

L'ITINÉRAIRE
2 RAISONS
5 REACTIONS
AINS



3\$

Volume XXVI, n° 06
Montréal, 15 mars 2019
ABONNEMENTS AU
itinaire.ca

[insp]

English feature inside

Afghanistan's youth wary
of future with the Taliban

Acteurs de changement

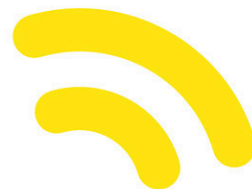
Dossier société

Plongée dans le
monde du **jeu vidéo**

Page 12

**Gabrielle Marion-Rivard
et Vincent-Guillaume Otis**

discutent de
neurodiversité



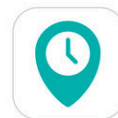
**Voyez
votre horaire
et votre bus
en temps réel**

OFFERT EN EXCLUSIVITÉ SUR



Site Web et mobile

stm.info



Applications

[Transit](#)

[Chrono](#)



Québec  Canada 

MOUVEMENT
COLLECTIF





L'arrondissement de Ville-Marie reconnaît
l'excellent travail de l'équipe du magazine *L'itinéraire*.

ZOOM

Linda Pelletier

Camelot n° 318 | Âge 64 ans

Point de vente Marché Maisonneuve



La vie de Linda n'a rien d'un long fleuve tranquille. Les traumatismes qu'elle a subis durant son enfance, la consommation excessive de drogues à l'adolescence ainsi que la forte médication qu'elle doit prendre lui laissent des souvenirs épars. Des pans de son existence restent dans un flou qu'elle ne parvient pas encore à dissiper.

Linda n'a qu'un mot pour qualifier son enfance : « *terrifiante* ». Elle avait quatre ou cinq ans quand son père l'a agressée pour la première fois. Les coups, les injures et les humiliations étaient son lot quotidien.

À l'âge de 10 ans, Linda a vu sa mère quitter le foyer familial, lui demandant de serrer son père dans ses bras tous les soirs en lui disant qu'elle l'aimait. Incapable d'aimer l'homme qui la battait chaque jour, elle a développé un sentiment de culpabilité, un grave problème d'estime de soi. Elle a vécu dans l'isolement. « *Je vois bien, sur les photos, que j'étais une belle fille. Mais je me trouvais tellement laide. J'haïssais tout de moi.* »

Un psychiatre lui a expliqué que ses troubles de santé mentale ont été induits par les sévices qu'elle a subis; elle a survécu grâce à sa faculté de dissociation. « *Je suis sortie de mon corps et j'ai vu ce que l'homme faisait à la petite fille.* » Linda a raconté son histoire devant des groupes de thérapie sur l'inceste. « *J'avais l'impression de parler de quelqu'un d'autre quand je parlais de moi. J'étais étonnée que les gens m'applaudissent.* »

À l'adolescence, Linda a consommé « *énormément de drogues* ». Un matin elle rentre chez sa mère, complètement « *défoncée* ». « *J'aurais eu besoin qu'elle me dise qu'elle était inquiète pour moi mais non, elle a fait des farces.* » À 25 ans, en voyage en Égypte, elle connaît sa première psychose qui la mène en prison puis à l'hôpital psychiatrique. Suivront des années de profonde dépression et plusieurs tentatives de suicide. À présent, Linda n'est plus suicidaire. Il lui arrive d'y penser mais « *l'idée du suicide est comme une porte de sortie, tout en sachant que je ne le ferai pas* ».

Linda est l'une des « *belles plumes* » de *L'itinéraire*. « *L'écriture m'a permis de ventiler mes souffrances avec beaucoup d'humour... pas mal noir.* » Deux de ses textes se retrouvent dans le recueil *Sentinelles*, publié en 2017.

Plus elle avance en âge, plus Linda est heureuse. « *C'est difficile à dire pour moi, mais aujourd'hui je trouve que je suis une belle femme. C'est dommage que je m'en rende compte à 64 ans.* » Sourire en coin, elle ajoute : « *Je vieillis en sagesse et en grâce* ». Oui, Linda. En sagesse, en grâce et en beauté. ■

PARTENAIRES MAJEURS



L'itinéraire EST MEMBRE DE



PRINCIPAUX PARTENAIRES DE PROJETS



Nous tenons à remercier le ministère de la Santé et des Services sociaux de même que le Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal pour leur contribution financière permettant ainsi la poursuite de notre mandat.

Canada

Nous reconnaissons l'appui financier du gouvernement du Canada. Les opinions exprimées dans cette publication (ou sur ce site Web) ne reflètent pas forcément celles du ministère du Patrimoine canadien.

La direction de L'itinéraire tient à rappeler qu'elle n'est pas responsable des gestes des vendeurs dans la rue. Si ces derniers vous proposent tout autre produit que le journal ou sollicitent des dons, ils ne le font pas pour L'itinéraire. Si vous avez des commentaires sur les propos tenus par les vendeurs ou sur leur comportement, communiquez sans hésiter avec Charles-Éric Lavery, chef du développement social par courriel à :

c.e.lavery@itineraire.ca
514 597-0238 poste 222



Les camelots l'achètent

1,50 \$

Prix de vente 3\$

1,50 \$

paie l'impression + coûts de production

Convention de la poste publication N°40910015, N°d'enregistrement 10764. Retourner toute correspondance ne pouvant être livrée au Canada, au Groupe communautaire L'itinéraire 2103, Sainte-Catherine Est Montréal (Québec) H2K 2H9

Mots de lecteurs

NDLR Nous nous réservons le droit de corriger et de raccourcir les textes

Bonjour, je voulais remercier la camelot Thien Huong Nguyen pour toujours accueillir les personnes avec énergie à la station de Rosemont. Elle ne se souvient probablement pas de moi. La dernière fois que je suis allée à la station Rosemont, j'étais un peu énervée et je m'excuse si mon attitude a déteint sur la camelot. Je ne passe plus malheureusement par cette station maintenant. J'espère que Huong se porte bien ! J'aimerais lui offrir un petit quelque chose si c'est possible. Merci et passez une bonne journée !

Lucie Langlois (la fille avec le sac de gym Énergie cardio)

On aime ça vous lire !

Quand on vous croise dans la rue, vous nous dites souvent que vous aimez votre camelot, que vous avez apprécié tel article, que vous aimez notre magazine. Eh bien, écrivez-nous pour nous le dire ! Cette section vous est réservée tout spécialement.



RÉDACTION ET ADMINISTRATION
2103, rue Sainte-Catherine Est
Montréal (Qc) H2K 2H9

LE CAFÉ L'ITINÉRAIRE
2101, rue Sainte-Catherine Est
Téléphone : 514 597-0238
Télécopieur : 514 597-1544
Site : www.itineraire.ca

ISSN -1481-3572
Numéro de charité : 13648 4219 RR0001

Dépôt légal
Bibliothèque et Archives nationales du Québec
Bibliothèque de l'Assemblée nationale du Québec

Le journal L'itinéraire a été créé en 1992 par Pierrette Desrosiers, Denise English, François Thivierge et Michèle Wilson. À cette époque, il était destiné aux gens en difficulté et offert gratuitement dans les services d'aide et les maisons de chambres. Depuis mai 1994, le journal de rue est vendu régulièrement par les camelots. Aujourd'hui le magazine bimensuel est produit par l'équipe de la rédaction et plus de 50 % du contenu est rédigé par les camelots.

Le Groupe L'itinéraire a pour mission de réaliser des projets d'économie sociale et des programmes d'insertion socioprofessionnelle, destinés au mieux-être des personnes vulnérables, soit des hommes et des femmes, jeunes ou âgés, à faible revenu et sans emploi, vivant notamment en situation d'itinérance, d'isolement social, de maladie mentale ou de dépendance. L'organisme propose des services de soutien communautaire et un milieu de vie à quelque 200 personnes afin de favoriser le développement social et l'autonomie fonctionnelle des personnes qui participent à ses programmes. Sans nos partenaires principaux qui contribuent de façon importante à la mission ou nos partenaires de réalisation engagés dans nos programmes, nous ne pourrions aider autant de personnes. L'itinéraire, ce sont plus de 2000 donateurs individuels et corporatifs qui aident nos camelots à s'en sortir. Merci à tous !

GESTION DE L'IMPRESSION

TVA PUBLICATIONS INC.
DIVISION ÉDITIONS SUR MESURE | 514 848-7000
Directeur général ROBERT RENAUD
Chef des communications graphiques DIANE GIGNAC
Chargée de projets GISÈLE BÉLANGER
Imprimeur TRANSCONTINENTAL

Québecor est fière de soutenir l'action sociale de L'itinéraire en contribuant à la production du magazine et en lui procurant des services de télécommunications.



DIRECTEUR GÉNÉRAL ET ÉDITEUR :
LUC DESJARDINS

RÉDACTION

Éditrice adjointe et rédactrice en chef

JOSÉE PANET-RAYMOND

Journaliste, responsable société

CAMILLE TESTE

Chargé de l'accompagnement des participants

LAURENT SOUMIS

Responsable de la formation des participants

JASON PARÉ

Responsable de la création visuelle

MILTON FERNANDES

Gestionnaire de communauté

ALEXANDRE DUGUAY

Journaliste-participante

GENEVIÈVE BERTRAND

Collaborateur

IANIK MARCIL

Webmestre bénévole

JUAN CARLOS JIMENEZ

Bénévoles à la rédaction

CHRISTINE BARBEAU, ANITA BARSETTI, MARIE BRION, MADELEINE

LAROCHE, ÉLIE MADOYAN, HÉLÈNE MAI, AGATHE ROUX-LAFAY

Bénévoles à la révision

PAUL ARSENAULT, LUCIE LAPORTE,

SHANNON PÉCOURT, SYLVIE POIRIER

Photo de la une

NICOLAS-ST-GERMAINS

ADMINISTRATION

Responsable de la comptabilité

SYLVANA LLANOS

Adjointe comptable - commis au dépôt

MARCELA CHAVES

Adjointe administrative

NANCY TRÉPANIÉ

DÉVELOPPEMENT SOCIAL

Chef du développement social

CHARLES-ÉRIC LAVERY

Intervenants psychosociaux

JEAN-FRANÇOIS MORIN-ROBERGE

ISABELLE LACHARITÉ

Responsable du Café

PIERRE TOUGAS, DOMINIC GUIMOND

Responsable de la distribution

MÉLODIE ÉTHIER

Chargée de projet volet autochtone

MÉLODIE GRENIER

CONSEIL D'ADMINISTRATION

Président :

JESSICA MAJOR - Davies Ward Phillips & Vineberg S.E.N.C.R.L./s.r.

Trésorier :

GRÉGOIRE PILON - Ernst & Young S.E.N.C.R.L./s.r.l

Vice-président :

JEAN-PAUL LABEL - Camelot de L'itinéraire

Secrétaire :

JO REDWITCH - Camelot de L'itinéraire

Administrateurs :

YVES LEVASSEUR - Levasseur Warren Coaching Inc.

VINCENT LEMELIN - Société de transport de Montréal (STM)

FRANCK BÉZIAUD - Banque Nationale

ISABELLE RAYMOND - Camelot de L'itinéraire

RICHARD CHABOT - Camelot de L'itinéraire

ROGER PERRAULT - Représentant des camelots

VENTES PUBLICITAIRES

514 597-0238 poste 234

publicite@itineraire.ca

ÉDITORIAL

Josée Panet-Raymond



Éditrice adjointe et rédactrice en chef

Vous direz que je suis biaisée, mais je trouve que l'édition que vous tenez entre les mains regorge de contenu particulièrement intéressant. Des jeux vidéo et l'Histoire à la réalité de la déficience intellectuelle, en passant par notre rapport à la technologie, il y a de bonnes chances que vous trouverez dans nos pages chaussure à votre pied.

Et c'est sans oublier les textes et opinions de nos camelots, qui nous proposent très souvent des petites perles de sagesse. Je pense notamment à nos pages *Dans la tête des camelots*, toujours agréables à lire.

Le dossier qui aborde les aspects historiques de jeux vidéo nous démontre leurs côtés positifs. Si certains voient cette forme de divertissement comme un outil d'abrutissement, ce qui peut parfois être le cas, les jeux vidéo peuvent avoir des vertus éducatives.

En effet, l'implication d'historiens pour guider les concepteurs dans la réalisation des jeux ouvre une fenêtre sur des époques lointaines en illustrant les costumes, infrastructures, vie quotidienne et coutumes de différentes périodes de l'Histoire.

Les *gamers* curieux peuvent toujours pousser leurs recherches pour en apprendre plus long sur l'Égypte ancienne ou la Révolution française. Ce faisant ils découvriront la vie d'antan, tout comme les anachronismes dans les jeux où les concepteurs prennent certaines libertés.

Tous les bidules électroniques et les réseaux sociaux sont de puissantes « armes de distraction massive », comme les qualifie si adéquatement le chroniqueur radio, Stéphane Garneau, spécialiste de la culture numérique. En page 10, notre journaliste-accompagnateur, Laurent Soumis s'est entretenu avec l'auteur de *Survivre au XXI^e siècle - Rester humain à l'heure du numérique* qui apporte une belle réflexion sur notre rapport avec ces appareils qui accaparent nos vies.

Je me suis reconnue dans cet article. Car ça devient un réel tour de force de ne pas se laisser distraire par mon iPhone avec ses incessantes notifications dont, pour la plupart, je pourrais très bien me passer. Ce pourrait-il que je souffre du syndrome du FOMO ? (*Fear of missing out* ou peur de rater quelque chose) J'ai suivi le conseil de Stéphane Garneau, que j'applique - neuf fois sur dix - soit de mettre mon téléphone dans une autre pièce quand j'arrive à la maison.

Acceptation des différences

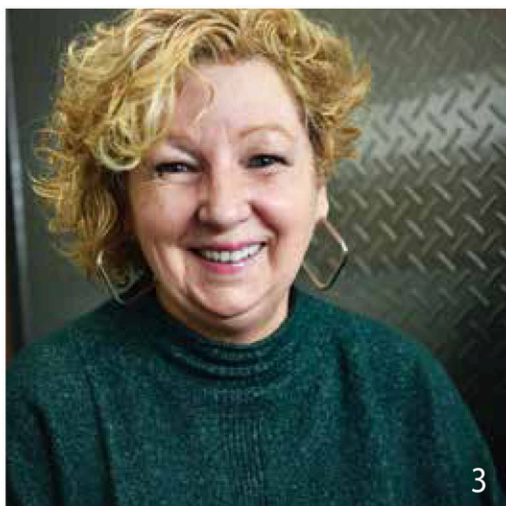
Dans un tout autre registre, l'entrevue que notre camelot-rédactrice Isabelle Raymond a menée auprès des comédiens Vincent-Guillaume Otis et Gabrielle Marion-Rivard propose une réflexion sur la place que fait notre société aux personnes vivant avec une déficience intellectuelle.

Les deux comédiens, tout comme notre camelot sont bien placés pour en parler puisqu'ils côtoient et vivent la déficience intellectuelle au quotidien. Si leurs récits révèlent des préjugés et de la discrimination à l'emploi que subissent beaucoup de ces gens qui ont tant à donner, on ressent le profond amour que nos deux « neurotypiques » ressentent à l'égard des membres de leur famille. C'est très émouvant et inspirant !



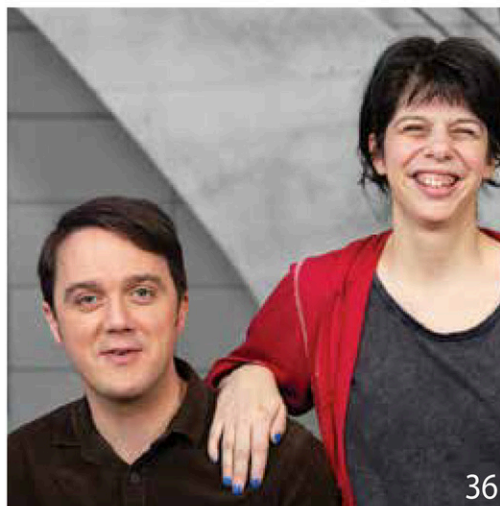


SOMMI



Mots de camelots

- 9 Maxime Valcourt
Maxine Timperley
Gabriel Paquette
- 32 Christian Tarte
Mélanie Noël
Sylvain Pépin-Girard



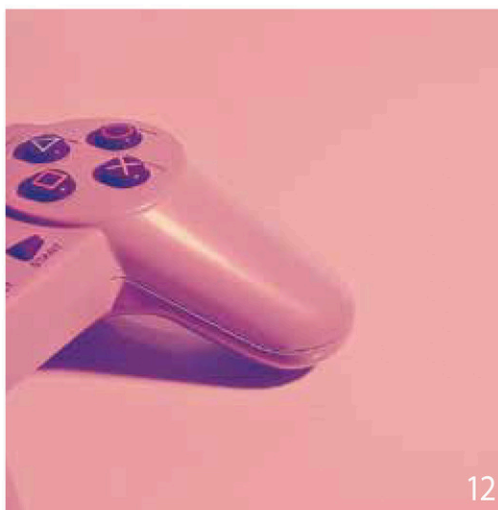
IMAIRE

15 mars 2019
Volume XXVI, n° 06

- 8 Rond-point international**
- 10 Questions d'actualité**
4 questions à Stéphane Garneau
sur la survie au 21^e siècle
Laurent Soumis
- 11 Pensées**
La vie l'hiver
Saïd Farkouh
- 22 Société**
Jeux vidéo et le cerveau
Geneviève Bertrand
- 24 Dans la tête des camelots**
Que pensez-vous des jeux vidéo ?
- 27 Comptes à rendre**
Trouver refuge
Ianik Marcil
- 29 INSP**
Afghanistan's youth wary of future
with the Taliban
Mohammad Ismail, Charlotte Greenfield
and Hameed Farzad
- 33 Tranches de vie**
Ma sclérose en « claques »
Sylvie Desjardins
- 34 Des gens d'exception**
Dre Sylvie Vézina
Jo Redwitch
- 36 Une**
Acteurs de changement
Gabrielle Marion-Rivard
et Vincent-Guillaume Otis
Isabelle Raymond
- 41 Ma parole**
Chaque personne est unique
Isabelle Raymond
- 41 Illustration**
Siou
- 43 C't'encore drôle**
Sans-abri *Simulator*
Marc-André Piette
- 45 Détente**

Dossier

par Camille Teste



12

Plongée dans le monde du jeu vidéo

En quelques années à peine, le jeu vidéo est parvenu à s'imposer comme un médium à la fois technique et artistique. Aujourd'hui, ce secteur est un univers complexe, mondialisé, en perpétuelle évolution. Puisque le Québec fait partie des chefs de file de l'industrie du jeu vidéo, nous avons décidé de vous en faire découvrir quelques aspects. Des liens ténus qui existent entre Histoire et jeu vidéo, en passant par le potentiel pédagogique de ceux-ci, jusqu'à l'usage qu'en font les personnes âgées, nous vous proposons une plongée dans cet univers fascinant.

