
Les écrans et les jeunes : les grandes lignes du rapport de la Commission spéciale

Analyse et rédaction

Félix Bélanger
Audrey Houle
Service de la recherche

19 juin 2025

Mise en contexte

Le 6 juin 2024, les membres de l'Assemblée nationale du Québec ont adopté à l'unanimité une motion créant la **Commission spéciale sur les impacts des écrans et des réseaux sociaux sur la santé et le développement des jeunes**. Par cette motion, les parlementaires exprimaient leur volonté de tenir une réflexion collective sur la place des écrans dans nos vies et les enjeux qui s'y rattachent.

La Commission spéciale se composait de douze parlementaires issus de toutes les formations politiques représentées à l'Assemblée nationale. Dans le cadre de son mandat, elle a eu à se pencher sur plusieurs sujets dont :

- le temps d'écran chez les jeunes;
- les mesures d'encadrement des écrans, notamment à l'école et sur le Web, y compris l'accès aux outils numériques d'apprentissage;
- l'accès aux réseaux sociaux, y compris via les jeux vidéo;
- la cyberintimidation, y compris le partage de matériel sexuellement explicite;
- l'accès des mineurs à la pornographie sur le Web;
- les mécanismes visant à créer une dépendance utilisés par certaines applications;
- la publicité destinée aux enfants sur les plateformes et les applications.

Au terme de 30 séances de travail réunissant ses 12 membres, la Commission spéciale a déposé son [rapport final](#) contenant 56 recommandations le 29 mai dernier à l'Assemblée nationale.

Cette note offre une synthèse du rapport final. La première section fait état des travaux de la Commission spéciale. Elle brosse un portrait des consultations qu'elle a menées. La seconde section traite des principales recommandations publiées dans son rapport. Elle se divise en six grands thèmes : la prévention et la sensibilisation, les écrans à l'école, les réseaux sociaux, les jeux vidéo, la publicité destinée aux jeunes et, enfin, l'accès des personnes mineures à la pornographie.

Les travaux de la Commission spéciale

Dans le cadre de son mandat, la Commission a mené de vastes consultations en vue d'obtenir le point de vue de spécialistes, des citoyennes et citoyens et surtout des jeunes eux-mêmes. Dans un premier temps, la Commission a organisé des **consultations particulières et des auditions publiques** en vue d'entendre des spécialistes et des organismes concernés par la question du temps d'écran et des réseaux sociaux chez les jeunes. La première phase d'auditions publiques s'est tenue du 12 au 26 septembre 2024. Une deuxième ronde de consultations a eu lieu du 30 janvier au 5 février 2025.

Au total, les membres de la Commission ont entendu 66 personnes et organisations. Afin d'obtenir un portrait complet des questions à l'étude, la Commission a notamment invité des enseignantes et enseignants, des médecins, des psychologues, des psychiatres, des juristes, des spécialistes de la sécurité informatique, ainsi que de nombreux groupes et organismes concernés par les effets des écrans et des réseaux sociaux sur la santé et le développement des jeunes.

Dans le cadre de leur mandat, les membres de la Commission voulaient aussi entendre les jeunes sur des questions qui les concernent directement. C'est pour cette raison que la Commission a procédé à une **tournée des écoles** en novembre 2024. Les députées et députés sont allés à la rencontre de jeunes de six régions du Québec. Ils ont eu l'occasion de visiter 17 écoles primaires et secondaires et de discuter avec plus de 500 élèves. Afin d'obtenir des points de vue diversifiés, la Commission spéciale s'est déplacée dans un vaste éventail d'écoles :

- publiques et privées;
- francophones et anglophones;
- ayant des indices de défavorisation variés;
- situées en milieu rural et urbain;
- située dans une communauté autochtone.

Pendant cette tournée, les parlementaires ont eu l'occasion d'échanger avec les élèves sur une foule de sujets qui les concernent. L'âge requis pour s'inscrire aux réseaux sociaux, la place des écrans en classe et à l'école, les jeux vidéo, les règles d'utilisation du cellulaire à la maison et la cyberintimidation font partie des questions sur lesquelles les élèves se sont prononcés.

