

CANADA
PROVINCE OF QUÉBEC
DISTRICT OF MONTRÉAL

COURT OF APPEAL

No. S.C.: 500-06-001024-195
C.A.:

EPIC GAMES CANADA ULC, a corporation incorporated pursuant to the laws of British Columbia, having its domicile at 2400-745 Thurlow Street, Vancouver, British Columbia, V6E 05C

- and -

EPIC GAMES INC., a corporation incorporated pursuant to the laws of Maryland, having its head office at 620 Crossroads Boulevard, Cary, North Carolina, 27518, United States of America

- and -

EPIC GAMES INTERNATIONAL S.A.R.L., a corporation incorporated pursuant to the laws of Luxemburg, having its head office at 33 rue du puits Romain, L-8070, Bertange, Luxemburg

APPLICANTS
(Defendants)

v.

F.N., as tutor of the minor child **L.N.**, having his domicile at 5773 Croissant Ilan Ramon, Côte-Saint-Luc, Québec, H4W 3L3

- and -

J.Z., as tutor of the minor child **JO.Z.**, having his domicile at 5618 Hartwell, Côte-Saint-Luc, Québec, H4W 1T6

- and -

M.D., as tutor of the minor child **R.G.**, having her domicile at 80 Route 132 Ouest 1A, Trois Pistoles, Québec, G0L 4K0

RESPONDENTS
(Applicants)

**APPLICATION FOR LEAVE TO APPEAL A JUDGMENT AUTHORIZING
A CLASS ACTION**

(Articles 31, 32, 357 and 578 C.C.P.)

Applicants

Dated January 12, 2023

TO ONE OF THE HONOURABLE JUDGES OF THE COURT OF APPEAL, THE APPLICANTS SUBMIT:

PART I – OVERVIEW

1. The proposed class action originally sought authorization of claims relating to harms caused by alleged “*cyberdépendance*”. During the authorization hearing in July 2022, the Honourable Sylvain Lussier, J.S.C. (the “**Judge**”), of the Superior Court of Québec, District of Montréal, proposed, of his own motion, a novel cause of action based in lesion not previously alleged in the authorization application. On December 7, 2022, the Judge granted the RESPONDENTS-Applicants (the “**Respondents**”) leave to amend to add this entirely new claim for lesion and the commensurately amended class definition. Without hearing any submissions from the parties as to whether the amendments, if permitted, met the criteria for authorization under art. 575 CCP, the Judge—simultaneously and in that same judgment—authorized the class action against the APPLICANTS-Defendants Epic Games Canada ULC, Epic Games, Inc. and Epic Games International (collectively, “**Epic Games**” or the “**Applicants**”) (the “**Judgment**”) (**Schedule 1**).

2. The Judgment contains four legal errors that require this Court’s intervention. *First*, the Judgment breaches fundamental procedural fairness by authorizing the novel lesion claim which the Judge himself formulated. Epic Games never had the opportunity to adduce relevant evidence or to present legal submissions on the critical question of authorization of this novel claim. *Second*, the Judgment errs in law by granting leave to amend in the first place to add the entirely new and different claim for lesion. By doing so, the Judgment creates an entirely new class action that bears no relation to the original claim, contrary to the requirements of article 206 CCP. It is also contrary to the interests of justice, as this new cause of action was proposed by the Judge himself and formal permission to amend the proceeding in order to advance this new claim was only sought two weeks after the authorization hearing itself. *Third*, the Judgment errs in law and is clearly wrong to authorize the novel lesion claim—founded on subjective lesion under the *Civil Code*—because it is entirely unsupported by the record. It also cannot be authorized as a common question in a class action, as determined by this Court in its previous jurisprudence. *Finally*, the Judgment errs in law and is clearly wrong to authorize the claims of “*cyberdépendance*” which are based on pure speculation. The class definition also cannot be authorized as a common question because it is imprecise, inherently subjective, and circular.

3. Leave to appeal must be granted in light of the foregoing determinative errors of procedural fairness, law, and the failure to satisfy the criteria for authorization under art. 575 CCP.¹

PART II – PROCEDURAL CONTEXT

4. On October 3, 2019, the Respondents filed an application for class action authorization concerning the video game *Fortnite Battle Royale* (“**Fortnite**”) (**Schedule 2**), seeking authorization of a principal class, and a sub-class comprised of certain members of the principal class, as follows:

- (a) The “**Principal Class**”: “*Toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur [sic], domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis 1er septembre 2017, ont développé une dépendance après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les défenderesses*”;
- (b) The “**Sub-Class**”: “*Tous les membres du GROUPE [i.e., the Principal Class] qui ont commencé à jouer au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » alors qu’ils étaient âgés de moins de 13 ans et qui ont fait des achat intégrés à l’aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leur tuteurs [sic]*”.

5. The Respondents sought authorization with respect to two claims:

- (a) The “**Addiction Claim**”: With respect to the Principal Class, the Respondents allege that: (a) the video game Fortnite is unsafe because it causes addiction in its users;² (b) Epic Games knowingly developed and marketed a “dangerous product” or should have known, or should be presumed to have known, of the associated risks and dangers;³ and (c) the Respondents’ minor children developed an addiction to Fortnite and suffered harm as a result;⁴ and
- (b) The “**Advertising Claim**”: With respect to the Sub-Class, the Respondent FN alleges that Epic Games incorporates a form advertising to minors under the age of 13, contrary to arts. 248 of the *Consumer Protection Act*.

6. Epic Games sought to adduce relevant evidence in response to the Addiction and Advertising Claims. The application to adduce relevant evidence in this respect was granted in part on January 19, 2021 (**Schedule 3**).

¹ *Centrale des syndicats du Québec c. Allen*, 2016 QCCA 1878, paras. 59-60.

² Schedule 3, paras. 15-27, 64.

³ Schedule 3, paras. 28-46, 65-70.

⁴ Schedule 3, paras. 73-179.

7. The Respondents filed a re-amended authorization application on January 11, 2021. These amendments contained further allegations concerning the same Advertising Claim (**Schedule 4**). They were not opposed and were allowed on February 18, 2021 (**Schedule 5**). Epic Games then sought to adduce further relevant evidence in response to these new allegations concerning the Advertising Claim. Epic Games' application to produce additional relevant evidence was granted on April 1, 2021 (**Schedule 6**).

8. The authorization hearing was held on July 6 and 7, 2022. The case to be met was whether authorization should be granted with respect to the Addiction and Advertising Claims. The parties filed detailed written outlines of argument regarding their respective positions on these claims.

9. On the first day of oral submissions, after the Respondents' counsel had completed their submissions, the Respondents withdrew the Advertising Claim, admitting that it was "*faible*".⁵ That same day, the Judge spontaneously expressed his opinion that certain in-game purchases made by minors might be lesionary pursuant to article 1406 CCQ.⁶ This was the first time the doctrine of lesion had been raised since the case was filed.

10. During their reply submissions the next day, the Respondents proposed a new Sub-Class that would assert—for the first time—a claim in lesion with respect to minors (**Schedule 7**) (the "**Lesion Claim**"). The Respondents did not make a formal application to amend their application for authorization.

11. Following the hearing, Epic Games objected to the newly proposed Lesion Claim in writing, emphasizing that no actual amendment had been made and that the Lesion Claim was an entirely new cause of action unrelated to the original authorization application (**Schedule 8**). Epic Games also submitted that it should "be entitled to make full answer and defence, and the record before the Court would have to be a different one than the present one, as a result of preliminary applications to adduce evidence and to examine, in addition to an authorization hearing based on different legal and factual arguments."

12. Two weeks after the authorization hearing, on July 22, 2022, the Respondents formally filed a "re-re-amended application for authorization" in order to (a) modify the

⁵ See Judgment, para. 28.

⁶ See Judgment, para. 32.

Principal Class and (b) create a novel, unrelated New Class of all minors under 18 years of age who had made certain in-game purchases, as follows:

- (a) The “**Amended Principal Class**”: “*Toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé, (...) après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les défenderesses, une dépendance, soit une perte de contrôle sur le jeu et/ou une priorisation de celui-ci, ayant eu des répercussions dommageables sur l’une ou l’autre des sphères d’activités suivantes:*

a. activités personnelles;

b. activités familiales;

c. activités sociales;

d. activités éducatives;

e. activités professionnelles; ou

f. autres domaines importants du fonctionnement.

(emphasis original)

- (b) The “**New Class**”: “*(...) Toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui alors qu’ils étaient âgés de moins de (...) 18 ans, ont fait des achats intégrés à l’aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leur tuteurs.*”

13. The Amended Principal Class purported to respond to arguments made by counsel for Epic Games that the original Addiction Claim class definition was imprecise, subjective, and circular. The separate New Class, on the other hand, was explicitly created to advance the Lesion Claim that had been proposed by the Judge during argument at the authorization hearing two weeks earlier.

14. On July 29, 2022, Epic Games formally opposed the application to re-re-amend (**Schedule 9**) and, pursuant to a schedule established by the Court, on August 19, 2022, Epic Games submitted written representations in support of their opposition, noting again the need for Epic Games to respond to these new allegations by adducing relevant evidence and by making legal submissions concerning the new and distinct Lesion Claim (**Schedule 10**, paras. 39 and 41).

15. On December 7, 2022, the Judge rendered the Judgment granting the amendment with respect to the Amended Principal Class and the New Class. Without the benefit of

any submissions or legal argument on the point, the Judge also simultaneously authorized the Addiction Claim and the novel Lesion Claim. The notice of judgment is dated December 15, 2022.

PART III – GROUNDS OF APPEAL

I. THE JUDGMENT BREACHES FUNDAMENTAL PROCEDURAL FAIRNESS

16. By authorizing the Lesion Claim without any debate, the Judgment breaches Epic Games' fundamental right to be heard and the principle of *audi alteram partem*. Violation of this principle alone warrants that leave to appeal be granted.⁷

17. Article 17 CCP enshrines the fundamental principle of *audi alteram partem*, which provides that a “court cannot rule on an application, or order a measure on its own initiative, which affects the rights of a party unless the party has been heard or duly called.” Moreover, the court “cannot base its decision on grounds the parties have not had the opportunity to debate.” A breach of these protections nullifies the proceedings and is a reviewable error on its own.⁸ Article 323 CCP also requires that, given that there were no submissions made on a rule of law or a principle material to the outcome, the court must provide the parties an opportunity to make submissions.⁹

18. These protections of fundamental procedural fairness were denied to Epic Games. It was deprived of the opportunity to oppose the New Class or the Lesion Claim. Epic Games specifically raised this issue during oral argument at the authorization hearing, submitting that: (a) Epic Games would exercise its right to apply to adduce appropriate evidence and/or examine the Respondents in respect of the novel claims; and (b) make legal submissions as to whether these new claims satisfied the criteria of art. 575 CCP. It is an error for a judge to decide an issue that affects the substantive or procedural rights of a party, like class action authorization, after only receiving submissions on an application for permission to amend a proceeding, and not the underlying legal and factual issues the amendments raise.¹⁰

⁷ *Aimia Canada inc. c. Taillon*, 2017 QCCA 1985, paras. 5-6.

⁸ *L.M. c. J.M.*, 2019 QCCA 2185, paras. 21-24.

⁹ *Société québécoise des infrastructures c. Ville de Montréal*, 2021 QCCA 1713, para. 33.

¹⁰ *Lessard c. Brodeur*, 2006 QCCA 7.

II. THE JUDGMENT ERRS IN LAW BY GRANTING LEAVE TO AMEND TO ADD THE LESION CLAIM

19. The Judgment errs in law by granting leave to amend in order to add the Lesion Claim. Pursuant to article 206 CCP, an amendment cannot amount to an entirely new cause of action with no relation to the original claim.¹¹ Further, a party is not entitled to argue an entirely new authorization syllogism after the defendants have responded to the case as originally pleaded and have presented evidence in response to the plaintiff's original syllogism.¹² Here, however, the Judge *himself* invited the Respondents to advance an entirely new cause of action—unrelated to the Addiction Claim—and to amend to create an entirely new class action after the authorization hearing had ended. The Judgment then authorized the amendment asserting a new cause of action and authorized it as a new class action without any evidence or argument from counsel. The Judgment did so on the erroneous premise that it is *the Court* that defines the cause(s) of action and the class definition(s) based on the factual allegations made by claimants.¹³

20. This is an error of law. The authorization judge in a class action is not entitled to create, or to instigate the creation, of a class that was never pleaded by the parties, and consequently not properly briefed and argued.¹⁴ Simply put, “it is not the Court’s role to completely re-cast and re-define the class action.”¹⁵ This represents a denial of the right to be heard, and is patently contrary to the basic rules of fairness and to the integrity of our system of justice.

III. THE JUDGMENT ERRS IN LAW AND IS CLEARLY WRONG TO AUTHORIZE THE LESION CLAIM

21. The Judgment errs in law and is clearly wrong to authorize the Lesion Claim for the following reasons.

¹¹ Art. 206 CCP; *Raymond Chabot Administrateur provisoire inc. c. Ventilation RS Air inc.*, 2017 QCCA 1107, para. 29.

¹² *Haroach c. Toronto Dominion Bank*, 2019 QCCS 5649, paras. 14, 18.

¹³ Judgment, paras. 26-31.

¹⁴ *Boudreau c. Procureur général du Québec*, 2022 QCCA 655, paras. 39-41.

¹⁵ *Durand c. Attorney General of Quebec*, 2018 QCCS 2817, para. 113.

22. First, the Judgment contains no analysis whatsoever of whether the criterion of art. 575(2) CCP is even met. The existence of a cause of action is merely assumed. The absence of reasons on this threshold issue is itself grounds for this Court's intervention.¹⁶

23. Second, the Judgment errs by authorizing a class on the basis of subjective lesion of minors, referring exclusively to elements of subjective lesion, namely art. 1406, para. 2 CCQ and the patrimonial situation of each claimant.¹⁷ This Court has previously determined that claims made on this basis are “*vouée à l'échec*” and cannot be authorized as a common question under art. 575(1) CCP.¹⁸

24. Third, the Judgment speculates, without any evidence, that virtual accessories purchased in-game have no “*valeur tangible*”.¹⁹ There simply was no record before the Court that could demonstrate this hypothesis even on the “arguable case” standard, which is unsurprising, as the completely novel Lesion Claim was not part of the proceedings when the record was created. As this Court explained in *Sibiga*, there must be allegations and evidence before the judge in any case advancing a claim for lesion in order to sustain an arguable case that the amount charged was lesionary.²⁰ Here, however, there was none.

25. Fourth, the Judgment also errs by authorizing a conclusion as to punitive damages for the Lesion Claim. There is no statutory basis under art. 1406 CCQ for such damages.²¹

IV. THE JUDGMENT ERRS IN LAW AND WAS CLEARLY WRONG IN AUTHORIZING THE ADDICTION CLAIM

26. To begin with, the Judgment completely rejects the main factual allegations in support of the Addiction Claim advanced by the Respondents, holding that there is no evidence in support of the allegation that Fortnite was intentionally created to cause addiction; only that the game was created to be fun, entertaining, and cartoonish, which

¹⁶ *Fiset c. Manulift EMI Ltd.*, 2021 QCCA 1776, paras. 20-21; *Metellus c. Centre intégré universitaire de santé et de services sociaux du Nord-de-l'Île de Montréal (Hôpital du Sacré-Coeur de Montréal)*, 2018 QCCA 135, paras. 9-15.

¹⁷ Judgment, paras. 33, 55.

¹⁸ *Riendeau c. Compagnie de la Baie d'Hudson*, J.E. 2000-641 (C.A.), para. 28. See also *Giguère c. Exposité (Réseau Billetech)*, 2007 QCCS 1520, paras. 16-17.

¹⁹ Judgment, para. 33.

²⁰ *Sibiga c. Fido Solutions inc.*, 2016 QCCA 1299, para. 72.

²¹ Judgment, para. 103(h).

is not a fault.²² The Judgment errs in law because it misapprehends the applicable burden under art. 575(2) CCP and authorizes the purely speculative Addiction Claim. First, the Judgment errs by adopting a threshold lower than the “arguable case” standard, creating a new standard, which it characterizes as one of “*preuve embryonnaire, mais existante*”.²³

27. Second, binding jurisprudence requires “some evidence”, and speculation cannot form the basis of class action authorization.²⁴ This threshold is not met in the present case, and the authorization of a class action “based purely on speculation” provides strong grounds for appeal.²⁵ It is well established that a class action cannot be authorized on the basis of opinions, legal argument, inferences or hypotheses that are not verified or that are clearly contradicted by the documentary evidence.²⁶

28. In the present case, the Respondents’ own evidence manifestly contradicted their case, given that—as the Judgment recognizes—the evidence demonstrated no scientific consensus that “*cyberdépendance*” even exists, that more research was required, and that the psychiatric profession in Québec does not recognize the condition.²⁷ The Judgment nevertheless speculates that a novel form of “addiction” was somehow akin to the claims against tobacco companies²⁸ (despite the fact that the authorization of the tobacco class actions was founded upon scientific evidence, including many reports from the U.S. Surgeon General. Here, however, there is no such scientific evidence).²⁹

29. This case is similar to *Pollués de Montréal-Trudeau*, where the Superior Court confirmed that the mere existence of a scientific debate is not sufficient to establish an arguable case and dismissed an application for authorization, a decision which was recently upheld by this Court on appeal.³⁰ The Judgment, however, disregarded this

²² Judgment, paras. 74-78.

²³ Judgment, para. 84.

²⁴ *L’Oratoire Saint-Joseph du Mont-Royal v. J.J.*, 2019 SCC 35, para. 59; *Infineon Technologies AG c. Option consommateurs*, 2013 SCC 59, para. 67. Also see *Durand c. Attorney General of Quebec*, 2018 QCCS 2817, paras. 119-122, 131-136.

²⁵ *Samsung Electronics Canada c. Arial*, 2022 QCCA 1695, para. 10.

²⁶ *Option Consommateurs c. Bell Mobilité*, 2008 QCCA 2201, para. 38.

²⁷ Judgment, para. 63. Indeed, the Respondents’ own evidence demonstrated that “internet addiction” and “gaming disorder” have been the subject of speculation since the existence of the internet itself in the 1990s—decades before the existence of Fortnite. See Exhibit P-8 (**Schedule 11**).

²⁸ Judgment, para. 63.

²⁹ See *Conseil Québécois sur le tabac et la santé c. JTI-MacDonald Corp.*, 2005 CanLII 4070 (QC CS), paras. 7, 28, 57-58.

³⁰ *Pollués de Montréal-Trudeau (LPDMT) c. Aéroports de Montréal (ADM)*, 2021 QCCS 367, paras. 21-31.

reasoning, apparently on the mistaken belief that, because this Court had dismissed the application to dismiss the appeal, there was an error in the Superior Court's decision. The Judgment fails to review this Court's decision of November 30, 2022 (issued a week before the Judgment), which confirmed the correctness of the legal reasoning in the court below.³¹

30. Moreover, the Respondents alleged excessive time spent on playing Fortnite as evidence of the alleged addiction. However, the Respondents' own evidence showed, as a matter of simple arithmetic, that they only played Fortnite for 1 hour and 15 minutes to 1 hour and 45 minutes per day.³² This is akin to the time spent on any leisure activity in our society, such as watching television or streaming shows online. This evidence clearly contradicted any allegations of "addiction", and it demonstrated that the Respondents *themselves* could not be representative of any class, as there was no evidence that they were addicted to Fortnite, even under their own amended class definition.³³ The Judgment is also clearly wrong to conclude that there was a diagnosis of addiction for R.G., let alone one of "addiction" to Fortnite, when, in fact, no such diagnosis exists in the evidence, as the Judgment itself acknowledges.³⁴

31. Further, the Judgment errs in law by referring to the thin-skull rule to support the Respondents' claim.³⁵ The thin-skull rule concerns the extent of damages for which a party is liable and has no bearing as to whether a causal link has been established. The defect in the Addiction Claim is that there is no independent demonstration of a causal link.³⁶ The Judgment errs by likening the present case to one where there are competing expert reports.³⁷ Here, there is no expert evidence or other independent demonstration for the unproven allegation of addiction to video games, much less to Fortnite specifically.

32. Moreover, the Judgment errs in law by authorizing the Amended Principal Class, which is imprecise, subjective, and circular and therefore cannot be authorized under art. 575(1) CCP.³⁸ The Amended Principal Class invites the public to self-diagnose as to

³¹ *Pollués de Montréal-Trudeau c. Aéroports de Montréal (ADM)*, 2022 QCCA 1646, paras. 10-12.

³² Judgment, para. 85.

³³ *Karras c. Société des loteries du Québec*, 2019 QCCA 813, paras. 26 and 28.

³⁴ Judgment, para. 68.

³⁵ Judgment, para. 64.

³⁶ *MacMillan c. Abbott Laboratories*, 2012 QCCS 1684, paras. 109-113, affirmed 2013 QCCA 906.

³⁷ Judgment, para. 66.

³⁸ *George c. Québec (Procureur général)*, 2006 QCCA 1204, paras. 27-30 and 32-34. See also, more recently, *Levy c. Nissan Canada inc.*, 2021 QCCA 682, para. 40 and also *Durand c. Attorney General of Quebec*, 2018 QCCS 2817, paras. 78-83, 102-106.

“addiction” (*dépendance*), which is itself undefined. There is no objective basis—such as a medical diagnosis—for the public to know that they are members of the alleged class or to test that fact in defence. The Judgment fails to analyze this issue, despite extensive submissions during the authorization hearing concerning the rule in *George*. The Judgment states—without any reasoning—that the amended definition satisfactorily answers the arguments of Epic Games in defence.³⁹ It does not. Absent medical diagnosis, there is no way to know what *dépendance* or “*perte de contrôle sur le jeu on une priorisation de celui-ci*” even means or what it means for it to have “*répercussions dommageables*” on personal, family, social, educational, professionals or other activities. The amended class definition is also inconsistent with the WHO’s description of “*trouble du jeu vidéo*”⁴⁰ submitted by the Respondents (Exhibit P-4) on which it is supposedly based. That description requires that the symptoms of compulsive behaviour be manifest for a *minimum temporal threshold of 12 months* to qualify as “gaming disorder”, but the Amended Principal Class definition does not include any temporal qualifier *whatsoever*. Authorizing a class action based on such a speculative, subjective, confused and improvised cause of action can only devolve into a kind of unbounded public inquiry into the existence of hypothetical “video game addiction”, and will surely result in chaos, and a waste of resources for the judicial system, and the parties.⁴¹

PART IV – CONCLUSIONS

33. It is apparent that the Judgment is tainted by the breach of fundamental procedural fairness, which compounded several legal errors. Absent these legal errors, the Superior Court would have concluded that the authorization application must be dismissed. In the alternative, this Court must remand the matter to another judge of the Superior Court of Québec to re-hear the matter and provide Epic Games the opportunity to adduce relevant evidence with respect to the Lesion Claim.

³⁹ Judgment, paras. 52-55.

⁴⁰ The World Health Organization’s (the “**WHO**”) description of ICD-11 is filed as Exhibit P-4 (**Schedule 12**). It explains that it is a statistical tool and is not a tool for medical diagnosis. An explanation of the ICD-11 and the fact that it has not been adopted in Canada was also filed as Exhibit R-2 (**Schedule 13**).

⁴¹ Consider, for example, the cautionary tale of *Jean Brochu c. Société des loteries du Québec (Loto-Québec)*, 2010 QCCS 1138 where after 10 years of litigation and 125 days of trial over 14 months, the plaintiff’s class action for claims of addiction to video lottery terminals was ultimately unproven, devolved into a quasi-public inquiry, and essentially collapsed.

34. If granted leave, the Applicants will respectfully request that the Court of Appeal:

- (a) **ALLOW** the appeal;
- (b) **SET ASIDE** the first instance judgment;
- (c) **DISMISS** the *Demande remodifiée pour autorisation d'exercer une action collective*;
- (d) **ALTERNATIVELY, REMAND** the matter to another judge of the Superior Court of Québec for re-hearing;
- (e) **THE WHOLE** with legal costs on appeal.

FOR THESE REASONS, MAY IT PLEASE THE COURT TO:

GRANT this application;

GRANT the Applicants leave to appeal the judgment rendered on December 7, 2022 by the Honourable Sylvain Lussier, J.S.C. of the Superior Court in file number 500-06-001024-195;

THE WHOLE, without costs, unless contested.