L'itinéraire est membre du *International Network of Street Papers* (Réseau International des journaux de rue). Le réseau apporte son soutien à près de 100 journaux de rue dans 34 pays sur six continents. Plus de 250 000 sans-abri ont vu leur vie changer grâce à la vente de journaux de rue. Le contenu de ces pages nous a été relayé par nos collègues à travers le monde. Pour en savoir plus, visitez insp.ngo



CORÉE DU SUD | Les femmes sans fard

En Corée du Sud, de plus en plus de jeunes femmes abandonnent le maquillage et se coupent les cheveux pour se rebeller contre les canons de beauté traditionnels, les considérant comme trop patriarcaux. Le phénomène a suscité un débat dans ce pays obsédé par la beauté, et les marques se voient obligées de repenser leurs stratégies marketing pour y répondre. L'étudiante sud-coréenne Yim Ji-su sacrifiait jusqu'à deux heures de sommeil chaque matin pour sa routine de maquillage laborieuse - de l'application du fond de teint et du correcteur à la coiffure de ses longs cheveux. Mais il y a six mois, elle a cessé. « *Nous ne sommes pas des poupées, nous sommes des êtres humains !* », a-t-elle soutenu, visage nu et le crâne rasé. « *En échappant à ce corset, j'ai l'impression de redevenir moi-même* », a-t-elle aussi déclaré, ajoutant qu'un certain nombre d'étudiantes de son campus avaient également sauté le pas. (Seulki Lee- Reuters/insp.ngo)



JAPON | Recenser les sans-abri

Depuis 2016, le Centre pour la défense des sans-abri (ARCH), une organisation de la société civile, mène un recensement des personnes sans-abri qui passent la nuit dans les rues de Tokyo. Le décompte a pour but de « *rendre compte de la situation réelle des sans-abri, ce que le travail actuel mené par le gouvernement de Tokyo ne permet pas d'atteindre* ». Les volontaires qui participent parcourent ainsi les rues de Tokyo à pied, la nuit, et enregistrent le nombre de sans-abri, en fournissant quelques détails sur la manière dont ils sont installés. Pour s'assurer qu'il n'y a aucune omission, le groupe doit couvrir toutes les rues de la zone sous leur responsabilité. Ils marquent leur itinéraire sur une carte en veillant à ne pas rater l'arrière des bâtiments ou les petites ruelles. Mme Takahashi, étudiante en sciences sociales, a participé à cette étude pour la première fois. « *Les sans-abri sont clairement visibles dans les rues la nuit. C'est un sentiment un peu étrange* », a-t-elle déclaré. (Kahara Nakahara - *The Big Issue Japan* / INSP.ngo)

Mon anniversaire

Le 3 mars, j'ai célébré mon 59^e anniversaire. J'ai à peine vu passer les 15 dernières années. J'ai l'impression que plus je vieillis, plus le temps « rapetisse » et passe vite.

Ces dernières années, j'ai beaucoup travaillé et je me suis aussi amusé. J'ai pratiqué des loisirs comme le vélo, le patin et le ski de fond. Mon métier de récupérateur m'a amené, avec ma petite camionnette, aux quatre coins de l'île de Montréal que je connais comme le fond de ma poche.

Camelot posté au Théâtre du Nouveau Monde, j'ai eu la chance d'y voir plusieurs pièces et spectacles grâce à mes clients réguliers qui m'offrent parfois des billets. J'ai vu entrer dans le théâtre des politiciens, des acteurs et actrices qui me saluent et avec lesquels j'échange parfois.

J'ai voyagé un peu. J'ai fait le tour de la Gaspésie et j'ai même touché au rocher Percé à marée basse. Grâce à L'Accueil Bonneau, j'ai visité Shawinigan, l'île Saint-Bernard, Québec et Ottawa. Je suis allée quelques fois à la cabane à sucre ainsi qu'aux pommes.

Longtemps, j'ai détesté voir arriver mon anniversaire et encore plus vieillir. Il m'est même arrivé de chercher à oublier ma fête en me saoulant. J'ai passé plusieurs 3 mars à l'urgence parce que j'avais bu à me rendre malade.

Je suis sobre depuis 15 ans maintenant. Et je suis heureux depuis 15 ans. Le temps file à vive allure. Et le 3 mars 2020, je célébrerai fièrement mes 60 ans.

MAXIME VALCOURT
CAMELOT THÉÂTRES DU RIDEAU VERT
ET DU NOUVEAU MONDE

Cruising bar

Dans ma vie, je ne suis pas chanceuse en amour. Pourtant, je ne demande pas la lune. Un homme dans la quarantaine, beau à l'intérieur comme à l'extérieur, calme, cultivé, positif, aimant la nature, sans dépendances, spirituel, intelligent, propre, sensuel, en santé... Juste ça, pas plus.

Je ne comprends pas pourquoi je ne suis jamais tombée en amour. Ce fut une série d'échecs, les uns après l'autre. Et chercher l'amour sur les médias sociaux, c'est une grosse perte de temps.

Dans ma vingtaine, j'avais une silhouette propice à la rencontre, mais les hommes que j'attirais ne me voulaient que pour mon *body*. Comme dit Diane Tell : « *J'ai aimé très souvent, aimé longtemps puis énormément. Mais je les ai tous perdus car comment aimer, je ne l'ai jamais su.* »

Maintenant j'ai 46 ans. Je ne veux plus être superficielle. Plus jeune, je désirais un nageur, un artiste, un homme intelligent. Que de superficialité ! J'étais aussi attirée par les Gino machos. Grosse erreur car leur unique but était le plaisir charnel.

J'aspire aujourd'hui à l'abstinence par souci d'autoprotection. Je me tourne vers Dieu car il est le seul qui m'aime telle que je suis malgré mes rondeurs et mes défauts. Dieu est pour moi l'Amour inconditionnel que je n'ai pas trouvé chez la gent masculine.

J'ai tout de même essayé de trouver l'homme idéal de mon âge. Mais je n'ai rencontré que des hommes hyperactifs, frivoles, ésotériques, machos, insignifiants, *workaholics*, ou encore, homosexuels. Bref, je n'ai pas trouvé mon âme sœur. Qui sait, peut-être que 2019 sera mon année chanceuse ?

J'espère vous avoir fait rire un peu. Merci à mes clients et à tous ceux qui lisent ce texte.

MAXINE TIMPERLEY
CAMELOT MÉTRO JOLIETTE

Mille et une façons

Il y a tellement de façons de se retrouver à la rue : une mauvaise colocation qui dégénère, des décès dans la famille, des abus de consommation ou bien juste une hospitalisation sans pouvoir rejoindre le proprio à temps.

Moi, personnellement, j'avais 20 ans. Je m'occupais à temps plein de ma mère qui était malade. Un jour, comme pour tout le monde, sa vie s'est arrêtée. Le choc a été dur mais ce n'était que le début...

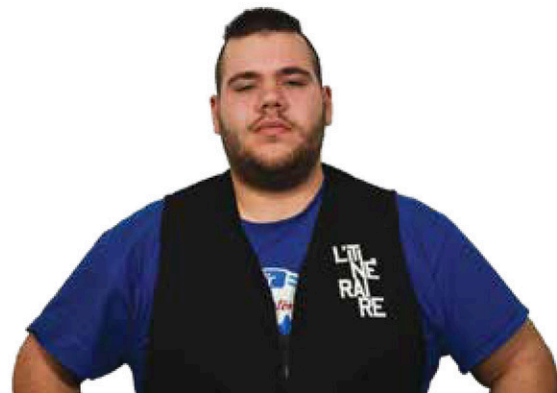
Une semaine plus tard, Alison, ma fiancée de l'époque, a pris place dans le véhicule de son père sans se douter une seconde qu'il était saoul. Ce soir-là, elle est morte en percutant un arbre à près de 200 kilomètres à l'heure.

À ce moment-là je suis entré dans une phase intense de dépression. J'ai arrêté de vouloir vivre. J'ai arrêté d'aller travailler et de payer mon loyer. Évidemment je me suis retrouvé à la rue...

Aujourd'hui je me relève encore plus fort qu'hier.

Je ne souhaite à personne de vivre ce qui m'est arrivé, Mais si vous vous retrouvez à la rue un jour, relevez-vous le plus vite possible. Plus vous prenez de temps à vous relever, plus dur ce sera...

GABRIEL PAQUETTE
CAMELOT MÉTRO CHARLEVOIX



4 questions à

Stéphane Garneau

Chroniqueur
« culture numérique »

sur la survie au 21^e siècle



PHOTO : FRANÇOIS COUTURE

leurs petites pastilles rouges, leurs alertes et leurs notifications créaient de la dépendance. Il y a moyen de se débarrasser de cette dépendance, mais il faut travailler fort.

③ Vous citez Umberto Eco pour qui « les réseaux sociaux ont donné la parole à des légions d'imbéciles ». Personnellement, vous dites souffrir d'une « surdose d'opinions » qui finit par vous « mettre en colère ». Peut-on vivre sans l'opinion des autres ?

On peut vivre très bien sans l'opinion des autres (rires). Ce n'est pas un problème. D'ailleurs, quand il y a trop d'opinions, ça devient complètement chaotique. Ça devient un fouillis qui ne nous sert à rien. Ça ne nous apprend rien. On ne peut pas – et je parle ici de l'environnement média en général – traiter une opinion toutes les 15 minutes de façon pertinente et efficace. Une opinion doit éclairer sur quelque chose. Alors si tu as une opinion aux 15 minutes sur le trop de plastique dans l'environnement, la mairesse de Montréal qui ne fait pas ton affaire, Donald Trump qui dit des niasseries et puis la famine au Yémen, ça devient de la distorsion. D'ailleurs, les fabricants d'opinions me tombent sur les nerfs. Ils sont payés pour secouer le prunier et pour brasser la cage. Ils s'inventent des opinions tous les jours. Moi, je vois beaucoup d'avantages à l'idée de se taire et d'observer en silence.

④ Vous écrivez que « rester humain à l'ère du numérique n'est pas et ne sera pas chose facile ». A-t-on encore la possibilité de faire des choix et de rester maître de son destin ?

Oui. Une fois qu'on a pointé du doigt la possible dépendance à ces appareils-là, on n'a pas perdu notre libre arbitre. On a encore la capacité de faire des choix. C'est à nous comme êtres humains de s'interroger sur nos pratiques, sur la place démesurée qu'on donne à ces appareils dans nos vies et d'essayer de s'en affranchir un peu. Pour retrouver le plaisir du silence, celui de l'ennui et de la solitude. Aujourd'hui, on ne sait plus comment s'ennuyer. On a toujours dans la main un appareil pour combler chaque seconde lorsqu'on n'a rien à faire. Il faut redécouvrir les vertus du silence et de l'ennui comme un terreau fertile à la créativité, aux idées nouvelles et aux initiatives. Une fois qu'on aura repris plaisir à ces choses-là, je pense que ce sera plus facile de s'éloigner du téléphone et de toutes les bébelles communicantes. ■

Depuis 25 ans, Stéphane Garneau commente l'actualité numérique au bénéfice des auditeurs de la radio de Radio-Canada. Le chroniqueur confesse s'y être mis sur le tard. Il a acheté son premier Mac en 1995 et son premier cellulaire en 1998. Il a patienté 12 ans avant d'acquérir son premier téléphone « intelligent ». Avec humour et lucidité, il jette aujourd'hui un regard sur l'évolution hallucinante des technologies de l'information. Il vient tout juste de lancer *Survivre au XXI^e siècle – Rester humain à l'heure du numérique* (Éditions de l'Homme). Afin que « nous demeurons maîtres de notre avenir numérique... et de notre avenir tout court ».

① Vous êtes dans la jeune cinquantaine. Vous avez passé pratiquement la moitié de votre vie à utiliser la plupart des technologies pour vos chroniques à la radio. Comment avez-vous réussi à « rester humain » ?

Je me demande encore si j'y arrive (rires). J'ai écrit le livre comme une forme d'exutoire et de défoulement face à la place que prennent ces technologies dans ma vie. Dans une logique : faites ce que je dis et ne faites pas ce que je fais. Je travaille dans les médias, alors je carbure à l'information et les technologies sont des outils extrêmement efficaces. Alors, le téléphone intelligent prend beaucoup trop de place dans ma vie.

J'ai commencé à m'en éloigner le soir. Je le branche sur sa charge et je le laisse dans ma chambre quand je fais quelque chose d'autre ailleurs dans la maison. Je le mets en mode sans vibration, parce que les vibrations, on les entend de loin. Je le mets en mode « ne pas déranger ». Alors je n'entends plus rien. C'est moi qui décide du moment où j'irai vérifier mes affaires. Plutôt que d'avoir un téléphone qui me tire par la manche constamment pour attirer mon attention.

② Vous parlez des « technologies de distraction massive ». Notre cellulaire serait ainsi « la plus puissante machine à perdre son temps de l'histoire de l'humanité ». Peut-on « garder le contrôle » ?

Je pense qu'on peut dompter la bête. C'est comme n'importe quelle dépendance. Ce sont les mêmes zones du cerveau qui sont interpellées quand on se sent dépendant du téléphone ou d'une drogue douce ou dure. C'est la même mécanique d'engagement. Donc, il se crée des connexions neuronales qu'il y a toujours moyen de reprogrammer. Or on peut reprogrammer le cerveau. On peut réapprendre à fonctionner autrement. Et c'est de plus en plus dans l'air du temps. Quand j'ai commencé à travailler sur ce livre il y a un an et demi, les fondateurs, informaticiens et programmeurs de la première heure dans la Silicone Valley, commençaient déjà à faire publiquement leur mea culpa parce qu'ils savaient très bien que



PAR SAÏD FARKOUH
CAMELOT MÉTRO MONTMORENCY

La vie l'hiver

Fin janvier. Aujourd'hui la tempête est commencée à Montréal. Il neige et la température a chuté à -33°C. Les précipitations de neige devraient dépasser les 25 cm et la visibilité est réduite à moins de 10 mètres.

J'ai décidé de me rendre à la station de métro la plus proche de chez moi, car l'attente du bus me mettrait en retard pour mon travail. Il me faut 10 minutes de marche, mais trois minutes après mon départ, le froid a commencé à pénétrer mon manteau doublé, mon pantalon, qui est aussi doublé, et les deux chapeaux couvrant ma tête. Je me sentais comme si j'étais nu et que le froid avait atteint mes os.

Eh ! Il ne fait aucun doute que la chaleur est la chose la plus importante pour la survie de l'homme, peut-être même avant la nourriture et la boisson.

Des fantômes gelés

Sur mon chemin, je croise des personnes qui attendent avec impatience l'arrivée du bus sur le trottoir gelé, car il n'y a pas d'abribus à cet endroit comme souvent à Montréal. Ces gens ressemblent à des fantômes gelés aux visages austères, leurs manteaux et leurs tuques recouverts de neige. Plus loin, d'autres se tiennent dans un petit abribus qui ne peut accueillir que quelques personnes, donc certaines sont forcées de rester dehors et leurs yeux regardent au loin pour voir arriver le prochain bus.

Finalement, je suis arrivé à la station de métro qui était chauffée. Une mince couche de glace et de condensation a recouvert mes lunettes à cause du changement extrême de température, de sorte que je ne pouvais plus rien voir. Alors je les ai mises dans ma poche pour les réchauffer.

Beaucoup de mendiants et de sans-abri ont recours aux stations de métro pour fuir le froid intense qui s'est installé à l'extérieur. L'un d'eux est endormi sur le sol; à côté de lui se trouve un verre vide dans lequel il recueille de l'argent. Un autre se tient debout pour demander la charité aux passants.

De la nourriture pour son chien

Près de la porte extérieure, un autre mendiant incite lui aussi, avec l'aide de son chien, les passants à donner de l'argent. Une femme caresse la tête du chien et dépose cinq dollars dans la tasse en demandant au maître d'acheter de la nourriture pour son animal et de le placer dans un endroit chaud.

Quand je suis sorti du métro, le vent mordant m'a soufflé au visage. J'ai vu Catherine, cette brave fille, qui était là comme tous les matins, à l'extérieur, distribuant le journal gratuit. Elle avait la tête couverte d'un foulard et d'un chapeau, ne montrant que ses yeux. « *Tu ne peux pas distribuer le journal dans le métro au lieu de rester dehors par un froid pareil ?* » lui ai-je demandé. « *Non, je n'ai pas le droit* », m'a-t-elle répondu rapidement.

Dure la vie

En sortant du métro, j'ai marché un peu sur la rue Sainte-Catherine en direction de mon lieu de travail. Sur le trottoir, j'ai croisé Joseph, le camelot qui vend *L'Itinéraire* comme d'habitude au même endroit. Je lui dis « *Bonjour !* » et lui souhaite bonne chance pour ses ventes.

Le gouvernement étudie toujours les moyens les plus efficaces pour venir en aide aux sans-abri et aux itinérants. Leur nombre augmente sans cesse à Montréal à cause du prix des loyers toujours plus élevé, en particulier pour les personnes seules et assistées sociales qui doivent verser presque toutes leurs prestations pour payer leur logement.

La vie est très dure en hiver, surtout pour les pauvres en situation précaire. Ils ont besoin de plus d'aide et dans une grande ville comme Montréal, il est souvent difficile d'obtenir les ressources financières dont la plus grande partie vient des gouvernements. Mais il semble que les gouvernements aient aussi beaucoup d'autres priorités.



Plongée dans le monde du **jeu vidéo**

En quelques années à peine, le jeu vidéo est parvenu à s'imposer comme un médium à la fois technique et artistique. Aujourd'hui, ce secteur est un univers complexe, mondialisé, en perpétuelle évolution. Puisque le Québec fait partie des chefs de file de l'industrie du jeu vidéo, nous avons décidé de vous en faire découvrir quelques aspects. Des liens ténus qui existent entre Histoire et jeu vidéo, en passant par le potentiel pédagogique de ceux-ci, jusqu'à l'usage qu'en font les personnes âgées, nous vous proposons une plongée dans cet univers fascinant.

par Camille Teste

Incursions dans l'Histoire à coups de manette

Les jeux vidéo qui s'inspirent de moments historiques fondateurs remportent un grand succès. Mais est-ce vraiment une bonne nouvelle ?

Medal of Honor, Call of Duty, Assassin's Creed, Wolfenstein, Prince of Persia, ou encore Battlefield : pour créer des univers complexes et atypiques, les créateurs de jeux vidéo n'hésitent pas à s'inspirer de l'Histoire.

La recette est toujours la même : quelques références connues de tous, de l'action, de l'aventure et un bon scénario évoquant, parfois de très loin, les heures les plus héroïques ou les événements civilisationnels les plus marquants de l'histoire humaine, de l'Égypte ancienne au Moyen Âge en passant par la Seconde Guerre mondiale.

La place des historiens

Pour immerger le joueur dans ce genre d'univers, les développeurs font régulièrement appel à des historiens, chargés de leur fournir autant de détails que possible.