Enfin, la Commission a mené une **consultation en ligne** afin d'offrir l'occasion aux citoyennes et citoyens de se prononcer sur les questions qui se trouvent au cœur de son mandat. La consultation s'est déroulée du 31 octobre 2024 au 31 janvier 2024. Au total, 7075 personnes ont répondu à l'ensemble des questions, établissant un record de participation pour une consultation menée par l'Assemblée nationale. Parmi les répondantes et répondants, 21 % sont âgés de 14 à 17 ans. En outre, 52 % des personnes ont indiqué être parents et 28 % ont mentionné travailler dans le domaine de l'éducation.



Dans le cadre de la consultation, les citoyennes et citoyens étaient invités à se prononcer sur leur propre rapport aux écrans, mais aussi sur des pistes de solution visant à mieux encadrer les écrans et les plateformes numériques. Parmi les personnes ayant répondu au questionnaire :

- 93 % sont d'avis que les géants du Web comme Facebook, Instagram, Snapchat et TikTok devraient mieux protéger les renseignements personnels des jeunes;
- 90 % sont d'accord avec l'idée de mettre en place un âge minimal pour s'inscrire et accéder aux réseaux sociaux;
- 74 % estiment que les microtransactions devraient être interdites dans les jeux vidéo;
- 61 % considèrent que les cellulaires devraient être interdits dans les écoles, y compris dans les corridors et la cour.

Dans l'ensemble, ces travaux ont permis aux membres de la Commission d'évaluer les différents enjeux entourant les effets des écrans sur la santé et le développement des jeunes. Ces échanges, parfois contradictoires, ont nourri leur réflexion et ont mené à la rédaction du rapport final.

Le rapport de la Commission spéciale

Les membres de la Commission spéciale ont formulé 56 recommandations dans leur rapport. Elles mobilisent plusieurs axes d'intervention, dont la prévention, la sensibilisation, l'éducation, l'encadrement légal et la coopération intergouvernementale.

D'emblée, les membres de la Commission spéciale font un constat dans leur rapport : le temps d'écran doit faire l'objet d'une analyse nuancée. Tous les écrans ne sont pas « bons » ou « mauvais » pour les jeunes. Il faut tenir compte de différents paramètres pour mieux comprendre le phénomène. Le contexte d'utilisation, le type d'usage, le contenu consommé, le type d'appareil utilisé et les caractéristiques individuelles des personnes, tant seuls que combinés, font varier les effets des écrans sur la santé et le développement des jeunes. Par exemple, le fait d'écouter un film en famille n'aura pas la même incidence que de passer du temps seul à l'ordinateur à défiler du contenu sur les réseaux sociaux. De même, les caractéristiques individuelles comme l'âge, le sexe, la maturité, la personnalité ou la vulnérabilité de la personne feront varier les effets du temps d'écran.

Considérant les effets variables du temps d'écran en fonction de l'âge des jeunes, la Commission recommande de formuler, de publier et de promouvoir des balises progressives sur le temps d'écran qui suivent les différents stades de développement des jeunes afin d'encadrer leur utilisation. Elle propose que l'Institut national de santé publique du Québec (INSPQ) soit mandaté pour produire ces balises de temps d'écran (recommandation 7).

De plus, la Commission recommande que le gouvernement du Québec mette en place une stratégie nationale d'information et de sensibilisation concernant les recommandations en matière d'utilisation des écrans afin d'encourager la population et tout particulièrement les parents à les respecter (recommandation 8). En effet, plusieurs personnes ont signalé en audition que les parents et les jeunes ne sont pas toujours au courant des bonnes pratiques en matière d'utilisation des écrans, d'où la nécessité de mieux faire connaître les recommandations en matière de temps d'écran.

La prévention et la sensibilisation

Dans son rapport, la Commission met de l'avant l'importance de sensibiliser les jeunes aux bonnes pratiques en matière d'utilisation des écrans, mais aussi de leur offrir des options attrayantes pour les remplacer. Les membres rapportent que, lorsque questionnés sur le sujet, les jeunes, tous âges confondus, répondent spontanément qu'ils préfèrent les activités sans écran. C'est pour cette raison que la Commission estime qu'ils doivent avoir accès à des alternatives concrètes et attrayantes pour les encourager à réduire leur temps d'écran.

La Commission recommande ainsi d'optimiser l'utilisation des infrastructures existantes, entre autres dans les municipalités et les centres de services scolaires, par exemple en éclairant les parcs en soirée et en utilisant les gymnases d'écoles (recommandation 1). Elle propose aussi de mieux soutenir les organismes de loisir, les fédérations sportives, les organismes multisports, les maisons des jeunes, les organismes communautaires Famille ainsi que les autres organismes jeunesse afin qu'ils offrent une diversité d'activités sans écran (recommandation 3).