Montréal, January 12, 2023



Davies Ward Phillips & Vineberg LLP

(M^e Nick Rodrigo)

(M^e Faiz Lalani)

(M^e Amélie Lehouillier)

26th Floor

1501 McGill College Avenue

Montréal, Québec

H3A 3N9

Tel.: 514 841-6400

Fax: 514 841-6499

nrodrigo@dwpv.com

flalani@dwpv.com

alehouillier@dwpv.com

Lawyers for the Applicants

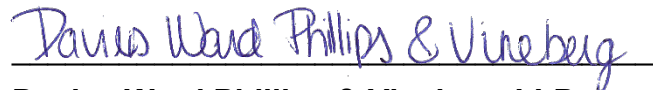
NOTICE OF PRESENTATION

- TO: F.N.**, as tutor of the minor child **L.N.**
5773 Croissant Ilan Ramon
Côte-Saint-Luc, Québec
H4W 3L3
RESPONDENT / Applicant
- TO: J.Z.**, as tutor of the minor child **JO.Z.**
5618 Hartwell
Côte-Saint-Luc, Québec
H4W 1T6
RESPONDENT / Applicant
- TO: M.D.**, as tutor of the minor child **R.G.**
80 Route 132 Ouest 1A
Trois Pistoles, Québec
G0L 4K0
RESPONDENT / Applicant
- TO: M^e Alessandra Esposito Chartrand**
M^e Jean-Philippe Caron
CaLex Légal Inc.
4214 Saint-Jacques Street
Montréal, Québec
H4C 1J4
aec@calex.legal
jpc@calex.legal
Lawyers for the RESPONDENTS / Applicants
- TO: M^e Rory McGovern**
Suite 1910
25 Adelaide Street East
Toronto, Ontario
M5C 3A1
rory@rorymcgovernpc.com
Lawyer for the RESPONDENTS / Applicants

NOTICE IS HEREBY GIVEN that the *Application for leave to appeal* will be presented before a judge of the Court of Appeal sitting at Édifice Ernest-Cormier, located at 100 Notre-Dame Street East, in Montreal, on February 20, 2023, at 9 h 30, in Courtroom RC-18.

DO GOVERN YOURSELF ACCORDINGLY.

Montréal, January 12, 2023



Davies Ward Phillips & Vineberg LLP

(M^e Nick Rodrigo)

(M^e Faiz Lalani)

(M^e Amélie Lehouillier)

26th Floor

1501 McGill College Avenue

Montréal, Québec

H3A 3N9

Tel.: 514 841-6400

Fax: 514 841-6499

nrodrigo@dwpv.com

flalani@dwpv.com

alehouillier@dwpv.com

Lawyers for the Applicants

CANADA
 PROVINCE OF QUÉBEC
 DISTRICT OF MONTRÉAL

COURT OF APPEAL

No. S.C.: 500-06-001024-195
 C.A.:

EPIC GAMES CANADA ULC, a corporation incorporated pursuant to the laws of British Columbia, having its domicile at 2400-745 Thurlow Street, Vancouver, British Columbia, V6E 05C

- and -

EPIC GAMES INC., a corporation incorporated pursuant to the laws of Maryland, having its head office at 620 Crossroads Boulevard, Cary, North Carolina, 27518, United States of America

- and -

EPIC GAMES INTERNATIONAL S.A.R.L., a corporation incorporated pursuant to the laws of Luxemburg, having its head office at 33 rue du puits Romain, L-8070, Bertange, Luxemburg

APPLICANTS
 (Defendants)

v.

F.N., as tutor of the minor child **L.N.**, having his domicile at 5773 Croissant Ilan Ramon, Côte-Saint-Luc, Québec, H4W 3L3

- and -

J.Z., as tutor of the minor child **JO.Z.**, having his domicile at 5618 Hartwell, Côte-Saint-Luc, Québec, H4W 1T6

- and -

M.D., as tutor of the minor child **R.G.**, having her domicile at 80 Route 132 Ouest 1A, Trois Pistoles, Québec, G0L 4K0

RESPONDENTS
 (Applicants)

**LIST OF SCHEDULES IN SUPPORT OF APPLICATION FOR LEAVE TO APPEAL
 A JUDGMENT AUTHORIZING A CLASS ACTION**

Schedule	Document	Page
1	Judgment rendered by the Honourable Sylvain Lussier, J.C.S. of the Superior Court on December 7, 2022 and Notice of Judgment	18
2	Demande pour autorisation d'exercer une action collective et pour se voir attribuer le statut de représentant dated October 3, 2019	43
3	Judgment granting in part the Application for leave to adduce evidence and to examine the applicants dated January 19, 2021	80
4	Demande remodifiée pour autorisation d'exercer une action collective et pour se voir attribuer le statut de représentant dated January 11, 2021 (" Re-Amended Application ")	95
5	Judgment permitting the amendments in the Re-Amended Application dated February 18, 2021	136
6	Judgment granting the Application to adduce relevant evidence dated April 1, 2021	138
7	Reply Submission of the Respondents dated July 7, 2022	140
8	Letter of the Respondents responding to the verbal proposed amendment dated July 18, 2022	143
9	Demande re-re-modifiée pour autorisation d'exercer une action collective et pour se voir attribuer le statut de représentant dated July 29, 2022	150
10	Représentations écrites des défenderesses Epic Games, Inc., Epic Games International S.A.R.L. et Epic Games Canada ULC au soutien de l'avis d'opposition au dépôt de la <i>Demande re-re-modifiée pour autorisation d'exercer une action collective et pour se voir attribuer le statut de représentant</i> dated August 19, 2022	192
11	Exhibit P-8 – 1996-12-01 – The Symptoms of Internet Addiction	226
12	Exhibit P-4 – janvier 2018 – OMS Trouble du jeu vidéo	230
13	Exhibit R-2 – ICD-11 Frequently Asked Questions CIHI	233

Montréal, January 12, 2023

Davies Ward Phillips & Vineberg

Davies Ward Phillips & Vineberg LLP

(M^e Nick Rodrigo)

(M^e Faiz Lalani)

(M^e Amélie Lehouillier)

26th Floor

1501 McGill College Avenue

Montréal, Québec

H3A 3N9

Tel.: 514 841-6400

Fax: 514 841-6499

nrodrigo@dwpv.com

flalani@dwpv.com

alehouillier@dwpv.com

Lawyers for the Applicants

SCHEDULE 1

COUR SUPÉRIEURE

(actions collectives)

CANADA
PROVINCE DE QUÉBEC
DISTRICT DE MONTRÉAL

N° : 500-06-001024-195

DATE : Le 7 décembre 2022

SOUS LA PRÉSIDENTE DE L'HONORABLE SYLVAIN LUSSIER, J.C.S.

F.N., en sa qualité de tuteur de l'enfant mineur **L.N.**

et.

J.Z., en sa qualité de tuteur de l'enfant mineur **JO.Z.**

et.

M.D., en sa qualité de tuteur de l'enfant mineur **R.G.**

Demandeurs

c.

EPIC GAMES CANADA ULC

et

EPIC GAMES INC.

et

EPIC GAMES INTERNATIONAL S.A.R.L.

Défenderesses

JUGEMENT**(SUR DEMANDE D'AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE)**

LE CONTEXTE

[1] Le 3 octobre 2019, les demandeurs déposaient une demande d'autorisation d'exercer une action collective pour le compte de toutes les personnes faisant partie du groupe suivant :

Toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé une dépendance après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les défenderesses;

Ou tout autre groupe déterminé par la Cour.

[2] La demande référait également à un sous-groupe défini à l'origine comme suit :

Tous les membres du groupe qui ont commencé à jouer au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » alors qu'ils étaient âgés de moins de 13 ans et qui ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leurs tuteurs.

[3] La partie défenderesse Epic Games Inc. est une société américaine spécialisée dans le développement de jeux vidéo à l'échelle mondiale, qui a notamment développé et commercialisé le jeu vidéo *Fortnite Battle Royale*¹, dont Epic Games Canada ULC est la filiale canadienne.

[4] Fortnite est un jeu vidéo coopératif de tir et de survie qui a été développé et commercialisé par les parties défenderesses et qui est disponible pour téléchargement gratuit sur plusieurs plateformes numériques, notamment Microsoft Windows, MacOS, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, IOS et Android, depuis le mois de septembre 2017.

[5] Selon les allégations de la demande, Fortnite permet à jusqu'à 100 joueurs de combattre, dans un mode de jeu « joueur contre joueur », seul ou en équipe de deux ou quatre joueurs, dans des espaces de plus en plus restreints au fur et à mesure que la partie avance et que les joueurs sont éliminés, jusqu'à ce qu'une seule personne ou équipe ne survive.

[6] La demande fait état de 250 millions de joueurs à l'échelle mondiale.

[7] Fortnite est offert pour téléchargement gratuitement, mais les joueurs sont invités à faire des achats intégrés incluant notamment des objets cosmétiques comme des modèles de personnages, des « skins » ou autres, ainsi que la passe de combat du jeu, qui permet un élargissement de la gamme d'objets achetables.

¹ « Fortnite ».

500-06-001024-195

PAGE : 3

[8] Les joueurs peuvent utiliser de l'argent du monde réel pour acheter la monnaie du jeu appelée V-Bucks. Ces fonds sont utilisés pour acheter des skins Fortnite pour les personnages, des armes, des outils de récolte, des planeurs et des véhicules.

[9] L'assortiment de la boutique d'objets en jeu comprend également des articles tels que des emotes, des danses, des sprays, des bandes sonores musicales du menu du jeu ou des écrans de chargement.

[10] La demande reproche à Fortnite de créer une dépendance au jeu, qu'elle assimile à celle que peut créer l'héroïne ou la cocaïne :

« En 2018, l'Organisation mondiale de la santé (ci-après l'« OMS ») a reconnu et classifié la dépendance aux jeux vidéo, qu'elle qualifie de « Trouble du jeu vidéo », comme une maladie. La pathologie est définie comme étant « un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des jeux numériques, qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes, et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables ». ²

[11] Toujours selon la demande, les symptômes de la dépendance à Fortnite, sont physiques et psychologiques et incluent des migraines, des douleurs dorsales et cervicales, des manquements à l'hygiène de base, des troubles du sommeil ainsi que des troubles sociaux importants. Plusieurs des joueurs auraient développé des problèmes tels qu'ils ne mangent pas, ne se douchent pas, et ne socialisent plus.

[12] La dépendance à Fortnite encouragerait la dépense excessive puisque les joueurs dépenseraient sans compter et achèteraient des V-BUCKS dont il serait très difficile de traduire la valeur en monnaie courante.

[13] Selon la demande, Fortnite a été conçu pour être un jeu hautement accoutumant.

[14] Les demandeurs sont les tuteurs de mineurs qui auraient développé une dépendance à Fortnite et en subiraient les effets néfastes, psychologiques, sociaux et financiers.

[15] Après l'audition des représentations à l'autorisation, les demandeurs ont demandé la modification de la description du groupe pour qu'il soit dorénavant défini comme suit :

Toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé (...) après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les Défenderesses, une dépendance, soit une perte de contrôle sur le jeu et/ou une priorisation de celui-ci, ayant eu des répercussions dommageables sur l'une ou l'autre des sphères d'activités suivantes:

a. activités personnelles;

² Paragr. 15 de la Demande modifiée pour autorisation d'exercer une action collective.

500-06-001024-195

PAGE : 4

- b. activités familiales;
- c. activités sociales;
- d. activités éducatives;
- e. activités professionnelles; ou
- f. autres domaines importants du fonctionnement;

ou tout autre GROUPE 1 déterminé par cette Honorable Cour.

[16] Le sous-groupe disparaîtrait.

[17] S'ajouterait également un deuxième groupe, qui ne semble plus être un sous-groupe du premier :

(...) Toutes les personnes physiques, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui alors qu'ils étaient âgés de moins de (...) 18 ans, ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leur tuteurs »,

ou tout autre GROUPE 2 déterminé par cette Honorable Cour.

[18] Les demandeurs laissent tomber, dans cette procédure modifiée, leurs prétentions relatives à une contravention à la *Loi sur la protection du consommateur*³ quant à l'interdiction de la publicité qui s'adresse aux enfants.

[19] Les défenderesses s'opposent à la modification.

QUESTIONS EN LITIGE

[20] La modification du groupe doit-elle être autorisée?

[21] L'action collective devrait-elle être autorisée? Pour les raisons qui suivent, le Tribunal estime que l'action doit être autorisée.

[22] Si l'action est autorisée, quelles seront les questions en litige et les conclusions recherchées?

[23] Si l'action est autorisée, dans quel district judiciaire procèdera-t-elle?

ANALYSE

A. La modification de la description du groupe

[24] Dans un arrêt récent, la Cour d'appel reprend les principes relatifs à la modification. La juge Bich y écrit pour la Cour⁴:

[55] Certes, la modification des procédures est la règle, plutôt que l'exception, et le droit de modifier est accordé avec largesse, jusqu'« avant le jugement/[a]t any time before judgment » (art. 206 et 208 C.p.c.), tout comme sont acceptés les ajustements à la théorie

³ RLRQ c P-40.1; la « LPC ».

⁴ *Khader c. SNC-Lavalin inc.*, 2021 QCCA 1296.

de la cause. Mais cette bienveillance procédurale connaît une limite : ce qui contrevient à l'intérêt de la justice ne sera pas autorisé. C'est ainsi que la modification proposant une demande entièrement nouvelle, sans rapport avec la demande initiale, ou la modification retardant l'instance seront refusées, car contraires à cet intérêt, ce qui sous-tend la prohibition législative dont elles font expressément l'objet. Dans les autres cas, l'intérêt en question sera apprécié en fonction des règles de la proportionnalité et d'une saine gestion de l'instance ainsi qu'en fonction du maintien de l'équilibre et de l'équité entre les parties. Une partie ne peut donc pas réinventer sa théorie de la cause à répétition ou encore à la dernière minute, car la partie adverse a le droit de savoir sur quel pied danser, c'est-à-dire de connaître en temps utile ce qu'on lui reproche, de manière à pouvoir se défendre adéquatement, en fait comme en droit.

(Références omises)

[25] Dans ce dossier *Khader*, la modification avait été refusée en Cour supérieure, confirmée par la Cour d'appel. Il faut cependant noter que la modification avait été proposée à la fin de l'audition, en plaidoirie, malgré le dépôt, trois jours auparavant, d'une nouvelle demande introductive d'instance, la neuvième, qui ne laissait pas présager le nouvel argument.

[26] Dans notre dossier, nous sommes à l'étape de l'autorisation et la demande vise à tenir compte de propos tenus par le soussigné lors des représentations à l'autorisation. La demande introductive d'instance n'est donc même pas au dossier. La modification fait également suite aux reproches adressés en défense quant à la « circularité » de la définition du groupe.

[27] Par ailleurs, le Tribunal ne peut empêcher une partie de se désister de certains arguments⁵, en l'espèce, les reproches basés sur la publicité visant supposément les enfants.

[28] Que ce soit parce qu'il s'agit d'un désistement partiel ou d'une modification, en présumant que la permission du Tribunal soit nécessaire, ce désistement partiel ne porte pas atteinte à l'intégrité du système judiciaire, pour reprendre les termes de l'arrêt *Belz*. À la lecture des prétentions formulées dans la procédure initiale, le Tribunal estime plutôt qu'il s'agit d'une décision avisée. L'avocat des demandeurs avait lui-même qualifié cette catégorie de reproches comme « faible ».

[29] Le Tribunal n'est pas lié par la définition du groupe et des questions en litige qui lui sont proposées. C'est le tribunal qui les formule⁶ :

576. Le jugement d'autorisation décrit le groupe dont les membres seront liés par le jugement et désigne le représentant; il identifie les principales questions qui seront traitées collectivement et les conclusions recherchées qui s'y rattachent. Le cas échéant, il décrit les sous-groupes constitués et détermine le district dans lequel l'action sera introduite.

⁵ Par extension, *École communautaire Belz c. Bernard*, 2021 QCCA 905.

⁶ *Charbonneau c. Location Claireview*, 2022 QCCA 659, paragr. 27.

500-06-001024-195

PAGE : 6

[30] Après autorisation, il peut les réviser ou les modifier⁷: article 588 C.p.c.

[31] Il est donc préférable d'ajuster la définition du groupe et des questions en litige à l'autorisation, en fonction des allégations qui sont faites. Ce ne sont pas les allégations qui sont modifiées, mais les conséquences juridiques qui découlent de celles-ci.

[32] Cette remarque s'adresse particulièrement à la création du deuxième groupe. Il ressort en effet des allégations de la demande en autorisation que les enfants mineurs des demandeurs ont dépensé des sommes importantes pour des « skins » à l'aide de VBUCKS, alors qu'on peut très sérieusement s'interroger sur le caractère lésionnaire de ces achats, ce que le soussigné a fait à l'audition.

[33] Le fait de payer plus de 6 000\$ pour des « skins », c'est-à-dire des accessoires sans valeur tangible, ce qui serait le cas pour R.G.,⁸ soulève la possibilité de voir appliquer l'article 1406 C.c.Q. qui prévoit :

1406. La lésion résulte de l'exploitation de l'une des parties par l'autre, qui entraîne une disproportion importante entre les prestations des parties; le fait même qu'il y ait disproportion importante fait présumer l'exploitation.

Elle peut aussi résulter, lorsqu'un mineur ou un majeur protégé est en cause, d'une obligation estimée excessive eu égard à la situation patrimoniale de la personne, aux avantages qu'elle retire du contrat et à l'ensemble des circonstances.

[34] Dans le cas de L.N., la modification est justifiée par les allégations suivantes :

96) À ce jour, L.N., maintenant âgé de 10 ans, a dépensé près de 600\$ afin d'acheter des VBUCKS dans FORTNITE;

97) L'existence sur FORTNITE d'un magasin virtuel où il peut facilement, avec l'achat de cartes prépayées PlayStation payer des VBUCKS, lui permettant d'acquérir des objets virtuels attrayants afin de performer dans le jeu est une problématique qui est difficilement contrôlable même si F.N. reçoit des courriels sur son compte lorsque son fils effectue un achat puisque l'achat est déjà fait, le tout tel qu'il appert des extraits de courriels reçu par F.N. lors d'achat dont copie est produite aux soutiens des présentes sous la cote « Pièce P-24 »;

[35] De ce fait, il n'en résulte pas « une demande entièrement nouvelle sans rapport avec la demande initiale », puisqu'elle en découle. La modification ne retarde pas les procédures, qui suivront le cours réservé aux actions collectives.

[36] Ceci ne veut pas dire que le Tribunal est lié par cette nouvelle définition. Celle-ci devra se justifier eu égard aux faits allégués.

⁷ *Société québécoise de gestion collective des droits de reproduction (Copibec) c. Université Laval*, 2017 QCCA 199, paragr. 109 et 132.

⁸ Aux paragr. 172 et suivants de la demande en autorisation modifiée.

[37] Considérées globalement, les modifications proposées ne sont pas contraires aux intérêts de la justice. Le Tribunal les autorise.

B. Autorisation de l'action collective

a) Principes généraux

[38] L'autorisation d'exercer une action collective est accordée si chacun des quatre critères de l'article 575 C.p.c. est rempli. Cet article prévoit :

575. Le tribunal autorise l'exercice de l'action collective et attribue le statut de représentant au membre qu'il désigne s'il est d'avis que :

1. les demandes des membres soulèvent des questions de droit ou de fait identiques, similaires ou connexes;
2. les faits allégués paraissent justifier les conclusions recherchées;
3. la composition du groupe rend difficile ou peu pratique l'application des règles sur le mandat d'ester en justice pour le compte d'autrui ou sur la jonction d'instance;
4. le membre auquel il entend attribuer le statut de représentant est en mesure d'assurer une représentation adéquate des membres.

[39] En l'espèce, seul le critère (3) n'est pas en litige. Quant au quatrième critère, il est contesté en lien avec l'absence d'intérêt juridique des demandeurs, soulevé en argument à l'encontre de l'apparence de droit énoncée au paragraphe 2 de l'article 575 C.p.c..

[40] La Cour suprême et la Cour d'appel ont écrit abondamment au sujet des critères d'autorisation et les enseignements à tirer de ces jugements sont notamment résumés dans les arrêts *Infineon*⁹, *Vivendi*¹⁰, et *Oratoire Saint-Joseph*¹¹.

[41] Au nom de la majorité, le juge Kasirer reprend, dans *Desjardins Cabinet de services financiers inc. c. Asselin*¹², ce qu'il faut en retenir :

[27] Je propose donc de m'en tenir à l'état actuel du droit suivant les arrêts *Infineon*, *Vivendi* et *Oratoire*. Comme nous le savons, l'autorisation d'un recours collectif au Québec nécessite l'atteinte d'un seuil peu élevé. Une fois les quatre conditions énoncées à l'art. 1003 de l'ancien C.p.c. (maintenant l'art. 575 du nouveau C.p.c.) satisfaites, la juge d'autorisation doit autoriser le recours collectif; elle ne bénéficie d'aucune discrétion résiduelle lui permettant de refuser l'autorisation au prétexte que, malgré l'atteinte de ces quatre conditions, le recours ne serait pas le véhicule « le plus adéquat » (voir *Vivendi*, par. 67). Les questions de droit peuvent

⁹ *Infineon Technologies AG c. Option consommateurs*, 2013 CSC 59.

¹⁰ *Vivendi Canada inc. c. Dell'Aniello*, 2014 CSC 1.

¹¹ *L'Oratoire Saint-Joseph du Mont-Royal c. J.J.*, 2019 CSC 35.

¹² 2020 CSC 30.

être résolues par un ou une juge d'autorisation lorsque le sort de l'action projetée en dépend, mais ce choix relève généralement de la discrétion du tribunal (voir Oratoire, par. 55). Ceci témoigne de la vocation de l'étape de l'autorisation du recours collectif : exercer une fonction de filtrage pour écarter les demandes frivoles, sans plus (voir Oratoire, par. 56, citant notamment Infineon, par. 61, 125 et 150). Enfin, il n'y a aucune exigence au Québec que les questions communes soient prépondérantes par rapport aux questions individuelles (voir Vivendi, par. 56-57). Au contraire, une seule question commune suffit si elle fait progresser le litige de façon non négligeable. Il n'est pas nécessaire que celle-ci soit déterminante pour le sort du litige (voir Vivendi, par. 58; Oratoire, par. 15).

[42] Il est acquis que l'action collective vise tant l'indemnisation des victimes que la dissuasion de comportements répréhensibles. Ses principaux avantages demeurent « l'économie de ressources judiciaires, l'accès à la justice et la modification des comportements »¹³.

[43] À ces fins, une approche souple, libérale et généreuse, afin de faciliter l'exercice de l'action collective, doit être adoptée.

[44] Il appartient au demandeur de démontrer que les critères de l'article 575 *C.p.c.* sont remplis. Son fardeau en est un de démonstration et non de preuve¹⁴.

[45] Il suffit pour le demandeur de présenter une cause ayant une apparence sérieuse de droit, c'est-à-dire une cause ayant une chance de réussite, sans nécessiter pour lui d'établir une possibilité raisonnable de succès¹⁵. Le mécanisme de filtrage ne doit empêcher que les « demandes frivoles »¹⁶.

[46] Les faits allégués dans la demande d'autorisation sont tenus pour avérés à moins qu'une preuve non contredite ne démontre qu'ils sont faux. Les faits allégués par la défense ne sont pas tenus pour avérés s'ils sont susceptibles d'être éventuellement contredits par le demandeur.¹⁷

[47] Par contre, les faits allégués ne peuvent être vagues et imprécis¹⁸.

[48] De plus, le Tribunal ne peut pas tenir compte de ce qui est allégué dans un plan d'argumentation en l'absence d'assise factuelle dans la demande¹⁹. Les opinions, les hypothèses, et l'argumentation ne constituent pas des faits allégués et ne lient aucunement le Tribunal.

¹³ *Hollick c. Toronto (Ville de)*, 2001 CSC 68, paragr. 27.

¹⁴ *Durand c. Subway Franchise Systems of Canada*, 2020 QCCA 1647, paragr. 53.

¹⁵ *Daigle c. Club de golf de Rosemère*, 2019 QCCS 5801, paragr. 17.

¹⁶ *Desjardins Cabinet de services financiers inc. c. Asselin*, 2020 CSC 30, paragr. 25 et 27.

¹⁷ *Durand c. Subway Franchise Systems of Canada*, 2020 QCCA 1647, par. 52.

¹⁸ *Infineon Technologies AG c. Option consommateurs*, 2013 CSC 59, paragr. 67 ; *Harmegnies c. Toyota Canada inc.*, 2008 QCCA 380.

¹⁹ *Li c. Equifax inc.*, 2019 QCCS 4340, para. 21 et 41.

500-06-001024-195

PAGE : 9

[49] Enfin, le juge d'autorisation doit s'abstenir de trancher le fond de l'affaire en appréciant les faits. S'il s'agit d'une pure question de droit, le Tribunal a la discrétion, et non l'obligation, de la trancher :

« Les questions de droit peuvent être résolues par un ou une juge d'autorisation lorsque le sort de l'action projetée en dépend, mais ce choix relève généralement de la discrétion du tribunal.²⁰ »

[50] La Cour d'appel nous rappelait récemment, sous la plume du juge Frédéric Bachand²¹:

[16] As the Supreme Court made clear in *L'Oratoire Saint-Joseph du Mont-Royal and Asselin*, the role of a motion judge on an application for authorization to institute a class action is very limited. His or her task is not to "make [...] determination[s] as to the merits in law of the conclusions in light of the facts being alleged", but rather to "filter out frivolous claims, and nothing more". This explains why, in order to clear the hurdle set by article 575(2) C.C.P., "[t]he applicant need establish only a mere 'possibility' of succeeding on the merits, as not even a 'realistic' or 'reasonable' possibility is required".

(Références omises)

[51] Il reprenait par ailleurs les propos du juge Brown dans l'arrêt *Oratoire St Joseph*²²:

[58] Le fardeau qui incombe au demandeur au stade de l'autorisation consiste simplement à établir l'existence d'une « cause défendable » eu égard aux faits et au droit applicable (...) Il s'agit d'un « seuil peu élevé » (...) En effet, le demandeur n'a qu'à établir une simple « possibilité » d'avoir gain de cause sur le fond, pas même une possibilité « réaliste » ou « raisonnable »...

b) Questions communes

[52] L'arrêt *Vivendi* établit que l'existence d'une question dont la résolution commune permette de faire avancer la cause des membres du groupe est suffisante pour satisfaire au premier critère de l'article 575 C.p.c..