Laurent Turcot, professeur en Histoire à l'Université du Québec à Trois-Rivières, a ainsi participé à la création du jeu *Assassin's Creed Unity*, sorti en 2014. Il raconte : « *Ubisoft m'a contacté car ils étaient en train de préparer un jeu vidéo sur la Révolution française. Comme je suis spécialiste de la vie quotidienne à Paris au 18^e siècle, ils m'ont demandé de leur donner des exemples de ce à quoi ressemblait la capitale du point de vue de l'hygiène, du bâti ou des comportements des gens ordinaires.* »

Le travail de Laurent Turcot a donc été de nourrir les équipes créatives d'Ubisoft avec tout un tas d'éléments pertinents, qui contribueraient à donner de la substance au jeu. « *Je leur ai par exemple montré comment on construisait à l'époque, comment les rues étaient faites, quels étaient les différents métiers d'alors ou même à quoi ressemblait la campagne autour de Paris* », dit-il.

L'intervention de l'historien a également pu permettre de répondre à des questions auxquelles on ne penserait pas de prime abord : où étaient rassemblés les Juifs à l'époque ? Y avait-il des personnes noires dans Paris ?



Le temps des pharaons version Ubisoft

L'historienne Evelyne Ferron, qui enseigne à l'Université de Sherbrooke, a également collaboré avec les équipes d'Ubisoft. Spécialiste de l'Égypte, époques gréco-romaine et pharaonique, elle a été chargée de travailler sur le jeu *Assassin's Creed Origins* (2017), qui se déroule justement au temps des pharaons.

La création de ce jeu, raconte-t-elle, a été un travail de longue haleine. « *Cela a duré environ quatre ans, car ses concepteurs ne voulaient pas seulement avoir une ville pour décor, mais le pays presque au complet.* »

Au départ, Mme Ferron travaillait avec les équipes d'Ubisoft grâce à des conférences filmées, cela lui permettant d'échanger avec des collaborateurs situés à des milliers de kilomètres.

Plus tard, les créateurs du jeu et l'historienne ont eu à se concerter sur quantité de détails. « *Par exemple, on me contactait par courriel pour m'interroger sur la couleur du Sphinx, et je répondais grâce à des dossiers de recherche, images à l'appui.* »

Peu à peu, Evelyne Ferron est ainsi entrée dans la confiance, découvrant avant tout le monde les décors du jeu. « *On m'envoyait des dessins et des ébauches des lieux tels que conçus par Ubisoft, j'étais alors chargée de dire si cela me semblait valide historiquement.* »

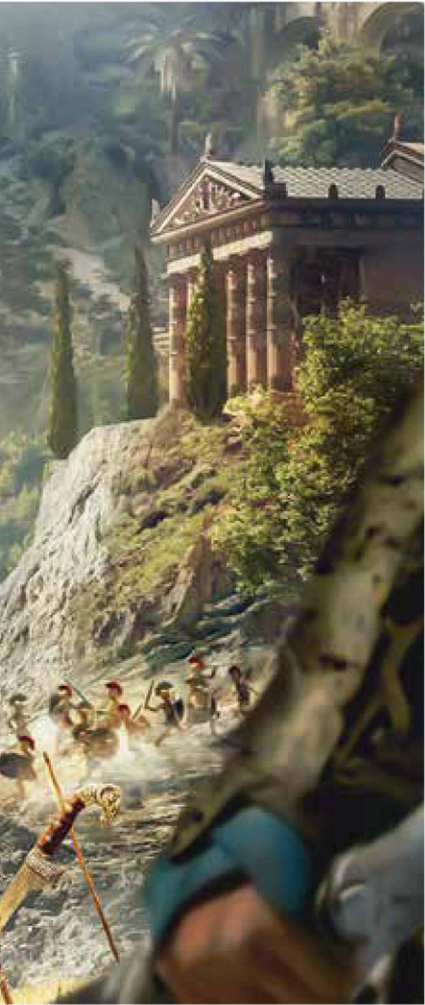
Comblent les trous

Malgré l'intervention d'historiens, il arrive que les studios qui développent des jeux vidéo prennent des libertés avec la vérité historique. Après tout, un jeu vidéo n'est pas un livre d'Histoire et pour faciliter l'intrigue ou en accroître le caractère spectaculaire, ses concepteurs se permettent régulièrement quelques anachronismes.

Parfois, ils n'ont pas le choix. « *Dans le cas du jeu auquel j'ai collaboré, raconte Evelyne Ferron, c'est sûr que les équipes ont dû improviser sur certains points. Par exemple, on ne dispose que de très peu d'informations sur la vie de Cléopâtre, donc ils ont pu s'amuser avec le scénario et inventer des choses.* »

Dans ce cas-ci, l'absence de détails sur la vie de cette reine mythique a permis à Ubisoft de travailler « *sans trop se faire taper sur les doigts par les historiens* », sourit Mme Ferron.

Dans d'autres cas, la pilule n'a pas aussi bien passé. Dans *Assassin's Creed Unity* par exemple, qui se déroule lors de la Révolution française, certains observateurs avertis ont noté qu'il y avait de nombreux éléments anachroniques : on chante *La Marseillaise* alors que celle-ci n'avait pas encore été écrite, on voit flotter au vent des drapeaux français bleu, blanc, rouge qui



Le monde du jeu vidéo au Québec

n'existaient pas encore, les personnages portent des chapeaux haut-de-forme qui n'étaient pas encore à la mode à l'époque, bref, les clichés français ne manquent pas, ce qui, à la sortie du jeu, a fait bondir plus d'un puriste de la discipline historique.

L'historien Laurent Turcot voit les choses avec nuance : « *C'est sûr que dans ce jeu il y a de nombreux anachronismes. Mais le but d'un jeu vidéo ce n'est pas que ce soit complètement fidèle à l'Histoire, affirme-t-il. Et puis d'ailleurs, même en Histoire, il y a un certain nombre d'informations dont on ne dispose pas car on n'a pas de machine à voyager dans le temps. Sauf que dans un jeu vidéo, on ne peut pas laisser de blancs, donc on se voit dans l'obligation de combler ces trous autrement.* »

Ainsi, M. Turcot explique qu'un jeu vidéo va plutôt improviser « à la manière de ». « *Parfois, cette improvisation se fait par des gens qui ne sont pas historiens, certes, mais le sentiment de dépaysement et d'immersion dans un univers donné fonctionne quand même.* »

Un premier pas vers l'Histoire

Selon lui, cette possibilité de jouer avec l'Histoire constitue parfois une excellente manière d'attirer des gens qui, sans cela, ne seraient pas allés vers la discipline. Bref, cela crée un besoin de

- Il existe plus de 230 studios de création, dont environ 130 producteurs indépendants.
- En 2017, plus de 11 000 personnes occupaient un emploi dans le domaine du jeu vidéo au Québec, représentant plus de la moitié des emplois canadiens du secteur.
- L'emploi dans ce secteur a crû de façon exponentielle au cours des dernières années : le nombre d'emplois s'est multiplié par 10 depuis 2002.
- Montréal est le cinquième pôle du jeu vidéo après Tokyo, Londres, San Francisco et Austin.
- Quelques succès mondiaux créés au Québec : *Assassins' Creed Origins* d'Ubisoft ; *Batman Origins* de Warner Bros Game ; *Deus Ex* et *Rise of the Tomb Raider* d'Eidos

Sources : *Investissement Québec, TechnoCompétences, Montreal international*



Le jeu vidéo est considéré comme le **10^e art**

En novembre 2012, le Museum of Modern Art de New York (MoMA) a décidé d'intégrer 14 jeux vidéo à sa collection d'œuvres d'art. Cette décision a largement contribué à faire reconnaître ce médium comme une forme d'expression artistique. Parfois, on considère que tous les arts numériques (infographie, design web, etc.) font partie de l'appellation « dixième art ».

connaissance. « Je connais beaucoup de personnes qui m'ont dit avoir eu envie d'en savoir plus sur un pan de l'Histoire après avoir joué à tel ou tel jeu. »

« Je suis un peu obsédé par l'idée de la transmission, continue-t-il. Quand on donne une conférence ou quand on parle d'Histoire à la radio, en général, on prêche aux convertis. Or, moi je veux aussi toucher des jeunes qui n'ont pas la télévision ou qui n'écoutent pas la radio. Aussi, je veux valoriser des formats qui sont plébiscités par les gens de 12 à 45 ans, avance celui qui anime par ailleurs une chaîne YouTube de vulgarisation historique intitulée *L'Histoire nous le dira*. On dit souvent que les jeunes ne s'intéressent pas à l'Histoire, mais peut-être qu'on ne s'intéresse pas assez à leur médium à eux. »

Alors peut-on vraiment faire un procès aux jeux vidéo pour leur propension à surfer sur l'Histoire sans toujours la respecter ? Pas vraiment, répond Laurent Turcot, qui rappelle que le cinéma ou la littérature sont également très forts pour s'arranger avec les faits historiques.

Du cliché à l'idéologie

Reste qu'aujourd'hui, le dixième art est devenu un puissant mode de diffusion. Pour plusieurs, les messages véhiculés par certains jeux auraient même une influence idéologique sur le public.

En 2014 par exemple, Jean-Luc Mélenchon, un homme politique français, a reproché à Ubisoft d'avoir caricaturé le révolutionnaire Maximilien Robespierre dans *Assassin's Creed Unity*, pour en faire un dangereux assassin et dénigrer ainsi la « grande Révolution ». « C'est sûr que la Révolution, c'est un sujet sensible en France », reconnaît Laurent Turcot, qui affirme avoir prévenu Ubisoft en amont des débats qu'allait entraîner le jeu dans l'Hexagone.

De même, il est souvent reproché à certains jeux vidéo nés aux États-Unis de véhiculer un discours propagandiste pro-forces armées américaines. Par exemple, dans *Call of Duty : Modern Warfare*, les soldats américains sont vaillants, héroïques, ils se battent coûte que coûte pour sauver la démocratie et affrontent des ennemis qui n'étonneront personne : les communistes et un dictateur du Moyen-Orient.

Réalité historique et mémoire collective

Face à ces biais, plusieurs créateurs de jeux vidéo ont décidé de travailler avec une rigueur historique aussi précise que possible. C'est le cas du studio tchèque Warhorses Studios, à l'origine de *Kingdom Come : Deliverance*, un jeu d'action et d'aventure dont l'intrigue se situe en Bohême, au Moyen Âge.

Pour réaliser ce jeu, sorti en 2018, le studio s'est notamment basé sur des documents du 15^e siècle, de manière à reconstituer des combats armés tels qu'ils se déroulaient vraisemblablement à l'époque.

L'équipe a aussi fait appel à une historienne à temps plein, Joanna Nowak, chargée de s'assurer du réalisme total de l'intrigue, des combats, des vêtements, des décors, etc. Interrogée dans une série documentaire intitulée *History's Creed* et diffusée sur la chaîne franco-allemande Arte, Mme Nowak raconte qu'elle a parfois dû se

rendre sur les lieux présentés dans le jeu, notamment au monastère de Sazava, pour trouver des informations que personne n'avait jamais cherchées avant.

Elle explique que durant la conception du jeu, elle a dû gérer les frustrations des créatifs, confrontés à la réalité historique, parfois moins spectaculaire que dans leur imagination. « La pression est forte quand on travaille comme consultante historique sur un tel jeu, confie-t-elle, parfois les créatifs veulent des faits, et puis ils découvrent qu'il est difficile de reproduire la réalité, ce qui les oblige à modifier leur scénario [plutôt que de s'arranger avec l'Histoire] ».

Le réalisme de ce jeu est tel que ses créateurs reconnaissent volontiers que les joueurs pourraient en être désorientés, n'y retrouvant pas certains clichés sur le Moyen Âge. « Par exemple, on croit souvent que les gens de cette époque étaient sales, donc on s'attend à voir de la crasse, explique ainsi le directeur artistique du jeu Mikuláš Podprocký, dans le documentaire. Mais en fait à cette époque en Bohême, même les gens les plus simples se lavaient deux fois par jour. »

Un outil pédagogique

Autre motif de fierté pour ses créateurs, *Kingdom Come : Deliverance*, qui n'aurait pas vu le jour sans une campagne de financement participatif, est aussi devenu l'un des premiers supports de la culture pop à raconter l'histoire de la République tchèque.

Au-delà de sa dimension purement ludique, le jeu vidéo s'est ainsi imposé comme le possible véhicule d'une mémoire collective, ce que salue l'historienne Evelyne Ferron. « C'est sûr que dès que le jeu vidéo devient un outil de découverte et de diffusion de certaines histoires, il gagne en intérêt. Dans *Age of Empire* par exemple, je trouve très intéressant le fait qu'on puisse découvrir des choses pertinentes sur la riche histoire de peuples méconnus comme les Mongols. »

Le potentiel pédagogique du jeu vidéo historique n'a pas échappé aux studios de création. Déjà au début des années 1990,



des jeux comme *Versailles 1685 : Complot à la cour du Roi Soleil*, sorti en 1996 et développé par Cryo Interactive, aspiraient à éduquer le public sur certains événements historiques majeurs.

Mais aujourd'hui, plusieurs studios prennent le parti de proposer un mode découverte en parallèle du jeu de base, afin d'en accroître le caractère pédagogique. C'est le cas d'Ubisoft, qui a récemment créé un mode « tourisme » au jeu *Assassin's Creed Origins*. Il s'agit d'une version éducative, destinée principalement au public scolaire. Dans cette version, pas de violence ni d'intrigue, mais simplement une plongée en 3D dans l'Égypte antique.

Evelyne Ferron a également travaillé sur cette version. Avec sa consœur Perrine Poiron, doctorante à la Sorbonne, elles ont travaillé sur des visites guidées de chaque ville permettant aux joueurs de découvrir de nombreuses pratiques et traits culturels propres aux Égyptiens d'alors. « *C'est la première fois qu'Ubisoft proposait cette option dans un Assassin's Creed, souligne Mme Ferron. D'ailleurs j'ai aimé que dans ce mode-là, l'équipe fasse quelques mea culpa, expliquant clairement ce qui était historiquement validé et ce qui avait été créé pour les besoins du jeu.* »

Lorsque *Assassin's Creed Unity* est sorti, l'historien Laurent Turcot a, pour sa part, choisi de publier un ouvrage intitulé *Au cœur de la Révolution, les leçons d'histoire d'un jeu vidéo* (Éditions Vendémiaire, 2015). « *L'objectif était de permettre aux enseignants d'utiliser le jeu pour rendre accessible et attractive l'histoire de la Révolution française, tout en apportant des informations justes.* »

Reste à savoir si le jeu vidéo historique des prochaines années parviendra à se défaire des clichés historiques pour fournir aux joueurs des contenus aussi exaltants que pertinents.



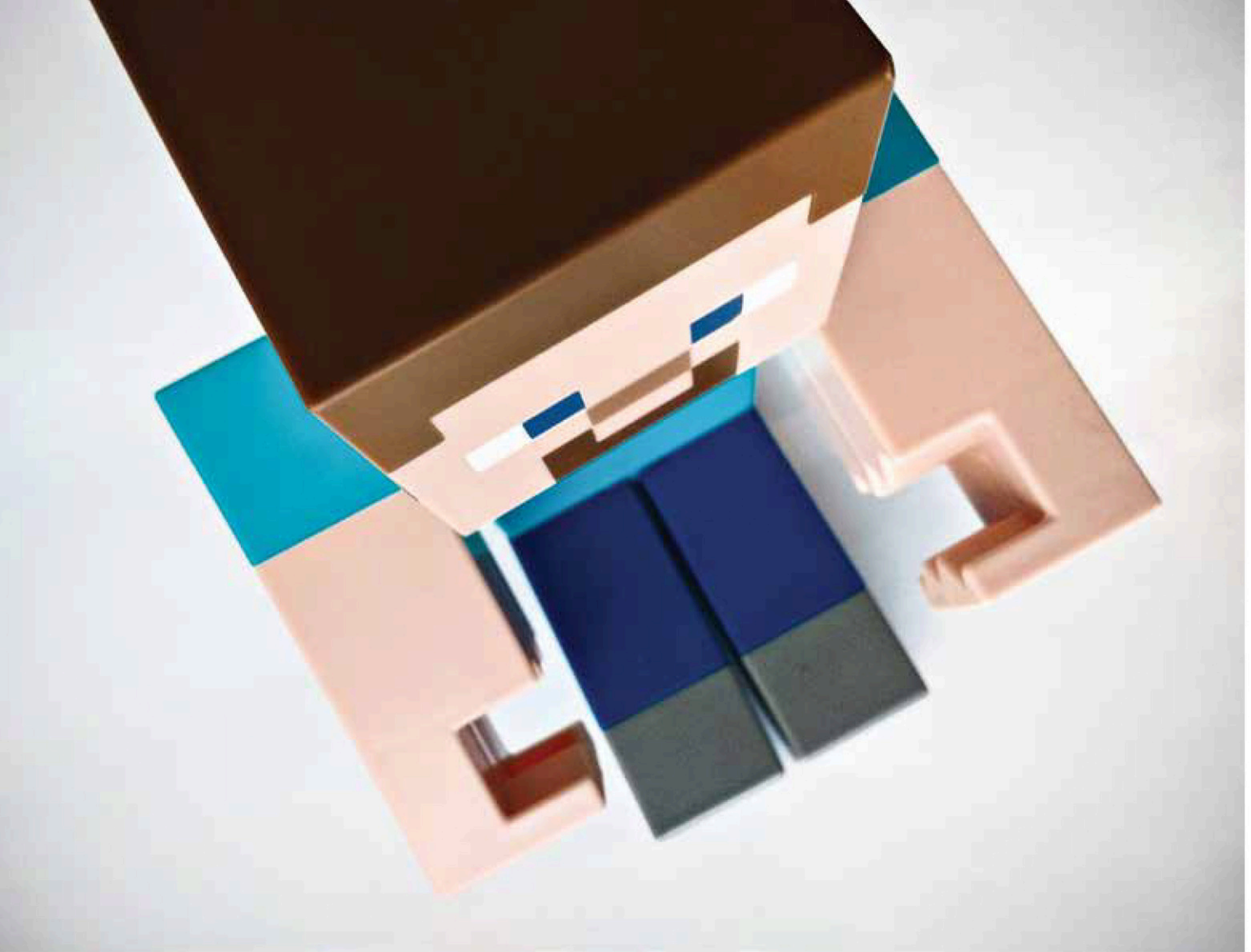


PHOTO : NINA PHOTOLAB (UNSPLASH)

Minecraft est un célèbre jeu vidéo de construction libre, développé par le studio suédois Mojang et lancé en 2011. Il plonge ses usagers dans un univers composé de blocs représentant divers matériaux (de la terre, de l'eau, du sable, des roches) et de divers éléments comme des animaux, des arbres, des monstres, des humains, etc. Dans ce monde, le joueur peut évoluer littéralement à l'infini, construire des bâtiments ou des systèmes électriques complexes, modifier les lois de la physique ou les propriétés physiologiques de son personnage, jouer en réseau, entre autres. Il peut aussi jouer en mode « survie ». Confronté à une nature hostile, l'objectif devient alors de se débrouiller avec ce qu'il a autour de lui pour se construire un abri, manger, dormir.