Le rapport de la Commission fait état de la nécessité de mieux informer les parents sur la question du temps d'écran. Dans le cadre de la consultation en ligne, environ le quart (26 %) des parents ont indiqué ne pas disposer de suffisamment d'information concernant les risques et les effets liés aux écrans et aux réseaux sociaux. Ce constat rejoint d'ailleurs celui de plusieurs personnes et organismes entendus en auditions publiques, dont les associations de comités de parents qui ont plaidé pour bonifier l'offre de ressources à la disposition des parents. La Commission recommande donc de mettre en place une stratégie nationale d'information et de sensibilisation sur les recommandations en matière d'utilisation des écrans afin d'encourager la population et tout particulièrement les parents à les respecter (recommandation 8). Cette stratégie devrait notamment inciter les parents à :

- assurer leur exemplarité, notamment en matière de temps d'écran;
- éviter d'exposer les enfants aux écrans avant l'heure du coucher;
- proscrire les écrans dans les chambres;
- éviter l'utilisation systématique des écrans pour calmer ou distraire les enfants;
- éviter l'utilisation des écrans lors de moments familiaux (soupers, activités communes), même en arrière-plan;
- prendre conscience des risques liés à l'ouverture d'un compte sur les réseaux sociaux pour leurs enfants (recommandation 9).

La Commission recommande aussi d'intégrer des contenus portant sur l'usage des écrans, en fonction de l'âge des enfants, aux principales sources d'information destinées aux parents, telles que le guide *Mieux vivre* et les Services intégrés en périnatalité et pour la petite enfance (recommandation 11).

La Commission propose en outre de renforcer le travail de prévention et d'intervention fait par les organismes communautaires spécialisés en prévention et en dépendances dans les écoles du Québec (recommandation 15). Elle recommande aussi de poursuivre le déploiement de l'offre d'ateliers de prévention sur des thématiques spécifiques, comme la cyberdépendance, la cyberintimidation, la sextorsion, les jeux vidéo et les réseaux sociaux (recommandation 16). Le rapport fait valoir que ces ateliers et les autres



services offerts par les organismes sont indispensables, car ils encouragent une saine utilisation des écrans. Ils aident les jeunes à développer leur sens critique et à acquérir de bons réflexes lorsqu'ils naviguent en ligne.

Les écrans à l'école

Au mois d'avril 2025, la Commission spéciale a déposé un [rapport intérimaire](#) portant sur **l'usage des cellulaires et des appareils mobiles individuels dans les écoles** du Québec. Ce rapport comprend une recommandation, soit l'interdiction, dès la rentrée scolaire 2025-2026, des cellulaires, des écouteurs et autres appareils mobiles personnels dans l'ensemble des écoles primaires et secondaires jusqu'à la fin des cours, y compris sur le terrain de l'école. La Commission souhaitait d'ailleurs présenter cette recommandation de façon anticipée, afin de laisser le temps aux établissements scolaires d'établir les modalités d'application de cette mesure.

La Commission fait valoir que la socialisation est au cœur de la mission de l'école québécoise. Or, certains jeunes et membres des équipes-écoles ont indiqué que les cellulaires constituent une barrière aux interactions entre les élèves. En ce sens, la Commission précise que l'interdiction des appareils mobiles sur l'ensemble du territoire des établissements scolaires pendant les heures de classe est de nature à favoriser la socialisation des jeunes.

À la suite de la publication du rapport intérimaire, le 1^{er} mai 2025, le ministre de l'Éducation, Bernard Drainville, a annoncé qu'il allait de l'avant avec l'interdiction du cellulaire sur tout le terrain de l'école, y compris pendant les pauses et le dîner. Cette mesure entrera en vigueur dès la rentrée scolaire 2025-2026. Le ministre a également annoncé que certaines exceptions demeureront, notamment pour des raisons pédagogiques ou de santé ou encore pour les élèves ayant des besoins particuliers¹.