[53] En l'espèce, la question de la création d'une dépendance au jeu Fortnite est une question commune aux membres du premier groupe proposé.

²⁰ *Desjardins Cabinet de services financiers inc. c. Asselin*, 2020 CSC 30, paragr. 27; *L'Oratoire Saint-Joseph du Mont-Royal c. J.J.*, 2019 CSC 35, paragr. 55; *Benamor c. Air Canada*, 2020 QCCA 1597, paragr. 42 et 48.

²¹ *Davies c. Air Canada*, 2022 QCCA 1551.

²² Au paragr. 58.

[54] Seront également communes, si les allégations justifient l'apparence de droit requise, la question de la responsabilité du fabricant ou concepteur du jeu à l'égard du risque que celui-ci comporte, sa connaissance, présumée ou actuelle de ce risque, ainsi, le cas échéant, que la question de la création délibérée d'un jeu créant la dépendance.

[55] Quant au deuxième groupe, la question du caractère lésionnaire de l'achat de VBUCKS par un mineur sera commune à tous les membres du groupe. En effet, la disproportion des prestations peut s'évaluer en tenant compte de la valeur intrinsèque des VBUCKS par rapport au bénéfice qui en est retiré. Il appartiendrait de faire la preuve de la situation patrimoniale du membre par rapport aux « avantages » qu'il retire du contrat à l'étape des recouvrements individuels.

c) Apparence de droit

[56] La demande d'autorisation procède en deux étapes : elle détaille premièrement les caractéristiques de Fortnite et le fait que, selon les demandeurs, ce jeu crée de la dépendance, et qu'il a été spécifiquement et délibérément conçu à cet effet. Deuxièmement, la demande fait état des dossiers de trois mineurs, L.N.²³, J.O.Z.²⁴ et R.G.²⁵, qui seraient devenus dépendants à Fortnite et les conséquences découlant de cette dépendance.

[57] L'allégation de création d'une dépendance aux jeux vidéo repose principalement sur la reconnaissance de celle-ci par l'Organisation mondiale de la santé²⁶ en janvier 2018, qui la définissait ainsi ²⁷:

« Définition du trouble du jeu vidéo

Le trouble du jeu vidéo est défini dans le projet de 11ème révision de la Classification internationale des maladies (CIM-11) comme un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des jeux numériques, qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes, et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables.

Pour que ce trouble soit diagnostiqué en tant que tel, le comportement doit être d'une sévérité suffisante pour entraîner une altération non négligeable des activités personnelles, familiales, sociales, éducatives, professionnelles ou d'autres domaines importants du fonctionnement, et en principe, se manifester clairement sur une période d'au moins 12 mois. »

²³ Aux paragr. 73 à 101.

²⁴ Aux paragr. 102 à 130.

²⁵ Aux paragr. 131 à 179.

²⁶ « L'OMS », une des institutions spécialisées de l'ONU.

²⁷ Pièce P-4.

500-06-001024-195

PAGE : 11

[58] La demande allègue également plusieurs articles de journaux qui font état d'une dépendance au jeu vidéo. Plusieurs d'entre eux font références à Fortnite. Citant une psychothérapeute de Washington, la journaliste Suzanne Kane écrit ²⁸:

"Dr. Gadhia-Smith acknowledges that electronic gaming addiction is on the rise. She says she has worked with numerous families who are experiencing the phenomenon of their sons and daughters being addicted to online video games, particularly Fortnite".

[59] Un article électronique de Bloomberg, fait spécifiquement références à des troubles provenant de jeu excessif à Fortnite²⁹.

[60] Même si certains textes peuvent être promotionnels, comme celui d'un centre de désintoxication³⁰, il n'en reste pas moins qu'il existe une « certaine preuve »³¹ à l'appui des prétentions de la demande.

[61] Les défenderesses soutiennent qu'en l'espèce, la preuve est insuffisante: il n'y a selon elles aucun rapport d'expertise du lien causal, aucun dossier médical qui pose un diagnostic de « dépendance » et aucune monographie des effets indésirables d'un jeu vidéo. Elles invoquent le jugement de la Cour supérieure refusant l'autorisation d'exercer une action collective dans *Pollués de Montréal-Tudeau (LPDMT) c. Aéroports de Montréal (ADM)*³²:

25 Donc, de l'avis du Tribunal, les allégations et la preuve soumise par la Requérante elle-même à ce stade démontrent que des études scientifiques additionnelles sont requises avant de conclure qu'il existe un danger pour la santé publique.

26 De plus, il n'y a pas d'allégation voulant qu'une personne soit actuellement devenue malade ou qu'elle ait été diagnostiquée avoir subi des conséquences médicales en lien avec la prétendue pollution causée par les activités aéroportuaires, même pas la personne désignée.

[62] Ce jugement a été porté en appel et une demande de rejet d'appel a été refusée³³.

[63] Il est exact que selon l'American Psychiatric Association, « *there is currently insufficient evidence to support gaming disorder as a unique mental disorder, calling for further research* »³⁴. Ce n'est pas le texte cité au support de l'existence d'un trouble médical qui fait état de la nécessité de recherche supplémentaire. L'OMS utilise un

²⁸ Pièce P-5: Kane, S. (2019). More Evidence Fortnite Is Bad for Your Child's Health. Psych Central. Retrieved on October 1, 2019, from <https://psychcentral.com/lib/more-evidence-fortnite-is-bad-for-your-childs-health/>

²⁹ Pièce P-6, <https://www.bloomberG.com/news/articles/2018-11-27/fortnite-addiction-prompts-parents-to-turn-to-video-game-rehab>

³⁰ Pièce P-8, de Ryan Hanson, Executive Director of Caron Renaissance, Behind the Numbers: Fortnite May Be as Addictive as Heroin, July 23, 2019.

³¹ *Oratoire St-Joseph*, paragr. 59; *Durand c. Subway Franchise Systems of Canada*, 2020 QCCA 1647, paragr. 53.

³² 2021 QCCS 367.

³³ EYB 2021-409432 (C.A.).

³⁴ Pièce P-5, page 1.

500-06-001024-195

PAGE : 12

vocabulaire catégorique. Le fait que les psychiatres américains demandent plus de recherche ou que ce diagnostic n'ait pas encore été officiellement reconnu au Québec ne rend pas les prétentions en demande « frivoles » ou « sans fondement ». À titre analogique, l'effet nocif du tabac n'a pas été reconnu ou admis du jour au lendemain.

[64] Il en va de même du fait que la dépendance au jeu puisse affecter certaines personnes ayant d'autres troubles ou prédispositions. La Cour d'appel écrivait à ce sujet, quant à la préexistence de troubles psychologiques, invoqués en défense comme moyen d'exonération³⁵:

[80] Le fait que l'appelante souffrait déjà de symptômes reliés à la dépression avant la diffusion du reportage n'est pas en soi un obstacle à sa réclamation, en raison de la théorie « Thin skull rule », que les auteurs Baudouin, Deslauriers et Moore décrivent en ces termes :

1-408 – Situation de la victime – Le principe de la réparation intégrale exige aussi que l'auteur de la faute prenne la victime dans l'état où elle se trouve au moment où le dommage est causé. Cette règle, connue en common law sous le nom de « thin skull rule », signifie simplement que l'auteur du dommage assume les risques inhérents à la qualité et à la personnalité de sa victime. Selon qu'il blesse un millionnaire ou un chômeur, la situation pour lui risque donc d'être fort différente. Également, en raison d'une fragilité de santé particulière de sa victime, les conséquences de l'acte fautif peuvent être beaucoup plus considérables qu'elles ne l'auraient été sur une personne ordinaire. Par contre, s'il ne fait qu'aggraver une situation antérieure défavorable, l'auteur n'est responsable que de l'augmentation du préjudice causée directement par lui. (...)

[81] Dans l'affaire *Janiak c. Ippolito*³⁶, la Cour suprême a d'ailleurs confirmé une telle approche à l'égard de dommages d'ordre psychologique.

[65] Dépendant de la preuve qui sera faite à l'étape de la preuve sur les questions communes, des critères pourraient être établis pour permettre l'indemnisation individuelle des membres en fonction de certaines prédispositions. Ce n'est pas le moment d'en traiter à l'étape de l'autorisation.

[66] Le reproche voulant qu'il n'y ait pas de rapport d'expert au support de la demande n'est pas non plus concluant. Comme l'écrivait la juge Marie-Josée Hogue³⁷:

[14] Il est bien établi que le fardeau d'un demandeur dans le cadre d'une requête pour autorisation d'exercer une action collective en est « un de logique et non de preuve » et qu'il n'y a pas lieu d'y faire un pré-procès. Ainsi, les débats d'experts n'ont pas leur place au stade de l'autorisation.

³⁵ *Bonneau c. RNC Média inc.*, 2017 QCCA 11; voir *Arthur c. Gravel*, 1991 CanLII 3107 (QC CA).

³⁶ 1985 CanLII 62 (CSC), [1985] 1 R.C.S. 146, paragr. 10.

³⁷ *Intervet Canada Corp. c. Gagnon*, 2020 QCCA 248.

500-06-001024-195

PAGE : 13

[15] Or, l'argument des requérantes voulant que la déclaration du Dr Lutz ne soit destinée qu'à expliquer aux profanes l'essentiel du propos qu'on retrouve à l'article publié par Quan et al., et cité par l'experte retenue par les intimées, ne peut être retenu. La déclaration du Dr Lutz va plus loin que cela et ouvre la porte à un véritable débat scientifique relevant du fond.

(Références omises, le Tribunal souligne)

[67] Par ailleurs, un diagnostic de dépendance au jeu a effectivement été posé à l'égard du fils d'un des demandeurs, R.G. :

167) Le 25 octobre 2019 à 13h, R.G. rencontre une travailleuse sociale au Centre intégré de santé et de services sociaux du bas Saint-Laurent (ci-après le « CLSC ») pour discuter de sa cyberdépendance. Cette dernière le réfère au médecin de garde;

168) À 14h20 la même journée, R.G. rencontre le médecin de garde au CLSC qui pose un diagnostic de cyberdépendance, le tout tel qu'il appert du rapport de fermeture du CLSC, produit au soutien des présentes sous la cote Pièce P-26;

[68] Les défenderesses soulèvent que la pièce P-26 n'est pas un rapport de médecin et ne pose pas de diagnostic. Il est néanmoins allégué qu'un médecin a posé ce diagnostic. Le suivi dont R.G. a fait l'objet, qui n'est pas contredit, tend à accréditer l'allégation. Puisque les défenderesses réfutent ces allégations elles auront l'occasion de le faire au fond.

[69] Le Tribunal conclut qu'il existe une question sérieuse à débattre, soutenue par des allégations suffisantes et précises quant à l'existence de risques ou même de dangers naissant de l'utilisation de Fortnite.

[70] De prime abord, Fortnite doit être considéré comme un « bien » au sens des articles 899 et 907 C.c.Q. Bien que mis en marché gratuitement, son utilisation fait l'objet d'un contrat et d'une distribution.

[71] De ces faits, il pourrait en résulter une responsabilité du fabricant aux termes des articles 1468 et 1469 du *Code civil du Québec* qui disposent :

1468. Le fabricant d'un bien meuble, même si ce bien est incorporé à un immeuble ou y est placé pour le service ou l'exploitation de celui-ci, est tenu de réparer le préjudice causé à un tiers par le défaut de sécurité du bien.

Il en est de même pour la personne qui fait la distribution du bien sous son nom ou comme étant son bien et pour tout fournisseur du bien, qu'il soit grossiste ou détaillant, ou qu'il soit ou non l'importateur du bien.

1469. Il y a défaut de sécurité du bien lorsque, compte tenu de toutes les circonstances, le bien n'offre pas la sécurité à laquelle on est normalement en droit de s'attendre, notamment en raison d'un vice de conception ou de fabrication du bien, d'une mauvaise conservation ou présentation du bien ou, encore, de l'absence d'indications suffisantes quant aux risques et dangers qu'il comporte ou quant aux moyens de s'en prémunir.

500-06-001024-195

PAGE : 14

[72] Ce fabricant est présumé connaître les risques associés à son produit. Il lui appartiendra le cas échéant, de faire la preuve qu'il peut s'exonérer de cette responsabilité :

1473. Le fabricant, distributeur ou fournisseur d'un bien meuble n'est pas tenu de réparer le préjudice causé par le défaut de sécurité de ce bien s'il prouve que la victime connaissait ou était en mesure de connaître le défaut du bien, ou qu'elle pouvait prévoir le préjudice.

Il n'est pas tenu, non plus, de réparer le préjudice s'il prouve que le défaut ne pouvait être connu, compte tenu de l'état des connaissances, au moment où il a fabriqué, distribué ou fourni le bien et qu'il n'a pas été négligent dans son devoir d'information lorsqu'il a eu connaissance de l'existence de ce défaut.

[73] Se posera également la question de l'application possible de l'article 53 de la *LPC* qui édicte :

53. Le consommateur qui a contracté avec un commerçant a le droit d'exercer directement contre le commerçant ou contre le fabricant un recours fondé sur un vice caché du bien qui a fait l'objet du contrat, sauf si le consommateur pouvait déceler ce vice par un examen ordinaire.

Il en est ainsi pour le défaut d'indications nécessaires à la protection de l'utilisateur contre un risque ou un danger dont il ne pouvait lui-même se rendre compte.

Ni le commerçant, ni le fabricant ne peuvent alléguer le fait qu'ils ignoraient ce vice ou ce défaut.

Le recours contre le fabricant peut être exercé par un consommateur acquéreur subséquent du bien.

[74] Les demandeurs soutiennent par ailleurs que les concepteurs de Fortnite ont délibérément conçu un jeu créant de la dépendance. Leurs allégations reposent principalement sur les propos tenus par une des conceptrices du jeu, madame Célia Hodent, psychologue³⁸.

[75] Le soussigné a lu attentivement l'entrevue donnée par madame Hodent au journal *le Monde* en mai 2018³⁹ et écouté la vidéo où elle explique les forces du jeu et son intérêt pour les joueurs⁴⁰. Le Tribunal n'a pu déceler dans ces propos l'intention de concevoir un jeu qui crée de la dépendance. Certes, on y constate une « direction artistique très cartoon et pleine d'humour. »

³⁸ Plus particulièrement aux paragr. 29, 31 et 55 de la Demande remodifiée pour exercer une action collective.

³⁹ Pièce P-11.

⁴⁰ Dont le lien se retrouve à la pièce P-12.

500-06-001024-195

PAGE : 15

[76] On ne peut reprocher au concepteur d'un jeu vidéo d'avoir créé un produit intéressant, engageant et attrayant. On conçoit mal le créateur du jeu le concevant ennuyant, lent et incolore (*drab*).

[77] La mise en circulation d'un produit populaire et enthousiasmant n'est pas synonyme d'une création délibérément destinée à créer la dépendance. Les allégations à cet effet, y compris celles que l'on retrouve dans l'article *Parents Guide to Fortnite Addiction- Game Quitters*,⁴¹ relèvent de l'opinion et de l'argumentation.

[78] Le Tribunal conclut qu'il n'existe pas « une certaine preuve » quant à ces allégations de création délibérée d'un jeu créant la dépendance. Ceci n'exclut en rien la possibilité que le jeu crée en fait de la dépendance et que son concepteur et distributeur soient présumés le savoir.

[79] Les allégations propres à chacun des enfants des demandeurs sont suffisantes pour fonder les prétentions des demandeurs quant aux effets nocifs du jeu excessif qui résulterait de la dépendance créée par Fortnite. Sans répéter mot à mot ces allégations, retenons celles-ci :

[80] Dans le cas de JO. Z.:

104) Le ou vers le mois d'octobre 2017, JO.Z. a découvert l'existence du jeu FORTNITE, soit quelques semaines après sa mise-en-marché, et ce, par l'intermédiaire de ses amis;

105) JO.Z. a ensuite téléchargé gratuitement le jeu FORTNITE à partir de sa console de jeu Playstation 4;

106) Suite au téléchargement de FORTNITE, l'enfant mineur JO.Z., alors âgé de 13 ans, a créé un profil de joueur sous un pseudonyme...

112) Au début, JO.Z. jouait au jeu FORTNITE quelques heures ici et là mais après quelques semaines il a commencé apprivoiser le jeu et à y consacrer de plus en plus de temps;

113) Plus JO.Z. jouait à FORTNITE et évoluait dans ce monde parallèle, plus il ressentait le besoin de consacrer du temps à y jouer;

115) ... en l'espace de quelques semaines, le temps que JO.Z. consacre au jeu FORTNITE est passé de quelques heures par semaine à plusieurs heures par jour;

116) En date des présentes, JO.Z. a participé à 7 781 parties, tous modes de jeu confondus, et ce, en moins de deux ans;

117) JO.Z. joue quotidiennement à FORTNITE, au minimum trois heures par jour, et ce quasi-quotidiennement;

⁴¹ Pièce P-12.

500-06-001024-195

PAGE : 16

118) Il arrive fréquemment que JO.Z. se couche, les soirs de fin de semaine, à 3 heures du matin, et ce, uniquement afin de pouvoir jouer à FORTNITE;

119) Les soirs de semaine, alors qu'il doit être à l'école le lendemain matin, JO.Z. se couche fréquemment vers 1 heure du matin, encore une fois uniquement afin de pouvoir jouer à FORTNITE;

122) JO.Z. ressent beaucoup de frustration lorsqu'il ne peut pas jouer à FORTNITE ou qu'il doit interrompre une partie à la demande de ses parents, ce qui crée des conflits familiaux importants;

123) De plus, les interactions sociales de JO.Z. ont grandement diminuées depuis qu'il a commencé à jouer à FORTNITE, et ce, puisqu'il consacre la quasi-totalité de ses temps libre à y jouer;

126) JO.Z. fait aussi des achats intégrés par l'entremise de la plateforme, et ce, afin d'acquérir des personnages et des danses. Il a dépensé entre 300 \$ et 400 \$ depuis qu'il joue à FORTNITE;

[81] Dans le cas de R.G., qui avait 15 ans quand il a commencé à jouer à Fortnite:

141) Au début, R.G. jouait au jeu FORTNITE quelques heures ici et là, mais, après quelques semaines, il a commencé à apprivoiser le jeu et à y consacrer de plus en plus de temps;

143) R.G. consacrait plusieurs heures par jour à jouer à FORTNITE, que ce soit à la maison ou pendant ses pauses au travail;

144) Plus particulièrement, en date du 17 mars 2020, l'enfant R.G. avait joué 6 923 parties de FORTNITE, ce qui correspond à 59 954 minutes de jeu, soit près de 42 jours complets de jeu, le tout tel qu'il appert de la capture d'écran dont la copie est produite au soutien des présentes sous la cote « Pièce P-25 »;

145) R.G. joue donc à FORTNITE sur une base journalière depuis plusieurs mois et il devient très frustré et fâché lorsque ses parents tentent de limiter le temps qu'il passe à jouer;

147) Le fait que l'ordinateur soit situé près de la cuisine permet aux parents de R.G. d'avoir un certain contrôle sur son utilisation, mais ils parviennent difficilement à contrôler l'utilisation de FORTNITE sur les autres appareils;

148) Les parents de R.G. ont été forcés, à un certain moment, de mettre un cadenas à clé sur l'ordinateur afin de limiter le temps de jeu de R.G.;

149) R.G. n'est plus intéressé par les activités en famille et ses parents ont du mal à l'intéresser à d'autres choses que le jeu FORTNITE;

150) Le temps de jeu de R.G. impacte aussi grandement ses résultats scolaires, car il néglige ses études pour passer plus de temps à jouer à FORTNITE;

500-06-001024-195

PAGE : 17

151) De plus, les interactions sociales de R.G. ont grandement diminué puisqu'il consacre la quasi-totalité de son temps libre à jouer à FORTNITE ce qui limite le temps qu'il est en mesure de consacrer à sa vie sociale;

153) Lorsqu'il joue à FORTNITE en réseau avec ses amis, le langage de R.G. devient très agressif et vulgaire alors que ce n'est pas le cas dans la vie courante et ça n'a jamais été le cas avant qu'il ne commence à jouer à FORTNITE;

154) Lorsqu'il perd, R.G. s'énerve et continue à jouer inlassablement jusqu'à ce que ses parents lui demandent d'arrêter, ce qui est une grande source de conflit pour la famille;

155) Par des moments de frustration, R.G. va même jusqu'à malmener son équipement de jeu afin de libérer la colère que lui cause FORTNITE;

156) M.D. n'avait jamais observé ce genre de comportement chez R.G. lorsqu'il jouait à d'autres jeux vidéo;

157) Vers le mois de janvier 2019, R.G. a fait une première crise de panique en jouant à FORTNITE, se sentant dépassé par la pression du jeu;

158) R.G. a chaud, respire très vite, et a de la difficulté à formuler des pensées, et ce pendant plusieurs minutes;

159) C'était la première fois que R.G. faisait une crise de panique;

160) En octobre 2019, les parents de R.G. apprennent, lors d'une visite avec R.G. à son institution bancaire, que son compte en banque avait diminué de plusieurs milliers de dollars;

162) Le 24 octobre 2019, alors confronté par ses parents, R.G. avoue avoir dépensé la grande majorité des montants contenus dans son compte en banque, qui devaient être déposés dans son REEE, par l'entremise de la plateforme PayPal afin d'acheter des VBUCKS qui lui permettent d'acquérir des objets cosmétiques comme des modèles de personnages, des danses ou encore la passe de combat du jeu FORTNITE, cette dernière permettant d'élargir la gamme d'objets achetables;

163) La plateforme PayPal permettait à R.G. de dépenser directement à partir de son compte en banque dans le jeu FORTNITE, qui était relié à son compte bancaire;

164) Les parents de R.G. ne connaissaient pas le fonctionnement de la plateforme PayPal et encore moins que R.G. avait un compte sur cette plateforme;

[82] Après avoir décrit des comportements similaires, les parents de L.N. font état de l'achat de plusieurs centaines de dollars en VBUCKS :

96) À ce jour, L.N., maintenant âgé de 10 ans, a dépensé près de 600\$ afin d'acheter des VBUCKS dans FORTNITE;

97) L'existence sur FORTNITE d'un magasin virtuel où il peut facilement, avec l'achat de cartes prépayées Playstation payer des VBUCKS, lui permettant d'acquérir des objets virtuels attrayants afin de performer dans le jeu est une problématique qui est difficilement contrôlable même si F.N. reçoit des courriels sur son compte lorsque son fils effectue un achat puisque l'achat est déjà fait,

[83] Les défenderesses soutiennent que les demandeurs n'ont pas fait la preuve médicale ou par étude ou rapport scientifique de l'existence d'un dommage subi en raison de Fortnite⁴². Ils invoquent à cet égard l'affaire *Dermatech*⁴³ où la juge Suzanne Courteau avait rejeté l'autorisation d'une action fondée sur les effets secondaires subis après l'injection d'implants permanents. Parlant des prétentions de la demanderesse, la juge écrit :

[80] Elle semble considérer que son opinion, ses conclusions personnelles sont suffisantes pour établir, *prima facie*, une apparence sérieuse de droit.

[81] Elle ne réfère à aucun fait particulier pour établir la nocivité ou dangerosité des produits non plus qu'à quelque élément indiquant que ces produits pourraient présenter des risques « graves » ou « sévères » de formation de granulomes et nodules.

[82] Doris Durand ne fait référence à aucune étude scientifique, aucun rapport d'expertise, aucun communiqué ou article, aucune statistique, rien qui permettrait de connaître, ou du moins de soupçonner, les éléments de dangerosité, les effets nocifs ou le défaut de sécurité des produits visés.

[84] Nous avons vu ci-haut que tel n'est pas le cas dans notre dossier. Les effets nocifs du jeu sont décrits dans le cas de chaque mineur impliqué. Les reproches faits à Fortnite sont appuyés sur une preuve embryonnaire, mais existante. Il est bien établi maintenant que l'autorisation n'est pas l'étape à laquelle doit se faire une preuve d'expert.

[85] Les défenderesses font une analyse minutieuse et détaillée des allégations, invitant le Tribunal à calculer le temps effectivement passé par les enfants à jouer à Fortnite et à conclure que ce temps n'est pas excessif. Avec égards, elles invitent ainsi le Tribunal à jouer le rôle du juge du fond.

[86] Le Tribunal est d'avis que les faits allégués quant aux enfants des demandeurs permettent de prétendre, si on les met en rapport avec les propos de certains experts quant à la création d'une dépendance aux jeux vidéo, et plus particulièrement à celui de Fortnite, que les demandeurs ont un recours valable en responsabilité du fabricant à faire valoir contre les défenderesses. Le recours n'apparaît pas frivole ou manifestement mal fondé.

d) Représentation adéquate des membres

⁴² Paragr. 52 de leur plan d'argument.

⁴³ *Durand c. Dermatech*, 2009 QCCS 3874.

500-06-001024-195

PAGE : 19

[87] Estimant que les demandeurs n'ont pas l'intérêt suffisant pour agir étant donné que leurs recours personnels ne remplissent pas le fardeau de démonstration exigé pour satisfaire aux critères de l'article 575 (2), les défenderesses soutiennent que les demandeurs ne peuvent être des représentants valables pour assurer une représentation adéquate des membres.

