



FONDATION DES
GARDIENS VIRTUELS

RAPPORT D'ACTIVITÉ



20 25

SOMMAIRE



01

Mot de la direction

02

Notre mission

03

Nos valeurs

04

Notre équipe

05

Travailleur.e.s de rue numériques

06

Nos chiffres clé (TRN)

07

Nos projets supportés

08

Formations, ateliers et conférences

09

Activités, recherche et formation

10

Vie associative

11

Table d'Actions Collaboratives Jeunesse Connectée (TACJC)

12

LAN JDL 2025

13

NO RESET 2025

14

Tournoi Inter-CJE 2025

15

Guide de prévention du suicide pour les gamers

16

Partenaires et collaborations

17

Nos plans d'avenir

18

Remerciements et contact

MOT DE LA DIRECTION



Bonjour à vous,

Je souhaite d'abord remercier toutes les personnes qui contribuent à la mission de la Fondation : notre équipe, nos bénévoles, nos partenaires et nos donateurs. Votre soutien permet à la Fondation de poursuivre son travail et de continuer à rejoindre des jeunes là où ils se trouvent aujourd'hui.

En 2025, nous avons poursuivi le développement de nos initiatives tout en consolidant les bases de notre organisation. Le programme de Travailleurs de rue numériques (TRN) continue de démontrer sa pertinence. Nos intervenants sont présents directement dans les espaces numériques fréquentés par les jeunes afin d'offrir de l'écoute, du soutien et de l'orientation lorsque nécessaire.

Au cours de l'année, la Fondation a également poursuivi ses collaborations avec différents acteurs des milieux communautaires, institutionnels et de recherche afin de mieux comprendre les réalités liées aux écrans et au numérique.

Le travail se poursuit, mais les bases sont bien en place. Merci de soutenir cette mission.

Cordialement,



La Fondation continue de bâtir une présence humaine là où les jeunes vivent désormais une grande partie de leur réalité : en ligne.

Patrick Pigeon
Directeur général



NOTRE MISSION

Depuis 2018, la Fondation des Gardiens virtuels (FGV) œuvre à transformer les plateformes numériques, telles que Twitch et Discord, en espaces de soutien et d'intervention psychosociale préventive.

À travers des projets novateurs, notre organisme a contribué à répondre concrètement aux enjeux croissants de détresse psychologique et d'isolement social, en proposant des solutions ancrées dans les réalités numériques de notre époque.



Mission : Être une balise sur Internet pour les personnes en détresse et promouvoir l'utilisation responsable du numérique.

Statut : Organisation à but non lucratif de type œuvre de bienfaisance (organisme de bienfaisance – #77501 0689 RR00001)



NOS VALEURS

À la FGV, l'expertise ne se limite pas à une spécialité. Elle naît à l'intersection du psychosocial, du numérique et des communautés. Elle se construit dans l'écoute, la présence et la capacité à intervenir là où les repères traditionnels n'existent pas toujours.



01 — Éthique

Nous nous engageons à promouvoir et à maintenir les standards les plus élevés d'intégrité et de transparence dans le monde numérique. Cela signifie que nous valorisons la confidentialité, le respect et la dignité de chaque individu. Nos initiatives sont guidées par des principes éthiques stricts qui garantissent la protection des droits et des données de tous nos bénéficiaires.



02 — Éducation

Nous croyons fermement que la connaissance est la meilleure arme contre les dangers du monde numérique. C'est pourquoi nous investissons dans des programmes éducatifs qui visent à sensibiliser et à former les jeunes, les parents et les professionnels aux bonnes pratiques en matière de cybersécurité et de citoyenneté numérique.



03 — Prévention

Nous œuvrons pour anticiper et prévenir les risques associés à l'utilisation d'internet et des technologies numériques. Grâce à nos campagnes de sensibilisation, nos recherches et nos partenariats, nous identifions les menaces potentielles et développons des stratégies pour les contrer. Notre objectif est de créer un environnement numérique plus sûr pour tous, en agissant en amont des problèmes avant qu'ils ne surviennent.