Dans son rapport final, la Commission a formulé des recommandations concernant l'utilisation des **outils numériques éducatifs** en classe. D'emblée, elle rapporte que l'encadrement des écrans varie d'une école et d'un organisme scolaire à l'autre. Aucune loi ni règlement n'encadre la place des écrans dans les salles de classe. L'encadrement se compose plutôt d'un ensemble de directives et de politiques qui laissent aux écoles et au personnel scolaire une grande autonomie sur l'usage qu'ils souhaitent faire des écrans. Au terme de ses travaux, la Commission en arrive à la conclusion que les outils numériques devraient faire l'objet d'un certain encadrement et être réservés aux usages pédagogiques. En conséquence, elle recommande de restreindre l'utilisation des outils numériques en classe à des fins pédagogiques, en s'assurant de répondre à des objectifs éducatifs clairs (recommandation 19).

La Commission juge en outre nécessaire d'établir des lignes directrices cohérentes et harmonisées sur l'usage des outils numériques éducatifs. Elles devraient s'appuyer sur les meilleures pratiques et sur des résultats validés par la recherche. Les membres de la Commission proposent ainsi que le ministère de l'Éducation, en collaboration avec des acteurs-clés comme l'Institut national d'excellence en éducation, élabore et mette à jour des lignes directrices claires sur l'utilisation pédagogique de ces outils (recommandation 20).

Le rapport traite aussi des « **écrans récompenses** ». Cette expression réfère à un usage récréatif des écrans utilisés pour récompenser ou divertir les élèves, par exemple écouter un film le vendredi après-midi ou jouer à la tablette à la suite d'un bon comportement. À la lumière des témoignages reçus en auditions publiques,

¹ Cabinet du ministre de l'Éducation, « [Respect et civisme : le ministre Drainville fixe des règles claires pour toutes les écoles du Québec](#) », communiqué de presse, 1^{er} mai 2025.



il ressort que les « écrans récompenses » soulèvent beaucoup de questions et qu'ils devraient faire l'objet d'un encadrement plus strict, voire être limités ou évités en milieu scolaire. Ainsi, la Commission recommande aux écoles d'éviter l'utilisation des écrans à titre de récompenses dans les établissements primaires et secondaires du Québec. Elle suggère que les écoles privilégient des options favorisant le bien-être des élèves, telles que l'activité physique, la lecture et les interactions sociales (recommandation 30).

Concernant la place des écrans à l'école, la Commission s'est aussi penchée sur les **programmes de sport électronique** offerts par quelques établissements scolaires. Des témoins entendus par la Commission mentionnent que l'introduction de ces programmes présente des avantages, mais aussi quelques risques. D'un côté, ils peuvent être une véritable source de motivation scolaire pour les amatrices et amateurs de jeux vidéo. De l'autre, la pratique du sport électronique tend à faire augmenter le temps d'écran des jeunes. Or, l'augmentation du temps d'écran des joueurs et des joueuses peut entraîner des effets négatifs pour leur santé physique et psychologique.

Afin de permettre aux élèves inscrits à ces programmes de tirer un maximum de bénéfices, la Commission estime qu'ils devraient être encadrés rigoureusement et s'appuyer sur des objectifs pédagogiques clairs. Elle recommande notamment que ces programmes en milieu scolaire intègrent des mesures de prévention et de sensibilisation aux enjeux liés à l'augmentation du temps d'écran, à la cyberdépendance, à la performance et à la santé globale (recommandation 34).

Les réseaux sociaux

Un autre sujet qui se trouvait au cœur du mandat de la Commission spéciale est celui des réseaux sociaux. Bien qu'ils facilitent la communication et offrent plusieurs avantages, les réseaux sociaux comportent aussi leur lot de risques. On peut penser aux mécanismes employés par les plateformes pour capter et maintenir l'attention, aux effets sur la santé psychologique ou encore à la cyberintimidation.

Dans le cadre des travaux de la Commission spéciale, plusieurs témoins, dont la Commission d'accès à l'information (CAI) et l'Office de la protection du consommateur (OPC), ont abordé la question de la protection des jeunes sur les réseaux sociaux à travers le prisme de la **protection des renseignements personnels**. Les jeunes utilisent les réseaux sociaux à différentes fins. Ils échangent entre eux, créent du contenu, visionnent des vidéos et plus encore. L'ensemble de ces activités laisse des traces en ligne. Elles représentent une mine d'or pour les plateformes. Dans ce modèle de l'économie de l'attention, les jeunes sont à la fois des consommateurs et des produits. Ils utilisent gratuitement les plateformes et, en contrepartie, ils partagent des renseignements sur leurs habitudes de vie. Selon la CAI, les entreprises de réseaux sociaux capitalisent sur la valorisation et la revente de ces renseignements. Ils représentent un intérêt commercial majeur pour les plateformes numériques puisqu'ils permettent d'améliorer leurs services et de renforcer leurs mécanismes persuasifs, comme les recommandations de contenu et les notifications.