[88] Comme nous l'avons vu, le Tribunal estime plutôt que les demandeurs ont une cause défendable à faire valoir. Ils ont donc l'intérêt requis au sens de l'article 85 C.p.c..

[89] Il n'est pas soulevé par ailleurs que les demandeurs n'ont pas la compétence requise ou qu'il y aurait un conflit entre eux et les membres du groupe⁴⁴.

[90] Le quatrième critère de l'article 575 est satisfait.

C. Quelles sont les questions qui feront l'objet de l'action collective et quelles sont les conclusions recherchées?

[91] La modification apportée à la définition du groupe à l'audition permet de répondre aux préoccupations des défenderesses exprimées dans leur Plan d'argumentation. La définition du groupe telle que proposée respecte l'ensemble des paramètres habituels. Elle est précise, n'est pas tributaire de l'issue du litige et permet aux membres de facilement déterminer leur appartenance au groupe par des critères neutres et objectifs.

[92] Il devra être précisé, quant au Groupe 2, que l'achat a été fait par le mineur seul.

[93] À la lumière des considérations qui précèdent, les questions qui feront l'objet de l'action collective sont les suivantes :

Quant au Groupe 1 :

a) Les parties défenderesses ont-elles développé, fabriqué, publié, mis-en marché et commercialisé un produit dangereux et nocif pour la santé des membres?

b) Les parties défenderesses avaient-elles connaissance ou étaient-elles présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les membres?

c) Les parties défenderesses ont-elles omis ou négligé de divulguer aux membres les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?

d) Les membres connaissait-ils ou étaient-ils en mesure connaître les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?

⁴⁴ *Tenzer c. Huawei Technologies Canada Co. Ltd.*, 2020 QCCA 633.

e) Les parties défenderesses ont-elles fourni aux membres toutes les indications nécessaires afin de les protéger contre les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?

f) En passant sous silence les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les membres, les parties défenderesses ont-elles commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la *Loi sur la protection du consommateur*?

g) Les parties défenderesses, par leur stratégie marketing et publicitaire, ont-elles tentés de banaliser ou de nier les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?

h) Les parties défenderesses ont-elles porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité des membres selon la *Charte des droits et libertés de la personne*, par leur attitude insouciant et téméraire?

i) Les demandeurs et les membres ont-ils droit à des dommages punitifs en vertu de la *Charte* ou de la *LPC*?

k) La responsabilité des parties défenderesses à l'égard des parties demanderesses et des membres est-elle conjointe et solidaire?

Quant au Groupe 2 :

a) Y-a-t-il une disproportion considérable entre les prestations respectives des parties à l'achat de « skins » ou autres articles virtuels par des mineurs?

b) Le consentements des membres du Groupe 2 a-t-il été vicié par la lésion à l'utilisation des VBUCKS?

D. Le district judiciaire dans lequel l'action devrait être exercée

[94] Les demandeurs proposent que l'action collective soit exercée dans le district judiciaire de Montréal. Les adresses des demandeurs sont caviardées. La preuve révèle que R.G. réside dans la Municipalité régionale de comté des Basques, soit probablement dans le district judiciaire de Kamouraska. Cependant, il est affirmé que les deux autres demandeurs sont dans le district de Montréal.

[95] Les avocats, tant en demande qu'en défense, ont leurs bureaux à Montréal.

[96] Il y a lieu d'ordonner de procéder dans le district de Montréal.

POUR CES MOTIFS LE TRIBUNAL :

500-06-001024-195

PAGE : 21

[97] **AUTORISE** la modification de la Demande en autorisation d'exercer une action collective;

[98] **ACCUEILLE** la demande remodifiée pour autorisation d'exercer une action collective;

[99] **AUTORISE** l'action collective proposée aux conditions suivantes :

[100] **ATTRIBUE** aux demandeurs M.D., F.N. et J.Z. le statut de représentant aux fins d'exercer l'action collective envisagée pour le compte du Groupe 1 ainsi décrit :

Toutes les personnes physiques ou leur représentant légal ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé (...) après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les Défenderesses, une dépendance, soit une perte de contrôle sur le jeu ou une priorisation de celui-ci, ayant eu des répercussions dommageables sur l'une ou l'autre des sphères d'activités suivantes:

- a. activités personnelles;
- b. activités familiales;
- c. activités sociales;
- d. activités éducatives;
- e. activités professionnelles; ou
- f. autres domaines importants du fonctionnement.

[101] **ATTRIBUE** aux demandeurs M.D., F.N. et J.Z. le statut de représentant aux fins d'exercer l'action collective envisagée pour le compte du Groupe 2 ainsi décrit :

Toutes les personnes physiques domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui alors qu'elles étaient âgées de moins de 18 ans, ont fait seules des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, ou leurs tuteurs ou représentants légaux.

[102] **IDENTIFIE** comme suit les principales questions de faits et de droit qui seront traitées collectivement :

Quant du Groupe 1 :

- a) Les parties défenderesses ont-elles développé, fabriqué, publié, mis-en marché et commercialisé un produit dangereux et nocif pour la santé des membres?
- b) Les parties défenderesses avaient-elles connaissance ou étaient-elles présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les membres?
- c) Les parties défenderesses ont-elles omis ou négligé de divulguer aux membres les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
- d) Les membres connaissaient-ils ou étaient-ils en mesure connaître les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?

500-06-001024-195

PAGE : 22

- e) Les parties défenderesses ont-elles fourni aux membres toutes les indications nécessaires afin de les protéger contre les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
- f) En passant sous silence les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les membres, les parties défenderesses ont-elles commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la *Loi sur la protection du consommateur*?
- g) Les parties défenderesses, par leur stratégie marketing et publicitaire, ont-elles tenté de banaliser ou de nier les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
- h) Les parties défenderesses ont-elles porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité des membres selon la *Charte des droits et libertés de la personne*, par leur attitude insouciant et téméraire?
- i) Les demandeurs et les membres ont-ils droit à des dommages punitifs en vertu de la *Charte* ou de la *LPC*?
- k) La responsabilité des parties défenderesses à l'égard des parties demanderesses et des membres est-elle conjointe et solidaire?

Quant au Groupe 2 :

- a) Y-a-t-il une disproportion considérable entre les prestations respectives des parties à l'achat de « skins » ou autres articles virtuels par des mineurs?
- b) Le consentements des membres du Groupe 2 a-t-il été vicié par la lésion à l'utilisation des VBUCKS?

[103] **IDENTIFIE** comme suit les conclusions recherchées qui s'y rattachent :

- a) **ACCUEILLIR** la demande introductive d'instance des demandeurs;
- b) **CONDAMNER** les défenderesses conjointement et solidairement à payer aux demandeurs des dommages et intérêts à être évalués par le Tribunal avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle de l'article 1619 C.c.Q.;
- c) **CONDAMNER** les défenderesses conjointement et solidairement à payer aux demandeurs des dommages punitifs à être évalués par le Tribunal;
- d) **DÉCLARER** la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par les enfants des demandeurs alors qu'ils étaient âgés de moins de 18 ans et **CONDAMNER** les défenderesses à la restitution aux demandeurs

de l'ensemble des prestations versées dans le cadre de ces achats, avec les intérêts et l'indemnité additionnelle depuis la date de signification de la présente demande;

- e) **CONDAMNER** les défenderesses à payer aux demandeurs les dommages punitifs à être évalués par la Cour;
- f) **CONDAMNER** les défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des membres du Groupe 1 des dommages et intérêts à être évalués par le Tribunal, avec intérêts et l'indemnité additionnelle depuis la date de signification de la présente demande;
- g) **DÉCLARER** la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par les enfants membres du Groupe 2 et **CONDAMNER** les défenderesses à la restitution aux membres du Groupe 2 de l'ensemble des prestations versées dans le cadre de ces achats, avec les intérêts et l'indemnité additionnelle depuis la date de signification de la présente demande;
- h) **CONDAMNER** les défenderesses à payer aux membres des Groupes 1 et 2 les dommages punitifs à être évalués par la Cour;
- i) **ORDONNER** que les dommages précités fassent l'objet d'indemnisations collectives, conformément aux articles 595 à 598 du *Code de procédure civile* sauf pour les sommes qui découlent de la restitution des prestations aux membres du Groupe 2 qui feront l'objet d'une indemnisation individuelle;
- j) **LE TOUT**, avec les frais, comprenant les frais de publication des avis.

[104] **DÉCLARE** qu'à moins d'exclusion, les membres seront liés par tout jugement à intervenir sur l'action collective de la manière prévue par la Loi;


[105] **FIXE** le délai d'exclusion à trente (30) jours après la date de publication de l'avis aux membres, délai à l'expiration duquel les membres qui ne se seront pas prévalus des moyens d'exclusion seront liés par tout jugement à intervenir;

[106] **ORDONNE** la publication d'un avis aux membres selon les termes et modalités que le Tribunal verra à déterminer, après avoir entendu les parties;

500-06-001024-195

PAGE : 24

[107] **LE TOUT**, avec frais, incluant les frais de publication des avis aux membres.



SYLVAIN LUSSIER, J.C.S.

Me Alessandra Esposito Chartrand
Me Jean-Philippe Caron
Calex Legal inc.
Avocats des demandeurs

Me Rory McGovern
Avocat des demandeurs

Me Faiz Munir Lalani
Me Nick Rodrigo
Davies Ward Phillips & Vineberg S.E.N.C.R.L. s.e.n.c.
Avocats des défenderesses

Dates d'audience : 6 et 7 juillet 2022

DAVIES WARD PHILLIPS & VI
NEBERG S R L
1501 MC GILL COLLEGE 26E
MONTREAL QC
H3A 3N9

EPIC GAMES CANADA ULC
2400-745 THURLOW
VANCOUVER BC
V6E 0C5

Cour supérieure

Montréal

Date: le 15 décembre 2022

Objet: Le dossier 500-06-001024-195

N
F et al

c. EPIC GAMES CANADA ULC
et al

AVIS DE JUGEMENT
(art. 108 et 335 C.p.c)

Prenez avis qu'un jugement est rendu dans le présent dossier. Si vous êtes représenté, votre avocat en est déjà avisé.

Sauf pour certaines matières, le greffier peut, sur demande et contre paiement des frais, délivrer des copies certifiées conformes du jugement.

Si le jugement rendu a mis fin à l'instance, vous devez récupérer les pièces déposées au dossier. Pour ce faire, vous pouvez utiliser le formulaire << Demande de retrait de pièces ou d'émission de certificats >> (SJ-1078) disponible sur le site Internet du ministère de la Justice au www.justice.gouv.qc.ca. À défaut, le greffier, un an après la date du jugement passé en force de chose jugée ou de l'acte qui met fin à l'instance, peut les détruire.

Toutefois, dans les matières susceptibles de révision ou de réévaluation ainsi que dans les affaires non contentieuses, certains documents ne doivent être ni retirés ni détruits.

Tout jugement peut être traduit en français ou en anglais sans frais et ce, sur demande d'une partie. À cet effet, vous pouvez utiliser le formulaire << Demande de traduction de jugement >> (SJ-1138) disponible sur le site Internet du ministère de la Justice.

N'hésitez pas à communiquer avec nous pour toute information additionnelle.

Le greffier
Cour supérieure
10, RUE SAINT-ANTOINE EST MONTREAL (QUEBEC) H2Y4A5
SJ-1025 (2022-04) AVIJ

SCHEDULE 2

C A N A D A

PROVINCE DE QUÉBEC

DISTRICT DE MONTRÉAL

No.: 500-06-001024-195

COUR SUPÉRIEURE

(Chambre des actions collectives)

F.N., en sa qualité de tuteur de l'enfant **L.N.**, domicilié et résidant au 5773 Croissant Ilan Ramon, en la ville de Côte St-Luc, district judiciaire de Montréal, province de Québec, H4A 1X3;

et

J.Z., en sa qualité de tuteur de l'enfant **JO.Z.**, domicilié et résidant au 5773 Croissant Ilan Ramon, en la ville de Côte St-Luc, district judiciaire de Montréal, province de Québec, H4A 1X3;

Parties Demanderesses

-C-

EPIC GAMES CANADA ULC, une personne morale dûment constituée ayant son domicile au 2400-745 rue Thurlow, dans la ville de Vancouver, province de la Colombie-Britannique, V6E 0C5;

et

EPIC GAMES INC., une personne morale dûment constituée ayant son siège social au 620 Crossroads Blvd., dans la ville de Cary, NC, 27518, États-Unis;

Parties Défenderesses

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



**DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION
COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE
REPRÉSENTANT
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**

AU SOUTIEN DE SA DEMANDE, LES PARTIES DEMANDERESSES EXPOSENT CE QUI SUIT:

- 1) Elles sollicitent l'autorisation de cette Honorable Cour afin d'exercer une action collective pour le compte de toutes les personnes faisant partie du groupe ci-après décrit (le « GROUPE ») et dont elles sont elles-même membre, à savoir:

Toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé une dépendance après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les défenderesses;

ou tout autre GROUPE déterminé par cette Honorable Cour.

- 2) La partie demanderesse F.N. (ci-après « FN ») entend également obtenir l'autorisation de cette Honorable Cour afin d'exercer une action collective pour le compte de certains membres du GROUPE, qui en raison de leurs caractéristiques spécifiques peuvent être scindés en sous-groupe (ci-après le « SOUS-GROUPE »), à savoir:

Tous les membres du GROUPE qui ont commencé à jouer au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » alors qu'ils étaient âgés de moins de 13 ans et qui ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leur tuteurs»

I. LES PARTIES

- 3) La partie défenderesse Epic Games Inc. (ci-après « EPIC ») est une société américaine spécialisée dans le développement de jeux vidéos à l'échelle mondiale et qui a notamment développé, fabriqué, publié, mis en marché et

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE
STATUT DE REPRÉSENTANT
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



3 de 37

commercialisé le jeu vidéo *Fortnite Battle Royale* (ci-après « **FORTNITE** ») ;

- 4) La partie défenderesse Epic Games Canada ULC (ci-après « **EPIC CANADA** ») est la filiale canadienne de EPIC, le tout tel qu'il appert d'un extrait du registre des entreprises du Québec, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-1** »;
- 5) La partie demanderesse F.N. (ci-après « **FN** ») est le tuteur et représentant légal d'un enfant mineur présentement âgé de 10 ans, L.N. (ci-après « **LN** »), qui a commencé à jouer à FORTNITE le 2 décembre 2018, alors qu'il était âgé de 9 ans et qui a développé une dépendance à FORTNITE en plus d'effectuer des achats intégrés à l'aide de VBUCKS;
- 6) La partie demanderesse J.Z. (ci-après « **JZ** ») est le tuteur et représentant légal d'un enfant mineur présentement âgé de 15 ans, JO.Z. (ci-après « **JO.Z.** ») qui a commencé à jouer à FORTNITE en septembre 2017 alors qu'il était âgé de 13 ans et qui a développé une dépendance à FORTNITE;

II. LES FAITS DONNANT OUVERTURE À UN RECOURS INDIVIDUEL DE LA PART DES PARTIES DEMANDERESSES

A. Introduction

- 7) FORTNITE est un jeu vidéo coopératif de tir et de survie qui a été développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les parties défenderesses et qui est disponible pour téléchargement gratuit sur plusieurs plateformes numériques, incluant notamment Microsoft Windows, MacOS, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, IOS et Android, et ce, depuis le mois de septembre 2017;
- 8) FORTNITE permet à jusqu'à 100 joueurs de combattre, dans un mode de jeu « joueur contre joueur », seul ou en équipe de deux ou quatre joueurs, dans des espaces de plus en plus restreints au fur et à mesure que la partie avance et que les joueurs sont éliminés, et ce, jusqu'à ce qu'une seule personne ou équipe survive;
- 9) La durée d'une partie de FORTNITE varie selon son déroulement et peut être d'une durée maximale d'approximativement une vingtaine de minutes;
- 10) En mars 2019, le CEO de EPIC, Tim Sweeney, annonce que le jeu FORTNITE comptait plus de 250 millions de joueurs à l'échelle mondiale, le tout tel qu'il appert d'une entrevue accordée à Dean Takahashi, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-2** »;

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



- 11) Bien que FORTNITE soit offert pour téléchargement gratuitement, les joueurs sont invités à faire des achats intégrés incluant notamment des objets cosmétiques comme des modèles de personnages, des "skins" ou autres, ainsi que la passe de combat du jeu, qui permet un élargissement de la gamme d'objets achetables;
- 12) D'ailleurs, FORTNITE a enregistré en 2018 des profits records estimés à près de 2.4 milliards de dollars à l'échelle mondiale, le tout tel qu'il appert d'un article de *The Telegraph*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-3** »;

B. La dépendance à FORTNITE

- 13) En 2018, l'Organisation mondiale de la santé (ci-après l' « **OMS** ») a reconnu et classifié la dépendance aux jeux vidéo, qu'elle qualifie de « Trouble du jeu vidéo », comme une maladie. La pathologie est définie comme étant « un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des jeux numériques, qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes, et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables », le tout tel qu'il appert du site web de l'OMS dont une capture d'écran est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-4** »;
- 14) Selon une psychologue spécialiste en addiction, Dr. Anita Ghadia-Smith, l'addiction à FORTNITE est similaire à l'addiction à la cocaïne le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *More Evidence Fortnite Is Bad for Your Child's Health*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-5** »;
- 15) En effet, lorsqu'une personne éprouve du plaisir en jouant à FORTNITE, son cerveau libère l'hormone du plaisir, la dopamine, et lorsqu'une personne joue sur une longue période, son cerveau reçoit continuellement de la dopamine. Bientôt, les niveaux normaux de dopamine ne la satisfont plus, ce qui pousse la personne à requérir de plus en plus de dopamine pour se sentir bien, ce qui a comme conséquences que la personne joue plus à FORTNITE afin de maintenir son niveau de dopamine, le tout tel qu'il appert de la « **Pièce P-5** »;
- 16) Les effets de l'addiction aux jeux vidéo, dont FORTNITE, sur les cerveaux des enfants est particulièrement dommageable en ce que lorsque ces-derniers sont continuellement attachés à leurs machines, ils développent des lacunes sévères dans leur capacité à intégrer le spectre complet des émotions

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



humaines. Les spécialistes font état de lacunes en vocabulaire ainsi que de lacunes en intégration sociale. En effet il est reconnu que l'utilisation continue d'appareils électroniques cause des changements importants au cortex préfrontal du cerveau humain, changements qui affectent plus particulièrement les jeunes cerveaux en développement, le tout tel qu'il appert de la **Pièce P-5**;

- 17) L'aspect addictif de FORTNITE est mondialement reconnu, et a d'ailleurs été comparé à de l'héroïne dans un article intitulé *Fortnite addiction is forcing kids into video-game rehab*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-6** » ainsi que dans un article intitulé *Behind the numbers, Fortnite may be as addictive as heroin*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-7** »;
- 18) Les symptômes de l'addiction à l'internet, ce qui inclut FORTNITE, sont physiques et psychologiques et incluent des migraines, des douleurs dorsales et cervicales, des manquements à l'hygiène de base, des troubles du sommeil ainsi que des troubles sociaux importants, le tout tel qu'il appert de l'article *The Symptoms of Internet Addiction*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-8** »;
- 19) L'addiction au jeu FORTNITE a de réelles conséquences sur la vie des joueurs dont plusieurs ont développé des problèmes tels qu'ils ne mangent pas, ne se douchent pas, et ne socialisent plus;
- 20) D'ailleurs, des centres de réhabilitation spécialement dédiés à l'addiction à FORTNITE ont ouvert un peu partout dans le monde, notamment au Québec et au Canada, afin de traiter les gens pour une addiction à FORTNITE;
- 21) L'addiction à FORTNITE, en plus d'avoir des effets néfastes sur la santé des utilisateurs, encourage la dépense excessive puisque, dans le feu de l'action, les joueurs dépensent sans compter et achètent des V-BUCKS dont il est très difficile de traduire la valeur en monnaie courante;
- 22) Le modèle d'affaires des parties défenderesses cultive l'attrait de l'exclusivité chez les utilisateurs en proposant des items à édition limitée qui sont disponibles pour un court laps de temps, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *How Fortnite Makes Money*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-9** »;
- 23) En achetant des objets cosmétiques comme des modèles de personnages, des "skins" ou autres, le sens d'accomplissement des utilisateurs est nourri et leur désir de continuer à jouer augmente. Plus ils achètent des objets cosmétiques

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



et des passes de combat de jeu, plus ils reçoivent des « récompenses » ce qui les pousse à continuer à dépenser dans FORTNITE, le tout tel qu'il appert de la **Pièce P-9**;

- 24) Le modèle d'affaires des parties défenderesses est fortement basé sur une culture de l'originalité qui ne peut être atteinte qu'en achetant des objets cosmétiques dans le magasin visuel de FORTNITE. D'ailleurs, une des quatre catégories de la compétition *Fortnite World Cup* est l'originalité;
- 25) Dans une étude menée par la société LendEDU, il a été conclu que 68.8% des utilisateurs de FORTNITE effectuent des achats intégrés pour un montant moyen de 84.67\$, et pour 36.78% d'entre eux, il s'agit de leur premier achat intégré, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *The Finances of Fortnite : How Much Are People Spending At This Game?* dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-10** »;

C. La connaissance par les parties défenderesses du risque de dépendance

- 26) La psychologie humaine et la manipulation du cerveau humain a été l'épicentre du processus de développement de FORTNITE qui a spécialement été conçu pour être un jeu hautement addictif;
- 27) FORTNITE a été conçu par une équipe de développement de huit personnes incluant des psychologues, statisticiens, analystes, et coordonnateurs qui ont travaillé pendant près de quatre (4) ans pour développer le jeu le plus addictif possible, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Celia Hodent, la psychologue française derrière le succès du jeu vidéo Fortnite*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-11** »;
- 28) L'équipe de développement a travaillé avec des cobayes pour s'assurer que leur attention était captée tout au long des essais en traquant le moindre décrochage d'attention, le tout tel qu'il appert de la **Pièce P-11**;
- 29) FORTNITE a donc été développé avec l'intention de créer un jeu hautement addictif, et donc lucratif pour les parties défenderesses, à travers ses caractéristiques et fonctions dont notamment :
 - a) le jeu propose différents défis chaque jour donnant lieu à des récompenses et les récompenses sont doublées la fin de semaine;
 - b) le jeu change à chaque dix semaines ce qui pousse le joueur à recommencer et donc à continuer à jouer pour accumuler d'autres

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



récompenses;

- c) le jeu est constamment mis à jour pour assurer la dépendance continue du joueur;
- d) un élément de chance bien calculé fait en sorte de cimenter l'aspect addictif puisqu'il est difficile d'arrêter de jouer lorsque notre cerveau pense que la bonne chance est sur le point de nous sourire;
- e) l'aspect «cartoon» et «retro» du jeu ainsi que l'absence de sang donne un faux sens de sécurité aux parents;

le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Parents' Guide to Fortnite Addiction*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-12** »;

- 30) Les parties défenderesses ont utilisé les mêmes tactiques que les créateurs de machines à sous, soit des programmes de récompense variables, pour s'assurer de la dépendance de ses utilisateurs, le cerveau étant manipulé pour toujours désirer davantage, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Fortnite may be a virtual game but it's having real life dangerous effects*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-13** »;
- 31) Les enfants sont particulièrement vulnérables à cette manipulation puisque leur système d'auto-contrôle dans le cerveau n'est pas assez développé, le tout tel qu'il appert de la **Pièce P-13**;
- 32) Les parties défenderesses accumulent des données sur chaque joueur et utilisent l'intelligence artificielle pour identifier ce qui les accroche;
- 33) Sous le prétexte d'améliorer l'expérience de ses utilisateurs, les parties défenderesses modifient continuellement le jeu afin de s'assurer que les utilisateurs restent accrochés et donc dépendants, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Fortnite: How Artificial Intelligence and Analytics Make It More Fun*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-14** »;
- 34) Les parties demanderesses ont donc créé FORTNITE dans l'intention claire de le rendre addictive et donc de s'assurer que les joueurs dépensent le plus d'argent possible en y jouant, et ce, malgré le fait que le jeu est offert gratuitement pour téléchargement;
- 35) Il ne fait aucun doute que les parties défenderesses ont atteint leur objectif, soit

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



de rendre FORTNITE le plus addictif possible et a donc sciemment mis en danger la santé des utilisateurs, et ce sans les avertir du danger qui est associé avec l'utilisation de FORTNITE;

- 36) De plus, lorsque l'OMS a reconnu et classifié la dépendance aux jeux vidéos comme étant une maladie, la *Entertainment Software Association* (Ci-après la « **ESA** »), une association américaine regroupant les principaux acteurs de l'industrie du jeu vidéo, a émis un communiqué demandant à l'OMS de réviser leur inclusion de la dépendance aux jeux vidéos dans leur liste de maladie reconnues, le tout tel qu'il appert d'une copie du communiqué de presse, produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-15** »;
- 37) EPIC est membre de la ESA, le tout tel qu'il appert de la page 16 d'un communiqué dont copie est produite aux soutiens des présentes sous la cote « **Pièce P-16** »;
- 38) Au lieu de prendre les mesures qui s'imposent pour adresser les effets dévastateurs de l'addiction à FORTNITE, les parties défenderesses, par l'entremise de la ESA, ont plutôt banalisé la situation en refusant de reconnaître la possibilité que l'addiction aux jeux vidéo soit une maladie;
- 39) À la place, la ESA a mené une campagne de propagande pour mettre l'accent sur les aspects positifs de l'industrie des jeux vidéos en omettant ou négligeant de mentionner la possibilité d'addiction, le tout tel qu'il appert de la **Pièce P-16**;
- 40) Une représentante de la International Game Developers Association, dont EPIC est un membre actif, a nié dans une entrevue avec *Bloomberg*, que FORTNITE puisse être addictif citant un manque de preuve à cet égard, le tout tel qu'il appert d'un vidéo intitulé *Fortnite addiction is forcing kids into video game rehab*, pouvant être visionné en cliquant sur le URL suivant: <https://www.bloomberg.com/news/videos/2018-11-30/fortnite-addiction-is-forcing-kids-into-video-game-rehab-video>;
- 41) En juin 2019, le Prince Harry, duc de Sussex, dans le cadre de ses efforts caritatifs touchant la santé mentale, a publiquement dit que FORTNITE ne devrait pas exister vu son aspect addictif. En guise de réponse, les parties défenderesses ont continué de nier l'aspect addictif de FORTNITE, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Prince Harry wrong to say Fortnite is addictive, say creators Epic Games*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-17** »;
- 42) Il est clair que les parties défenderesses connaissaient les risques d'addiction

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



posés par FORTNITE puisqu'elles ont créé FORTNITE dans le but indéniable de le rendre addictif.

