning** ou **apprentissage entre pairs** sur Discord : les uns expliquent aux autres.

L'**apprentissage par immersion** dans l'univers d'Henry Mouhot.

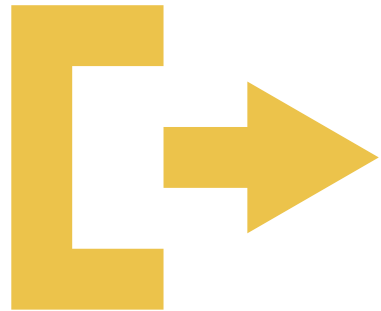


Ces méthodes pédagogiques facilitent l'apprentissage et la mémorisation.

C. - C'est une **nouvelle manière de mélanger culture, lecture et loisir.**

IMPACTS DU NAGA D'OR

Défi intellectuel



Plusieurs joueurs ont **abandonné** le jeu, soit dès le début, soit en cours de route. Les énigmes sont jugées “longues et compliquées”, le jeu “chronophage”.



Mais ce challenge intellectuel reste un facteur essentiel de la satisfaction des joueurs et ce qu'ils viennent chercher. **20% des joueurs ont apprécié le jeu précisément parce qu'il représente un défi intellectuel**, même s'ils ne l'ont pas gagné.

Avec le Naga d'Or, les joueurs



...renforcent leur résilience

D. - mon résultat est tellement beau ! Quel dommage... Je ne lâche pas mais c'est frustrant.

*J'ai **tout essayé 50 fois** ! j'ai beau tenter de trouver mes erreurs, je reviens toujours à ce que j'ai déjà trouvé.*

...trouvent du plaisir dans l'effort

*B. - C'est ma première chasse au trésor et pour l'instant **je me régale même si c'est difficile.***

*O. - **La complexité des énigmes nous galvanise** lorsqu'on arrive enfin à décrypter un petit bout de phrase.*

...progressent et apprennent

*M. - **ça fait travailler le cerveau** et apprendre plein de truc!!*

*L.- Je tenais à vous remercier pour vos théories, qui m'ont fait **progresser dans la chasse, apprendre un tas de choses.***

II. ETUDE DES IMPACTS DU NAGA D'OR



**SUR LA
COMMUNAUTÉ
BÉNÉVOLES
D'ENFANTS DU
MEKONG**

IMPACTS DU NAGA D'OR

Animer et ré-engager la communauté associative

Des joueurs peu engagés dans la communauté Enfants du Mékong

17,5%

des répondants affirment qu'ils interagissent avec d'autres membres d'Enfants du Mékong.



Les interactions ont lieu

- sur les **réseaux sociaux** (37%)
- lors d'événements en **présentiel** (25%)
- dans votre quotidien, avec des **proches** qui font partie d'Enfants du Mékong (12%)
- sur des **groupes numériques** comme whatsapp, des chaînes email (12%)
- autrement (12%)

Le Naga d'or ré-engage une partie des joueurs

+20%

des répondants affirment qu'avec le Naga d'or, ils ont plus interagi que d'habitude avec d'autres membres d'Enfants du Mékong.

- via Discord (42%)
- avec l'entourage (35%) oral & écrit
- autrement (14%)

... avec pour conséquence plus de dons



P. - Cela m'a même **convaincu de parrainer un enfant** avec Enfants du Mekong.

K.- Moi je choisis de **soutenir les enfants** sourds : c'est pour eux que je fais des dons.



... avec pour conséquence plus d'actions

60% des répondants affirment que le Naga d'Or leur a donné envie de participer à d'autres activités organisées.



IMPACTS DU NAGA D'OR

Augmenter l'attachement à l'association

Des joueurs qui ont peu l'impression de faire partie de l'association avant le Naga d'Or

3,76/10

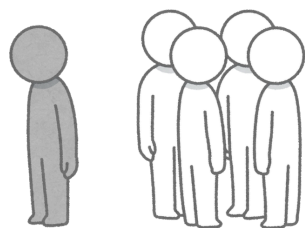
En moyenne, les joueurs notent à 3,76/10 leur sentiment d'appartenance à Enfants du Mékong avant le Naga d'Or.