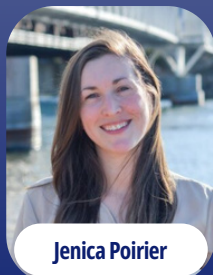


NOTRE ÉQUIPE DE GESTION



Patrick Pigeon

DIRECTEUR
GÉNÉRAL



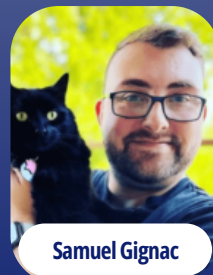
Jenica Poirier

DIRECTRICE
ADJOINTE



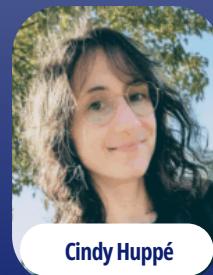
François Savard

PRATICIEN-
CHERCHEUR



Samuel Gignac

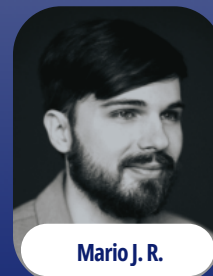
PORTE-PAROLE,
SUPERVISEUR



Cindy Huppé

COORDONNATRICE

Notre équipe rassemble des profils issus de la santé mentale, de l'intervention psychosociale, de la recherche, de la communication, de la technologie et des cultures numériques. Certain-e-s viennent du milieu communautaire, d'autres du jeu vidéo ou du sport électronique. Tous et toutes partagent une même posture : être là, au bon moment, dans le bon langage.



Mario J. R.

RESPONSABLE BALADO
"ÉQUILIBRE NUMÉRIQUE"

NOTRE CONSEIL D'ADMINISTRATION



François Savard

PRÉSIDENT-
FONDATEUR



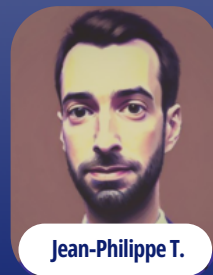
Jenica Poirier

SECRÉTAIRE



Patrick R. E.

TRÉSORIER



Jean-Philippe T.

ADMINISTRATEUR



Stéphanie Y.

ADMINISTRATRICE

Le conseil d'administration de la FGV est formé de 5 membres, dont 3 administrateurs qui sont présents depuis le début de la vie de l'organisation.



NOS TRAVAILLEUR.E.S DE RUE NUMÉRIQUES (TRN)

Les Travailleur.e.s de Rue Numériques (TRN) sont des professionnel.le.s formé.e.s et encadré.e.s par la Fondation des Gardiens virtuels (FGV). Ils utilisent les plateformes numériques telles que Twitch.TV pour offrir un soutien confidentiel et individualisé aux jeunes. C'est un service offert gratuitement.



Angelfire_44



Gara1773



LadyBlue_25



Laraplapla



LunarXPaws



MadamePeacock



MiphaMTL



NicoRobin



Tapitas1



En partenariat avec :

Québec 



Nos chiffres clé



TRN

TRAVAILLEURS DE
RUE NUMÉRIQUES



Les interventions traitent de problématiques complexes, allant de la détresse psychologique à l'isolement social, avec une présence marquée auprès de la communauté LGBTQ+.

1888

Interventions directes totales

419

Interventions reliées à la
détresse et idéations suicidaires

265

Interventions reliées à
l'isolement social

285

Interventions reliées à la santé
mentale

Profil usagers

- 64% ont entre 25 et 34 ans
- 25% issus de la communauté LGBTQ+
- Portée significative dans les Laurentides, Lanaudière la Montérégie (38,5 %)

Faits saillants

- 95% des interventions sur Twitch
- 163 interventions en moyenne par TRN / an
- 60 chaînes de diffuseurs couvertes

En partenariat avec :