- 43) Or, les parties défenderesses ont sciemment et volontaire décidé de ne pas divulguer aux utilisateurs les risques et dangers associés à FORTNITE, choisissant plutôt de nier l'aspect addictif du produit;
- 44) Malgré les rapports de plusieurs experts sur les risques de dépendance associés à FORTNITE, les parties défenderesses continuent de ne pas les adresser puisque ceci mettrait en péril leur profitabilité record;

D. La publicité et le marketing aux enfants de âgés de moins de 13 ans

- 45) Le magasin virtuel de FORTNITE est facilement accessible pour les enfants, puisqu'il est disponible directement sur la plateforme du jeu, qui elle peut être téléchargée gratuitement en moins de trois minutes sur la plupart des plateformes de jeu;
- 46) Les designs et les couleurs des items sont très attirants pour les enfants, c'est comme si une bande dessinée s'animait devant eux dont le personnage principal n'était personne d'autre qu'eux;
- 47) Ils peuvent choisir en quelques secondes le personnage qui va les incarner dans le jeu ainsi que tous les accessoires leur permettant soit de performer soit de se distinguer auprès des leurs autres amis sur FORTNITE;
- 48) Les parties défenderesses, par l'importance et la variété d'items qui sont sans cesse renouvelés dans le magasin virtuel de FORTNITE, créent un besoin chez l'enfant d'acheter régulièrement des nouveaux personnages, objets ou danses afin de performer dans le jeu, le tout tel qu'il appert de l'article intitulé *Publicité : comment Fortnite attire les marques qui ciblent les jeunes*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-18** »;
- 49) De plus, la pression sociale est forte et les enfants sont jugés et ridiculisés selon les objets cosmétiques qu'ils achètent dans le magasin visuel de FORTNITE, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Fortnite is free but kids get bullied into spending money*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-19** »;
- 50) Les parties défenderesses donnent aux utilisateurs de FORTNITE un sentiment d'exclusivité en renouvelant les objets payants toutes les 24 heures. De plus,

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



10 de 37

elle propose des offres, des objets et des modes de jeu éphémères, tout étant développé pour susciter l'achat;

- 51) Les enfants sont donc particulièrement vulnérables au modèle d'affaires des parties défenderesses qui est basé sur l'exclusivité, particulièrement en raison de leur manque de maturité, l'aspect moins développé du système d'auto-contrôle de leur cerveau, ainsi que la pression sociale qui est constamment exercée à leur égard;
- 52) De plus, les costumes et les danses sont souvent inspirés de séries, de vidéos et de films qui sont particulièrement appréciés par les enfants ;
- 53) D'ailleurs, la psychologue en charge du développement de FORTNITE, Célia Hodent, s'est exprimée ainsi dans une entrevue avec Le Figaro mentionnée dans un article intitulé *Pourquoi les enfants raffolent-ils de Fortnite?* :

« L'équipe savait que le jeu avait un fort potentiel chez les plus jeunes. Elle a donc opté pour une direction artistique très cartoon et pleine d'humour, qui fait penser à Ghostbusters, Retour vers le futur ou Les Goonies. Dans Fornite, il n'y a pas de sang. Et quand vous perdez, votre personnage ne meurt pas vraiment »

dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-20** »;

- 54) FORTNITE a créé, par son marketing, un cercle vicieux dans lequel les enfants doivent acheter pour se sentir accomplis et acceptés par leurs pairs, profitant ainsi de leur position vulnérable;
- 55) De plus, cela est accentué par des influenceurs sur la plateforme *Youtube* qui consacrent de nombreuses vidéos à des stratégies de jeu et aux nouveautés disponibles dans le magasin virtuel de FORTNITE;
- 56) Les parties défenderesses entretiennent un rêve chez les enfants en leur faisant miroiter des prix et le prestige de gagner dans des compétitions à l'échelle mondiale organisées par EPIC, dont le *Fortnite World Cup* qui offre plus de 30 millions de dollars en prix, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Fortnite Worldcup has handed out \$30 million in prizes and cemented its spot in the culture* dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-21** »;
- 57) L'édition 2019 de la compétition a d'ailleurs été remportée par un jeune de 16

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



11 de 37

ans qui a touché un prix de trois-millions de dollars américains (3 000 000 USD\$), dans le cadre de sa victoire, ce qui représente trois-millions-neuf-cent-quatre-vingt-quatorze-mille-deux-cents dollars en devise canadienne (3 994 200 CAD\$), le tout tel qu'il appert de la pièce P-21;

E. Les fautes commises par les parties défenderesses

- 58) Les parties défenderesses ont commis plusieurs fautes dans le cadre du développement, de la fabrication, de la publication, de la mise en marché et de la commercialisation de FORTNITE, et ce, tant en vertu du *Code civil du Québec*, que de la *Loi sur la protection du consommateur* et de la *Charte des droits et libertés de la personne*;
- 59) Conséquemment les parties défenderesses sont responsables du préjudice qui découle desdites fautes;
- 60) Plus particulièrement, les parties défenderesses ont développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux et nocif pour la santé des utilisateurs, puisque le produit a été conçu pour créer de la dépendance chez ses utilisateurs;
- 61) Les parties défenderesses avaient connaissance et/ou étaient présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, notamment quant au risque de dépendance, puisque c'est elles qui ont mis en place le processus de développement du jeu au cours duquel elles ont eu recours à des experts pour maximiser leurs chances de créer un produit qui crée une dépendance maximale chez l'utilisateur;
- 62) Les parties défenderesses ont omis et/ou négligé de divulguer aux utilisateurs les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE et il ne connaissait donc pas et/ou n'était pas en mesure de connaître les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, et ce, puisque les parties défenderesses ont négligé de fournir toutes les indications nécessaires afin de protéger adéquatement les utilisateurs, contre les risques et dangers dudit produit;
- 63) En passant sous silence les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, les parties défenderesses ont commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la *Loi sur la protection du consommateur*;
- 64) Les parties défenderesses ont sciemment et volontairement, développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



12 de 37

été conçu pour créer une dépendance chez les utilisateurs;

- 65) Les parties défenderesses, de par leur stratégie marketing et publicitaire, ont tentés de banaliser et/ou de nier les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE;
- 66) Les partie défenderesse ont porté, intentionnellement et illicitement, atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité des utilisateurs selon la *Charte des droits et libertés de la personne*;
- 67) Les défenderesses ont fait de la publicité à but commercial destinée à des personnes de moins de 13 ans, ce qui constitue une pratique interdite au sens de l'article 215 de la *Loi sur la protection du consommateur*;
- 68) Les fautes commissent par les parties sont conjointes et solidaires;

III. LES FAITS DONNANT OUVERTURE À L'ACTION DE FN

- 69) L'enfant mineur LN, dont FN est le tuteur et représentant légal, est un enfant qui, tout au long de son enfance, n'avait pas l'habitude de jouer à des jeux vidéo, à part une fois de temps en temps sur les jeux téléchargés sur le téléphone de ses parents;
- 70) Au début de l'année 2018, LN a commencé inlassablement à demander à ses parents de lui acheter une console de jeu Playstation 4, pour lui permettre, notamment de pouvoir jouer à FORTNITE avec ses amis;
- 71) Le ou vers le 2 décembre 2018, l'enfant mineur LN, alors âgé de 9 ans, a reçu sa Playstation 4 et il a immédiatement téléchargé gratuitement le jeu FORTNITE à partir de sa nouvelle console jeu *Playstation 4*;
- 72) Suite au téléchargement de FORTNITE, l'enfant mineur, a créé son profil de joueur sous un pseudonyme que FN désire garder confidentielle afin d'éviter que l'identité de l'enfant mineur ne soit divulguée;
- 73) Dans le cadre de la création de son profil, LN a dû accepter les *Terms of Services*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-22** »;
- 74) Il ne fait aucun doute qu'à l'âge de 9 ans, LN n'a pas lu les *Terms of Services* et que même s'il l'avait fait, il n'avait pas la maturité pour comprendre la teneur

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



de son engagement;

- 75) En aucun temps au cours du processus de création de son profil de joueur, qui a duré au plus 3 minutes, LN a été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, incluant notamment le risque de dépendance;
- 76) Dès le lancement du jeu FORTNITE, en septembre 2017, les parties défenderesses avaient connaissance ou étaient présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, notamment le risque de dépendance, puisque c'est elles qui ont mis en place le processus de développement du jeu au cours duquel elles ont eu recours à des experts pour créer un produit qui crée une dépendance maximale chez l'utilisateur;
- 77) Au moment de la création de son profil de joueur, LN n'a pas été informé des risques et danger associés à l'utilisation de FORTNITE et il ne connaissait donc pas et/ou n'était pas en mesure de connaître les risques et dangers associés à l'utilisation du produit, puisque les parties défenderesses ont négligé de lui fournir toutes les indications nécessaires afin de protéger adéquatement l'enfant, alors âgé de 9 ans, contre les risques et dangers dudit produit;
- 78) Dans les jours qui ont suivi la création du profil, LN a rapidement développé une dépendance à FORTNITE, en y jouant quasi quotidiennement depuis ce moment;
- 79) Plus particulièrement, l'enfant LN a joué 872 parties en mode de jeu solo, 335 parties en mode de jeu équipe de deux, 362 parties en mode de jeu équipe de 4 et 322 en mode de jeu LTM, le tout tel qu'il appert des captures d'écran en liasse, dont copie est produite aux soutiens des présentes sous la cote « **Pièce P-23** » ;
- 80) C'est donc dire qu'au total, depuis le 3 décembre 2018, LN a participé, tous modes de jeu confondus, à plus de 1891 parties de FORTNITE;
- 81) De plus, LN a été absent du domicile familial entre le 21 juin 2019 et le 29 juillet 2019 et au meilleur de la connaissance de ses parents, il n'avait pas accès à une plateforme lui permettant de jouer à FORTNITE;
- 82) LN joue donc à FORTNITE sur une base quasi-quotidienne depuis plusieurs mois et il devient très frustré et fâché lorsque ses parents tentent de limiter le

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE
STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



temps qu'il passe à jouer;

- 83) Si ses parents ne limitaient pas ses temps de jeu, LN pourrait passer des journées entière à jouer à FORTNITE. D'ailleurs le fait que la console soit dans le salon familial permet d'avoir un certain contrôle sur son utilisation ;
- 84) LN argumente avec ses parents que c'est la seule activité qu'il y a à faire, car en hiver il fait froid et en été, il pleut;
- 85) Lorsqu'il joue à FORTNITE en réseau avec ses amis son langage est très agressif et vulgaire alors que dans la vie courante c'est un enfant sage et posé ayant un bon vocabulaire. Lorsqu'il perd il s'énerve et commence à jouer inlassablement jusqu'à ce que ses parents lui demande d'arrêter, ce qui est une grande source de conflit;
- 86) Dès qu'il invite des amis à la maison, la principal activité est de jouer à Fortnite alors que dans le passé c'était d'aller au parc, de jouer au basket, de faire des jeux de cachette ou des jeux de société, en hiver;
- 87) Le fait qu'il puisse jouer en réseau avec ses amis et être en contact avec eux via FORTNITE a changé ses interactions sociales, il n'a plus besoin que ses amis soient présents ;
- 88) De plus, l'ensemble de ses économies et tous les cadeaux de sa famille en argent sont dépensés pour acheter des cartes playstation lui permettant de payer des VBUCKS qui lui permettent d'acquérir des objets cosmétiques comme des modèles de personnages, ou encore la passe de combat du jeu et des danses, qui permet d'élargir la gamme d'objets achetables;
- 89) Le magasin virtuel accessible sur la plateforme FORTNITE, avec ses couleurs attrayantes et des nouveautés régulières, est un incitatif pour LN a toujours vouloir acheter des nouveaux caractères, des danses ou des objets de combat;
- 90) Les items à acheter sont de plusieurs catégories et il est indéniable que pour certains items la cible est les jeunes enfants, comme par exemple les personnages en forme de banane ou de monstre, les sacs à dos avec des formes enfantines etc.. les objets de combat colorés ou avec une forme amusante pour les enfants spécialement conçus pour cette catégorie d'âge;
- 91) Les influenceurs FORTNITE sur Youtube ont aussi une grande importance et LN passe aussi du temps à regarder les vidéos de ces influenceurs pour

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



15 de 37

apprendre les techniques pour améliorer son jeu et pour voir les nouveautés à acheter;

- 92) À ce jour, LN, maintenant âgé de 10 ans, a dépensé près de 600\$ afin d'acheter des VBUCKS dans FORTNITE;
- 93) L'existence sur FORTNITE d'un magasin virtuel où il peut facilement, avec l'achat de cartes prépayées playstation payer des VBUCKS, lui permettant d'acquérir des objets virtuels attrayants afin de performer dans le jeu est une problématique qui est difficilement contrôlable même si FN reçoit des courriels sur son compte lorsque son fils effectue un achat puisque l'achat est déjà fait, le tout tel qu'il appert des extraits de courriels reçu par FN lors d'achat dont copie est produite aux soutiens des présentes sous la cote « **Pièce P-24** »;
- 94) Les parties défenderesses, afin de maximiser le nombre d'utilisateurs de FORTNITE, et donc de maximiser leurs profits, ont sciemment et volontairement développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez l'utilisateur et chez les jeunes utilisateurs;
- 95) En agissant ainsi, les parties défenderesses ont illicitement et intentionnellement porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité de LN;
- 96) FORTNITE a créé une forte dépendance pour LN qui a développé, comme des milliers de joueurs, un besoin de jouer plusieurs heures par jour affectant ainsi grandement plusieurs sphères de sa vie et menant à un changement dans son comportement social puisqu'il préfère les interactions virtuelles aux interactions réelles;
- 97) FN, n'avait aucune idée des conséquences dommageable de FORTNITE pour son fils et s'il avait été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par LN, il aurait refusé que le jeu soit téléchargé par LN ou au minimum il aurait été très vigilant sur les temps de jeu de son enfant, et ce, particulièrement dans les premiers mois d'utilisation afin d'éviter que LN développe une dépendance;

IV. LES FAITS DONNANT OUVERTURE À L'ACTION DE JZ

- 98) JZ est le père de l'enfant mineur JO.Z qui est maintenant âgé de 15 ans et qui avant de connaître le jeu FORTNITE, ne jouait qu'occasionnellement à des jeux vidéo;

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



16 de 37

- 99) JO. Z pouvait jouer à ces jeux par l'entremise de sa *Playstation 4*, une à deux fois par semaine, pour un maximum d'une heure et demi à chaque fois;
- 100) Le ou vers le mois d'octobre 2017, JO.Z a découvert l'existence du jeu FORTNITE, soit quelques semaines après sa mise-en-marché, et ce, par l'intermédiaire de ses amis;
- 101) JO.Z a ensuite téléchargé gratuitement le jeu FORTNITE à partir de sa console de jeu *Playstation 4*;
- 102) Suite au téléchargement de FORTNITE, l'enfant mineur JO.Z, alors âgé de 13 ans, a créé un profil de joueur sous un pseudonyme que JZ désire garder confidentiel afin d'éviter que l'identité de l'enfant mineur ne soit divulguée;
- 103) Dans le cadre de la création de son profil, JO.Z a dû accepter les *Terms of Services*, déjà produit au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-22** »;
- 104) Il ne fait aucun doute qu'à l'âge de 13 ans, JO.Z n'a pas lu les *Terms of Services* et que même s'il l'avait fait, il n'avait pas la maturité pour comprendre la teneur de son engagement;
- 105) En aucun temps au cours du processus de création de son profil de joueur, qui a duré au plus 3 minutes, JO.Z n'a été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, incluant notamment le risque de dépendance;
- 106) Dès le lancement du jeu FORTNITE, en septembre 2017, les parties défenderesses avaient connaissance ou étaient présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, notamment le risque de dépendance, puisque c'est elles qui ont mis en place le processus de développement du jeu au cours duquel elles ont eu recours à des experts pour créer un produit qui crée une dépendance maximale chez l'utilisateur;
- 107) Au moment de la création de son profil de joueur, JO.Z n'a pas été informé des risques et danger associés à l'utilisation de FORTNITE et il ne connaissait donc pas et/ou n'était pas en mesure de connaître les risques et dangers associés à l'utilisation du produit puisque les parties défenderesses ont négligé de lui fournir toutes les indications nécessaires afin de protéger adéquatement l'enfant, alors âgé de 13 ans, contre les risques et dangers dudit produit;

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



- 108) Au début, JO.Z jouait au jeu FORTNITE quelques heures ici et là mais après quelques semaines il a commencé apprivoiser le jeu et a y consacrer de plus en plus de temps;
- 109) Plus JO.Z jouait à FORTNITE et évoluait dans ce monde parallèle, plus il ressentait le besoin de consacrer du temps à y jouer;
- 110) JO.Z a rapidement développé une dépendance à FORTNITE, en y jouant quasi-quotidiennement depuis ce moment;
- 111) En effet, en l'espace de quelques semaines, le temps que JO.Z consacre au jeu FORTNITE est passé de quelques heures par semaine à plusieurs heures par jour;
- 112) En date des présentes, JO.Z a participé à 7 781 parties, tous modes de jeu confondus, et ce, en moins de deux ans;
- 113) JO.Z joue quotidiennement à FORTNITE, au minimum trois heures par jour, et ce quasi-quotidiennement;
- 114) Il arrive fréquemment que JO.Z se couche, les soirs de fin de semaine, à 3 heures du matin, et ce, uniquement afin de pouvoir jouer à FORTINE;
- 115) Les soirs de semaine, alors qu'il doit être à l'école le lendemain matin, JO.Z se couche fréquemment vers 1 heure du matin, encore une fois uniquement afin de pouvoir jouer à FORTINE;
- 116) La dépendance de JO.Z à FORTNITE a donc un impact majeur sur la quantité et la qualité de son sommeil;
- 117) Jouer à FORTNITE est devenu un réel besoin pour JO.Z;
- 118) JO.Z ressent beaucoup de frustration lorsqu'il ne peut pas jouer à FORTNITE ou qu'il doit interrompre une partie à la demande de ses parents, ce qui crée des conflits familiaux importants;
- 119) De plus, les interactions sociales de JO.Z ont grandement diminuées depuis qu'il a commencé à jouer à FORTNITE, et ce, puisqu'il consacre la quasi totalité de ses temps libre à y jouer;

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE
STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



18 de 37

- 120) En effet, FORTNITE permet aux joueurs qui sont connectés au réseau de communiquer entre eux, créant ainsi une apparence d'interaction sociale et de communauté qui, à l'intérieur de ce monde parallèle, pourrait sembler suffisante pour répondre aux besoins fondamentaux d'un être humain à cet égard;
- 121) FORTNITE a créé une nouvelle forme d'interaction sociale par l'entremise de sa plateforme, qui donne aux utilisateurs l'impression d'être véritablement en contact lorsqu'ils jouent au jeu;
- 122) JO.Z fait aussi des achats intégrés par l'entremise de la plateforme, et ce, afin d'acquérir des personnages et des danses. Il a dépensé entre 300 \$ et 400 \$ depuis qu'il joue à FORTNITE;
- 123) Les parties défenderesses, afin de maximiser le nombre d'utilisateurs de FORTNITE, et donc de maximiser leurs profits, ont sciemment et volontairement développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez l'utilisateur;
- 124) En agissant ainsi, les parties défenderesses ont illicitement et intentionnellement porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité de JO.Z;
- 125) FORTNITE a créé une forte dépendance chez JO.Z qui a développé, comme des milliers de joueurs, un besoin de jouer plusieurs heures par jour affectant ainsi grandement plusieurs sphères de sa vie et menant à un changement dans son comportement social, en préférant les interactions virtuelles aux interactions réelles;
- 126) JZ, n'avait aucune idée des conséquences dommageables de FORTNITE pour son fils et s'il avait été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, il aurait refusé que le jeu soit téléchargé par JO.Z ou au minimum il aurait été plus vigilant sur les temps de jeu de JO.Z, et ce, particulièrement dans les premiers mois d'utilisation afin d'éviter qu'il développe une dépendance;

V. LE GROUPE

- 127) Le GROUPE pour le compte duquel les parties demanderesses entendent agir est décrit au premier (1^o) paragraphe de la présente procédure et comprend toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou tuteurs, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1^{er} septembre

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



2017, ont développé une dépendance après avoir joué au jeu vidéo FORTNITE développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les parties défenderesses (ci-après les « MEMBRES »);

VI. LES FAITS DONNANT OUVERTURE À UNE ACTION INDIVIDUELLE DE LA PART DE CHACUN DES MEMBRES DU GROUPE

- 128) La cause d'action et le fondement juridique du recours de chacun des MEMBRES contre les défenderesses sont les mêmes que ceux des parties demanderesses;
- 129) En effet, les fautes commises par les parties défenderesses à l'égard des MEMBRES sont les mêmes que celles commises à l'égard des parties demanderesses, telle que détaillée précédemment;
- 130) Plus particulièrement, chacun des MEMBRES, au moment de la création de son profil de joueur, n'a pas été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, dont les parties défenderesses avaient connaissance ou étaient présumées avoir connaissance, incluant notamment le risque de dépendance;
- 131) Chacun des MEMBRES ne connaissait donc pas et/ou n'était pas en mesure de connaître les risques et dangers associés à l'utilisation du produit, et ce, puisque les parties défenderesses ont négligé de fournir toutes les indications nécessaires afin de protéger adéquatement les MEMBRES contre les risques et dangers dudit produit;
- 132) Chacun des MEMBRES a subi les mêmes dommages que les demanderesses et ont droit à des dommages et intérêts pour compenser le préjudice qui découlent des fautes commises par les parties défenderesses;
- 133) Chacun des MEMBRES est également en droit de réclamer que les défenderesses soit conjointement et solidairement condamnés à payer à des dommages punitif et exemplaires en vertu tant de la *Charte des droits et libertés de la personne* que de la *Loi sur la protection du consommateur*;
- 134) Chacun des MEMBRES du SOUS-GROUPE sont également en droit de demander la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du SOUS-GROUPE et la restitution de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



- 135) Les parties défenderesses, afin de maximiser le nombre d'utilisateurs de FORTNITE, et donc de maximiser leurs profits, ont sciemment et volontairement développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance pour chacun des MEMBRES;
- 136) En agissant ainsi, les parties défenderesses ont illicitement et intentionnellement porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité des MEMBRES;
- 137) Ainsi, les parties défenderesses sont conjointement et solidairement responsables du préjudice subi par tous les Membres et sont tenus de réparer ledit préjudice;

VII. DISPOSITIONS LÉGALES APPLICABLES

- 138) Voici le texte des dispositions de la *Loi sur la protection du consommateur* applicables au présent dossier:

53. Le consommateur qui a contracté avec un commerçant a le droit d'exercer directement contre le commerçant ou contre le fabricant un recours fondé sur un vice caché du bien qui a fait l'objet du contrat, sauf si le consommateur pouvait déceler ce vice par un examen ordinaire.

Il en est ainsi pour le défaut d'indications nécessaires à la protection de l'utilisateur contre un risque ou un danger dont il ne pouvait lui-même se rendre compte.

Ni le commerçant, ni le fabricant ne peuvent alléguer le fait qu'ils ignoraient ce vice ou ce défaut.

Le recours contre le fabricant peut être exercé par un consommateur acquéreur subséquent du bien.

215. Constitue une pratique interdite aux fins du présent titre une pratique visée par les articles 219 à 251 ou, lorsqu'il s'agit de la vente, de la location ou de la

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE
STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



21 de 37

construction d'un immeuble, une pratique visée aux articles 219 à 222, 224 à 230, 232, 235, 236 et 238 à 243.