Jeux vidéo et
enseignement

La Guerre de la Conquête

version pixélisée

par Camille Teste

Utiliser le jeu vidéo *Minecraft* pour faire de ses élèves des mordus d'Histoire, c'est le pari qu'a fait Jean-François Gosselin, enseignant en univers social (histoire, géographie, économie) à l'école secondaire privée Marcelle-Mallet de Lévis.

Pas toujours facile d'enseigner l'Histoire à des adolescents de troisième secondaire. Exigeante, parfois indigeste, la discipline est la bête noire de bon nombre d'élèves.

Mais Jean-François Gosselin a trouvé la parade. Avec l'aide de Benjamin Lylle, candidat à la maîtrise en technologie éducative à l'Université Laval, il a élaboré un projet ambitieux, consistant à faire connaître à ses jeunes la Guerre de la Conquête (1754-1763) grâce au célèbre jeu vidéo *Minecraft*.

Minecraft, dans sa version éducative, présentait de nombreux atouts : « *Ce jeu ne coûte pas cher, souvent, les élèves le connaissent et puis il permet de travailler de façon collaborative* », explique l'enseignant.

L'Histoire en 3D

L'idée de M. Gosselin était assez simple : plutôt que de demander aux élèves d'ingérer des dates et des événements lointains, pourquoi ne pas leur proposer de rebâtir virtuellement plusieurs moments clés de cette période historique ? « *J'ai voulu proposer à mes élèves de travailler en équipe sur quelques moments significatifs de la Guerre de la Conquête, élabore-t-il. Ils devaient ainsi reproduire une version en 3D d'événements tels que la bataille des Plaines d'Abraham.* »



Fort Necessity

Cette scène présente la Bataille de Fort Necessity, où les Français ont tenté d'affirmer leur mainmise sur la vallée de l'Ohio.

Bien sûr, si le jeu vidéo donne une grande liberté aux joueurs, il ne permet pas de recréer la réalité historique dans toute sa complexité. D'ailleurs peu importe, car pour M. Gosselin, ce n'est pas le but recherché. « *Minecraft permet aux élèves de construire des choses ressemblantes grâce à des blocs, mais comme on ne bénéficie pas de la précision d'une maquette, les élèves doivent faire l'effort de conceptualiser la scène.* »

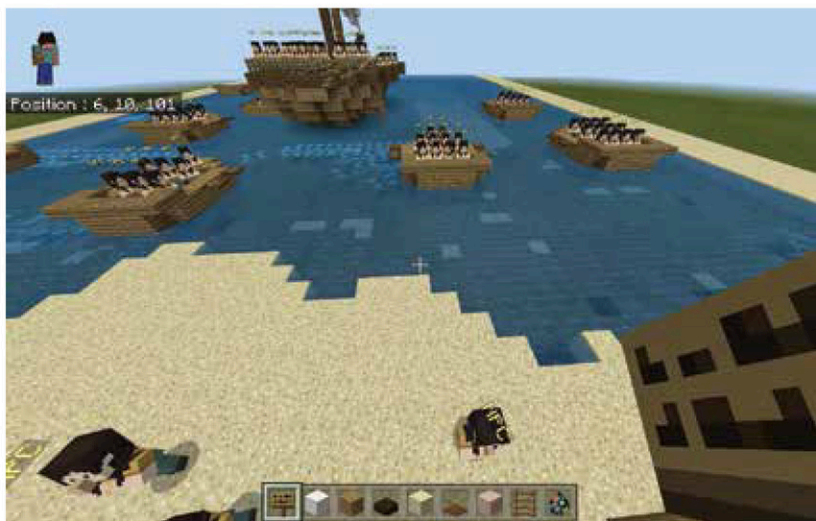
Pour arriver à en tirer l'essentiel, ceux-ci sont encouragés à effectuer des recherches historiques en amont afin d'en apprendre un maximum sur les événements qu'ils vont devoir raconter à travers *Minecraft*. Pour les aider dans cette tâche, M. Gosselin fournit à ses étudiants des documents d'époque et des extraits d'ouvrages d'historiens.

Créer une narration

Par la suite, les jeunes doivent aussi trouver une manière originale et cohérente de représenter ce qu'ils ont découvert grâce aux outils fournis par le jeu. « *L'un des gros avantages de Minecraft, c'est qu'on peut se promener à l'intérieur de la maquette. Par conséquent, ils peuvent réaliser l'équivalent d'une bande dessinée en 3D, en présentant simultanément plusieurs scènes.* »

Par exemple, dans le cas de la bataille des Plaines d'Abraham, les élèves peuvent représenter les Anglais lorsqu'ils ont débarqué sur les côtes québécoises. Ils peuvent ensuite les présenter en train d'escalader la falaise de Québec, puis les installer en rangée devant les Français, prêts à combattre.

« *Il est donc possible d'élaborer une narration de cet événement, continue M. Gosselin. Et le format que prend cette narration va vraiment varier en fonction des élèves, souligne-t-il encore. Pour un même événement, il y a différents choix possibles.* »



Acadiens

Cette scène présente la déportation des Acadiens au moment où les familles étaient embarquées à bord des navires en direction de la France ou des colonies anglaises.

Cette possibilité d'interprétation est au cœur du projet pédagogique de l'enseignant. « *Comme les élèves doivent agir et faire des choix, cela les pousse à discuter sur la meilleure façon de représenter telle ou telle scène. Donc forcément, cela les conduit à parler d'Histoire, à se renseigner, à débattre, bref cela stimule l'apprentissage collaboratif.* »

De véritables historiens

En tout, le projet dure un mois, à raison de deux séances par semaine. « *Et ce, sans travail à la maison, précise M. Gosselin. Personnellement, je ne suis pas partisan des devoirs car je crois que cela crée des inégalités.* »

À terme, les élèves doivent non seulement présenter leurs travaux en groupe, mais aussi répondre à une question ambitieuse : la défaite de la France durant la Guerre de la Conquête était-elle inévitable ?

Pour l'enseignant, cette question est un moyen de transformer ses élèves en véritables petits historiens. « *En tentant de répondre à cette question, ils sont forcés de prendre position. Il n'y a pas vraiment de bonne ou de mauvaise réponse, l'objectif est plutôt de les pousser à justifier leurs arguments.* »

Plus difficile qu'il n'y paraît

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, apprendre l'Histoire à travers *Minecraft* n'est pas de tout repos pour les jeunes. « *Les élèves adorent le projet mais celui-ci leur demande aussi énormément d'efforts. Ils sont loin d'être passifs.* »

Pour Jean-François Gosselin, il est évident que ce type d'exercice est moins confortable que le format d'enseignement classique dans lequel l'apprentissage actif est moins valorisé.



Plaines d'Abraham

Cette scène présente une chronologie des événements où l'on voit les Anglais escalader le cap Diamant, puis en formation avec des forces françaises, surprises, juste en face.

Par ailleurs, si l'enseignant s'intéresse énormément à ces exercices avant-gardistes, pas question de faire du jeu vidéo à tout prix. « *Il faut que ce soit pertinent, l'idée n'est pas de jouer pour jouer, je veux que ce soit signifiant pour les jeunes et ce, même s'ils ne s'en rendent pas toujours compte.* »

Varier les approches

« *Il n'y a pas de mauvaises façons d'enseigner l'Histoire, poursuit Jean-François Gosselin. Cette discipline sert à une variété de choses dans la vie. Il ne s'agit pas juste d'apprendre des choses sur le passé, mais aussi de s'en servir pour interpréter le présent et l'actualité. Le but est donc de trouver des manières efficaces de passer ce savoir.* »

Ainsi, selon lui, il est important de disposer d'une variété de méthodes d'enseignement : « *C'est une façon d'aller chercher les forces de tout le monde* ».

Malgré tout, la dimension pratique demeure au cœur des méthodes de M. Gosselin. « *Dans mon enseignement, j'ai toujours essayé de favoriser la construction d'objets, comme des maquettes par exemple, car c'est une manière de rendre le tout vivant et d'impliquer concrètement les jeunes* », explique celui qui a aussi pu compter sur le soutien de l'école Marcelle-Mallet, reconnue pour sa capacité à intégrer la technologie et l'innovation dans ses enseignements.

Grâce à ce projet pédagogique ambitieux et novateur, Jean-François Gosselin a remporté, en janvier dernier, le Prix d'histoire du Gouverneur général, remis par Julie Payette.



Ristigouche

Cette scène présente la bataille navale où la marine anglaise a anéanti les derniers ravitaillements français à l'embouchure de la rivière Ristigouche.



Montréal 1760

Cette scène présente la reddition des forces françaises à Montréal devant les forces britanniques, de loin supérieures en nombre.



PAR GENEVIÈVE BERTRAND
JOURNALISTE-PARTICIPANTE

Jeux vidéo

Faire jouer la matière grise

De plus en plus de jeux vidéo ciblent les personnes de 60 ans et plus qui craignent la maladie d'Alzheimer ou autres démences. Est-ce que muscler ses méninges de façon ludique est bénéfique pour contrer le déclin cérébral associé au vieillissement ? Ces jeux en valent-ils la peine ?

En 2006, tout a commencé avec l'énorme succès du jeu *Programme d'entraînement cérébral du Dr Kawashima* de Nintendo. Ce jeu précurseur a vite fait des petits; les mini jeux pour booster son cerveau se sont multipliés. Avec l'avènement des tablettes et des téléphones intelligents, on peut entraîner ses neurones à l'aide de petits jeux cognitifs, de mots croisés, de sudokus, de Tetris, de jeux de mémoire, etc.

Spécialiste de la maladie d'Alzheimer à l'Institut universitaire en santé mentale Douglas, le Dr Judes Poirier soutient que ces exercices peuvent présenter certains avantages. Ainsi, les jeux vidéo qui permettent de stimuler la mémoire, d'apprendre des choses par cœur ou de faire des associations d'idées ont des effets bénéfiques chez des gens qui n'ont pas de problèmes de mémoire apparents.

« Lorsqu'il y a des déficits cognitifs légers, ces exercices-là peuvent ralentir un peu la perte de mémoire, mais pas l'empêcher complètement, dit-il. On peut aider un cerveau à mieux vieillir, mais il y a le vieillissement normal et les pertes de cellules qu'on ne peut empêcher. Les pertes de cellules dans le cerveau ne commencent pas à 60 ans, mais à 30 ans. Et on perd à chaque 10 ans l'équivalent de 4 % à 8 % des cellules dans le cerveau. C'est un phénomène irrémédiable. »

Même son de cloche du côté du Dr Christian Bocti, neurologue au Centre de recherche sur le vieillissement de l'Université de Sherbrooke. « C'est certain que si on s'exerce à une activité de jeux vidéo, on peut améliorer l'attention et la mémoire, explique-t-il. En revanche, le grand problème, c'est qu'on peut se demander s'il est possible d'améliorer

Meilleures applications d'entraînement cérébral

1. Elevate
 2. Lumosity
 3. Peak
 4. Mensa Brain Training
 5. Memorado Brain Training
 6. Fit Brains Trainer
 7. CogniFit
 8. Happify
- Selon *The Mirror* en 2018

notre mémoire dans la vie quotidienne ? Ça n'a pas été démontré. Est-ce que ça prévient le déclin cognitif, ça c'est encore moins bien prouvé. Donc, il ne faut pas tirer des conclusions hâtives. »

Des jeux de téléphones et de tablettes

Selon l'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD), les femmes baby-boomers jouent principalement à des jeux de casse-tête comme *Candy Crush* à hauteur de 73 %, tandis que les hommes de cette génération choisissent les jeux de cartes sur téléphone dans 31 % des cas. De plus, 61 % des Canadiens se considèrent comme des joueurs. Le Canada est en fait le pays où le jeu vidéo est le plus important par habitant. Le téléphone ainsi que la tablette constituent la façon la plus populaire de s'adonner à ce passe-temps (46 %), bien devant la console (26 %) et l'ordinateur (22 %).

L'entraînement cognitif est un champ relativement nouveau, ce qui rend ce domaine si attrayant pour de nouvelles recherches. Prenons l'application *Lumosity*. Lancée en 2007, elle est utilisée par 70 millions de personnes dans plus de 180 pays. Elle prétend améliorer la mémoire, l'attention, la flexibilité, la vitesse de traitement et la résolution de problèmes.

Les recherches présentées lors de la conférence internationale 2016 de l'*Alzheimer Association* ont révélé que les personnes âgées qui participaient à 10 séances d'entraînement cérébral d'une heure sur une période de 5 semaines avaient 48 % moins de risques de développer un déclin cognitif ou une démence sur 10 ans.

De saines habitudes de vie

Il y a des habitudes de vie qui affectent le fonctionnement du cerveau, qu'on pense aux maladies vasculaires, à l'hypertension, au cholestérol élevé, au diabète ou à l'obésité. Une mauvaise alimentation favorise l'apparition des pertes de mémoire et accélère la mort des cellules. « L'idéal, ce serait de suivre une diète méditerranéenne de qualité ainsi que de faire de l'exercice, estime le Dr Poirier. Alors là c'est le jackpot ! On maximise nos efforts pour contrer la perte de mémoire liée à l'âge. »

Le Dr Bocti croit également qu'une activité physique régulière peut être bénéfique pour le cerveau, puisque la circulation cérébrale représente une grande partie de la circulation sanguine de tout le corps. « Un cinquième de notre sang passe par le cerveau à chaque battement de cœur », dit-il.

La mémoire fait appel à la construction de connections électriques dans le cerveau, les synapses. Celles-ci sont davantage fabriquées si on se sert de nos neurones. Si elles ne sont pas utilisées, les synapses diminuent au fil du temps. La reconnaissance dans l'espace et le temps se perd alors avec les années de vieillesse. « Lorsqu'il est sollicité, le cerveau peut augmenter la capacité de rétention de souvenirs, précise Dr Poirier. Plus on vieillit, moins notre cerveau est malléable. »

Que penser du développement de jeux à but thérapeutique ? « Le marché est énorme et en plein essor, souligne le Dr Bocti. Depuis les dernières années, un nombre grandissant de jeux ou d'applications tentent de prévenir le déclin cognitif. Pour mettre toutes les chances de notre côté, il faut : un jeu stimulant, un mode de vie sain avec prévention vasculaire, un traitement de l'hypertension, de l'activité physique et un engagement social. »

L'importance de la socialisation

Les relations humaines sont très importantes. Plus il y en a, plus les synapses se multiplient dans le cerveau, et plus on peut résister à la pathologie du vieillissement, indique le Dr Bocti. « Les activités sociales sont aussi pertinentes que les activités intellectuelles. »

Le Dr Poirier abonde dans le même sens et croit que le bridge a des propriétés inégalées par rapport à l'exercice cognitif. « Le bridge, qui est pourtant un jeu de cartes ordinaire, est très compliqué. Il fait appel à la socialisation, à la mémoire, à l'apprentissage et à la stratégie. Il est considéré comme le meilleur jeu de cartes existant pour maintenir et stimuler la fonction cognitive chez l'humain qui vieillit. Mais il n'y a pas de socialisation possible avec l'ordinateur. Ses bénéfices sont très limités, car il n'y a pas d'interactions possibles avec des gens. Le jeu électronique c'est bien, mais ce n'est pas extraordinaire. »

Il y a beaucoup de jeux qui sont structurés de manière à être addictifs, ce qui crée de l'isolement par manque de relations sociales et encourage la sédentarité. « Le meilleur jeu qui requiert le développement de tâches multiples est une simulation de conduite automobile, observe le Dr Bocti. Ça permet d'augmenter le champ attentionnel utile, mais il est important que le jeu soit adapté à nos compétences. Des études ont démontré que ce genre de jeu pouvait réduire le risque d'accident. »

Pendant, des recherches ont prouvé qu'il y a des effets négatifs en ce qui concerne les jeux vidéo d'action. « Ceux-ci favorisent une région du cerveau au détriment d'une autre, ce qui endommage la mémoire à long terme », indique le Dr Poirier.

Les détracteurs

En 2016, une étude de chercheurs américains en psychologie, publiée par l'*Association for Psychological Science*, conteste les effets soi-disant bénéfiques de ces jeux sur les capacités cérébrales.

Selon le Dr Judes Poirier, de nombreuses entreprises « mettent des jeux cognitifs sur le marché en exagérant les bénéfices. Il faut faire attention aux gens du marketing qui disent que c'est fabuleux, ce n'est pas la réalité. »

Selon le Dr Bocti, « lorsque que les compagnies disent qu'elles ont un logiciel pour prévenir le déclin cognitif et pour prévenir la maladie d'Alzheimer, c'est fautif et c'est de la supercherie ! Les publicités de ces jeux vidéo ne sont pas réglementées comme les médicaments. Alors on peut faire toutes sortes de prétentions sans être hors-la-loi nécessairement. »

Que pensez-vous des jeux vidéo ?

Canaliser la violence

J'ai joué longtemps, mais plus maintenant. J'ai deux petits garçons de 10 et 11 ans. Ils sont toujours sur leurs jeux vidéo ou sur leur tablette et ça me dérange un peu. Au lieu d'être sur des jeux *online*, j'aimerais mieux qu'ils aillent jouer avec leurs amis dehors. Les jeux vidéo, c'est bon quand il pleut. Sinon, je trouve que les jeux ont évolué de manière phénoménale. Moi, j'ai commencé avec la Nintendo 8 bits. Je trouve que c'est de l'art. Les étudiants qui vont au NAD (École des arts numériques, de l'animation et du design) sont des artistes. C'est vraiment beau ce qu'ils font. Les jeux vidéo c'est aussi une façon de canaliser une forme de violence. Un bon moyen de passer sa rage.

SIMON JACQUES
DISTRIBUTION

Un moyen de se défouler

C'est l'affaire à laquelle je joue le plus. Depuis que je suis petit, je joue aux jeux vidéo. J'ai commencé avec la Sega Genesis et la PlayStation, et j'ai suivi l'évolution. Par contre, je n'ai pas encore la VR (réalité virtuelle). Ça coûte trop cher. Quand t'es frustré, tu peux te défouler dans les jeux vidéo. Le mauvais côté, c'est que tu risques de devenir *addict*. T'arrêtes de faire ta bouffe, ton ménage, de prendre ta douche. Mes jeux préférés sont les *Grand Theft Auto* et les *Devil May Cry*.

SYLVAIN PÉPIN
ENTRETIEN MÉNAGER

World War 3

J'ai joué à *Pac-Man* sur Nintendo dans le passé. La console ne m'appartenait pas. On jouait l'un contre l'autre. Mon temps de réaction était lent. Les jeux vidéo sont bons pour développer les réflexes et la concentration. Je n'ai pas aimé ça parce que mon amie avait mis le niveau difficile et moi, j'étais un débutant. Donc, elle m'a battu. J'ai aussi joué à *World War 3* sur PC, un jeu très bien fait et captivant. Je ne voulais plus le lâcher. On jouait sur internet en équipe. J'étais bon pour la tactique, mais pas en vitesse. Bref, je n'ai jamais acheté de jeux vidéo, parce que j'ai peur de devenir accro.