Afin de remédier à cette situation et de mieux protéger les jeunes, la Commission recommande d'interdire la vente ou toute autre forme d'aliénation de renseignements personnels et d'interdire le profilage, par l'intermédiaire de publicités ciblées, des mineurs de moins de 14 ans (recommandation 38). Elle recommande aussi que le gouvernement prévoie la mise à jour des lois applicables afin que les plateformes numériques tiennent compte des risques pour la santé physique et mentale des personnes mineures lorsque leurs produits sont conçus principalement pour l'usage des mineurs ou sont utilisés de manière prépondérante par ceux-ci (recommandation 41). Le gouvernement pourrait par exemple exiger que les plateformes numériques :

- Respectent les principes de la vie privée dès la conception;
- Adoptent des mécanismes de modération efficaces pour signaler ou bloquer les contenus violents, haineux, sexuels ou inappropriés;
- Adoptent des pratiques de sécurité vérifiables de leurs mécanismes de collecte de données des mineurs;
- Adoptent des mesures contrant la désinformation, incluant celle véhiculée par l'intelligence artificielle;
- N'utilisent pas les types de design considérés comme étant des interfaces truquées;
- Mettent en garde contre les effets néfastes et rendent obligatoire l'affichage des ressources d'aide pour les jeunes afin d'y avoir un accès rapide.

La Commission fait une autre proposition phare, soit celle de mettre en place **un âge minimal pour s'inscrire et accéder aux réseaux sociaux** (recommandation 42). Elle fait valoir que cette mesure constitue un levier qui peut contribuer à la protection des jeunes en ligne, en particulier des enfants. L'âge minimal proposé est de 14 ans. Il a été retenu, car il est en cohérence avec le cadre légal québécois et les autres seuils d'âge applicables aux personnes mineures. Par exemple, au Québec, il faut avoir 14 ans pour consentir aux soins requis par l'état de santé², 14 ans pour faire une demande de changement de nom³, 14 ans pour travailler (sauf quelques exceptions)⁴ et 14 ans pour consentir à la collecte de renseignements personnels⁵.

Afin de faire en sorte que seules les personnes ayant atteint l'âge minimal parviennent à s'inscrire aux réseaux sociaux, les membres de la Commission invitent le gouvernement du Québec à mener des travaux d'analyse sur les mécanismes de vérification de l'âge (recommandation 44). Ces mécanismes peuvent entraîner de nombreux défis en matière de faisabilité, d'applicabilité et de protection des renseignements personnels.

La Commission recommande aussi que le gouvernement du Québec entame des travaux au sein des instances intergouvernementales et multilatérales desquelles il est membre afin d'inciter l'adoption d'une réglementation des plateformes numériques à l'échelle internationale et en droit interne qui est fondée sur une approche globale (recommandation 45).

Les jeux vidéo

Depuis quelques années, l'industrie du jeu vidéo s'est progressivement transformée pour adopter un modèle de services plutôt qu'un modèle basé sur la vente d'un produit tel qu'une cartouche ou un disque de jeu. Pour plusieurs acteurs de l'industrie, leurs revenus ne reposent plus uniquement sur la vente du jeu, mais plutôt sur la multiplication des achats par les joueurs et les joueuses à même le jeu. Ces achats prennent plusieurs formes comme des extensions et des microtransactions. Ils permettent de débloquent du contenu supplémentaire comme de la monnaie virtuelle et de nouvelles fonctionnalités du jeu. Les lots aléatoires sont une sorte de microtransactions que l'on trouve dans les jeux vidéo. Ils permettent d'acquérir

² [Code civil du Québec](#), RLRQ c. CCQ-1991, art. 14.

³ *Ibid.*, art 56.2 et 60.

⁴ [Loi sur les normes du travail](#), RLRQ c. N.-1.1, art. 84.3.

⁵ [Loi sur la protection des renseignements personnels dans le secteur privé](#), RLRQ c. P-39.1, art. 4.1.

de façon aléatoire, en échange d'argent réel ou de la monnaie du jeu, des récompenses virtuelles dont la nature n'est révélée qu'après l'achat.