216. Aux fins du présent titre, une représentation comprend une affirmation, un comportement ou une omission.

219. Aucun commerçant, fabricant ou publicitaire ne peut, par quelque moyen que ce soit, faire une représentation fausse ou trompeuse à un consommateur.

228. Aucun commerçant, fabricant ou publicitaire ne peut, dans une représentation qu'il fait à un consommateur, passer sous silence un fait important.

248. Sous réserve de ce qui est prévu par règlement, nul ne peut faire de la publicité à but commercial destinée à des personnes de moins de treize ans.

249. Pour déterminer si un message publicitaire est ou non destiné à des personnes de moins de treize ans, on doit tenir compte du contexte de sa présentation et notamment:

- a) de la nature et de la destination du bien annoncé;*
- b) de la manière de présenter ce message publicitaire;*
- c) du moment ou de l'endroit où il apparaît.*

Le fait qu'un tel message publicitaire soit contenu dans un imprimé destiné à des personnes de treize ans et plus ou destiné à la fois à des personnes de moins de treize ans et à des personnes de treize ans et plus ou qu'il soit diffusé lors d'une période d'écoute destinée à des personnes de treize ans et plus ou destinée à la fois à des personnes de moins de treize ans et à des personnes de treize ans et plus ne fait pas présumer qu'il n'est pas destiné à des personnes de moins de treize ans.

252. Aux fins des articles 231, 246, 247, 247.1, 248 et 250, on entend par «faire de la publicité» le fait de préparer, d'utiliser, de distribuer, de faire distribuer, de publier ou de faire publier, de diffuser ou de faire diffuser un message publicitaire.

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE
STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



22 de 37

272. Si le commerçant ou le fabricant manque à une obligation que lui impose la présente loi, un règlement ou un engagement volontaire souscrit en vertu de l'article 314 ou dont l'application a été étendue par un décret pris en vertu de l'article 315.1, le consommateur, sous réserve des autres recours prévus par la présente loi, peut demander, selon le cas:

- a) l'exécution de l'obligation;**
- b) l'autorisation de la faire exécuter aux frais du commerçant ou du fabricant;**
- c) la réduction de son obligation;**
- d) la résiliation du contrat;**
- e) la résolution du contrat; ou**
- f) la nullité du contrat,**

sans préjudice de sa demande en dommages-intérêts dans tous les cas. Il peut également demander des dommages-intérêts punitifs.

139) Voici le texte des dispositions du *Code civil du Québec* applicables au présent dossier:

1457. Toute personne a le devoir de respecter les règles de conduite qui, suivant les circonstances, les usages ou la loi, s'imposent à elle, de manière à ne pas causer de préjudice à autrui.

Elle est, lorsqu'elle est douée de raison et qu'elle manque à ce devoir, responsable du préjudice qu'elle cause par cette faute à autrui et tenue de réparer ce préjudice, qu'il soit corporel, moral ou matériel.

Elle est aussi tenue, en certains cas, de réparer le préjudice causé à autrui par le fait ou la faute d'une autre personne ou par le fait des biens qu'elle a sous sa garde.

1458. Toute personne a le devoir d'honorer les engagements qu'elle a contractés.

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



23 de 37

Elle est, lorsqu'elle manque à ce devoir, responsable du préjudice, corporel, moral ou matériel, qu'elle cause à son cocontractant et tenue de réparer ce préjudice; ni elle ni le cocontractant ne peuvent alors se soustraire à l'application des règles du régime contractuel de responsabilité pour opter en faveur de règles qui leur seraient plus profitables.

1468. Le fabricant d'un bien meuble, même si ce bien est incorporé à un immeuble ou y est placé pour le service ou l'exploitation de celui-ci, est tenu de réparer le préjudice causé à un tiers par le défaut de sécurité du bien.

Il en est de même pour la personne qui fait la distribution du bien sous son nom ou comme étant son bien et pour tout fournisseur du bien, qu'il soit grossiste ou détaillant, ou qu'il soit ou non l'importateur du bien.

1469. Il y a défaut de sécurité du bien lorsque, compte tenu de toutes les circonstances, le bien n'offre pas la sécurité à laquelle on est normalement en droit de s'attendre, notamment en raison d'un vice de conception ou de fabrication du bien, d'une mauvaise conservation ou présentation du bien ou, encore, de l'absence d'indications suffisantes quant aux risques et dangers qu'il comporte ou quant aux moyens de s'en prémunir.

140) Voici le texte des dispositions de la *Charte des droits et liberté du Québec* applicables au présent dossier:

1. Tout être humain a droit à la vie, ainsi qu'à la sûreté, à l'intégrité et à la liberté de sa personne.

Il possède également la personnalité juridique.

49. Une atteinte illicite à un droit ou à une liberté reconnu par la présente Charte confère à la victime le droit d'obtenir la cessation de cette atteinte et la réparation du préjudice moral ou matériel qui en résulte.

En cas d'atteinte illicite et intentionnelle, le tribunal peut en outre condamner son auteur à des dommages-intérêts punitifs.

VIII. LA NATURE DU RECOURS

141) La nature de l'action collective que les parties demanderesses entendent

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



exercer pour le compte des MEMBRES est une action en nullité et dommages et intérêts contre les parties défenderesses afin de réparer le préjudice qui découle des fautes commises par celles-ci dans le cadre du développement, de la fabrication, de la publication, de la mise-en-marché et de la commercialisation de FORTNITE ;

IX. LES QUESTIONS DE FAIT ET DE DROIT IDENTIQUES, SIMILAIRES OU CONNEXES (ART. 575 (1) C.P.C.)

- 142) Les questions qui lient chacun MEMBRES aux parties défenderesses et que les parties demanderesses entendent faire trancher par l'action collective envisagée sont :
- a) Les parties défenderesses ont-elles développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux et nocif pour la santé des MEMBRES?
 - b) Les parties défenderesses avaient-elles connaissance ou étaient-elles présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les MEMBRES?
 - c) Les parties défenderesses ont-elles omis et/ou négligé de divulguer aux MEMBRES les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
 - d) Les MEMBRES connaissaient-ils ou étaient-ils en mesure de connaître les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
 - e) Les parties défenderesses ont-elles fourni aux MEMBRES toutes les indications nécessaires afin de les protéger contre les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
 - f) En passant sous silence les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les MEMBRES, les parties défenderesses ont-elles commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la *Loi sur la protection du consommateur*?
 - g) Les parties défenderesses ont-elles sciemment et volontairement, développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez les utilisateurs ?

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



25 de 37

- h) Les parties défenderesses, de par leur stratégie marketing et publicitaire, ont-elles tentés de banaliser et/ou de nier les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
 - i) Les parties défenderesses ont-elles porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité des MEMBRES selon la *Charte des droits et libertés de la personne*;
 - j) Dans l'affirmative, cette atteinte est-elle illicite et intentionnelle?
 - k) La responsabilité des parties défenderesses à l'égard des parties demanderesses et des MEMBRES est-elle conjointe et solidaire?;
- 143) Les questions qui lient chaque MEMBRES du SOUS-GROUPE aux parties défenderesses et que la partie demanderesse FN entend faire trancher par l'action collective envisagée sont:
- a) Les parties défenderesses ont-elles fait de la publicité à but commercial destinée à des personnes âgées de moins de 13 ans?
 - b) Dans l'affirmative, les parties défenderesses ont-elles ainsi commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la *Loi sur la protection du consommateur*?

X. LES FAITS ALLÉGUÉS PARAISSENT JUSTIFIER LES CONCLUSIONS RECHERCHÉES (ART. 575 (2) C.P.C.)

- 144) À cet égard, les parties demanderesses réfèrent aux paragraphes 3 à 137 de la présente demande ;

XI. LA COMPOSITION DU GROUPE (ART. 575 (3) C.P.C.)

- 145) La composition du GROUPE rend difficile ou peu pratique l'application des règles sur le mandat d'ester en justice pour le compte d'autrui ou sur la jonction d'instance, pour les motifs ci-après exposés ;
- 146) Le GROUPE est estimé à plusieurs milliers de MEMBRES, FORTNITE comptant plus de 250 millions de joueurs à l'échelle mondiale dont plusieurs qui résident dans la province du Québec;
- 147) Il serait impossible et impraticable pour les parties demanderesses de retracer

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



et de contacter tous les MEMBRES afin que ceux-ci puissent se joindre dans une même demande en justice;

- 148) En effet, selon la définition des MEMBRES du groupe, il s'agit de toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé une dépendance après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les défenderesses, il serait donc impossible et impraticable pour les parties demanderesses d'obtenir un mandat ou une procuration de chacun des MEMBRES;
- 149) Il serait également peu pratique et contraire aux intérêts d'une saine administration de la justice ainsi qu'à l'esprit du *Code de procédure civile* que chacun des MEMBRES intente une action individuelle contre les parties défenderesses;

XII. LES PARTIES DEMANDERESSES SONT EN MESURE D'ASSURER UNE REPRESENTATION ADEQUATE DES MEMBRES (ART. 575 (4) C.P.C.)

- 150) Les parties demanderesses demandent que le statut de représentant leurs soit attribué pour les motifs ci-après exposés;
- a) Les parties demanderesses sont en mesure d'assurer une représentation adéquate des MEMBRES;
 - b) Les parties demanderesses sont en mesure d'identifier plusieurs centaines de MEMBRES du GROUPE;
 - c) Les parties demanderesses sont toutes deux tuteurs et représentants légaux d'enfants mineurs qui ont développé une dépendance à FORTNITE et qui y jouent plusieurs heures par jour depuis plusieurs mois;
 - d) La partie demanderesse FN, est le tuteur et représentant légal de l'enfant mineur LN qui a commencé à jouer à FORTNITE alors qu'il était âgé de moins de 13 ans et qui a fait des achats intégrés dans le jeu;
 - e) Les parties demanderesses ont une connaissance personnelle de la cause d'action alléguée dans la présente demande et elles comprennent bien les faits donnant ouverture à leurs réclamations ainsi qu'à celle des MEMBRES;
 - f) Les parties demanderesses sont disposées à consacrer le temps requis

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



27 de 37

pour bien représenter les Membres dans le cadre du présent recours collectif, et ce, autant au stade de l'autorisation du recours qu'au stade du mérite;

- g) Les parties demandereses entendent représenter honnêtement et loyalement les intérêts des MEMBRES;
 - h) Les parties demandereses se déclarent prêtes à faire tout en leur possible pour exposer l'ensemble des faits donnant ouverture à l'action collective envisagée;
 - i) Les parties demandereses ont clairement démontré l'existence d'un lien de droit et ainsi que l'intérêt requis à l'égard des parties défenderesses;
- 151) Les parties demandereses sont donc en excellente position pour représenter adéquatement les MEMBRES dans le cadre de l'action collective envisagée;

XIII. L'OPPORTUNITÉ D'UNE ACTION COLLECTIVE

- 152) Il est opportun d'autoriser l'exercice de la présente action collective pour le compte des MEMBRES pour les raisons suivantes;
- 153) L'action collective est le véhicule procédural le plus approprié afin que les MEMBRES puissent faire valoir leur réclamation découlant des faits allégués dans la présente demande;
- 154) Bien que le montant des dommages subis pourrait différer pour chacun des MEMBRES, la ou les fautes commises par les parties défenderesses et la responsabilité en résultant sont identiques à l'égard de chacun des MEMBRES;
- 155) De plus, la multiplicité potentielle des recours individuels des MEMBRES pourrait résulter en des jugements contradictoires sur des questions de faits et de droit identiques, ce qui serait contraire aux intérêts de la justice;

XIV. LES CONCLUSIONS RECHERCHÉES

- 156) Les conclusions recherchées par les parties demandereses sont les suivantes:
- a) **ACCUEILLIR** la demande introductive d'instance des parties demandereses;
 - b) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demandereses des dommages et intérêts à être évalués par le Tribunal avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



28 de 37

- c) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demanderesse des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- d) **DÉCLARER** la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par l'enfant LN et **ORDONNER** la restitution à la partie demanderesse FN de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;
- e) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à la partie demanderesse FN une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés aux parties défenderesses dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués par l'enfant LN, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- f) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à la partie demanderesse LN des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- g) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages et intérêts à être évalués par le Tribunal, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- h) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- i) **DÉCLARER** la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du SOUS-GROUPE et **ORDONNER** la restitution de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;
- j) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux MEMBRES du SOUS-GROUPE une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés aux parties défenderesses dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du SOUS-GROUPE, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- k) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux MEMBRES du SOUS-GROUPE des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- l) **ORDONNER** que les dommages précités fassent l'objet d'indemnités

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



29 de 37

collectives, selon les prescriptions des articles 595 à 598 du *Code de procédure civile* sauf pour les sommes qui découlent de la restitution des prestations aux MEMBRES du SOUS GROUPE qui fera l'objet d'une indemnisation individuelle;

- m) **CONDAMNER** les parties défenderesses à tout autre remède approprié jugé juste et raisonnable;

LE TOUT AVEC DÉPENS, INCLUANT LES FRAIS POUR LES PIÈCES, LES EXPERTS, LES EXPERTISES ET LA PUBLICATION D'AVIS.

XV. DISTRICT JUDICIAIRE DU RECOURS

- 157) Les parties demanderesses proposent que l'action collective soit exercée devant la Cour supérieure siégeant dans le district judiciaire de Montréal pour les motifs ci-après exposés;
- 158) Les parties demanderesses sont domiciliées dans le district judiciaire de Montréal et ses environs;
- 159) Plusieurs MEMBRES sont domiciliés dans le district judiciaire de Montréal et ses environs;
- 160) Les avocats soussignés, dont les services ont été retenus par les parties demanderesses, pratiquent et ont une place d'affaires principale dans le district judiciaire de Montréal;
- 161) La présente demande pour autorisation d'exercer une action collective est bien fondée en faits et en droit.

POUR CES MOTIFS, PLAISE À CETTE HONORABLE COUR:

ACCUEILLIR la présente demande pour autorisation d'exercer une action collective et pour se voir attribuer le statut de représentant;

AUTORISER l'exercice de l'action collective ci-après décrit:

Une action en nullité et dommages et intérêts contre les parties défenderesses afin de réparer le préjudice qui découle des fautes commises par celles-ci dans le cadre du développement, de la

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



30 de 37

fabrication, de la publication, de la mise-en-marché et de la commercialisation de FORTNITE

ATTRIBUER aux parties demanderesse FN et JZ le statut de représentant aux fins d'exercer l'action collective envisagée pour le compte du GROUPE ci-après décrit :

Toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé une dépendance après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les défenderesses;

ou tout autre GROUPE déterminé par cette Honorable Cour.

ATTRIBUER à la partie demanderesse FN le statut de représentant aux fins d'exercer l'action collective envisagée pour le compte du SOUS-GROUPE ci-après décrit :

Tous les membres du GROUPE qui ont commencé à jouer au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » alors qu'ils étaient âgés de moins de 13 ans et qui ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leur tuteurs »

IDENTIFIER comme suit les principales questions de faits et de droit qui seront traitées collectivement :

- a) Les parties défenderesses ont-elles développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux et nocif pour la santé des MEMBRES?
- b) Les parties défenderesses avaient-elles connaissance ou étaient-elles présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les MEMBRES?
- c) Les parties défenderesses ont-elles omis et/ou négligé de divulguer aux MEMBRES les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
- d) Les MEMBRES connaissaient-ils ou étaient-ils en mesure connaître les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
- e) Les parties défenderesses ont-elles fourni aux MEMBRES toutes les indications nécessaires afin de les protéger contre les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



31 de 37

- f) En passant sous silence les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les MEMBRES, les parties défenderesses ont-elles commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la *Loi sur la protection du consommateur*?
- g) Les parties défenderesses ont-elles sciemment et volontairement, développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez les utilisateurs ?
- h) Les parties défenderesses, de par leur stratégie marketing et publicitaire, ont-elles tentés de banaliser et/ou de nier les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
- i) Les parties défenderesses ont-elles porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité des MEMBRES selon la *Charte des droits et libertés de la personne*;
- j) Dans l'affirmative, cette atteinte est-elle illicite et intentionnelle?
- k) La responsabilité des parties défenderesses à l'égard des parties demanderesses et des MEMBRES est-elle conjointe et solidaire?;
- l) Les parties défenderesses ont-elles fait de la publicité à but commercial destinée à des personnes âgées de moins de 13 ans?
- m) Dans l'affirmative, les parties défenderesses ont-elles commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la *Loi sur la protection du consommateur*?

IDENTIFIER comme suit les conclusions recherchées qui s'y rattachent:

- a) **ACCUEILLIR** la demande introductive d'instance des parties demanderesses;
- b) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demanderesses des dommages et intérêts à être évalués par le Tribunal avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- c) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demanderesses des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- d) **DÉCLARER** la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par l'enfant LN et **ORDONNER** la restitution à la partie demanderesse FN de

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



32 de 37

l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;

- e) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à la partie demanderesse FN une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés aux parties défenderesses dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués par l'enfant LN, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- f) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à la partie demanderesse LN des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- g) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages et intérêts à être évalués par le Tribunal, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- h) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- i) **DÉCLARER** la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du SOUS-GROUPE et **ORDONNER** la restitution de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;
- j) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux MEMBRES du SOUS-GROUPE une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés aux parties défenderesses dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du SOUS-GROUPE, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- k) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux MEMBRES du SOUS-GROUPE des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- l) **ORDONNER** que les dommages précités fassent l'objet d'indemnisations collectives, selon les prescriptions des articles 595 à 598 du *Code de procédure civile* sauf pour les sommes qui découlent de la restitution des prestations aux MEMBRES du SOUS GROUPE qui fera l'objet d'une indemnisation individuelle;
- m) **CONDAMNER** les parties défenderesses à tout autre remède approprié jugé

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



33 de 37

juste et raisonnable;

LE TOUT AVEC DÉPENS, INCLUANT LES FRAIS POUR LES PIÈCES, LES EXPERTS, LES EXPERTISES ET LA PUBLICATION D'AVIS;

DÉCLARER qu'à moins d'exclusion, les MEMBRES seront liés par tout jugement à intervenir sur le recours collectif de la manière prévue par la Loi;

FIXER le délai d'exclusion à trente (30) jours après la date de publication de l'avis aux Membres, délai à l'expiration duquel les Membres qui ne se seront pas prévalus des moyens d'exclusion seront liés par tout jugement à intervenir;

ORDONNER la publication d'un avis aux membres selon les termes et modalités que cette Honorable Cour verra à déterminer, après avoir entendu les parties;

RÉFÉRER le dossier au juge en chef pour détermination du district dans lequel le recours collectif devra être exercé et pour désignation du juge qui en sera saisi;

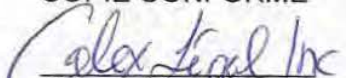
ORDONNER au greffier de cette Honorable Cour, pour le cas où le présent recours devait être exercé dans un autre district, de transmettre le dossier, dès décision du juge en chef, au greffier de cet autre district;

LE TOUT avec dépens, incluant les frais de publication des avis aux membres, d'expertises et de témoignages d'experts à la Cour, le cas échéant;

MONTRÉAL, ce 3^e jour d'Octobre 2019

(S) CALEX LÉGAL INC.

COPIE CONFORME


CaLex Légal Inc.

CaLex Légal Inc.

Avocats des parties demanderesse
F.N. et J.Z.

Me Jean-Philippe Caron

Me Alessandra Esposito Chartrand

jpc@calex.legal | aec@calex.legal

4214 rue Saint-Jacques

Montréal, QC, H4C 1J4

Téléphone : (514) 548 3023

Télécopieur : (514) 846 8844

N/R : 1105-01

Code d'impliqué : BP3268

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



34 de 37

AVIS D'ASSIGNATION
(articles 145 et suivants C.p.c.)

Dépôt d'une demande en justice

Prenez avis que la partie demanderesse a déposé au greffe de la Cour supérieure du district judiciaire de Montréal a présente demande introductive d'instance.

Réponse à cette demande

Vous devez répondre à cette demande par écrit, personnellement ou par avocat, au palais de justice de Montréal situé au 1 rue Notre-Dame Est, Montréal, Québec dans les 15 jours de la signification de la présente demande ou, si vous n'avez ni domicile, ni résidence, ni établissement au Québec, dans les 30 jours de celle-ci. Cette réponse doit être notifiée à l'avocat du demandeur ou, si ce dernier n'est pas représenté, au demandeur lui-même.

Défaut de répondre

Si vous ne répondez pas dans le délai prévu, de 15 ou de 30 jours, selon le cas, un jugement par défaut pourra être rendu contre vous sans autre avis dès l'expiration de ce délai et vous pourriez, selon les circonstances, être tenu au paiement des frais de justice.

Contenu de la réponse

Dans votre réponse, vous devez indiquer votre intention, soit :

- de convenir du règlement de l'affaire;
- de proposer une médiation pour résoudre le différend;
- de contester cette demande et, dans les cas requis par le Code, d'établir à cette fin, en coopération avec le demandeur, le protocole qui régira le déroulement de l'instance. Ce protocole devra être déposé au greffe de la Cour du district mentionné plus haut dans les 45 jours de la signification du présent avis ou, en matière familiale, ou, si vous n'avez ni domicile, ni résidence, ni établissement au Québec, dans les trois mois de cette signification;
- de proposer la tenue d'une conférence de règlement à l'amiable. Cette réponse doit mentionner vos coordonnées et, si vous êtes représenté par un avocat, le nom de celui-ci et ses coordonnées.

Changement de district judiciaire

**DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE
STATUT DE REPRÉSENTANT**

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



Vous pouvez demander au tribunal le renvoi de cette demande introductive d'instance dans le district où est situé votre domicile ou, à défaut, votre résidence ou, le domicile que vous avez élu ou convenu avec le demandeur.

Si la demande porte sur un contrat de travail, de consommation ou d'assurance ou sur l'exercice d'un droit hypothécaire sur l'immeuble vous servant de résidence principale et que vous êtes le consommateur, le salarié, l'assuré, le bénéficiaire du contrat d'assurance ou le débiteur hypothécaire, vous pouvez demander ce renvoi dans le district où est situé votre domicile ou votre résidence ou cet immeuble ou encore le lieu du sinistre. Vous présentez cette demande au greffier spécial du district territorialement compétent après l'avoir notifiée aux autres parties et au greffe du tribunal qui en était déjà saisi.

Transfert de la demande à la Division des petites créances

Si vous avez la capacité d'agir comme demandeur suivant les règles relatives au recouvrement des petites créances, vous pouvez également communiquer avec le greffier du tribunal pour que cette demande soit traitée selon ces règles. Si vous faites cette demande, les frais de justice du demandeur ne pourront alors excéder le montant des frais prévus pour le recouvrement des petites créances.

Convocation à une conférence de gestion

Dans les 20 jours suivant le dépôt du protocole mentionné plus haut, le tribunal pourra vous convoquer à une conférence de gestion en vue d'assurer le bon déroulement de l'instance. À défaut, ce protocole sera présumé accepté.

Pièces au soutien de la demande

Au soutien de sa demande introductive d'instance, la partie demanderesse invoque les pièces suivantes :

Pièce P-1 : Extrait du registre des entreprises du Québec pour Epic Games Canada ULC ;

Pièce P-2 : Entrevue de Tim Sweeney ;

Pièce P-3 : Article de *The Telegraph* ;

Pièce P-4 : Extrait du site web de l'Organisation Mondiale de la Santé;

Pièce P-5 : Article *More Evidence Fortnite is Bad for Your Child's Health*;

Pièce P-6 : Article *Fortnite addiction is forcing kids into video-game rehab*;

Pièce P-7 : Article *Behind the numbers, Fortnite may be as addictive as heroin*;

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



36 de 37

Pièce P-8 : Article *The Symptoms of Internet Addiction*;

Pièce P-9 : Article *How Fortnite Makes Money*;

Pièce P-10 : Article *The Finances of Fortnite : How Much Are People Spending At This Game?*;

Pièce P-11 : Article *Celia Hodent, la psychologue française derrière le succès du jeu vidéo Fortnite*

Pièce P-12 : Article *Parents' Guide to Fortnite Addiction*;

Pièce P-13 : Article *Fortnite may be a virtual game but it's having real life dangerous effects*;

Pièce P-14 : Article *Fortnite: How Artificial Intelligence and Analytics Make It More Fun*;

Pièce P-15 : Communiqué de presse de *Entertainment Software Association*;

Pièce P-16 : Communiqué de *Entertainment Software Association* ;

Pièce P-17 : Article *Prince Harry wrong to say Fortnite is addictive, say creators Epic Games*;

Pièce P-18 : Article *Publicité : comment Fortnite attire les marques qui ciblent les jeunes*;

Pièce P-19 : Article *Fortnite is free but kids get bullied into spending money*;

Pièce P-20 : Article *Pourquoi les enfants raffolent-ils de Fortnite?*;

Pièce P-21 : Article *Fortnight Worldcup has handed out \$30 million in prizes and cemented its spot in the culture*;

Pièce P-22 : *Terms of Services* de Fortnite;

Au soutien de sa demande introductive d'instance, la partie demanderesse communique les pièces détaillées à la liste de pièces jointe aux présentes, copie desdites pièces ayant été signifiées à la partie défenderesse.

Demande accompagnée d'un avis de présentation

S'il s'agit d'une demande présentée en cours d'instance ou d'une demande visée par les Livres III, V, à l'exception de celles portant sur les matières familiales mentionnées à l'article 409, ou VI du Code, la préparation d'un protocole de l'instance n'est pas requise; toutefois, une telle demande doit être accompagnée d'un avis indiquant la date et l'heure de sa présentation.