Québec



06

NOS PROJETS SUPPORTÉS

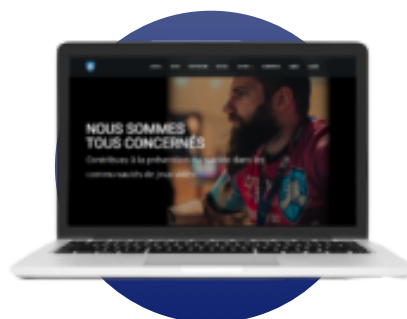


PROGRAMME DE TRAVAILLEUR.E.S DE RUE NUMÉRIQUE (TRN)

Le programme des travailleur·euse·s de rue numériques (TRN) offre une présence humaine, professionnelle et sécurisante au sein des espaces numériques fréquentés par diverses communautés. Des intervenant·e·s qualifié·e·s y assurent écoute, soutien et accompagnement en ligne, tout en orientant les personnes vers les ressources appropriées lorsque nécessaire.

GUIDE DE PRÉVENTION DU SUICIDE POUR LES GAMERS

Le guide « Contribuez à la prévention du suicide dans les communautés de jeux vidéo » est une ressource gratuite dont la première version écrite en 2017 a fortement inspirée la création de la Fondation des Gardiens virtuels.



LAN JDL

Le Lan JDL est un rassemblement emblématique de la communauté gamer québécoise depuis 2016. Né de l'initiative des joueur·euse·s eux-mêmes, l'événement a su croître et gagner en notoriété au fil des ans pour devenir un incontournable de la scène vidéoludique au Québec. Aujourd'hui, l'événement héberge aussi le Stream-O-Thon.

NO RESET

NoReset est une association de speedrunning qui vise à développer la scène locale et à aider de nombreuses organisations caritatives en organisant des marathons de speedrun et d'autres événements liés aux jeux vidéo.



TABLE D'ACTION COLLABORATIVE DES JEUNES CONNECTÉS (TACJC)

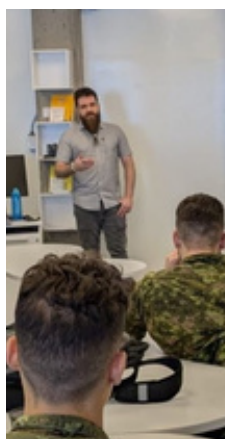
Une initiative conjointe de la Fondation des Gardiens virtuels (FGV), le Réseau Alternatif et Communautaire des Organismes (RACOR), le Mouvement Jeunes et santé mentale (MJSM) et l'Association canadienne pour la santé mentale (ACSM) Filiale de Montréal, vise à apporter des solutions concrètes aux enjeux des jeunes dans le numériques.



FORMATIONS, ATELIERS & CONFÉRENCES

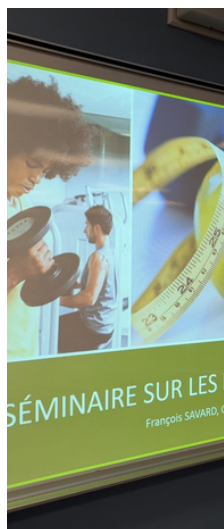
En aperçu

Plus de 20 activités de la Fondation sous forme de formations, d'ateliers et de conférences.



FÉVRIER 2025

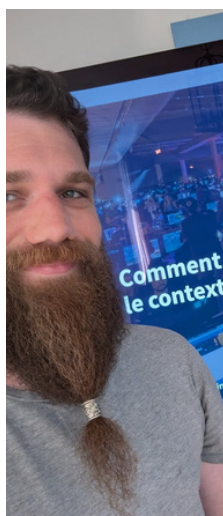
Comment concilier carrière militaire et jeux vidéo?
CMRSJ, Février 2025