Au cours des travaux de la Commission spéciale, des intervenantes et intervenants ont exprimé leurs inquiétudes face aux lots aléatoires et aux microtransactions, étant donné leurs effets négatifs sur les jeunes. Le rapport fait notamment état d'un élève qui a déclaré avoir dépensé de 700 \$ à 1000 \$ dans le jeu Fortnite depuis la pandémie. Considérant les préoccupations soulevées par ces mécaniques, la Commission recommande que les lots aléatoires payants et les microtransactions soient interdits dans les jeux vidéo s'adressant aux mineurs (recommandation 49).

La publicité destinée aux jeunes

En matière de publicité, la Commission rappelle que le Québec fait office de précurseur dans la protection des jeunes. Depuis 1978, la *Loi sur la protection du consommateur* interdit la publicité commerciale destinée aux enfants de moins de 13 ans⁶. L'interdiction est générale et indifférente du support utilisé. Elle s'applique autant aux publicités imprimées qu'aux diffusions à la radio, à la télévision, sur les réseaux sociaux ou dans les jeux vidéo.

Pendant, des pratiques contemporaines soulèvent de nouvelles questions au regard de la Loi. C'est notamment le cas du marketing d'influence. Omniprésent sur les réseaux sociaux, le marketing d'influence se manifeste sous différentes formes. Il peut s'agir d'une collaboration commerciale entre un individu et une entreprise. Il peut aussi se décliner sous forme de recommandations ou de comportements de la part d'une personne dont la notoriété est reconnue sur les réseaux sociaux (influenceur ou influenceuse).

Afin d'aider les internautes à mieux discerner ce qui correspond à de la publicité, la Commission recommande que le gouvernement mène des travaux d'analyse pour améliorer les obligations en matière de divulgation de contenu publicitaire en ligne, par exemple dans le cadre du marketing d'influence, ainsi que concernant l'intégration et l'efficacité de mots clés ou d'indicateurs appropriés (recommandation 50). Elle recommande également au gouvernement de mener des travaux en vue de définir et de mieux encadrer le travail des influenceurs et des influenceuses (recommandation 53).

L'accès des personnes mineures à la pornographie

Dans leur rapport, les membres de la Commission abordent aussi l'accès des personnes mineures à la pornographie en ligne. Au Canada, un tiers (32 %) des jeunes a été exposé à du contenu pornographique en ligne sans en avoir effectué la recherche. La plupart des jeunes avaient entre 9 et 13 ans lorsqu'ils en ont vu pour la première fois⁷.

La Commission reconnaît que de restreindre l'accès des jeunes aux sites pour adultes représente un défi de taille. En effet, comme l'ont soulevé des spécialistes, la mise en place de mécanismes de vérification de l'âge peut poser des risques en matière de protection des renseignements personnels. C'est pour cette raison que la Commission invite le gouvernement du Québec à collaborer avec ses partenaires à ce sujet. D'une part, elle recommande que le gouvernement se coordonne avec le gouvernement fédéral et les autres États fédérés pour imposer aux plateformes diffusant du contenu sexuellement explicite la mise en place de mécanismes de vérification de l'âge fiables, non contournables et respectueux de la vie privée

⁶ *Loi sur la protection du consommateur*, RLRQ c. P-40.1, art. 248-249.

⁷ Kara Brisson-Boivin et Samantha McAleese, « *Jeunes Canadiens dans un monde branché, Phase IV : Le contenu préjudiciable et malaisant en ligne* », Ottawa, HabiloMédias, 2022, p. 15-16.



(recommandation 54). D'autre part, elle recommande que le gouvernement entame des travaux au sein des instances intergouvernementales et multilatérales desquelles il est membre afin de promouvoir une approche coordonnée et à long terme visant à restreindre efficacement l'accès des mineurs aux matériels sexuellement explicites en ligne (recommandation 55).

Conditions d'utilisation

La Bibliothèque ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui est faite du document transmis. Rien dans ce document ne peut être interprété comme un avis de la Bibliothèque. Le résultat de la recherche est préparé uniquement à partir de sources du domaine public. La Bibliothèque assure la confidentialité des personnes requérantes, mais ne garantit pas l'exclusivité des travaux produits. En effet, il lui arrive de réutiliser les résultats de ses recherches afin de répondre à d'autres demandes ou pour alimenter ses publications institutionnelles, accessibles à toutes et à tous.

ISBN 978-2-555-01464-0

Dépôt légal, Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2025