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



37 de 37

AVIS DE PRÉSENTATION

DESTINATAIRES : **EPIC GAMES CANADA ULC**, une personne morale dûment constituée ayant son domicile au 2400-745 rue Thurlow, dans la ville de Vancouver, province de la Colombie-Britannique, V6E 0C5

et

EPIC GAMES INC., une personne morale dûment constituée ayant son siège social au 620 Crossroads Blvd., dans la ville de Cary, , NC, 27518, États-Unis;

Parties Défenderesses

PRENEZ AVIS que la présente demande d'autorisation d'exercer une action collective sera présentée devant la Cour supérieure au Palais de justice de Montréal, situé au 1 rue Notre-Dame Est, dans la ville et le district de Montréal, à une date à être déterminée par le juge coordonnateur de la chambre des actions collectives.

VEUILLEZ AGIR EN CONSÉQUENCE.

MONTRÉAL, ce 3^e jour d'Octobre 2019

(S) CALEX LÉGAL INC.

COPIE CONFORME

Calex Legal Inc.
Calex Légal Inc.

CaLex Légal Inc.

Avocats des parties demanderesses
F.N. et J.Z.

Me Jean-Philippe Caron

Me Alessandra Esposito Chartrand

jpc@calex.legal | aec@calex.legal

4214 rue Saint-Jacques

Montréal, QC, H4C 1J4

Téléphone : (514) 548 3023

Télécopieur : (514) 846 8844

N/R : 1105-01

Code d'impliqué : BP3268

DEMANDE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE
STATUT DE REPRÉSENTANT

(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



SCHEDULE 3

COUR SUPÉRIEURE
(actions collectives)

CANADA
PROVINCE DE QUÉBEC
DISTRICT DE MONTRÉAL

N° : 500-06-001024-195

DATE : 19 janvier 2021

SOUS LA PRÉSIDENCE DE L'HONORABLE SYLVAIN LUSSIER, J.C.S.

F.N., en sa qualité de tuteur de l'enfant mineur **L.N.**
et.
J.Z., en sa qualité de tuteur de l'enfant mineur **JO.Z.**
et.
M.D., en sa qualité de tuteur de l'enfant mineur **R.G.**

Demandeurs

c.
EPIC GAMES CANADA ULC
et
EPIC GAMES INC.

Défenderesses

JUGEMENT
(SUR DEMANDE POUR PERMISSION DE PRODUIRE UNE PREUVE APPROPRIÉE
ET INTERROGER LES DEMANDEURS)

APERÇU

[1] Le 3 octobre 2019, les demandeurs déposaient une demande d'autorisation d'exercer une action collective pour le compte de toutes les personnes faisant partie du groupe suivant :

Toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé une dépendance après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les défenderesses;

Ou tout autre groupe déterminé par la Cour.

[2] La demande réfère également à un sous-groupe défini comme suit :

Tous les membres du groupe qui ont commencé à jouer au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » alors qu'ils étaient âgés de moins de 13 ans et qui ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leurs tuteurs.

[3] La partie défenderesse Epic Games Inc. est une société américaine spécialisée dans le développement de jeux vidéo à l'échelle mondiale, qui a notamment développé et commercialisé le jeu vidéo *Fortnite Battle Royale*¹, dont Epic Games Canada ULC est la filiale canadienne.

[4] Fortnite est un jeu vidéo coopératif de tir et de survie qui a été développé et commercialisé par les parties défenderesses et qui est disponible pour téléchargement gratuit sur plusieurs plateformes numériques, notamment Microsoft Windows, MacOS, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, IOS et Android, depuis le mois de septembre 2017.

[5] Selon les allégations de la demande, Fortnite permet à jusqu'à 100 joueurs de combattre, dans un mode de jeu « joueur contre joueur », seul ou en équipe de deux ou quatre joueurs, dans des espaces de plus en plus restreints au fur et à mesure que la partie avance et que les joueurs sont éliminés, jusqu'à ce qu'une seule personne ou équipe ne survive.

[6] La demande fait état de 250 millions de joueurs à l'échelle mondiale.

[7] Fortnite est offert pour téléchargement gratuitement, mais les joueurs sont invités à faire des achats intégrés incluant notamment des objets cosmétiques comme des modèles de personnages, des « skins » ou autres, ainsi que la passe de combat du jeu, qui permet un élargissement de la gamme d'objets achetables.

[8] La demande reproche à Fortnite de créer une dépendance au jeu, qu'elle assimile à celle que peut créer l'héroïne ou la cocaïne :

« En 2018, l'Organisation mondiale de la santé (ci-après l' « OMS ») a reconnu et classifié la dépendance aux jeux vidéo, qu'elle qualifie de « Trouble du jeu vidéo », comme une maladie. La pathologie est définie comme étant « un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des jeux numériques, qui se caractérise par une perte

¹ « Fortnite ».

500-06-001024-195

PAGE : 3

de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes, et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables ».²

[9] Toujours selon la demande, les symptômes de la dépendance à Fortnite, sont physiques et psychologiques et incluent des migraines, des douleurs dorsales et cervicales, des manquements à l'hygiène de base, des troubles du sommeil ainsi que des troubles sociaux importants. Plusieurs des joueurs auraient développé des problèmes tels qu'ils ne mangent pas, ne se douchent pas, et ne socialisent plus.

[10] La dépendance à Fortnite encouragerait la dépense excessive puisque les joueurs dépenseraient sans compter et achèteraient des V-BUCKS dont il serait très difficile de traduire la valeur en monnaie courante.

[11] Selon la demande, Fortnite a été conçu pour être un jeu hautement accoutumant.

[12] Les demandeurs sont les tuteurs de mineurs ayant développé une dépendance à Fortnite qui en subissent les effets néfastes, psychologiques, sociaux et financiers.

[13] Pour faire échec à la demande d'autorisation, les défenderesses demandent au tribunal la permission de déposer plusieurs pièces. Certaines ont fait l'objet d'un consentement³ et le dépôt en a déjà été autorisé lors de l'audition de la demande pour permission, dont les dossiers médicaux des mineurs impliqués⁴, mais uniquement en ce qui a trait au développement de leur dépendance au jeu.

[14] Les défenderesses demandent également la permission d'interroger les demandeurs.

QUESTIONS EN LITIGE

[15] Y a-t-il lieu d'autoriser le dépôt d'une preuve appropriée?

[16] Y a-t-il lieu de permettre l'interrogatoire des demandeurs?

ANALYSE

A. Principes généraux

[17] Les principes applicables au dépôt d'une preuve appropriée pré-autorisation et de l'interrogatoire d'un membre ont été résumés récemment par la juge Suzanne Courchesne dans l'affaire *Option Consommateurs c. Samsung Electronics Canada inc*⁵ :

² Paragr. 15 de la Demande modifiée pour autorisation d'exercer une action collective.

³ Pièces R-4 et R-12.

⁴ Pièce R-14, à produire dans les 60 jours de l'audition, sous pli confidentiel.

⁵ 2017 QCCS 1751, paragr. 11.

- le juge dispose d'un pouvoir discrétionnaire afin d'autoriser une preuve pertinente et appropriée ainsi que la tenue d'un interrogatoire du représentant, dans le cadre du processus d'autorisation;
- un interrogatoire n'est approprié que s'il est pertinent et utile à la vérification des critères de l'article 575 C.p.c.;
- l'interrogatoire doit respecter les principes de la conduite raisonnable et de la proportionnalité posés aux articles 18 et 19 C.p.c.;
- la vérification de la véracité des allégations de la demande relève du fond;
- le tribunal doit analyser la demande soumise à la lumière des enseignements récents de la Cour suprême et de la Cour d'appel sur l'autorisation des actions collectives et qui favorisent une interprétation et une application libérales des critères d'autorisation;
- à ce stade, la finalité de la demande se limite au seuil fixé par la Cour suprême, soit la démonstration d'une cause défendable ; le tribunal doit se garder d'autoriser une preuve qui inclut davantage que ce qui est strictement nécessaire pour atteindre ce seuil;
- le tribunal doit se demander si la preuve requise l'aidera à déterminer si les critères d'autorisation sont respectés ou si elle permettra plutôt de déterminer si le recours est fondé ; dans cette dernière hypothèse, la preuve n'est pas recevable à ce stade ;
- la prudence est de mise dans l'analyse d'une demande de permission de produire une preuve appropriée ; il s'agit de choisir une voie mitoyenne entre la rigidité et la permissivité ;
- il doit être démontré que l'interrogatoire est approprié et pertinent dans les circonstances spécifiques et les faits propres du dossier, notamment en regard des allégations et du contenu de la demande d'autorisation;
- le fardeau de convaincre le tribunal de l'utilité et du caractère approprié de la preuve repose sur la partie qui la demande.

[Références omises]

[18] À cet effet, il peut être utile d'autoriser une preuve qui permet de comprendre la nature des opérations de la partie défenderesse⁶.

[19] Il est également opportun, dans certains dossiers, de permettre une preuve qui établit le cadre réglementaire régissant la situation à l'étude⁷.

⁶ *Morfonios (Succession de Sarlis) c. Vigi Santé Itée*, 2020 QCCS 4351.

⁷ *Gagné c. Rail World*, 2014 QCCS 32.

B. Dépôt d'une preuve appropriée

[20] Les défenderesses demandent la permission de produire les pièces suivantes, auxquelles les demandeurs s'opposent :

- a) **Exhibit R-1**, which is an explanation from the WHO of the ICD-11 and its stated purpose;
- b) **Exhibit R-2**, which is an explanation from the Canadian Institute for Health Information regarding ICD-11 and which explains that ICD-11 has not been implemented in Canada;
- c) **Exhibit R-3**, which is the *Répertoire des diagnostics* (directory of diagnoses) of the *Régie de l'assurance maladie du Québec*, the provincial health insurer, that applies to general physicians and specialist physicians. It confirms that ICD-11 has not been adopted in Québec.
- d) **Exhibit R-5**, which is the Entertainment Software Rating Board ("**ESRB**") rating for Fortnite that confirms that the game is rated "T";
- e) **Exhibit R-6**, which is a screenshot taken of the Fortnite game dated October 27, 2019 that shows that it is rated "T";
- f) **Exhibit R-7**, which is an extract from the ESRB website confirming that the "T" rating indicates that a game's content is "generally suitable for ages 13 and up";
- g) **Exhibit R-8**, an extract from Epic Games' website dated November 1, 2020 indicating the parental controls available on Fortnite, including with respect to controlling in-game purchases and play time;
- h) **Exhibit R-9**, extracts from the websites of Nintendo Switch (from November 1, 2020), PlayStation 4 (from November 2, 2020), Xbox One (from November 1, 2020), Microsoft (from November 1, 2020), Apple (from August 12, 2017) and Google (from April 25, 2016) regarding parental controls;
- i) **Exhibit R-10**, guides *en liasse* from the ESRB website describing the parental controls available to limit, among others, spending and time spent on the Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One and Windows PC gaming consoles/platforms;
- j) **Exhibit R-11**, extracts from the *Collège des médecins du Québec* and the *Ordre des travailleurs sociaux et des thérapeutes conjugaux et familiaux du Québec*. These extracts confirm that Exhibit P-26, to which the Plaintiffs refer as evidence of diagnosis of "*cyberdépendance*" was not provided by a physician.

[21] Quant à la pièce R-13, soit le « End User License Agreement for Fortnite », la demande s'en remet à la discrétion de la Cour. Cette entente identifie Epic Games International s.a.r.l. comme étant l'entité avec laquelle les utilisateurs résidant ailleurs qu'aux États-Unis contractent pour utiliser Fortnite. Le tribunal est d'ailleurs saisi d'une

500-06-001024-195

PAGE : 6

demande visant à l'ajouter comme défenderesse. Dans les circonstances, il y a tout lieu de permettre la production de cette pièce.

i. Les pièces relatives au « trouble du jeu vidéo »

[22] Selon les défenderesses, un élément clé de la théorie de la cause de la demande est que le trouble du jeu vidéo est une pathologie reconnue par l'Organisation mondiale de la santé⁸. À cet effet, les demandeurs ont produit la pièce P-4 qui est un extrait du site de l'OMS définissant le trouble du jeu vidéo, lequel a été ajouté à la Classification internationale des maladies⁹.

[23] Selon la défense, les demandeurs ont fait défaut d'expliquer ce que l'ajout du trouble du jeu vidéo à la CIM-11 veut dire en réalité.

[24] La pièce R-1 est un communiqué de presse de l'OMS en date du 18 juin 2018, annonçant la mise en ligne sa nouvelle version de la CIM-11. Il y est indiqué qu'elle « entrera en vigueur » le 1^{er} janvier 2022.

[25] La pièce R-2 émane également de l'OMS et consiste en une série de questions et réponses relatives au CIM-11. (FAQ) On y apprend, entre autres, que l'adoption du CIM-11 par les états membres de l'OMS relève de leurs instances respectives. On en infère qu'au Canada, « l'adoption du CIM-11 » dépend de l'avis que donnera l'Institut canadien de la santé¹⁰, et que, pour le moment, aucune décision n'a été prise au Canada à cet égard. Ce seront les gouvernements provinciaux et territoriaux qui décideront de sa mise en vigueur.

[26] La pièce R-3 consiste en un extrait du Répertoire des diagnostics publié par la Régie de l'assurance-maladie, destiné aux omnipraticiens pour fins de facturation. On y apprend que « la RAMQ accepte les codes de diagnostic de la 9e et de la 10e révision de la CIM (CIM-9 et CIM-10) ».

[27] Les parties demanderesses soumettent au Tribunal que la notion de « trouble du jeu vidéo » devrait être laissée à l'appréciation du juge au mérite, advenant autorisation de l'action collective, puisqu'il s'agit d'une question qui relève du fond de l'action proposée.

[28] Le tribunal est d'avis que les pièces R-1 à R-3 expliquent en partie le contexte « réglementaire » applicable à la classification des maladies, dont celle du « trouble du jeu vidéo ». En ce sens, cette preuve entre dans une des catégories identifiées comme permettant le dépôt d'une preuve appropriée. Il appartiendra au tribunal de décider, à l'autorisation, si le fait que le CIM-11 ne soit pas « en vigueur » au Québec au moment

⁸ « OMS ».

⁹ CIM-11 ou ICD-11, en anglais.

¹⁰ « ICIS » ou « CIHI », en anglais.

500-06-001024-195

PAGE : 7

de l'introduction de la demande d'autorisation constitue une fin de recevoir à celle-ci. Une détermination à cet égard serait aujourd'hui prématurée.

[29] Le dépôt de ces pièces est permis.

ii. Les pièces relatives au contrôle parental du jeu vidéo

[30] Par le dépôt de ces pièces, les défenderesses veulent dresser un portrait complet des contrôles parentaux disponibles pour Fortnite, pour limiter les achats et le temps de jeu. Elles veulent également établir que le jeu est destiné à des enfants de plus de 13 ans.

[31] Les pièces R-5, R-6 et R-7 concernent la classification effectuée par le ESRB, laquelle est expliquée et apparaît sur une capture d'écran du jeu Fortnite.

[32] Les demandeurs font remarquer que, selon la demande pour preuve appropriée, les défenderesses « seek to adduce evidence showing that this allegation is implausible, given that Fortnite is indicated for players 13 years of age and over »¹¹.

[33] La réfutation de la « plausibilité » d'un argument en demande n'est pas un motif suffisant pour permettre une preuve en défense avant l'autorisation. La pièce doit pouvoir établir le caractère invraisemblable ou mensonger des allégations de la demande.

[34] En l'espèce, la nature de l'ESRB n'est pas expliquée. Le tribunal infère qu'il s'agit d'un organisme non-gouvernemental, situé au États-Unis, dont font partie les membres de l'industrie du jeu vidéo, qui prétend autoréguler cette industrie. Ses recommandations ne semblent pas avoir force de loi. Ses recommandations n'entrent pas dans la catégorie « cadre réglementaire », ce qui en permettrait le dépôt.

[35] Il reviendra à la demande d'établir à l'autorisation que ses allégations relatives à la publicité sont suffisantes pour justifier les conclusions recherchées. Le dépôt des pièces R-5, R-6 et R-7 n'aide pas le tribunal à décider si ce critère est satisfait.

[36] La pièce R-8 est un extrait du site Web de Fortnite indiquant quels sont les contrôles parentaux disponibles pour le jeu.

[37] Selon les demandeurs, cette question relève manifestement du fond de l'action collective proposée.

[38] Dans la mesure où il s'agit d'éléments propres au jeu qui est l'objet du débat et que ces mentions sont celles des défenderesses, il s'agit d'éléments de preuve expliquant le contexte du jeu. Le tribunal apparente cette preuve à celle qui explique les opérations d'une partie défenderesse. Son dépôt est permis.

¹¹ Au paragr. 20.

500-06-001024-195

PAGE : 8

[39] La permission de déposer cette preuve ne préjuge en rien de sa suffisance éventuelle à faire échec à l'autorisation, ni à la possible conclusion qu'elle ne sera pertinente qu'au mérite d'une action autorisée.

[40] Le tribunal est cependant d'avis que l'analyse des mentions apposées par les manufacturiers de consoles de jeu, plutôt que par les concepteurs et exploitants de Fortnite, relèverait manifestement du fond d'une telle action. Il en va de même des commentaires de l'ESRB à l'égard de ces contrôles. Le dépôt des pièces R-9 et R-10 ne sera pas permis.

iii. L'appartenance à un ordre professionnel

[41] Le dépôt de la pièce R-11, constituée d'extraits des tableaux des Collège des médecins du Québec et de l'Ordre des travailleurs sociaux et des thérapeutes conjugaux et familiaux du Québec, vise à établir que la personne qui a posé le diagnostic de cyberdépendance que l'on retrouve à la pièce P-26 n'est pas membre du Collège des médecins. Les défenderesses entendent plaider que seul un médecin peut poser ce diagnostic.

[42] Dans la mesure où l'appartenance à un ordre professionnel est un renseignement qui ne porte pas à controverse et que l'argument de la légalité de la pose du diagnostic peut être tenté à l'étape de l'autorisation, le tribunal en permet le dépôt.

C. Interrogatoire des demandeurs

[43] Les défenderesses désirent interroger les demandeurs sur les sujets suivants :

- a) Les droits d'action personnels de F.N., J.Z. et M.D. (Art. 575(2), *C.p.c.*);
- b) L'existence du groupe proposé (Art. 575(1), *C.p.c.*);
- c) La compétence de F.N., J.Z. and M.D. pour représenter les membres du groupe (Art. 575(4), *C.p.c.*).

[44] Les défenderesses veulent donc se conformer aux enseignements de la jurisprudence quant aux limites de l'interrogatoire au préalable, aboli en principe par le législateur en 2002¹².

iv. Les droits d'action personnels des représentants

[45] Les défenderesses soutiennent que les allégations quant à la nature et aux circonstances de la cyberdépendance des mineurs qu'ils représentent sont vagues et imprécises.

¹² *Loi portant réforme du Code procédure civile*, L.Q. 2002, c.7; *Pharmascience c. Option consommateurs*, [2005] RJQ 1367 (CA).

500-06-001024-195

PAGE : 9

[46] Ils demandent par conséquent de pouvoir leur poser des questions sur les sujets suivants :

- (a) When the alleged addiction to Fortnite came to the knowledge of the Plaintiffs;
- (b) On what basis did the Plaintiffs conclude that the minors in question were allegedly addicted to Fortnite;
- (c) What steps taken to obtain a medical diagnosis of addiction to Fortnite;
- (d) What actual harm has been alleged to be suffered;
- (e) Whether, when and how credit card or other payment information was authorized by the Plaintiffs for the purposes of allowing purchases in the Fortnite game;
- (f) Whether, when and how the Plaintiffs utilized the parental control functions with respect to limiting or reducing game play and purchases within Fortnite.

[47] Le tribunal n'est pas d'avis que les allégations de la demande sont vagues et imprécises. Elles sont au contraire très détaillées et permettent, à l'étape de l'autorisation, de vérifier si les demandeurs ont une cause défendable. À cet égard, le tribunal cite des extraits de la demande modifiée en ce qui a trait au cas de L.N., dont F.N. est le tuteur :

- 73) L'enfant mineur LN, dont FN est le tuteur et représentant légal, est un enfant qui, tout au long de son enfance, n'avait pas l'habitude de jouer à des jeux vidéo, à part une fois de temps en temps sur les jeux téléchargés sur le téléphone de ses parents;
- 74) Au début de l'année 2018, LN a commencé inlassablement à demander à ses parents de lui acheter une console de jeu Playstation 4, pour lui permettre, notamment de pouvoir jouer à FORTNITE avec ses amis;
- 75) Le ou vers le 2 décembre 2018, l'enfant mineur LN, alors âgé de 9 ans, a reçu sa Playstation 4 et il a immédiatement téléchargé gratuitement le jeu FORTNITE à partir de sa nouvelle console jeu *Playstation 4*;
- 76) Suite au téléchargement de FORTNITE, l'enfant mineur, a créé son profil de joueur sous un pseudonyme que FN désire garder confidentielle afin d'éviter que l'identité de l'enfant mineur ne soit divulguée;
- 77) Dans le cadre de la création de son profil, LN a dû accepter les *Terms of Services*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-22** »;
- 78) Il ne fait aucun doute qu'à l'âge de 9 ans, LN n'a pas lu les *Terms of Service* et que même s'il l'avait fait, il n'avait pas la maturité pour comprendre la teneur de son engagement;

79) En aucun temps au cours du processus de création de son profil de joueur, qui a duré au plus 3 minutes, LN a été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, incluant notamment le risque de dépendance;

[...]

82) Dans les jours qui ont suivi la création du profil, LN a rapidement développé une dépendance à FORTNITE, en y jouant quasi quotidiennement depuis ce moment;

83) Plus particulièrement, l'enfant LN a joué 872 parties en mode de jeu solo, 335 parties en mode de jeu équipe de deux, 362 parties en mode de jeu équipe de 4 et 322 en mode de jeu LTM, le tout tel qu'il appert des captures d'écran en liasse, dont copie est produite aux soutiens des présentes sous la cote « **Pièce P-23** » ;

84) C'est donc dire qu'au total, depuis le 3 décembre 2018, LN a participé, tous modes de jeu confondus, à plus de 1891 parties de FORTNITE;

85) De plus, LN a été absent du domicile familial entre le 21 juin 2019 et le 29 juillet 2019 et au meilleur de la connaissance de ses parents, il n'avait pas accès à une plateforme lui permettant de jouer à FORTNITE;

86) LN joue donc à FORTNITE sur une base quasi-quotidienne depuis plusieurs mois et il devient très frustré et fâché lorsque ses parents tentent de limiter le temps qu'il passe à jouer;

87) Si ses parents ne limitaient pas ses temps de jeu, LN pourrait passer des journées entières à jouer à FORTNITE. D'ailleurs le fait que la console soit dans le salon familial permet d'avoir un certain contrôle sur son utilisation ;

88) LN argumente avec ses parents que c'est la seule activité qu'il y a à faire, car en hiver il fait froid et en été, il pleut;

89) Lorsqu'il joue à FORTNITE en réseau avec ses amis son langage est très agressif et vulgaire alors que dans la vie courante c'est un enfant sage et posé ayant un bon vocabulaire. Lorsqu'il perd il s'énerve et commence à jouer inlassablement jusqu'à ce que ses parents lui demandent d'arrêter, ce qui est une grande source de conflit;

90) Dès qu'il invite des amis à la maison, la principale activité est de jouer à Fortnite alors que dans le passé c'était d'aller au parc, de jouer au basket, de faire des jeux de cachette ou des jeux de société, en hiver;

91) Le fait qu'il puisse jouer en réseau avec ses amis et être en contact avec eux via FORTNITE a changé ses interactions sociales, il n'a plus besoin que ses amis soient présents ;

92) De plus, l'ensemble de ses économies et tous les cadeaux de sa famille en argent sont dépensés pour acheter des cartes PlayStation lui permettant de payer

500-06-001024-195

PAGE : 11

des VBUCKS qui lui permettent d'acquérir des objets cosmétiques comme des modèles de personnages, ou encore la passe de combat du jeu et des danses, qui permet d'élargir la gamme d'objets achetables;

93) Le magasin virtuel accessible sur la plateforme FORTNITE, avec ses couleurs attrayantes et des nouveautés régulières, est un incitatif pour LN a toujours vouloir acheter des nouveaux caractères, des danses ou des objets de combat;

94) Les items à acheter sont de plusieurs catégories et il est indéniable que pour certains items la cible est les jeunes enfants, comme par exemple les personnages en forme de banane ou de monstre, les sacs à dos avec des formes enfantines etc... Les objets de combat colorés ou avec une forme amusante pour les enfants spécialement conçus pour cette catégorie d'âge;

95) Les influenceurs FORTNITE sur YouTube ont aussi une grande importance et LN passe aussi du temps à regarder les vidéos de ces influenceurs pour apprendre les techniques pour améliorer son jeu et pour voir les nouveautés à acheter;

96) À ce jour, LN, maintenant âgé de 10 ans, a dépensé près de 600\$ afin d'acheter des VBUCKS dans FORTNITE;

97) L'existence sur FORTNITE d'un magasin virtuel où il peut facilement, avec l'achat de cartes prépayées PlayStation payer des VBUCKS, lui permettant d'acquérir des objets virtuels attrayants afin de performer dans le jeu est une problématique qui est difficilement contrôlable même si FN reçoit des courriels sur son compte lorsque son fils effectue un achat puisque l'achat est déjà fait, le tout tel qu'il appert des extraits de courriels reçu par FN lors d'achat dont copie est produite aux soutiens des présentes sous la cote « **Pièce P-24** »;

[...]