BENOIT CHARTIER
CAMELOT IGA PLACE BERCY

L'encadrement des parents

Plus jeune, j'aimais ça. Je jouais à *Pac-Man* dans les arcades. Maintenant, je ne sais pas si c'est parce que j'ai vieilli, mais je ne comprends plus rien là-dedans. Ça évolue trop vite. Y'a certains jeux qui développent la mémoire et les réflexes, mais je trouve que les jeux de guerre, ça peut pousser certains jeunes à la violence. Ça dépend de la mentalité de la personne. Ça dépend aussi de son environnement. S'ils sont déjà élevés dans la violence, ça peut se répercuter dans leur vie. Pour les restrictions selon l'âge, même si les parents cherchent à les encadrer un jeune qui va dans un magasin, va pouvoir acheter le jeu pareil.

GAËTAN PRINCE
MÉTRO BONAVENTURE ET PROMENADE MASSON



La violence dans les jeux vidéo

Je ne joue pas à ça, mais les jeux vidéo doivent aider à la concentration et à la dextérité manuelle. Ça peut aussi donner le goût d'étudier là-dedans. Par contre, la plupart des jeux vidéo sont violents, plus que les films. Y'a beaucoup de jeunes qui sont accrochés. Ça crée beaucoup de problèmes. J'ai vu des émissions là-dessus et c'est pas drôle.

SYLVIE DESJARDINS

CAMELOT ONTARIO/CHAMPLAIN

PHOTO : JASON LEUNG (UNSPLASH)



Un aspect éducatif

Je trouve que c'est éducatif. Y'a beaucoup de jeunes qui embarquent dans les jeux vidéo et qui comprennent mieux l'informatique. J'aurais aimé travailler dans le domaine, mais mon éducation à l'école n'est pas assez forte. J'ai joué à la Xbox et j'ai de la difficulté à comprendre. Sinon, les restrictions selon l'âge devraient être plus respectées. Un char qui va vite dans un jeu, c'est pas pareil que dans la réalité.

SÉBASTIEN LAURIN

CAMELOT ONTARIO/CHAMPLAIN

Idéal pour se désennuyer

Moi, j'adore ça. Quand j'aurai mon appartement, je vais aller me chercher un PlayStation 4. Sinon, j'aime bien aller à l'arcade au métro Atwater qui est dans le centre d'achats Alexis Nihon. Ça désennuie quand tu es tout seul. Par contre, c'est pas bon pour les enfants. Ils ne sortent plus dehors comme quand on était jeune.

MARIO ST-DENIS

CAMELOT MÉTRO MCGILL



Un premier bilan positif

du *Plan d'action montréalais en itinérance 2018-2020*

En 2018, la Ville de Montréal adoptait le *Plan d'action montréalais en itinérance 2018-2020 : Parce que la rue a différents visages*. Témoignant de l'importance pour l'administration de jouer son rôle à l'intérieur de ses compétences, ce plan regroupe un ensemble de mesures, dont plusieurs sont réalisées en collaboration avec ses partenaires privés, institutionnels et communautaires. Pour cette première année, Montréal a rencontré les objectifs qu'elle s'était fixés.

Le Plan d'action de la Ville de Montréal, comprenant 40 actions réparties sous quatre axes, prend vie grâce au travail concerté de la Ville et de ses nombreux partenaires. Les services municipaux et les arrondissements, le Réseau d'aide aux personnes seules et itinérantes de Montréal (RAPSIM), le Mouvement pour mettre fin à l'itinérance à Montréal (MMFIM), le CIUSSS du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal (CCSMTL) ainsi que la cinquantaine d'organismes communautaires financés par la Ville, ont tous été consultés afin de dresser le bilan de la première année du plan.

Axe 1 : Accompagner et cohabiter dans l'espace public

La Ville qui soutient 13 initiatives d'intervention et de médiation sociale dans l'espace public, ce qui représente des dizaines d'intervenants sociaux dans les rues et parcs de Montréal, ainsi que des unités mobiles telle L'Anonyme et Médecins du monde. Une attention particulière a été accordée aux projets permettant de rejoindre les Autochtones du Square Cabot et les femmes dans différents quartiers. De plus, le nombre d'heures d'interventions du Pôle de services en itinérance (PSI) dans le métro a été doublé, en partenariat avec la Société de développement social (SDS) et la STM.

Des milliers d'employés de la Ville, du SPVM et de la STM ont été formés afin de mieux intervenir auprès des personnes en situation d'itinérance. De plus, le SPVM a nommé des agents-pivots en itinérance dans tous les postes de quartier afin de développer une approche locale et les liens avec les organismes.

La ville a soutenu le 2^e dénombrement des personnes en situation d'itinérance visible et a débuté la réalisation de portraits locaux en itinérance dans les arrondissements.

Axe 2 : Sécuriser et stabiliser dans des espaces d'accueil

Afin d'offrir des espaces d'accueil et une alternative à la rue, une vingtaine de centres de jour/soir et de services d'hébergement d'urgence sont soutenus par la Ville, en complément du financement du réseau de la santé et des services sociaux et de donateurs privés. Des projets tels le CAP Saint-Barnabé, Projets autochtones du Québec ou encore la Maison Benoit Labre sont soutenus pour une intensification de leurs services. La Ville travaille aussi avec le CCSMTL pour établir les mesures spéciales en période hivernale. Elle a prêté main-forte pour l'ouverture d'une unité de débordement temporaire des refuges, soit 80 lits dans l'ancien hôpital Royal-Victoria.

Axe 3 : Loger pour sortir de la rue et prévenir l'itinérance

Montréal a pour objectif de favoriser la création de 950 logements avec soutien communautaire destiné aux personnes qui ont connu la rue ou sont à risque de le devenir. En ce début de 2019, 17 projets comprenant 454 logements sont en voie de réalisation, soit la moitié de l'objectif.

Axe 4 : Agir ensemble pour l'inclusion sociale

Montréal révisé sa réglementation municipale en vue de prévenir discriminations et profilages social et racial. La Cour municipale, avec son Programme d'accompagnement justice – itinérance à la Cour, a soutenu la réhabilitation de 336 personnes de la rue. De plus, des centaines de personnes ayant connu la rue ont eu accès à des expériences de travail grâce au soutien de projets d'insertion comme les brigades vertes.

Enfin, la Ville a poursuivi ses représentations auprès des gouvernements pour veiller à assurer la mise en œuvre et le financement des efforts de lutte à l'itinérance à la hauteur des besoins sur son territoire.

Bien d'autres résultats ont marqué l'année 2018, chargée en activités, afin de répondre aux différents besoins. ❁



**COMPTES
À RENDRE**
de Ianik Marcil
ÉCONOMISTE
INDÉPENDANT

Trouver refuge

Au mois de février dernier, une tragédie sans nom a frappé une famille de Halifax. Un violent incendie a ravagé leur maison et les sept enfants du couple, âgés de 4 mois à 14 ans, sont décédés. Au moment où j'écris ces lignes, le père est entre la vie et la mort à l'hôpital, la mère est également hospitalisée, en état de choc. Cette belle famille a dû quitter sa communauté pour fuir la guerre, passer du temps dans des camps de réfugiés et dans l'incertitude pour enfin arriver dans la région d'Halifax, qui les a accueillis à bras ouverts. Et voilà que ces deux parents, perdent tous leurs enfants. On peut difficilement imaginer pire tragédie.

Hélas, la réalité dépasse ce que nous pouvons imaginer d'horreur. Car les commentaires publiés sous la nouvelle de cette histoire, sur internet, ont été pour un bon nombre d'entre eux odieux – le mot est faible. Je ne les citerai pas tellement ils sont violents. Mais en substance, certains de nos compatriotes se réjouissaient de la mort de ces pauvres enfants, croyant que « nous » étions débarrassés d'au moins de ce nombre de fauteurs de trouble en puissance.

Sans mots

Lorsque j'ai lu ces commentaires haineux d'une infinie violence, je suis resté sans mots. J'ai erré dans la maison toute la journée. Comment peut-on nourrir autant de haine envers un peuple, ici des Syriens, amalgamés avec les Arabes, et, surtout, une religion, ici supposée musulmane ?

Ça me dépasse complètement. Il aurait pu être possible que cette famille soit chrétienne, une confession très présente en Syrie. Il appert, soit, qu'elle est musulmane.

Mais qu'est-ce que ça change ? Comment peut-on en venir à détester à ce point une partie de nos semblables ? Qu'une famille soit décimée nous réjouisse ?

Bien sûr, il s'agit là d'une quinzaine de commentaires sur Facebook ou sous la publication de TVA. Il ne s'agit que de quelques imbéciles. Non. Dix mille, quinze, sept ou un imbécile, c'est trop. C'est le

symptôme d'un mal profond, celui du rejet à tout prix, contre toute réflexion rationnelle, contre tout examen des faits, de la réalité que ces gens ont vécue.

Ces quelques personnes qui ont déversé leur fiel prétextant que c'était une bonne chose qu'on élimine la menace que représente ces réfugiés et immigrants de transformer notre culture, ont-ils déjà été en contact avec ces nouveaux arrivants ? Je n'en sais trop rien, évidemment. Mais j'en doute.

Chercher la paix

Outre l'odieux d'utiliser la mort de ces enfants pour faire la promotion de l'idée selon laquelle l'immigration transformerait notre société en profondeur, il y a là une incompréhension totale des motivations profondes derrière l'émigration.

Ces personnes intolérantes – heureusement très minoritaires, mais néanmoins trop présentes sur les médias sociaux – croient que les familles immigrantes imposeront leur mode de vie et leurs croyances en nos terres.

Or, l'analyse documentée montre que c'est l'exact inverse. Supposons que vous quittez un régime autoritaire ou un pays en guerre, que recherchez-vous ? Un environnement politique, social et communautaire sécuritaire pour votre famille, au sein duquel vous pourrez vous épanouir. Les recherches en sciences sociales l'ont démontré : si l'on fuit, par nécessité voire par urgence, son pays et sa communauté pour s'établir ailleurs, on cherchera à tout prix à s'adapter sa communauté d'accueil. On désirera plus que tout de respecter les institutions qui encadrent notre nouvelle vie commune.

C'est ce qu'a certainement voulu cette famille en s'établissant à Halifax. Comment peut-on nier cette volonté et faire preuve de violence verbale à leur égard ? Je ne me l'explique pas.

Cette belle famille ne cherchait rien d'autre qu'un refuge, ce qu'elle avait trouvé. Le sort tragique a fait qu'on le lui a enlevé et que des imbéciles s'en réjouissent.

Cela est profondément déprimant. ■



**5 camelots interviewent
la mairesse de Montréal**

À lire dès le 1^{er} avril

L'IT
NE
RAI
RE

Québec doit investir pour contrer l'itinérance

Pierre Gaudreau • Directeur du RAPSIM

Alors que le gouvernement Legault adoptera ce printemps son premier budget, il sera essentiel que celui-ci prévoie différents investissements afin de soutenir les actions pour contrer l'accroissement de l'itinérance. Des fonds accrus sont nécessaires dans le logement social, la lutte à la pauvreté, les services sociaux et le soutien aux organismes communautaires.

Une situation inquiétante ou dramatique

À Montréal, mais aussi ailleurs au Québec, les ressources d'hébergement pour personnes itinérantes font face à une demande croissante. C'est le cas des refuges pour hommes à Montréal, alors que l'unité de débordement mise en place au Royal Victoria cet hiver a dû accueillir près de 80 personnes tous les soirs.

Pour leur part, les ressources d'hébergement pour femmes sans-abri refusent depuis des années des demandes d'admission faute de places, alors qu'elles sont en croissance.

Les débordements et la pression accrue sur les ressources se ressentent aussi à Québec et à Gatineau, où les inondations et les tornades ont rendu dramatique la crise du logement. Les ressources sont aussi fort sollicitées ailleurs, de Val-d'Or à Vaudreuil.

Pour faire face à l'itinérance, les ressources d'hébergement d'urgence sont nécessaires, incluant les mesures temporaires (hôtels abandonnés, location de chambres de motels, etc.). Toutefois, celles-ci ne peuvent suffire. Elles apportent certes une réponse nécessaire, mais elles ne permettent point d'endiguer le phénomène de l'itinérance.

PHOTO : RAPSIM



L'exemple de Toronto, où l'on ne cesse d'ouvrir des places supplémentaires, est désolant, mais convaincant. Ayant maintenant dépassé la barre des 7000, dont plus de 2900 chambres en motels, ces places sont occupées à plus de 90 % à longueur d'année. Avec très peu d'actions en amont et en aval pour contrer l'itinérance, la situation ne fait que dramatiquement empirer, comme le témoignent les décès de plus de 100 sans-abri en 2018.

Pour des investissements structurants

Le 27 février dernier marquait le 5^e anniversaire de l'adoption de la *Politique nationale de lutte à l'itinérance - Ensemble pour éviter la rue et en sortir*. Une dizaine de ministères sont signataires de cette politique et interpellés pour agir en logement, en santé et services sociaux, en éducation et en réinsertion, de même que sur le revenu et la déjudiciarisation.

Le gouvernement Couillard avait certes adopté un important Plan d'action interministériel 2015-2020 pour déployer cette politique, mais les mesures d'austérité qui ont frappé bien des actions prévues pour contrer l'itinérance ont fait mal. L'aide aux élèves en difficulté, les programmes de logement, les mesures de soutien au revenu et les services publics de soutien psychologique ont connu d'importantes coupes, lesquelles ont fait croire la précarité et la détresse. Alors que le gouvernement du Québec jouit d'une situation budgétaire très favorable, il doit en profiter pour réinvestir dans l'éducation, la santé et les services sociaux, ainsi que dans des actions qui feront reculer le mal-logement et la pauvreté.

Ces mesures sont particulièrement urgentes pour contrer l'itinérance :

- **Logement** : le gouvernement Legault a promis d'apporter les fonds nécessaires à la réalisation de 13 000 unités que le gouvernement Couillard avait prévues, mais qui n'avaient pu se faire en raison de fonds insuffisants. Cet engagement doit être respecté et accompagné de fonds pour de nouveaux logements;
- **Aide sociale** : les prestations doivent être augmentées pour permettre de couvrir les besoins essentiels. Actuellement, la prestation de base est de 644 \$ par mois alors que le coût moyen d'un studio à Montréal est de 648 \$;
- **Le soutien aux organismes communautaires** doit être augmenté de façon récurrente afin de leur permettre de répondre à des besoins en croissance pour soutenir la réinsertion et la stabilité résidentielle, le travail de rue, l'intervention dans les centres de jour, l'hébergement et le logement social.

Le premier budget du gouvernement Legault orientera en grande partie les actions de son mandat. Des réponses aux enjeux sociaux devront être apportées par ce budget, en plus de s'accroître par la suite. ■

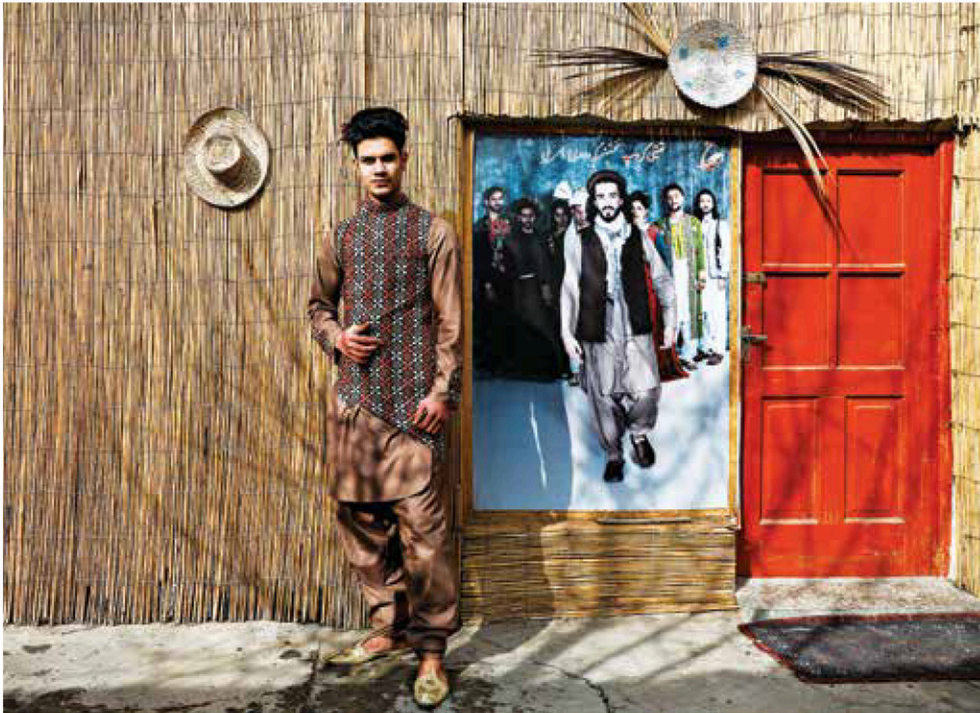
RAPSIM

Le réseau d'aide aux personnes seules et itinérantes de Montréal
www.rapsim.org | Tél. : 514 879-1949

Tous les 15 du mois, nous publions du contenu original INSP. Les articles et photos de Reuters sont mis à la disposition de l'INSP et de ses membres. Dans ce reportage, les journalistes brossent un portrait de jeunes afghans, qui craignent pour leur avenir alors que les Talibans risquent de jouer un plus grand rôle au sein du gouvernement en Afghanistan.

Afghanistan's youth wary of **future with the Taliban**

PHOTO : REUTERS/MOHAMMAD ISMAIL



Afghan model **Sultan Qasim Sayeedi**, 18, poses for a picture in Kabul, Afghanistan. Sayeedi scours Facebook, YouTube and Instagram to learn about fashion and modelling and draws inspiration from his favourite models, including Saudi Arabia's Omar Borkan, and Canadian popstar Justin Bieber. "We're afraid that if the Taliban come then we will not be able to hold our shows," he said. Despite that wariness, Sultan says it's time the fighting ended. "If American troops will go, peace will come, we want peace", he said.

Afghanistan's Generation Z has grown up in a 17-year window shadowed by warfare and a heavy international presence, but now faces an uncertain future and the possibility of stark change. Reuters spoke to some of them about the prospect of a deal that would see the Taliban take on a formal role in government.

By **Mohammad Ismail, Charlotte Greenfield And Hameed Farzad**

Peace talks between the United States and Taliban are ramping up, which could see the hardline group take on a formal role in government, while U.S. President Donald Trump is reported to be cutting the number of U.S. troops, which peaked at 100,000 in the early 2010s and is now at about 14,000.

No one knows what form a new government may take or how much control the Taliban might have under any deal, but for young people who were babies when the Taliban were driven from power by a U.S.-led campaign in 2001, the prospect of peace with the hardline Islamists brings a daunting mix of hope and fear.

For villagers in rural Afghanistan, where traditional ways have always counted for more than central government law, life may not change much.

But for the young of Kabul and other cities, there is much to lose, in particular the freedoms restored after the Taliban were ousted - from playing music to modelling and adopting trendy haircuts - which they've grown up with.

"The thing I'm most worried about is that if they return, I'll not be able to continue playing music", said Maram Atayee, a 16-year-old pianist who attends music school in Kabul.