MARS 2025

Comment bien accompagner les jeunes « gamers » ?
UQTR, Mars 2025

Séminaire sur les habitudes de vie
UQAM, Mars 2025



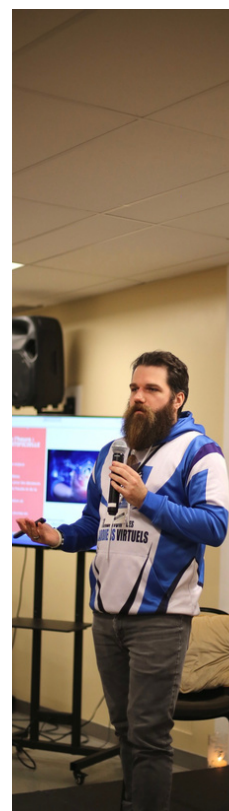
JUIN 2025

Comment développer son « Safe world » dans le contexte de nos pratiques numériques ?
Symposium international multidisciplinaire Suisse, Juin 2025



OCTOBRE 2025

Formation personnalisée en lien au serveur Discord du Mouvement Jeunes et santé mentale
MJSJ, Octobre 2025



NOVEMBRE 2025

Et si la violence était perçue comme un enjeu de santé publique ?
Éduconnexion, Novembre 2025



ACTIVITÉS DE SENSIBILISATION, RECHERCHE ET FORMATION

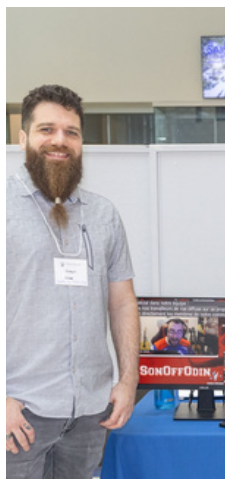
En aperçu

Participation à plus de 60 activités de sensibilisation et autres formes de transfert des connaissances: kiosque, prise de parole dans des événements, participation à des podcast, participation à des tables de consultation, entrevue médiatique, etc.



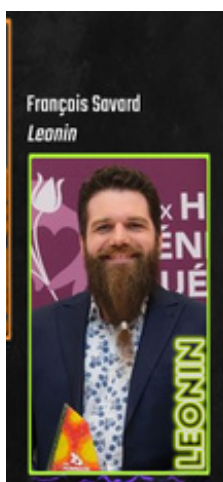
MARS 2025

*Participation au podcast de « Calme Toi, les OBNL changent le monde » avec Ahmed Abidat
Mars 2025*



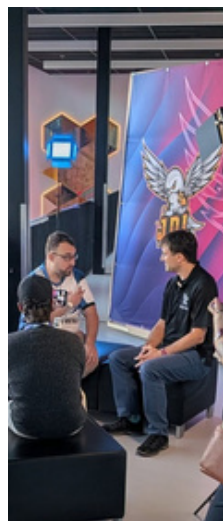
MAI 2025

*Kiosque au Colloque de l'Observatoire pour l'éducation et la santé des enfants
Mai 2025*



JUIN 2025

*Le esport et les écrans dans les écoles secondaires
Évènement en direct sur Twitch, en partenariat avec Guillaume "Firefoxz" Larivière (diffuseur)
Juin 2025*



OCTOBRE 2025

*Entrevue en direct du LAN JDL avec la FQSE
LAN JDL, Octobre 2025*



DÉCEMBRE 2025

*Kiosque à la Journée annuelle en santé mentale numérique (JASMN)
CETI-SMDI, Décembre 2025*

1^{er} prix kiosque coup de coeur du public (2^{ième} année consécutive)





VIE ASSOCIATIVE

L'année 2025 a été marquée par la résilience et l'adaptabilité de la FGV. Dans un contexte économique mouvant, l'organisation a su maintenir une gouvernance agile, permettant de traverser les périodes de fluctuation tout en assurant les services.