Leur sentiment d'appartenance varie selon ces facteurs :



l'âge

4,43 pour les moins de 30 ans vs 3,45 pour les plus âgés



la fréquence de sociabilité

3/10 pour les plus isolés vs 4,67 pour les joueurs les plus entourés



les interactions au sein d'EDM

3,36 pour ceux qui n'échangent pas avec d'autres membres d'EDM vs 5,38 pour les autres

Le Naga d'or augmente le sentiment d'appartenance à l'association

+0,56 point

Après le Naga d'Or, la note d'appartenance augmente de 0,56 point en moyenne.



+0,87 point

Elle augmente particulièrement pour les joueurs qui disent avoir interagi plus que d'habitude avec d'autres membres d'Enfants du Mékong (de 5,13 à 6/10).



Le facteur déterminant dans l'attachement aux Enfants du Mékong réside dans

- la quantité des interactions sociales
- leur qualité

CONCLUSION



FORCES D'IMPACT D'UNSOLVED DANS LE NAGA D'OR



Les impacts clés à retenir



3

**le Naga d'Or a permis à
36% des joueurs de
développer des
compétences numériques.**

1

**Unsolved crée des liens
entre des personnes
isolées et les intègre
dans une communauté
active et bienveillante :**
45% d'entre eux ont créé
du lien grâce au Naga
d'or et il y a +20%
d'engagement dans la
communauté Enfants du
Mékong parmi les
joueurs.

2

**Unsolved offre une
modalité ludique et
divertissante pour se
cultiver et voyager :**
70% des joueurs
disent avoir mieux
découvert la culture du
Cambodge.



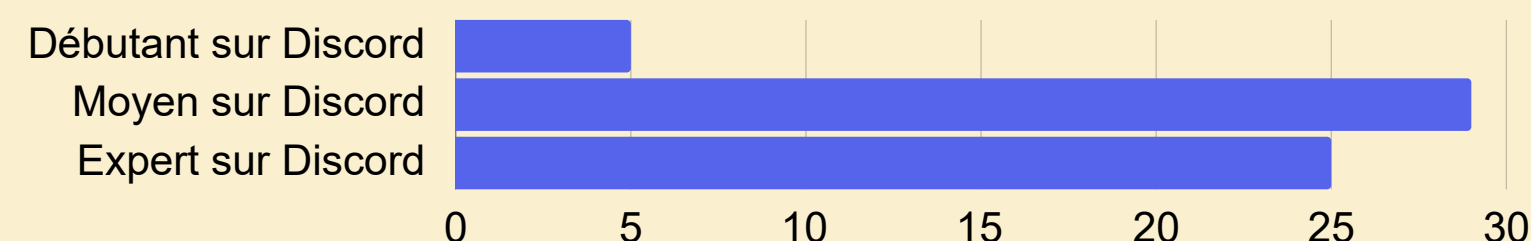
IMPACTS MANQUÉS DU NAGA D'OR

Les impacts clés à améliorer

Mieux accompagner ceux qui découvrent Discord



● Nombre moyen de posts



Les joueurs qui utilisent Discord pour la 1ère fois sont aussi ceux qui publient le moins sur la plateforme.

Ils expriment des difficultés d'utilisation et renoncent parfois à aller au bout de la démarche, or c'est sur le Discord que la communauté accueille le plus.

Suggestion pour amplifier l'impact :

Créer des buddies (binôme parrain-filleul) entre des experts Discord et des nouveaux;

Rendre la chasse plus inclusive



Le Naga d'or accompagne les joueurs dans la découverte culturelle et le voyage. Cependant, ces derniers sont à plus de 50% des cadres, managers donc **déjà particulièrement éduqués et cultivés.**

Suggestion pour amplifier l'impact :

Rendre les premières énigmes plus accessibles.



humIMPACT mobilise et dynamise vos équipes, amplifie votre impact et vous facilite l'accès des ressources financières grâce à la preuve de votre impact social.

|
Le cabinet humIMPACT collecte des données, les analyse et fournit une évaluation de votre impact social, accompagnée de recommandations concrètes pour amplifier votre impact et renforcer la relation de confiance avec vos partenaires.

<https://humimpact.com/>
camille.seux@humimpact.com

A photograph of a young woman with curly brown hair, smiling and looking to her left. She is wearing a red and black floral patterned scarf and a gold hoop earring. She is holding a dark glass in her right hand. The background is blurred, showing what appears to be a wooden structure.

humIMPACT