"It will be great if the government and the Taliban reach a peace deal. At that time there should be access to music for everyone and women's rights must be protected."

When the Taliban were last in power, they gained global notoriety for a harsh regime that forced women and girls to stay at home, restricted music and sports and imposed brutal punishment on infractions of a hardline version of Islamic law.

More recently, they have adopted a more moderate tone, including pledges on rights for women and girls' education, appeals for support from foreign aid groups and promises to maintain good international relations.

While huge doubts remain, the peace talks have given young people a sense of hope.

"I am optimistic about the Taliban joining the peace process", said Hussain, 19, who like many young Afghans grew up in

neighbouring Iran where millions have taken refuge from war. He now works as a hairdresser in Kabul.

"It will be an end to the war and conflicts in our country. I want the Taliban to change their policy and not behave like before."

Afghanistan has a strikingly young population, with more than 60 per cent of its 35 million people under the age of 25, and half under the age of 15, according to the UN Population Fund.

Like young people everywhere, Afghanistan's urban youth rely on technology for their window on global trends and culture, and face huge problems finding permanent, stable work.

They have also had to deal with near-daily violence and a broken economy that cannot provide jobs for the 400,000 or so new entrants to the workforce every year.

Hundreds of thousands have migrated in the years since 2014, when most foreign forces left. Many have risked dangerous journeys in search of new homes in countries like Turkey, in Europe or further afield.

For some of those who have remained, there is now hope that peace will bring opportunities.

Nineteen-year-old Omar, who works at a shop in Kabul that sells clothes imported from Turkey, has been learning English since he was six with the hope of travelling. He keeps a book filled with photos of places he wants to visit - the Taj Mahal, the Eiffel Tower, New York City.

Still, he says, he wants to live in Afghanistan and longs for an end to the violence.

"If there's peace it would be easier, there's lots of rich guys and they're not investing because they're scared for their lives, that there will be a bomb that will destroy what they've done."

He admires the progress made by China, whose presence in



Afghanistan pales in comparison with that of other powers, but whose investment is increasing: "They have peace, they are hard workers."

But he feels apprehensive about the prospect of the U.S. military leaving.

"What President Trump said about Afghanistan was totally wrong, we need help", he said.

Sultan Qasim Sayeedi, an 18-year-old model sports a hairstyle with shaven sides and a slicked back front called a "sinpogh", which he says turns heads on Kabul's streets.

He scours Facebook, YouTube and Instagram to learn about fashion and modelling and draws inspiration from his favourite models, including Saudi Arabia's Omar Borkan, and Canadian popstar Justin Bieber.

"We're afraid that if the Taliban come then we will not be able to hold our shows", he said.

Despite that wariness, Sultan says it's time the fighting ended.

"If American troops go, peace will come, we want peace", he said.

Maryam Ghulami, a 20-year-old living in the western province of Herat, says her generation will bring change that her parents never could.

She is learning graphic design and computer coding at an online academy and likes to hone her skills with YouTube tutorials.

While she believes Afghanistan faces many problems - a slow and unreliable internet connection, for a start - she has faith that her generation can bring change.

"The new generation can change Afghanistan with knowledge, with technology", she said.

Maram Atayee, 16, a pianist at the Afghan National Institute of Music in Kabul, says: "The thing I'm most worried about is that if they return, I'll not be able to continue playing music. It will be great if the government and the Taliban reach a peace deal. At that time there should be access to music for everyone and women's rights must be protected."

Afghan hairdresser **Hussain**, 19, in Kabul: "I am optimistic about the Taliban joining the peace process." Hussain, who like many young Afghans grew up in neighbouring Iran where millions have taken refuge from war. "It will be an end to the war and conflicts in our country. I want the Taliban to change their policy and not behave like before."

Zarghona Haidari, 22, who works at a book store in Shahr Ketab Centre: "I'm not very optimistic about peace in this country. I don't think the Taliban will make a deal with the government".



Ah! Doux printemps!

Le printemps, sûrement ma saison préférée, l'infeste neige qui commence à fondre, l'herbe qui verdit, l'apparition des bourgeons, les bottes et les manteaux qui foutent le camp et inévitablement les multiples crottes de chiens qu'il faut éviter.

Mais aussi avec le printemps arrive l'émergence de l'infâme duo « bas et sandale ». Non mais quelle abomination visuelle! Je n'ai jamais compris l'utilité d'un tel accoutrement ni les raisons qui poussent certaines personnes à s'affubler ainsi. J'ai même tenté l'expérience une fois pour m'apercevoir que je n'y ai trouvé aucun bénéfice à m'attirer ainsi, aucun confort et en plus je me sentais assez ridicule.

Si ma mémoire est bonne, les sandales ont été inventées pour aérer les pieds. J'ai posé la question à certaines personnes et la réponse qui revenait le plus souvent était qu'elles n'avaient pas de beaux pieds. Et bien j'ai la solution : portez des espadrilles ou des souliers ou n'importe quoi, mais de grâce, pas de sandales avec des bas!

Allez, sans rancune, je vous aime quand même. Bonne journée.

PS : Question en passant... Je me demande si c'est l'uniforme officiel des terrains de camping.

CHRISTIAN TARTE
CAMELOT VILLAGE DES VALEURS
ONTARIO / PIE-IX

Mon hospitalisation

En 1996, ma sœur jumelle et moi sommes passées devant le juge pour avoir une évaluation à l'hôpital Douglas. Ça été très dur pour moi d'arriver au pavillon Stearns. À ce moment-là, je voulais à tout prix retourner dans mon Centre jeunesse. Ma sœur m'a convaincue de fuguer avec elle; j'ai accepté.

Nous voulions retourner chez notre mère, mais finalement nous avons été obligées de retourner à l'hôpital. Ma mère et mon père trouvaient ça dur de nous voir à l'hôpital.

À cette époque, j'étais suivie par une femme docteur que je n'aimais pas. Quand je suis retournée dans mon Centre jeunesse après trois mois, cette docteur refusait que ma famille et moi ayons des contacts avec ma sœur.

Pendant mon hospitalisation, ma sœur et moi devions souvent faire des « réflexions » de 24 heures dans nos chambres. Souvent, je devais réfléchir à cause de ma sœur.

Au début de notre hospitalisation, ma sœur jumelle et moi avions le droit d'appeler nos parents une fois par semaine. Après quelques semaines, la docteur et son équipe nous ont interdit tout contact avec notre famille. Ça a duré trois mois.

Au début, ma mère venait nous voir une fois par semaine, mais elle a vite arrêté car c'était trop dur pour elle. Mon père a attendu trois mois avant de venir nous voir. Quand je suis retournée au Centre jeunesse après trois mois d'hospitalisation, ils voulaient nous mettre ma sœur et moi dans la même unité étant donné qu'on avait été hospitalisées ensemble à l'hôpital Douglas.

J'ai refusé, et finalement ma sœur a été placée dans une autre unité. Elle et moi avions le droit d'avoir des contacts entre nous, mais j'ai annulé les rencontres avec elle.

MÉLANIE NOËL
CAMELOT MÉTRO VERDUN

Les émotions que me fait vivre la musique

Cette année, j'ai appris à connaître beaucoup de styles de musique dont la musique *cybergoth* qui est un mélange de musique industrielle et gothique. La plupart des chansons s'expriment très ouvertement par des paroles rebelles et sombres. L'ambiance est un peu lourde. J'aime ce genre de musique car cela fait différent des autres genres et que je suis un peu gothique dans l'âme.

Les gothiques ont un style d'habillement à eux également. Il existe même des clubs *underground* où on peut écouter seulement cette musique. Les personnes qui écoutent cela pour la première fois sont surprises. La musique est assez envoûtante car même s'il y a des cris, cela se fond avec les sons technos.

Ce qui différencie le *death metal* et le *cybergoth* c'est que le premier utilise des instruments et le second des claviers électroniques, entre autres. Les gens qui aiment le *death metal* pourront peut-être aussi aimer le *cybergoth*. J'écoute du métal depuis que je suis tout petit mais ce style-là, je l'ai découvert cette année par hasard sur YouTube.

La première fois que j'ai écouté ce type de musique, je l'ai tout de suite apprécié parce que je suis ouvert d'esprit et que j'aime bien toutes les branches du métal. J'écoute également du métal viking qui est plus folklorique et qui utilise beaucoup d'instruments variés dont la flûte et le violon.

J'aime presque toutes les formes de métal. J'ai même déjà écouté du *gospel* métal. Quand cela ne file pas, au lieu de tout casser, mon conseil serait d'aller écouter du métal. Moi, cela m'aide à calmer mon tempérament bipolaire et à me défouler. Merci à vous!

SYLVAIN PÉPIN-GIRARD
PRÉPOSÉ À L'ENTRETIEN MÉNAGER





PAR SYLVIE DESJARDINS
CAMELOT ONTARIO / CHAMPLAIN

Ma sclérose en « claqués »

Depuis plus de 30 ans, je vis avec des douleurs diffuses dans tout le corps et j'ai des symptômes bizarres. Des sensations de brûlures de cigarettes, des chocs électriques, des mouvements involontaires et je bave fréquemment quand je ris ou quand je parle beaucoup, ce qui arrive souvent. Je n'en ai jamais parlé à mon médecin de famille car je pensais que c'était nerveux.

Cet été, en juillet, je suis allée à l'hôpital pour une autre condition médicale et j'en ai parlé au jeune médecin résident. Il m'a fait passer un examen du cerveau et ils ont vu des plaques. Ça m'a donné une claque. C'est la raison pour laquelle j'appelle cette maladie la « sclérose en claqués ».

Il n'y a pas de traitement pour cette maladie, mais on peut soulager les symptômes avec différents médicaments. J'ai une sclérose intermittente et récurrente. Ça vient par crises. Ça peut durer une semaine comme six mois. C'est comme ça. Les problèmes de digestion font partie de cette condition.

85 livres sans diète

Je me demandais pourquoi je maigrissais comme ça. Depuis avril 2018, j'ai perdu 85 livres en ne faisant pas de diète. J'ai eu la diarrhée pendant six mois. J'en suis très heureuse car j'étais très grosse, je pesais 230 livres, alors je jubile. Quand les gens me demandent comment j'ai fait pour maigrir, je leur dis que « j'ai eu des problèmes d'intestins à cause de la sclérose en plaques ».

Je veux vous faire part de mes difficultés pour vendre *L'itinéraire*. J'adore ce magazine et je suis fière de te le vendre. Quand je suis à mon point de vente en face du Pharmaprix, vous pouvez difficilement vous rendre compte de ma maladie, mis à part mon déambulateur ou ma canne.

Parfois, je fais des mouvements involontaires et j'ai beaucoup de douleurs, mais je suis toujours positive et quelques fois je fais des commentaires drôles. J'ai des phrases comiques pour vendre mon produit. Je me dis que c'est moi que je vends, ma personnalité. J'adore parler avec les clients. Je me rappelle presque tout d'eux.

J'ai une mémoire d'éléphant. J'aime avoir de leurs nouvelles, pour savoir comment ils vont, ce qu'ils font, etc.

J'adore mon point de vente, ça bouge beaucoup. Je rencontre beaucoup de gens différents et j'adore la différence. Je suis pas mal différente moi-même. J'aime être à part des autres, je n'aime pas me fondre dans la société, je suis donc moi-même.

Tout ça pour vous dire que je ne peux pas rester longtemps à mon point de vente, trois heures est mon maximum. Je me fatigue facilement et les douleurs me font abrégier mon temps de vente. Les trois heures durant lesquelles je travaille sont vraiment un plaisir pour moi. J'adore rencontrer le monde. C'en est presque une maladie, mais une belle maladie qui ne me fait pas souffrir.

Curieuse de nature

Je suis curieuse de nature, j'aurais dû devenir journaliste. Je me dis qu'il n'y a pas de question idiote. Si je n'ai pas de réponse, je ne m'en offusque pas outre mesure. Je fais comme si de rien n'était, mais c'est rare. Je suis très respectueuse avec mes clients et dans la vie en général.

Alors lorsque vous me verrez, vous saurez un peu plus qui je suis. Je vais peut-être vous présenter *L'itinéraire* en vous disant « svp, flushez-moi pas ». Pour faire une farce. C'est ma manière de vendre. Je peux aussi être sérieuse et vous présenter la revue, mais je vais toujours essayer de vous parler de l'organisme, de ce qu'il fait pour les camelots.

Les intervenants de cet organisme m'ont sauvé la vie, littéralement. Ils m'ont tellement aidée après une grosse épreuve. J'ai été séquestrée et violée pendant deux mois. J'ai été très bien accompagnée par une intervenante pour les procédures judiciaires. J'ai finalement perdu ma cause pour un doute raisonnable, mais je suis fière d'être allée jusqu'au bout. Alors, je veux que tu saches que *L'itinéraire* est bien plus qu'un magazine, c'est ma famille. J'adore cet organisme de tout mon cœur.

J'ai hâte de vous voir et de vous parler un peu si ça vous tente. À bientôt !



Des gens
d'exception

Dre Sylvie Vézina



JO REDWITCH
CAMELOT METRO MCGILL

Lutteuse pour la vie

Famille, amis, collègues et patients ont tous été marqués par cette personne admirable qu'était la Dre Sylvie Vézina (1962-2018). Décédée d'un grave cancer en novembre dernier à l'âge de 56 ans, cette femme d'exception qui a été impliquée jusqu'à la toute fin dans le domaine social et de la santé laisse une communauté entière en deuil. Tous témoignent d'une femme engagée, tant du point de vue professionnel que personnel.

Diplômée en médecine en 1987, la hausse fulgurante du VIH dans les années 1990 l'a interpellée et l'a poussée à venir en aide aux patients atteints de cette terrible maladie, alors largement jugés par la société. Elle est devenue une figure importante, mais aussi une pionnière dans la lutte contre le VIH. Dre Vézina a priorisé les patients en situation de vulnérabilité, mais plus spécifiquement, les personnes marginalisées, dont les membres de la communauté LGBTQ+, qu'elle a soignés par milliers tout au long de sa carrière.

Elle a travaillé à la clinique médicale Mont-Carmel de 1987 à 1994. Son intérêt pour la cause l'a menée dès 1990 vers la présidence du Comité Sida-Aide Montréal. Le CSAM était à l'époque l'un des principaux organismes communautaires de lutte contre le sida au Québec. La Dre Vézina a également été à l'origine de la Maison du Parc, un lieu d'hébergement, fondé en 1991, pour personnes atteintes du sida. C'est pourquoi on parle d'elle comme une pionnière dans le domaine.



PHOTO : COURTOISIE

La clinique médicale du Quartier latin

a pour mission de prodiguer des soins accessibles et de grande qualité au centre-ville de Montréal, à une clientèle souvent vulnérable et marginalisée : infection par le VIH, santé mentale, toxicomanie et itinérance. L'équipe de médecins d'expérience place le patient au centre de leur pratique sans compter qu'ils offrent une clinique de rendez-vous rapides.

Ses valeurs humanistes

Dre Vézina traitait en priorité ses patients victimes de préjugés, dont ceux qui utilisaient des drogues par injection (UDI). Malgré sa charge énorme de travail, elle se montrait particulièrement humaine. «*Son accueil chaleureux, son écoute et son attention à mon endroit m'ont fait comprendre son humanisme*», explique un de ses patients, Richard Héneault. Le frère d'un autre de ses patients se rappelle quant à lui de la Dre Vézina comme d'une personne dévouée : «*Elle a donné une fin de vie merveilleuse à mon frère*».

Les gens qui l'ont connue la décrivent comme une personne dynamique et engagée, au point où elle ne refusait jamais de voir un patient, même avec des problématiques multiples telles que l'itinérance, la toxicomanie et la maladie mentale. De 1992 à 2010, elle a pratiqué au CHUM, en médecine des toxicomanies. Elle a également travaillé dans la clinique médicale l'Actuel de 1994 à 2016 – dont plusieurs années comme directrice clinique – puis à la clinique médicale urbaine du Quartier latin (2016-2018).

La Dre Vézina a participé à de nombreux projets de recherche dont certains feront l'objet de présentations internationales. L'un de ces projets a permis de développer un modèle de thérapie qui encourage un suivi serré du patient à la fois par un médecin, un pharmacien et un travailleur social. Ils doivent travailler de concert avec le patient qui est parfois un utilisateur de drogues par injection à l'instar de Jean-Claude, qui se souvient très bien de Dre Sylvie Vézina.

Un témoin de sa bienveillance

Jean-Claude parle ainsi de ce médecin exceptionnel : «*Elle m'a suivi à partir de 1999. J'avais l'hépatite C et le VIH, et j'étais aussi suivi par un travailleur social. Dès que je l'ai rencontrée, ça cliqué. Je l'ai adoptée comme docteur pour son écoute, pour sa gentillesse et parce qu'elle ne me jugeait pas*». Il ajoute que ce qu'il aimait chez sa docteur, c'était qu'elle se concentrait sur les solutions au lieu du problème.

Jean-Claude ajoute : «*Quand elle a pris congé pour son cancer, elle s'ennuyait de ses patients. Lors de sa rémission, elle est revenue travailler. Au début, elle portait une perruque, puis elle l'a mise de côté. Elle avait beaucoup maigri à la suite de sa chimiothérapie. Mais, elle a gardé le sourire et elle me donnait toujours un câlin jusqu'à ma dernière rencontre avec elle. J'avais les larmes aux yeux la dernière fois que je l'ai vue.*»

L'Actuel

est une clinique médicale de dépistage et de traitement des infections transmissibles sexuellement (ITSS) et du VIH/sida, dont l'un des principes fondamentaux repose sur l'éducation des patients, afin de les outiller pour mieux soigner, contrôler ou prévenir la maladie.

C'était une femme extraordinaire nous affirme Jean-Claude : «*Elle a travaillé jusqu'à la fin ou presque. Elle a tenu à voir chacun de ses patients avant de lâcher prise. Lors de mon dernier rendez-vous, ça faisait 11 ans et demi que je ne prenais plus de drogue*». Il a aujourd'hui une charge virale indétectable. Cela indique que le VIH est moins actif dans sa répllication.

Il n'oubliera jamais ce que son médecin a fait pour lui.

Reconnaissance

En 2006, Dre Vézina a été récipiendaire d'un prix de la Fondation Farha (depuis fusionnée avec la Fondation québécoise du sida). L'Ordre des pharmaciens du Québec lui a également remis le prix Hippocrate en 2014 afin de saluer la mise en place, en collaboration avec la pharmacienne Danielle Gourde, d'un projet clinique impliquant la coopération entre la pharmacie et la médecine.

PHOTO : NICOLAS ST-GERMAIN



Acteurs changement



PAR ISABELLE RAYMOND
CAMELOT MÉTRO JOLICOEUR

La déficience intellectuelle vécue au quotidien

Tous deux porte-parole de la Semaine québécoise de la déficience intellectuelle, les comédiens Gabrielle Marion-Rivard et Vincent-Guillaume Otis connaissent bien cette réalité, mais chacun à leur manière. Si Gabrielle a le syndrome de Williams, c'est par l'entremise de son frère Jean-Sébastien que Vincent-Guillaume a été sensibilisé à cette condition.