11

Rencontres du
conseil
d'administration

6

Rencontres du
comité de
gouvernance

1

Assemblée
générale annuelle

La FGV est fière de compter sur plus d'une centaine de personnes s'impliquant bénévolement à divers niveaux pour la réussite de notre mission : promotion, levée de fonds, soutien technique, etc. De plus, à travers les années, nous nous sommes fait un point d'honneur d'être à l'écoute et attentif aux besoins et suggestions de la communauté. La mise en place du programme des TRN en est un bel exemple. La FGV est facilement joignable via son site web, ses médias sociaux, par courriel, les membres du personnel ou même par notre serveur Discord.





TABLE D' ACTIONS COLLABORATIVES JEUNESSE CONNECTÉE (TACJC)

La TACJC incarne une approche collaborative et innovante visant à bâtir un environnement numérique plus sain, sécuritaire et humain pour la jeunesse québécoise.

La Table d'action collaborative des jeunes connectés (TACJC) est une initiative conjointe de la FGV, du Réseau Alternatif et Communautaire des Organismes (RACOR), du Mouvement Jeunes et santé mentale (MJSJ) et de l'Association canadienne pour la santé mentale - Filiale de Montréal (ACSM - Montréal).

Objectifs principaux

- Favoriser la collaboration intersectorielle
- Mettre les jeunes au centre des réflexions
- Consolider les efforts des acteurs jeunesse
- Développer des stratégies communes face aux enjeux numériques

Exemples de collaborations

Lors d'une rencontre, la TACJC a accueilli le Ludic Mind Studio de l'Université McGill, dirigé par la Dre Manuela Ferrari. Cette présentation a mis en lumière : The Road Ahead : un jeu sérieux de sensibilisation en santé mentale, une étude auprès de 800 jeunes joueurs québécois et une analyse des effets émotionnels et sociaux des streams de jeux vidéo.

Elle rassemble plus d'une dizaine d'organismes issus des milieux communautaire, éducatif et de la santé mentale afin de co-construire des solutions concrètes adaptées aux réalités numériques des jeunes de 14 à 25 ans.

**Autres
membres
fondateurs**

RACOR



Association canadienne
pour la santé mentale
Montréal





LAN JDL 2025

*Plus de **100 000 \$** amassés
pour la 10e édition du
Stream-O-Thon !*

Grâce à la mobilisation des participant·e·s du Stream-O-Thon 2025, un montant impressionnant de 100 126,69 \$ a été recueilli au profit du programme des Travailleur·euse·s de rue numériques (TRN).

Les fonds au Stream-O-Thon amassés permettent :

- D'assurer près de 2 500 heures de présence en ligne
- D'offrir un accompagnement individuel à environ 500 jeunes
- De maintenir un espace numérique bienveillant, humain et sécuritaire
- De renforcer notre capacité d'intervention dans les communautés en ligne

Chaque dollar recueilli se transforme en temps d'écoute, en soutien personnalisé et en accompagnement adapté à la réalité numérique des jeunes.





NO RESET 2025

La NoReset est une association de speedrunning qui contribue activement au développement de la scène vidéoludique locale tout en soutenant diverses causes sociales par l'organisation de marathons et d'événements caritatifs liés au jeu vidéo.

Reconnu comme le principal marathon de speedrunning au Canada, NoReset rassemble en moyenne plus de 20 000 participants et spectateurs à chaque édition. Diffusé en continu pendant trois jours, l'événement transforme la performance vidéoludique en levier d'impact social concret.

Chaque édition intègre un marathon de speedrunning diffusé en direct 24 heures sur 24, dont l'objectif est d'amasser des fonds afin de soutenir la santé mentale dans les communautés en ligne par l'entremise de la Fondation des Gardiens virtuels (FGV).

Grâce à cette mobilisation collective réunissant joueurs, créateurs et passionnés de tous horizons, des centaines d'interventions peuvent être financées chaque année auprès de streamers, joueurs et membres des communautés numériques.

Par son approche inclusive, accessible et bienveillante, NoReset contribue à promouvoir une culture du jeu vidéo axée sur la solidarité, la prévention et le mieux-être numérique, en cohérence directe avec la mission de la FGV pour un numérique humain.

**Leurs
partenaires**

burny
média

MEILLEUR
**ZONE JEUX
INDIE**
LOTO-QUEBEC

All Mad
PHOTOGRAPHIE



Techni-Productions
Sonorisation - Éclairage - Multimédia





TOURNOI PROVINCIAL INTER-CJE

2E ÉDITION

20 NOVEMBRE 2025 À 16H30



TOURNOI INTER-CJE 2025

Une belle démonstration de
l'innovation sociale en action.

Près de 400 jeunes de partout au Québec ont pris part à cette aventure unique, rassemblant près de 50 CJE dans 14 régions.

Le jeu comme levier :

- D'intervention
- De mobilisation
- De collaboration



1100 personnes connectées durant la soirée



Près de 400 jeunes et 50 CJE



Collaborateurs

RCJÉQ

RÉSEAU
DES CARREFOURS
JEUNESSE-EMPLOI
DU QUÉBEC



CRÉNEAU
CARREFOUR JEUNESSE



MRAR
Mouvement de la relève d'Amos-région



14



NOUS SOMMES TOUS CONCERNÉS

Contribuez à la prévention du suicide dans les

GUIDE DE PRÉVENTION DU SUICIDE POUR LES GAMERS

Une expertise issue du terrain pour un impact durable et une ressource fondatrice pour des communautés numériques plus sécuritaires.

Le guide « Contribuez à la prévention du suicide dans les communautés de jeux vidéo » est une ressource gratuite destinée aux joueurs, créateurs de contenu, modérateurs et gestionnaires de communautés en ligne souhaitant contribuer activement au mieux-être collectif dans les espaces numériques.

Afin de rejoindre un public international et diversifié, le guide est désormais disponible gratuitement, offert en français, anglais et espagnol et accessible en format site web interactif, facilitant la consultation rapide et l'utilisation en contexte réel d'intervention.

Publié pour la première fois en 2017, ce guide a profondément inspiré la création de la Fondation des Gardiens virtuels en mettant en lumière l'importance d'adapter les pratiques de prévention du suicide aux réalités propres aux communautés de jeux vidéo et de diffusion en ligne.

Le guide propose notamment des repères pour :

- Reconnaître les signes de détresse en ligne
- Promouvoir des pratiques d'intervention bienveillantes adaptées aux environnements numériques
- Offrir des pistes concrètes pour orienter les personnes vers des ressources d'aide appropriées.

En outillant les communautés vidéoludiques elles-mêmes, ce guide contribue à transformer les espaces de jeu en milieux capables de soutenir leurs membres, de prévenir l'isolement et de favoriser une culture numérique plus humaine, inclusive et solidaire.



PARTENAIRES ET COLLABORATIONS



Partenaires financiers

Ces partenaires inestimables soutiennent nos différents projets. Merci du fond du coeur !



Partenaires stratégiques

Alliés de confiance qui unissent leurs forces aux nôtres pour bâtir ensemble des espaces numériques plus humains, sécuritaires et responsables.



La Fondation est membre de :

Voici les organisations et regroupements dont la Fondation est actuellement membre.



Centre de recherche et d'intervention
sur le suicide, enjeux éthiques et pratiques de
fin de vie