Accompagné de Jean-Sébastien, Vincent-Guillaume Otis a animé cet automne le Cabaret Singulier pluriel. Il s'agissait d'un spectacle-bénéfice pour la déficience intellectuelle. C'était la première fois qu'ils partageaient une scène : « *Ça s'est très bien passé, c'est une expérience qui restera gravée dans ma mémoire pour un bout de temps, nous partage-t-il. C'a toujours été un rêve de monter sur scène avec mon frère, surtout dans le cadre de la Semaine de la déficience intellectuelle. On s'est découvert une grande complicité. C'était une belle soirée, pas parce que mon frère et moi étions sur scène, mais parce qu'on célébrait la déficience intellectuelle.* »

Le grand public a connu Gabrielle Marion-Rivard grâce au film *Gabrielle* réalisé par Louise Archambault en 2013, dans lequel Vincent-Guillaume tenait également un rôle. Elle était très enthousiaste lorsqu'elle a appris quelle obtenait le premier rôle. « *C'était vraiment un rêve pour moi, parce que je suis une grande cinéphile et je suis très fière, nous raconte-t-elle. Depuis ce temps, les gens m'arrêtent dans la rue et me demandent : "est-ce que c'est toi Gabrielle?" Le monde m'accepte beaucoup. C'est le fun de voir que le film *Gabrielle* a changé la vie de plusieurs personnes qui ont une déficience intellectuelle.* » Un film qui a également eu un impact sur les parents des personnes déficientes qui l'ont remerciée pour son travail.

de
ent

Pour sa part, Vincent-Guillaume affirme que son frère l'a grandement aidé à être un meilleur comédien : « Être un acteur, c'est avant tout d'être à l'écoute. C'est un métier d'ouverture. Quand tu joues un personnage, il ne faut pas que tu le juges. Donc, si tu es déjà très ouvert, tu pourras embrasser ton personnage avec tous ses défauts. Mon frère m'a appris ça, avec ses différences à lui. Cette sensibilité-là, c'est lui qui me l'a donnée comme cadeau. »

Les défis d'intégrer le marché du travail

Bien que des employeurs fassent preuve d'ouverture de nos jours, les personnes qui ont un handicap ou une déficience intellectuelle sont encore victimes de préjugés. Certains employeurs croient que ces gens représentent une charge trop lourde dans un monde où la priorité est mise sur l'efficacité et la productivité. Vincent-Guillaume pense au contraire qu'ils apportent quelque chose de plus à leur milieu de travail : « Les personnes qui ont une déficience intellectuelle emmènent une énergie au travail qui est communicative. Ce sont des gens très assidus et ponctuels, des personnes qui vont toujours t'accueillir avec un beau sourire. Ça change beaucoup de choses, ça emmène de la lumière et de la vie. »

Gabrielle abonde dans ce sens : « On veut apprendre à travailler et être comme les autres. Des fois, il y a des gens qui ne sont pas capables d'accepter la différence. C'est vraiment difficile. On souhaite travailler pour montrer au monde qu'on est capable. »

J'aurais voulu être une artiste...

La particularité de Gabrielle, c'est qu'elle exerce un métier peu commun et qu'elle a la chance de vivre son rêve. « Je vis une vie d'artiste et je veux montrer au monde que je suis capable de travailler fort. J'ai eu une formation en arts de la scène grâce aux Muses. C'est un grand cheminement, explique la comédienne née dans une famille de musiciens (son père et sa mère ont joué dans l'Orchestre Métropolitain). C'est pour ça que j'aime la vie d'artiste comme dans la chanson J'aurais voulu être un artiste. Ben voilà, je suis devenue une artiste ! », ajoute-t-elle avec fierté.

Depuis le film *Gabrielle*, la jeune comédienne a participé à plusieurs projets artistiques. Elle a eu divers petits rôles, comme dans la série télé *Au secours de Béatrice*. Elle a aussi joué dans une websérie qui s'appelle *Les éphémères*, ainsi que dans plusieurs pièces de théâtre. Tout récemment, elle faisait partie de la distribution de la pièce *Cendres* de Menka Nagrani. Un projet qui mélange le jeu et la danse. « Menka savait que j'étais capable de danser et de jouer dans des pièces de théâtre. J'ai rencontré une équipe extraordinaire. Je connaissais déjà Olivier Rousseau puisqu'on a joué dans une pièce qui s'appelait *Bonne fête*, nous raconte Gabrielle. Dans *Cendres*, j'interprète le rôle de Vivianne. C'est une personne qui est enthousiaste, chaleureuse et elle cherche à consoler son frère. Mais son frère est du genre colérique. Il n'aime pas qu'on parle de sa sœur parce que ça lui fait trop de peine et ça le met en colère. »

Gabrielle a rencontré Menka Nagrani aux Muses : cette dernière y donne des cours de danse. « J'ai aussi fait beaucoup de projets avec la chorégraphe Mahéwen Desbois, ajoute-t-elle. J'ai fait *Dans ta tête* et *Six pieds sur terre*. Avec ma collègue Roxanne, j'ai aussi collaboré

au spectacle musical *Avec pas d'cœur*. Une grande tournée est d'ailleurs prévue au mois de mars. Dans cette pièce, on parle de sexualité entre des personnes qui ont une déficience intellectuelle. »

Avec quels acteurs Gabrielle aimerait-elle partager l'écran ? « J'aimerais beaucoup jouer avec Patrick Huard parce que je trouve qu'il est vraiment gentil. J'aimerais aussi faire un film de pirates avec Johnny Depp. Sinon, je voudrais interpréter une détective à l'anglaise ou incarner une fille rebelle comme une vampire. » On lui demande aussi souvent s'il y aura une suite à *Gabrielle* : « Je leur dis que je ne sais pas. Peut-être que oui, peut-être que non. »

La loi du plus fort

Souvent à l'école, ça ne prend pas grand-chose pour être victime d'intimidation. Lorsqu'on a une différence, que ce soit physique ou intellectuelle, on peut facilement devenir la tête de Turc. Dans les années 1980, on ne parlait pas autant de ce phénomène qu'aujourd'hui. Vincent-Guillaume fréquentait la même école primaire que son frère, Jean-Sébastien. Il devait régulièrement le défendre auprès de ses camarades. Cela l'a aidé à développer son sens des responsabilités. « Ce sont surtout mes parents qui ont dû faire face à ce problème, mais moi quand j'étais petit, je me sentais protecteur de mon frère. L'intimidation existe encore aujourd'hui, mais à l'époque, c'était vraiment la loi du plus fort. C'était souvent les plus vulnérables qui payaient. Il a fallu que je m'interpose, physiquement même. Je suis très sensible à l'intimidation. Quand tu vois quelqu'un que t'aimes se faire brasser ou se faire dire des choses qui ne sont pas très jolies, non seulement tu trouves que c'est injuste, mais ça donne le goût de crier au monde entier que ça ne devrait pas exister ! Je transmets ça à mes enfants. Très jeune, je leur ai demandé de faire attention aux êtres humains qu'ils côtoient et de les considérer comme des égaux. »

De son côté, Gabrielle dit ne pas avoir subi de l'intimidation en tant que tel, ce qui ne l'empêche pas d'avoir été victime de préjugés. Les personnes qui ont le syndrome de Williams peuvent être sujettes aux moqueries puisque leurs traits faciaux sont différents : « Ce qui est difficile, c'est de se faire traiter d'elfe et de lutin. Moi, je leur dis que je n'aime pas ça et de m'accepter comme je suis. Les gens qui ont le syndrome de Williams sont des personnes chaleureuses, enthousiastes, de bonne humeur et qui aiment ça être heureux. Mon défaut, c'est que je suis vraiment chialeuse, je chiale sur plein de sujets (rires) ».

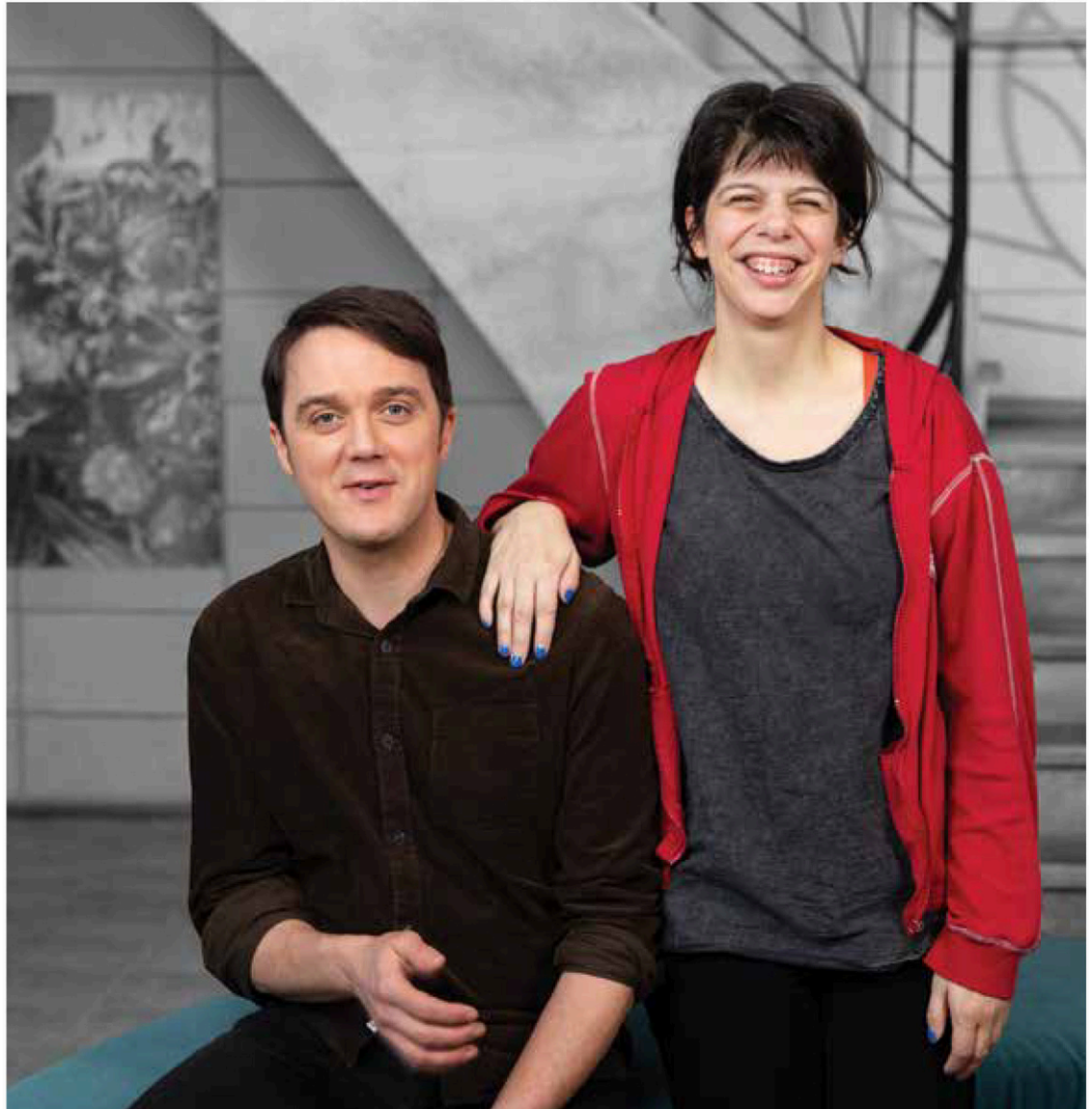


PHOTO : NICOLAS ST-GERMAIN

Inacceptable

Récemment, Vincent-Guillaume a fait la mise en scène de la pièce *Des souris et des hommes* de John Steinbeck. À l'une des représentations faites devant un groupe scolaire, des adolescents ont fait du grabuge. En plus de se moquer du personnage de Lennie, un déficient intellectuel interprété par Guillaume Cyr, l'actrice Marie-Pier Labrecque se faisait siffler comme une strip-teaseuse à chacune de ses apparitions sur scène et certains jeunes ont même applaudi lorsque le personnage était tué. Ce n'était pas tous les adolescents qui étaient turbulents, mais Vincent-Guillaume a trouvé leur comportement inacceptable : « Il y a eu un manque au niveau de la discipline. Sans vouloir jeter le blâme sur personne, les acteurs de la pièce m'ont dit que les accompagnateurs n'ont pas fait leur travail. Ces jeunes-là auraient dû être sortis de la salle. Il y a encore beaucoup de travail à faire au niveau du jugement et de l'acceptation de l'autre. L'intimidation, on dirait qu'on en parle beaucoup, mais il faut continuer de marteler le message. Il y a aussi un travail à faire comme parent. J'ai trois enfants et je me fais un devoir de les conscientiser sur ces sujets. »





PHOTO : SANDRA LYNN BÉLANGER

L'appropriation corporelle

Contrairement à son personnage Lennie, Guillaume Cyr n'a pas de déficience intellectuelle. De plus en plus de personnes revendiquent que ce type de personnages soit joué par des comédiens qui ont eux-mêmes une déficience. Une revendication qu'on entend aussi dans le cas des handicaps physiques. Dans le film *The Upside* – le remake américain du film français *Intouchables* – l'acteur Bryan Cranston joue le rôle d'une personne tétraplégique. Il a été fortement critiqué pour cela puisqu'il n'a pas ce handicap. Vincent-Guillaume a lui-même interprété un jeune homme issu de la neurodiversité dans le film *Babine*. Selon ce dernier : «*Il faut faire attention de ne pas polariser le débat. Moi d'abord, je suis un acteur. Le but d'être acteur est de composer un personnage, si on m'enlève ça, si on ne peut plus jouer un personnage parce qu'on n'a pas les caractéristiques ou le handicap, je n'ai plus de raison d'être acteur*».

Dans le film *Gabrielle*, l'acteur qui jouait le petit ami du personnage principal n'avait pas de déficience intellectuelle non plus, ce qui ne choque pas Gabrielle Marion-Rivard : «*C'est sûr que jouer une personne qui a une déficience intellectuelle, ce n'est pas facile. Mais pour Alexandre Landry, il s'est beaucoup inspiré d'une personne qui avait le syndrome de Williams. Ce n'est pas facile parce qu'il faut savoir comment vit cette personne, c'est quoi ses intentions. On a beaucoup fait de cheminement ensemble, on a travaillé fort là-dessus*».

Gabrielle Marion-Rivard est la preuve qu'on peut vivre ses rêves, même en ayant une déficience intellectuelle, et plusieurs projets artistiques l'occuperont dans les prochains mois. Vincent-Guillaume Otis, qu'on surveille assidûment dans *District 31*, est doté d'une très grande sensibilité face à la différence. Espérons que cette empathie soit contagieuse pour mettre fin aux préjugés.



Les Muses

est un programme professionnel en arts de la scène destinée aux personnes ayant une déficience intellectuelle, un trouble du spectre de l'autisme, une limitation physique ou sensorielle. Le programme a été créé en partenariat avec le centre Champagnat de la Commission scolaire de Montréal. Le but est de les intégrer professionnellement dans le monde des arts de la scène. Sur la photo, Gabrielle partage la scène avec le comédien Olivier Rousseau.

ma parole

PAR ISABELLE RAYMOND
CAMELOT MÉTRO JOLICOEUR

Chaque personne est unique

J'ai appris très jeune à accepter la différence. Lorsque j'étais au primaire, mon école était située à côté d'une école pour les personnes ayant une déficience intellectuelle. Les deux cours de récréation étaient collées. Nous, on les voyait prendre l'air, eux, ils nous regardaient nous amuser. Certains de mes camarades se moquaient d'eux pour se divertir.

Déjà à six ans, je ne me gênais pas pour leur dire d'arrêter leurs moqueries. Je leur expliquais que ce n'était pas de leur faute s'ils étaient comme ça. Ils sont nés comme ça et n'importe qui pourrait naître ainsi. Ce que je trouvais triste, c'est que ces élèves ayant des besoins particuliers ne se rendaient pas compte qu'une poignée de mes camarades riaient d'eux. Même, certains riaient avec eux. Dans leur candeur, ils ne voyaient pas les méchancetés. Ce que je ne savais pas à l'époque, c'est qu'un petit être qui aurait besoin d'être protégé naîtrait deux ans plus tard.

Ma chère petite sœur

Érika est née avec divers problèmes de santé. Elle a été gavée par le nez pendant quelques années avant d'avoir une gastrotomie. Elle devait recevoir une injection – que ma mère lui faisait – six jours par semaine, puisqu'elle ne produisait pas d'hormones de croissance. On lui diagnostiqua plus tard une déficience intellectuelle légère. Ça me faisait du mal de la voir malade, mais sa déficience ne me dérangeait pas. On n'était pas à la même école. Elle allait à François-Michel, un endroit spécialisé en déficience intellectuelle.

On a fréquenté La Maison des enfants, un lieu où l'on pouvait se divertir et se détendre. Il y avait aussi plusieurs intervenants bénévoles qui pouvaient nous écouter. Un jour, un gamin a bousculé ma sœur. Elle est tombée par terre. J'ai alors poussé le garçon si fort qu'il s'est cogné contre le mur. Un des intervenants m'a dit que même si ce qu'il a fait est mal, il y a d'autres solutions que la violence. Donc on lui a parlé de l'état de ma

sœur et de son opération. Le garçon s'est excusé. Les autres jours, chaque fois qu'il voyait ma sœur, il la prenait par la main et ils jouaient ensemble. C'est pour cela qu'il est important que les adultes interviennent contre l'intimidation.

L'âge adulte : un peu comme l'adolescence

Maintenant que ma sœur est adulte, elle est capable de se défendre si une personne l'insulte. Érika n'a pas la langue dans sa poche et a un sens surprenant de la répartie. Puisqu'elle n'est pas assez autonome pour être seule en appartement, c'est notre mère qui s'occupe d'elle. Ce n'est pas toujours facile, on dirait qu'elle est dans sa phase ado, même si elle a 25 ans. Cela ne l'empêche pas d'avoir un grand cœur et d'être très sensible. Elle étudie au centre Champagnat et elle cuisine pour le casse-croûte de l'école. Érika adore le théâtre, elle joue dans la troupe La Gang à Rambrou. J'ai vu un de leurs spectacles et j'ai été impressionnée par leurs talents malgré leur handicap physique, intellectuel ou sensoriel.

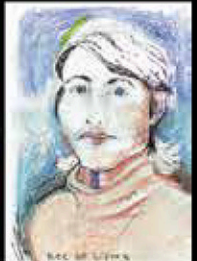
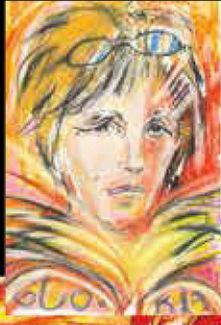
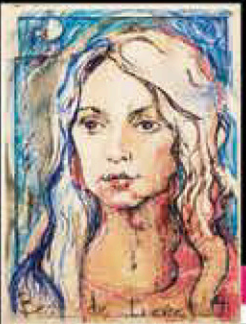
La maison de répit

Pendant plusieurs années, j'ai fait du gardiennage dans une maison de répit pour les adultes déficients intellectuellement. Parmi eux, il y en avait un qui ne parlait pas. Ce n'était pas toujours facile de se faire comprendre, mais avec de l'écoute et beaucoup de patience, j'y parvenais. J'étais très attachée à eux. Une résidente, avec qui j'aimais jaser, parlait beaucoup de politique. À l'époque du Printemps érable, lors de la grève étudiante, elle m'a dit : « *La ministre Courchesne, est-ce qu'elle a été à l'école elle ?* » J'ai tellement ri. Je n'oublierai jamais ces résidents.