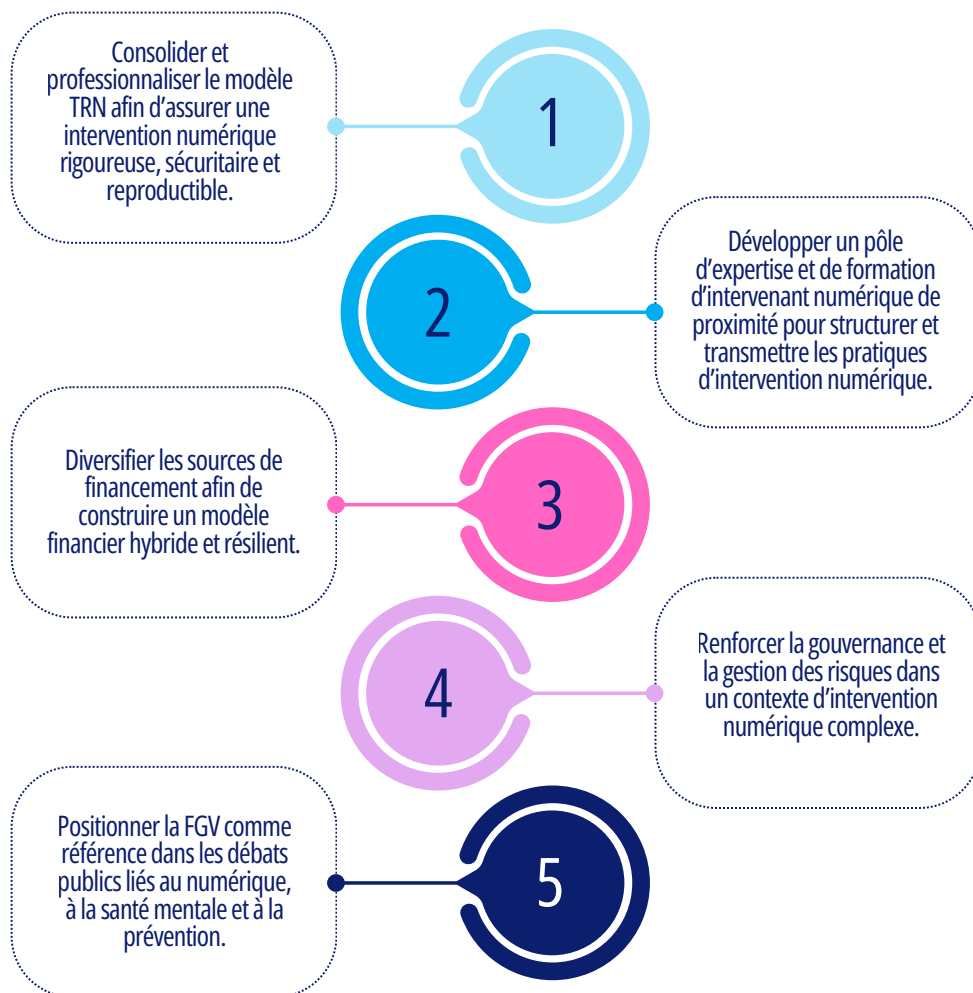
NOS PLANS D'AVENIR

D'ici 2030, la FGV vise notamment à :

- Accompagner 5 000 jeunes par année dans leurs milieux de vie numériques
- Mobiliser 24 Travailleurs de rue numériques actifs au sein de la FGV
- Avoir formé plus de 200 intervenants numériques de proximité
- Avoir soutenu plus de 75 organisations dans l'intervention numérique
- Développer une communauté professionnelle de plus de 300 membres



Le plan stratégique de la FGV poursuit 5 objectifs structurants :



MERCI DE VOTRE SOUTIEN

L'année 2025 a permis de poursuivre le développement de la Fondation et de consolider plusieurs initiatives qui prennent désormais une place importante dans notre mission.

Au fil des dernières années, une chose est devenue claire : les réalités numériques évoluent rapidement et les besoins d'accompagnement dans ces espaces sont bien réels. La présence de ressources humaines dans ces environnements devient donc de plus en plus essentielle.

La Fondation continuera d'avancer dans cette direction, en collaboration avec ses partenaires et les différents milieux concernés. Chaque projet, chaque intervention et chaque collaboration contribuent à construire un numérique plus sain et plus humain.

Nous tenons à remercier sincèrement toutes les personnes et organisations qui soutiennent la Fondation et rendent ce travail possible.



POUR UN
NUMÉRIQUE
HUMAIN

CONTACT

Patrick Pigeon
dg@gardiensvirtuels.org



info@gardiensvirtuels.org
www.gardiensvirtuels.org



FONDATION DES
GARDIENS VIRTUELS