Pour moi, les personnes qui ont une déficience intellectuelle sont du monde comme nous. Ils ont leurs rêves, leurs activités préférées et ils sont affectueux. Ma sœur rêve d'aller dans le programme Les Muses. Je lui souhaite vraiment. Je l'ai vue jouer et elle a du talent.

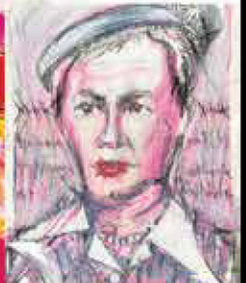
■

Carmen a chanté
que mon histoire
était belle
Pis que moé...
j'étais une chanson
d'amour endormie
dans une taverne



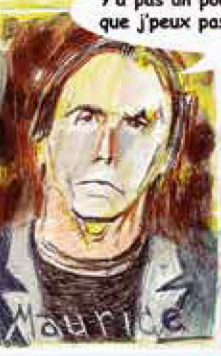
Aujourd'hui
est notre jour
de délivrance

Maurice,
avec ma voix
j'ai décidé d'essayer
d'aider la Main à
sortir de son trou



Le soleil
c'est Carmen

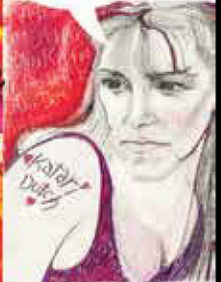
Y'a pas un pouce carré de la Main,
que j'peux pas te réciter par coeur



A soir, va être un grand soir

Si vous n'avez jamais
lu ou vu du Michel Tremblay...commencez par
la pièce Sainte-Carmen de la Main, le personnage
principal, Carmen, meurt à la toute fin de
l'histoire, tuée par Tooth Pick, le tueur à gage de
Maurice le Boss du bar Le Rodéo !!! Ha ha ha

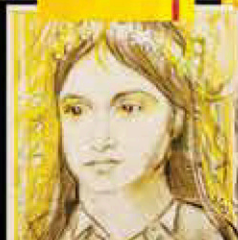
Aujourd'hui
personne
s'est couché
sur la Main!



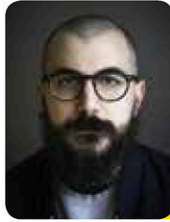
Quand on
s'approche d'elle...
t'as l'impression
d'être rien.
T'as juste
envie de l'adorer

Le soleil est v'nu au monde
comme un coup de poing rouge
au bout d'la Catherine

La dignité kid,
c'est
d'arriver
à pouvoir
parler
de tout
ça sans
brâiller.
J'ai pas
encore
atteint
la
dignité



C'EST ENCORE
DROLE



PAR MARC-ANDRÉ PIETTE
AUTEUR



Sans-abri Simulator

Êtes-vous de ceux qui *swingent* la manette pour faire sauter Mario plus loin? Moi, j'étais celui qui la *pitchait* dans TV. Je l'ai mordue une bonne couple de fois aussi. On peut estimer mon âge comme on le ferait avec un arbre en comptant les cercles dans le tronc, mais en comptant plutôt ici les cercles de morsures sur ma vieille manette de Xbox.

Le seul type de jeu qui ne suscite en moi aucune envie de fesser sur la prochaine personne que je croise sur le trottoir, c'est le jeu de simulation. Je ne parle pas que des *Sims*, là. Je parle entre autres de *I Am Bread*, où l'on se retrouve dans la peau d'une tranche de pain (si vous voulez mon avis c'est bon en TABARN**), mais aussi de *Goat Simulator*, où l'on contrôle une chèvre qui n'a rien à foutre des lois de la physique et qui peut ainsi toute déc*lisser.

Ça nourrit tellement l'imaginaire, ça me donne plein d'idées : un simulateur d'étudiant de l'UQAM, où tu contrôles un gars qui fait un certificat en animation et recherche culturelles. Le but du jeu c'est de boire d'la bière.

Sinon, un simulateur d'invité d'*En direct de l'univers*. Tu contrôles un artiste semi-beau/semi-dégueulasse qui doit brailler le plus fort possible en voyant son ancien prof du primaire atteint de démence venir chanter «*Deux autres bières*» d'Offenbach. Quin, *Assassin's Creed* pis ta maudite mission d'éducation historique!

MAIS! Mon idée ultime de simulateur, je vous la présente ici : *Le Sans-abri Simulator* ! Un jeu super éducatif, oui, mais qui cherche avant tout à divertir le jeune carriériste de Villeray aux dépens d'un groupe de gens déjà hautement marginalisés. Ça vous tente? Oui ou non, je vous garantis que c'est d'la marde!

NIVEAU 1

OK, le jeu commence avec la naissance de votre sans-abri : une ministre de 45 pieds qui pond un œuf ben brun dans une ruelle sous une enseigne *Archambault* abandonnée.

Une fois la coquille percée, vous sortez de l'œuf. Inutile d'ajouter que vous n'avez pas de vie de *spare*, si vous mourez c'est votre problème. Vous pouvez toujours appuyer sur *start* pour consulter votre inventaire de départ : 25 000 \$ de tickets payés et remis arbitrairement, ainsi qu'un gobelet du *Tim Hortons* vide.

L'ennemi de base dans *Mario Bros*, c'est la tortue, on est d'accord? Dans *Sans-abri Simulator*, l'équivalent de la tortue est le pigeon. Quand vous en bottez un, vous obtenez 100 points.

Quand vous accumulez 1000 points, ça fait absolument rien. Vous sortez de la ruelle.

NIVEAU 2

Objectif : Déjouer les gens qui vous ignorent.

Vous allez croiser plein de gens qui vont vous ignorer délibérément dans ce jeu-là. Ça va du bonhomme de la Rive-Sud qui sort de son RAM à - 40°C pas de tuque s'a tête en faisant une face de «*c'est ben compliqué se parker icitte, j'veux juste aller manger à l'Académie*», à l'étudiant blanc de Concordia qui s'en va manifester au TNM pour crier «*White supremacist!*» au gars qui déchire les tickets. Libre à vous de piger dans votre catalogue comprenant des stratégies telles que dire bonjour ou courir vraiment vite en direction de l'individu.

NIVEAU 3

Objectif : Trouver une place où coucher.

Courez! Il ne reste pas beaucoup de lits de disponible! Vous essayez la Maison du Père, l'Accueil Bonneau, Mission Old Brewery, tout est plein! Ah parce que oui, *Sans-Abri Simulator* se joue exclusivement en ligne et vous êtes automatiquement *garroché* sur la même mappe que les quelque 3000 autres estimés sans-abris ayant un compte PlayStation Network. Par chance, votre habile négociation avec un policier sur le point de vous accuser de flâner sans motif raisonnable vous a permis d'*unlocker* le refuge du Royal Victoria. Votre jauge *street smart* est pleine, vous pouvez maintenant utiliser votre attaque spéciale : demander une *smoke*.

NIVEAU 4 – LE BOSS D'LA FIN

Vous arrivez devant le Royal Vic mais le *boss* vous barre le chemin : c'est un genre de gros laid avec un manteau de *snow* vert flash qui fume des Craven A à la chaîne. Il vous crie de vous trouver une job. Vous utilisez votre *special attack* et lui demandez une *smoke* : il est complètement déstabilisé! Il vous dit qu'il lui en reste juste une et s'enfuit à toute vitesse.

**On prévoit le DLC[†] «*maladie mentale*» pour le mois d'avril. Ça augmente la difficulté. *Swingez* la manette si vous *rushez*.

[†]DLC : *Downloadable content* (Contenu téléchargeable)

LETTERAIRE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												

Jeux de mots

josecardinala1@yahoo.ca

JOSÉE CARDINAL
DISTRIBUTRICE

HORIZONTALEMENT

- Affirmations.
- Salies.
- Se rapportaient (se). - Ur.
- Disperser. - Métal.
- Régime de retraite. - Abri en forme de dôme.
- Lawrencium. - Élevions.
- Liquides incolores. - Crochets.
- Rigoles. - Corps céleste. - Sélénium.
- Posture de yoga. - Crias.
- Certaine. - Interjection.

VERTICALEMENT

- Te répandas.
- Étêterais.
- Net. - Utilisas.
- Espace déboisé. - Cinq cent dix. - Dénudé.
- Abrutir. - Aare.
- Roentgens.
- Tables sacrées. - Tour.
- Travailleur social. - Teinterez.
- Unité de sensibilité. - Merle.
- Première cellule d'un être vivant. - Fémur. - Stère.
- Arbre. - Sortis.
- Nazi. - Frappera.

Qui fonctionnent selon une période de 24 heures	Hurle	Cuite	Attachas
Tremblera	Pousseraient		Unités agraires
Tsar		Armée irlandaise	
Assiettes		Brancard	
Astate		Pronom	
Anodonte		Pianiste français	Mesurées
Se rendraient			Contestasse
Bienheureuse			
Négation		Rayon	Argon
Dispendieuse			Élime
École			Dans la rose des vents
Aimées			

SOLUTIONS DU 1^{er} mars 2019

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	R	E	F	O	U	L	E	M	E	N	T	S
2	I	N	E	P	R	O	U	V	E	H	O	
3	D	E	R	E	G	L	E	S	P	E	T	
4	E	R	S	E	O	S	T	O	R			
5	L	V	M	N		M	I	S	A	T		
6	L	I	M	A	C	E	I	E	P	I		
7	E	O	L	I	E	N	N	E	S			
8		N	I	N	A	U	T	O	B	U	S	
9	U	S	I	T	E	S	T	R	A	T	E	
10	S	I	E	N	A	E	S	S	E	S		

Solution dans le prochain numéro

Jeu des 7 différences

Pouvez-vous trouver les sept différences dans cette photo de notre photographe bénévole Mario Alberto Reyes Zamora ? Bonne chance !



PROBLÈMES DROGUE, ALCOOL OU MÉDICAMENT ?

PUBLICITÉ



Narcotiques Anonymes
Narcotics Anonymous



1 855 544-6362
www.naquebec.org

Nous pouvons t'aider

Jeu de chiffres

Placez un chiffre de 1 à 9 dans chaque case vide. Chaque ligne, chaque colonne et chaque boîte 3x3 délimitée par un trait plus épais doivent contenir tous les chiffres de 1 à 9. Chaque chiffre apparaît donc une seule fois dans une ligne, dans une colonne et dans une boîte 3x3.



		4		6		8		2
9				7			4	
3	1		4	5				7
8					7	2		
			2			9		
2			5		3			4
				2			1	6
		5						
4	6				9		8	5

CASHNEXUS

AU CINÉMA DÈS
LE 22 MARS

CASHNEXUSFILM.COM

FILMS 53/12

SOQEC Québec

TELEFILM C H R D R

Québec Centre d'histoire contemporaine et médiatique SOQEC

CALQ

UN FILM DE
FRANÇOIS DELISLE



ALEXANDRE CASTONGUAY
FRANÇOIS PAPINEAU

EVELYNE BROCHU
LARA KRAMER

CHRISTIANE PASQUIER
GUY THAUETTE

Canada

ÉCRAN

Télé-Québec

prim

FRANÇOIS DELISLE

L'ITINÉRAIRE



CARTES-REPAS



DONS



ABONNEMENT

Pour rejoindre notre service aux donateurs : 514 597-0238, poste 228 • luc.desjardins@itineraire.ca

JE FAIS UN DON DE : 40 \$ 50 \$ 75 \$ 100 \$ ou _____ \$¹

JE VEUX ACHETER DES CARTES-REPAS :
 J'offre _____ cartes-repas à **6 \$** chacune = _____ \$¹
 Vous voulez les distribuer vous-même ? Cochez ici :

TOTAL DE MA CONTRIBUTION : _____ \$¹
DONS + CARTES-REPAS

JE VEUX M'ABONNER AU MAGAZINE :
 Je m'abonne pour une période de :
 12 mois, **24 numéros** (125 \$ avec taxes)
 6 mois, **12 numéros** (65 \$ avec taxes)
 Nom ou N° de camelot (s'il y a lieu) : _____

IDENTIFICATION Mme M.

Nom : _____
 Prénom : _____
 Adresse : _____
 Ville : _____ Code postal : ____-____
 Courriel : _____
 Téléphone : (____) _____

MODE DE PAIEMENT
 Chèque au nom du **Groupe communautaire L'itinéraire**
 Visa MasterCard Code de vérification de la carte (CVC) : _____
 N° de la carte : _____

Expiration ____/____/____
 (Mois) (Année) **Signature** du titulaire de la carte

Postez votre coupon-réponse au **Groupe communautaire L'itinéraire**
 2103, rue Sainte-Catherine Est, 3^e étage, Montréal (Québec) H2K 2H9

MERCI

¹ Pour respecter l'écologie et réduire ses frais postaux, L'itinéraire envoie le reçu d'impôt une seule fois par année, au début de janvier suivant le don.

Vous pouvez faire un don directement en ligne sur notre site www.itineraire.ca

N° de charité de l'organisme : 13648 4219 RR0001



© Diane Martin-Graser

Regard sur un quartier

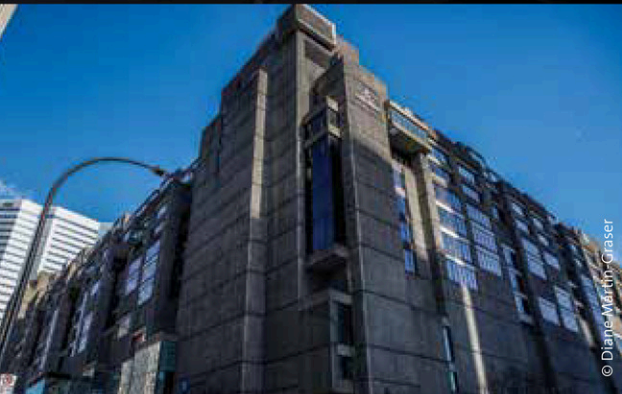
par **Mario**, camelot pour L'itinéraire

À propos de Mario

Venu tout droit de sa Montérégie natale, Mario fait connaître aujourd'hui L'itinéraire au cœur de l'effervescence montréalaise. Devenir camelot est une alternative qu'un ami lui a conseillée il y a trois ans. Il trouve cela gratifiant de voir s'afficher des sourires sur les visages qui lui sont familiers. Habitué des longs couloirs du métro McGill en semaine, Mario refait surface au coin de Sainte-Catherine et Union toutes les fins de semaine. Fidèle à son poste, on le voit interpeller ses clients habituels « regardez, ce mois-ci j'ai une entrevue dans le numéro, lisez-la ! » s'écrie-t-il. Son aisance relationnelle a permis de tisser des liens avec les usagers du métro qui sont devenus, au fil du temps, des lecteurs assidus du magazine. Mario connaît le coin comme sa poche et évoque des lieux remarquables de son quartier achalandé, hiver comme été. Un parc historique, un musée emblématique et une place monumentale, voilà un bon programme pour ceux et celles qui ne connaissent pas encore tous les recoins de Ville-Marie.

Place Bonaventure

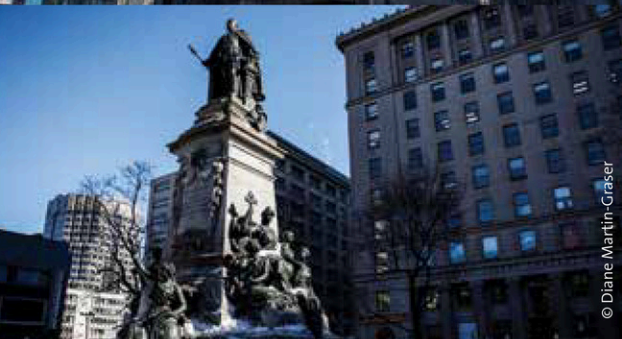
Tout comme l'exposition universelle, ce carrefour colossal fait partie des projets marquants développés dans les années 1960. Reliée à la ville souterraine, la Place Bonaventure est un bâtiment emblématique de l'arrondissement de Ville-Marie. Sa forme géométrique s'ancre parfaitement au milieu du quartier des affaires. Chaque année, Mario et des millions de curieux franchissent les tourniquets des halls d'exposition, où sont organisés des salons événementiels, comme celui des animaux domestiques qu'il évoque avec enthousiasme. Dans le même périmètre, la patinoire Atrium est un de ses lieux de prédilection où il va admirer ceux qui profitent de la glace pour tenter des figures artistiques non imposées !



© Diane Martin-Graser

Square Phillips

Lorsque notre camelot bat le pavé sur Sainte-Catherine, il prend le temps de s'arrêter dans le square Phillips. Face à La Baie d'Hudson, on ne peut manquer ce petit espace urbain aménagé en 1844. Les statues allégoriques sculptées par Louis-Philippe Hébert trônent au milieu du parc. Au sommet du monument, Édouard VII, dit « le Pacificateur » et héritier de la Couronne britannique, donne du relief à l'ensemble. Un petit coin d'histoire dans lequel les aiguilles de notre montre sont suspendues, juste l'instant de grignoter son menu sur le pouce et d'écouter le brouhaha ambiant.



© Diane Martin-Graser

Musée Grévin

Ce concept français du XIX^e siècle s'exporte à Montréal en 2013 pour y présenter plus de 125 personnages de cire répartis au 5^e étage du Centre Eaton. Au fur et à mesure de notre parcours, on découvre sur 22 000 pi² des thématiques qui ont constitué l'identité du Québec. Les célébrités locales et les saisons demeurent les attractions touristiques très appréciées du public. La salle nommée Le Temple des sports est la préférée de Mario. Pourquoi ? Maurice Richard, son idole, est exposé au rang des champions juste en face de Robert Charlebois. Surnommé la Comète, ce joueur de hockey québécois est resté dans la mémoire collective en faisant les heures fastes des Canadiens dans les années 1950.



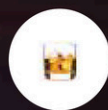
© Diane Martin-Graser

Regard sur un quartier est un publi-reportage commandité par l'arrondissement de Ville-Marie, avec la collaboration de Diane Martin-Graser (texte et photos).

POUR UN MEILLEUR SOMMEIL BOIRE BIEN, C'EST MIEUX



Il y a plusieurs bénéfices à respecter les limites d'alcool recommandées. On contrôle mieux son poids. On se sent plus énergique et plus en forme. Le sommeil est plus réparateur et on n'a plus jamais la gueule de bois. Décidément, il y a trop d'avantages à la modération pour s'en priver.



Éduc  **alcool**

La modération a bien meilleur goût.

educalcool.qc.ca/benefices