101) FN, n'avait aucune idée des conséquences dommageable de FORTNITE pour son fils et s'il avait été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par LN, il aurait refusé que le jeu soit téléchargé par LN ou au minimum il aurait été très vigilant sur les temps de jeu de son enfant, et ce, particulièrement dans les premiers mois d'utilisation afin d'éviter que LN développe une dépendance;

[48] Le tribunal n'estime pas nécessaire de reproduire les passages similaires relatifs aux autres mineurs impliqués dans l'action. Ils sont d'une teneur semblable. Les questions proposées relèvent d'une audition au mérite. Elles n'aideront pas le tribunal, qui ne peut trancher des questions de fond, à décider si le critère de l'apparence de droit est suffisamment rempli.

[49] Le dépôt des renseignements de nature médicale permettront par ailleurs de déterminer si le critère du préjudice subi n'est pas frivole.

v. L'existence du groupe proposé

[50] Les défenderesses plaident que lorsque la demande n'allègue aucun fait permettant de conclure à l'existence d'un groupe, un interrogatoire à ce sujet doit être autorisé¹³.

[51] Le paragraphe 199 de la demande modifiée allègue l'existence d'un groupe mondial de l'ordre de 250 millions de joueurs. Il en extrapole l'existence d'un groupe substantiel au Québec :

199) Le GROUPE est estimé à plusieurs milliers de MEMBRES, FORTNITE comptant plus de 250 millions de joueurs à l'échelle mondiale dont plusieurs qui résident dans la province du Québec.

[52] Le tribunal estime que cette allégation rend vraisemblable la prétention voulant qu'il existe un nombre suffisant de personnes au Québec pour former un groupe sans que l'on puisse exiger des demandeurs qu'ils aillent solliciter un mandat pour les représenter.

[53] Le tribunal n'est pas convaincu que l'interrogatoire de l'un des représentants apporterait un éclairage utile sur cette question à l'autorisation.

vi. La compétence de F.N., J.Z. and M.D. pour représenter les membres du groupe

[54] Dans un jugement récent¹⁴, le juge André Prévost rappelait les exigences à l'égard du représentant :

[183] Les demandeurs doivent remplir trois critères pour se voir attribuer le rôle de représentants :

- a. l'intérêt à poursuivre;
- b. la compétence; et
- c. l'absence de conflit avec les Membres.

[55] Il rappelle également que ces critères doivent être appliqués de façon large et libérale.

[56] Les exigences à l'égard du représentant ont été réduites à leur plus simple expression¹⁵.

[57] Il appert des passages précédents du jugement que le tribunal est satisfait quant à l'existence d'allégations justifiant un droit d'action des représentants.

¹³ *Benizri c. Canada Post Corporation*, 2016 QCCS 454, paragr. 14-16.

¹⁴ *Boudreau c. (Québec) Procureure générale*, 2020 QCCS 1590.

¹⁵ *Sibiga c. Fido Solutions inc.*, 2016 QCCA 2032.

[58] Les défenderesses veulent néanmoins interroger les demandeurs sur « *leur capacité à agir comme représentants du Groupe et quant aux démarches spécifiques qu'ils ont entreprises en lien avec la demande pour autorisation* ». ¹⁶

[59] Ils reprochent aux demandeurs certaines allégations de nature routinière ou « toutes faites » quant à leur capacité d'agir.

[60] La Cour d'appel a sévèrement restreint les exigences quant à la compétence des représentants et a mis en garde contre l'adoption de critères trop contraignants qui restreindraient l'accès à la justice. Le juge Lévesque rappelle ces enseignements dans l'arrêt *Charles c. Boiron Canada inc.* ¹⁷:

[55] Le juge s'est longuement appliqué à expliquer les raisons justifiant le rejet de la candidature de l'appelante. Comme je l'ai précédemment souligné, il ne bénéficiait pas, alors, des principes qui se dégagent de l'arrêt *Sibiga c. Fido Solutions inc.* Notre collègue le juge Kasirer, au nom de la Cour rappelle les facteurs établis par l'arrêt *Infineon de la Cour suprême* ainsi que ceux repris par notre Cour dans l'arrêt *Lévesque c. Vidéotron s.e.n.c.* Il explique bien que dans le domaine du droit de la consommation, comme c'est ici le cas, l'exigence est minimale :

[97] Article 1003(d) C.C.P. directs that the member seeking the status of representative be "in a position to represent the class adequately / en mesure d'assurer une représentation adéquate des membres". As the judge correctly observed, this is generally said to require the consideration of three factors: a petitioner's interest in the suit, his or her qualifications as a representative, and an absence of conflict with the other class members. These factors should, says the Supreme Court, be interpreted liberally: "No proposed representative should be excluded unless his or her interest or qualifications is such that the case could not possibly proceed fairly".

[...]

[108] It is best to recognize, as does the appellant herself in written argument, that she may not have a perfect sense of the intricacies of the class action. This is not, however, what the law requires. As one author observed, Quebec rules are less strict in this regard than certain other jurisdictions: not only does the petitioner not have to be typical of other class members, but courts have held that he or she "need not be perfect, ideal or even particularly assiduous". A representative need not single-handedly master the finery of the proceedings and exhibits filed in support of a class action. When considered in light of recent Supreme Court decisions where issues were equally if not more complicated, this is undoubtedly correct: [...]

¹⁶ *Côté c. Pharmacie Carole Bessette*, 2017 QCCS 3312, para. 38.

¹⁷ 2016 QCCA 1716.

[109] To my mind, this reading of article 1003(d) makes particular sense in respect of a consumer class action. Mindful of the vocation of the class action as a tool for access to justice, Professor Lafond has written that too stringent a measure of representative competence would defeat the purpose of consumer class actions. After reviewing the law on this point, my colleague Bélanger, J.A. observed in *Lévesque v. Vidéotron, s.e.n.c.*, a consumer class action, that article 1003(d) does not impose an onerous burden to show the adequate character of representation: “[c]e faisant, la Cour suprême envoie un message plutôt clair quant au niveau de compétence requis pour être nommé représentant. Le critère est devenu minimaliste”. In *Jasmin v. Société des alcools du Québec*, another consumer action, Dufresne, J.A. alluded to the *Infineon* standard and warned against evaluations of the adequacy of representation that are too onerous or too harsh, echoing an idea also spoken to by legal scholars.

[REFERENCES OMISES – SOULIGNEMENTS DANS L’ORIGINAL]

[61] Les questions proposées n’apparaissent pas susceptibles de mettre en doute la capacité des demandeurs à représenter le groupe, ni d’établir un conflit qui les disqualifieraient.

[62] Les allégations de la demande pour permission d’interroger ne révèlent aucun fait qui permettrait de mettre en doute le caractère authentique des motivations à agir des demandeurs.

[63] Le tribunal fait siens les propos tenus par le juge Gary D.D. Morrison dans l’affaire *Levantakis* :

[32] The Court is of the view that Amazon seeks to make proof in relation to the merits of the proposed class action, and not as regards the authorization phase.

[33] The Amazon demand is, with respect, overkill. An applicant’s personal knowledge of the damages in such cases, and the manner to calculate same, is generally not a matter of personal knowledge. Rather, often it requires the opinion of experts.

[34] In a case of this nature, even if Applicant were to admit that he personally was unable to calculate damages resulting from anti-competitive conduct, it would not lead to the conclusion that the authorization demand should be refused on that basis.

[35] Moreover, Applicant’s pre-application activity and verifications appear to have no relevance to the authorization process in the present case. The Court of Appeal has on numerous occasions made the point that the threshold for qualifying as a representative is very low indeed. In the present case, there is no hint or suggestion of any conflict or other viable reason to examine Applicant in this regard.¹⁸

[64] Le tribunal ne permet pas l’interrogatoire des demandeurs.


¹⁸ *Levantakis c. Amazon.com inc.*, 2020 QCCS 289; voir aussi *Ehouzou c. Manufacturers Life Insurance Company*, 2018 QCCS 4908, paragr. 28 et suivants.

500-06-001024-195

PAGE : 15

CONCLUSION**POUR CES MOTIFS, LE TRIBUNAL :**

- [65] **ACCUEILLE** en partie la demande pour permission de déposer une preuve appropriée et pour interroger les demandeurs;
- [66] **DONNE ACTE** du consentement à la production des pièces R-4 et R-12;
- [67] **DONNE ACTE** du consentement des demandeurs à produire les dossiers médicaux des mineurs représentés relatifs au trouble de cyberdépendance et **ORDONNE** aux demandeurs de fournir ces dossiers sous pli confidentiel au plus tard le 15 mars 2021;
- [68] **AUTORISE** le dépôt des pièces R-1, R-2, R-3, R-8, R-11 et R-13;
- [69] **REJETTE** la demande de production des autres pièces;
- [70] **REJETTE** la demande pour permission d'interroger les demandeurs;
- [71] **LE TOUT**, frais à suivre.


SYLVAIN LUSSIER, J.C.S.

Me Alessandra Esposito Chartrand
Me Jean-Philippe Caron
Calex Legal inc.
Avocats des demandeurs

Me Rory McGovern
Avocat des demandeurs

Me Faiz Munir Lalani
Me Nick Rodrigo
Davies
Avocats des défenderesses

Date d'audience : 12 janvier 2021

SCHEDULE 4

CANADA

PROVINCE DE QUÉBEC

DISTRICT DE MONTRÉAL

No.: 500-06-001024-195

COUR SUPÉRIEURE

(Chambre des actions collectives)

F.N., en sa qualité de tuteur de l'enfant **L.N.**, domicilié et résidant au [REDACTED]

et

J.Z., en sa qualité de tuteur de l'enfant **JO.Z.**, [REDACTED]

et

M.D., en sa qualité de tuteur de l'enfant **R.G.**, [REDACTED]

Parties Demanderesses

-c-

EPIC GAMES CANADA ULC, une personne morale dûment constituée ayant son domicile au 2400-745 rue Thurlow, dans la ville de Vancouver, province de la Colombie-Britannique, V6E 0C5;

et

EPIC GAMES INC., une personne morale dûment constituée ayant son siège social au

DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



620 Crossroads Blvd., dans la ville de Cary,
 , NC, 27518, États-Unis;

et

**EPIC GAMES INTERNATIONAL
 S.À.R.L, une personne morale dûment
 constituée ayant son siège social au 33
 rue du puits Romain, L-8070, dans la ville
 de Bertrange, Luxembourg;**

Parties Défenderesses

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE
 ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE
 REPRÉSENTANTS
 (ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**

AU SOUTIEN DE SA DEMANDE, LES PARTIES DEMANDERESSES EXPOSENT CE
 QUI SUIT :

- 1) Elles sollicitent l'autorisation de cette Honorable Cour afin d'exercer une action collective pour le compte de toutes les personnes faisant partie du groupe ci-après décrit (le « **GROUPE** ») et dont elles sont elles-même membre, à savoir:

***Toutes les personnes physiques et/ou leur représentant
 légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées
 au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé
 une dépendance après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE
 BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en
 marché et commercialisé par les défenderesses;***

ou tout autre GROUPE déterminé par cette Honorable Cour.

- 2) La partie demanderesse F.N. (ci-après « **FN** ») entend également obtenir l'autorisation de cette Honorable Cour afin d'exercer une action collective pour le

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
 ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
 (ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



compte de certains membres du GROUPE, qui en raison de leurs caractéristiques spécifiques peuvent être scindés en sous-groupe (ci-après le « **SOUS-GROUPE** »), à savoir:

Tous les membres du GROUPE qui ont commencé à jouer au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » alors qu'ils étaient âgés de moins de 13 ans et qui ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leur tuteurs »

I. LES PARTIES

- 3) La partie défenderesse Epic Games Inc. (ci-après « **EPIC** ») est une société américaine spécialisée dans le développement de jeux vidéos à l'échelle mondiale et qui a notamment développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé le jeu vidéo *Fortnite Battle Royale* (ci-après « **FORTNITE** ») ;
- 4) La partie défenderesse Epic Games Canada ULC (ci-après « **EPIC CANADA** ») est la filiale canadienne de EPIC, le tout tel qu'il appert d'un extrait du registre des entreprises du Québec, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-1** » ;
- 5) **La partie défenderesse Epic Games International S.à.r.l (ci-après « EPIC LUXEMBOURG ») est une société à responsabilité limitée du Luxembourg agissant par l'intermédiaire de sa filiale suisse. Elle est l'entité avec laquelle les utilisateurs n'ayant pas de résidence principale aux États-Unis contractent dans le cadre des conditions d'utilisation, le tout tel qu'il appert de la Pièce R-13;**
- 6) La partie demanderesse F.N. (ci-après « **FN** ») est le tuteur et représentant légal d'un enfant mineur présentement âgé de 10 ans, L.N. (ci-après « **LN** »), qui a commencé à jouer à FORTNITE le 2 décembre 2018, alors qu'il était âgé de 9 ans et qui a développé une dépendance à FORTNITE en plus d'effectuer des achats intégrés à l'aide de VBUCKS;
- 7) La partie demanderesse J.Z. (ci-après « **JZ** ») est le tuteur et représentant légal d'un enfant mineur présentement âgé de 15 ans, JO.Z. (ci-après « **JO.Z.** ») qui a commencé à jouer à FORTNITE en septembre 2017 alors qu'il était âgé de 13 ans et qui a développé une dépendance à FORTNITE;
- 8) La partie demanderesse M.D. (ci-après « **MD** ») est la tutrice et représentante légale d'un enfant mineur présentement âgé de 17 ans, R.G. (ci-après « **RG** ») qui a commencé à jouer à FORTNITE en mai 2018, alors qu'il était âgé de 15 ans, et qui a été diagnostiqué avec une cyberdépendance nécessitant l'intervention de spécialistes en addiction, en plus d'effectuer des achats intégrés à l'aide de VBUCKS;

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



II. LES FAITS DONNANT OUVERTURE À UN RECOURS INDIVIDUEL DE LA PART DES PARTIES DEMANDERESSES

A. Introduction

- 9) FORTNITE est un jeu vidéo coopératif de tir et de survie qui a été développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les parties défenderesses et qui est disponible pour téléchargement gratuit sur plusieurs plateformes numériques, incluant notamment Microsoft Windows, MacOS, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, IOS et Android, et ce, depuis le mois de septembre 2017;
- 10) FORTNITE permet à jusqu'à 100 joueurs de combattre, dans un mode de jeu « joueur contre joueur », seul ou en équipe de deux ou quatre joueurs, dans des espaces de plus en plus restreints au fur et à mesure que la partie avance et que les joueurs sont éliminés, et ce, jusqu'à ce qu'une seule personne ou équipe survive;
- 11) La durée d'une partie de FORTNITE varie selon son déroulement et peut être d'une durée maximale d'approximativement une vingtaine de minutes;
- 12) En mars 2019, le CEO de EPIC, Tim Sweeney, annonce que le jeu FORTNITE comptait plus de 250 millions de joueurs à l'échelle mondiale, le tout tel qu'il appert d'une entrevue accordée à Dean Takahashi, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-2** »;
- 13) Bien que FORTNITE soit offert pour téléchargement gratuitement, les joueurs sont invités à faire des achats intégrés incluant notamment des objets cosmétiques comme des modèles de personnages, des "skins" ou autres, ainsi que la passe de combat du jeu, qui permet un élargissement de la gamme d'objets achetables;
- 14) D'ailleurs, FORTNITE a enregistré en 2018 des profits records estimés à près de 2.4 milliards de dollars à l'échelle mondiale, le tout tel qu'il appert d'un article de *The Telegraph*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-3** »;

B. La dépendance à FORTNITE

- 15) En 2018, l'Organisation mondiale de la santé (ci-après l' « **OMS** ») a reconnu et classifié la dépendance aux jeux vidéos, qu'elle qualifie de « Trouble du jeu vidéo », comme une maladie. La pathologie est définie comme étant « un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des jeux numériques, qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée

DEMANDE **REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes, et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables », le tout tel qu'il appert du site web de l'OMS dont une capture d'écran est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-4** »;

- 16) Selon une psychologue spécialiste en addiction, Dr. Anita Ghadia-Smith, l'addiction à FORTNITE est similaire à l'addiction à la cocaïne le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *More Evidence Fortnite Is Bad for Your Child's Health*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-5** »;
- 17) En effet, lorsqu'une personne éprouve du plaisir en jouant à FORTNITE, son cerveau libère l'hormone du plaisir, la dopamine, et lorsqu'une personne joue sur une longue période, son cerveau reçoit continuellement de la dopamine. Bientôt, les niveaux normaux de dopamine ne la satisfont plus, ce qui pousse la personne à requérir de plus en plus de dopamine pour se sentir bien, ce qui a comme conséquences que la personne joue plus à FORTNITE afin de maintenir son niveau de dopamine, le tout tel qu'il appert de la « **Pièce P-5** »;
- 18) Les effets de l'addiction aux jeux vidéos, dont FORTNITE, sur les cerveaux des enfants est particulièrement dommageable en ce que lorsque ces-derniers sont continuellement attachés à leurs machines, ils développent des lacunes sévères dans leur capacité à intégrer le spectre complet des émotions humaines. Les spécialistes font état de lacunes en vocabulaire ainsi que de lacunes en intégration sociale. En effet il est reconnu que l'utilisation continue d'appareils électroniques cause des changements importants au cortex préfrontal du cerveau humain, changements qui affectent plus particulièrement les jeunes cerveaux en développement, le tout tel qu'il appert de la **Pièce P-5**;
- 19) L'aspect addictif de FORTNITE est mondialement reconnu, et a d'ailleurs été comparé à de l'héroïne dans un article intitulé *Fortnite addiction is forcing kids into video-game rehab*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-6** » ainsi que dans un article intitulé *Behind the numbers, Fortnite may be as addictive as heroin*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-7** »;
- 20) Les symptômes de l'addiction à l'internet, ce qui inclut FORTNITE, sont physiques et psychologiques et incluent des migraines, des douleurs dorsales et cervicales, des manquements à l'hygiène de base, des troubles du sommeil ainsi que des troubles sociaux importants, le tout tel qu'il appert de l'article *The Symptoms of Internet Addiction*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-8** »;

DEMANDE **REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



- 21) L'addiction au jeu FORTNITE a de réelles conséquences sur la vie des joueurs dont plusieurs ont développé des problèmes tels qu'ils ne mangent pas, ne se douchent pas, et ne socialisent plus;
- 22) D'ailleurs, des centres de réhabilitation spécialement dédiés à l'addiction à FORTNITE ont ouvert un peu partout dans le monde, notamment au Québec et au Canada, afin de traiter les gens pour une addiction à FORTNITE;
- 23) L'addiction à FORTNITE, en plus d'avoir des effets néfastes sur la santé des utilisateurs, encourage la dépense excessive puisque, dans le feu de l'action, les joueurs dépensent sans compter et achètent des V-BUCKS dont il est très difficile de traduire la valeur en monnaie courante;
- 24) Le modèle d'affaires des parties défenderesses cultive l'attrait de l'exclusivité chez les utilisateurs en proposant des items à édition limitée qui sont disponibles pour un court laps de temps, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *How Fortnite Makes Money*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-9** »;
- 25) En achetant des objets cosmétiques comme des modèles de personnages, des "skins" ou autres, le sens d'accomplissement des utilisateurs est nourri et leur désir de continuer à jouer augmente. Plus ils achètent des objets cosmétiques et des passes de combat de jeu, plus ils reçoivent des « récompenses » ce qui les poussent à continuer à dépenser dans FORTNITE, le tout tel qu'il appert de la **Pièce P-9**;
- 26) Le modèle d'affaires des parties défenderesses est fortement basé sur une culture de l'originalité qui ne peut être atteinte qu'en achetant des objets cosmétiques dans le magasin visuel de FORTNITE. D'ailleurs, une des quatre catégories de la compétition *Fortnite World Cup* est l'originalité;
- 27) Dans une étude menée par la société LendEDU, il a été conclu que 68.8% des utilisateurs de FORTNITE effectuent des achats intégrés pour un montant moyen de 84.67\$, et pour 36.78% d'entre eux, il s'agit de leur premier achat intégré, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *The Finances of Fortnite : How Much Are People Spending At This Game?* dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-10** »;

C. La connaissance par les parties défenderesses du risque de dépendance

- 28) La psychologie humaine et la manipulation du cerveau humain a été l'épicentre du processus de développement de FORTNITE qui a spécialement été conçu pour être un jeu hautement addictif;

DEMANDE **REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



- 29) FORTNITE a été conçu par une équipe de développement de huit personnes incluant des psychologues, statisticiens, analystes, et coordonnateurs qui ont travaillé pendant près de quatre (4) ans pour développer le jeu le plus addictif possible, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Celia Hodent, la psychologue française derrière le succès du jeu vidéo Fortnite*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-11** »;
- 30) L'équipe de développement a travaillé avec des cobayes pour s'assurer que leur attention était captée tout au long des essais en traquant le moindre décrochage d'attention, le tout tel qu'il appert de la **Pièce P-11**;
- 31) FORTNITE a donc été développé avec l'intention de créer un jeu hautement addictif, et donc lucratif pour les parties défenderesses, à travers ses caractéristiques et fonctions dont notamment :
- a) le jeu propose différents défis chaque jour donnant lieu à des récompenses et les récompenses sont doublées la fin de semaine;
 - b) le jeu change à chaque dix semaines ce qui pousse le joueur à recommencer et donc à continuer à jouer pour accumuler d'autres récompenses;
 - c) le jeu est constamment mis à jour pour assurer la dépendance continue du joueur;
 - d) un élément de chance bien calculé fait en sorte de cimenter l'aspect addictif puisqu'il est difficile d'arrêter de jouer lorsque notre cerveau pense que la bonne chance est sur le point de nous sourire;
 - e) l'aspect «cartoon» et «retro» du jeu ainsi que l'absence de sang donne un faux sens de sécurité aux parents;

le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Parents' Guide to Fortnite Addiction*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-12** »;

- 32) Les parties défenderesses ont utilisé les mêmes tactiques que les créateurs de machines à sous, soit des programmes de récompense variables, pour s'assurer de la dépendance de ses utilisateurs, le cerveau étant manipulé pour toujours désirer davantage, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Fortnite may be a virtual game but it's having real life dangerous effects*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-13** »;

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



- 33) Les enfants sont particulièrement vulnérables à cette manipulation puisque leur système d'auto-contrôle dans le cerveau n'est pas assez développé, le tout tel qu'il appert de la **Pièce P-13**;
- 34) Les parties défenderesses accumulent des données sur chaque joueur et utilisent l'intelligence artificielle pour identifier ce qui les accroche;
- 35) Sous le prétexte d'améliorer l'expérience de ses utilisateurs, les parties défenderesses modifient continuellement le jeu afin de s'assurer que les utilisateurs restent accrochés et donc dépendants, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Fortnite: How Artificial Intelligence and Analytics Make It More Fun*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-14** »;
- 36) Les parties demanderesses ont donc créé FORTNITE dans l'intention claire de le rendre addictive et donc de s'assurer que les joueurs dépensent le plus d'argent possible en y jouant, et ce, malgré le fait que le jeu est offert gratuitement pour téléchargement;
- 37) Il ne fait aucun doute que les parties défenderesses ont atteint leur objectif, soit de rendre FORTNITE le plus addictif possible et ont donc sciemment mis en danger la santé des utilisateurs, et ce sans les avertir du danger qui est associé avec l'utilisation de FORTNITE;
- 38) De plus, lorsque l'OMS a reconnu et classifié la dépendance aux jeux vidéos comme étant une maladie, la *Entertainment Software Association* (Ci-après la « **ESA** »), une association américaine regroupant les principaux acteurs de l'industrie du jeu vidéo, a émis un communiqué demandant à l'OMS de réviser leur inclusion de la dépendance aux jeux vidéos dans leur liste de maladie reconnues, le tout tel qu'il appert d'une copie du communiqué de presse, produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-15** »;
- 39) EPIC est membre de la ESA, le tout tel qu'il appert de la page 16 d'un communiqué dont copie est produite aux soutiens des présentes sous la cote « **Pièce P-16** »;
- 40) Au lieu de prendre les mesures qui s'imposent pour adresser les effets dévastateurs de l'addiction à FORTNITE, les parties défenderesses, par l'entremise de la ESA, ont plutôt banalisé la situation en refusant de reconnaître la possibilité que l'addiction aux jeux vidéo soit une maladie;
- 41) À la place, la ESA a mené une campagne de propagande pour mettre l'accent sur les aspects positifs de l'industrie des jeux vidéos en omettant ou négligeant

DEMANDE **REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



de mentionner la possibilité d'addiction, le tout tel qu'il appert de la **Pièce P-16**;

- 42) Une représentante de la International Game Developers Association, dont EPIC est un membre actif, a nié dans une entrevue avec *Bloomberg*, que FORTNITE puisse être addictif citant un manque de preuve à cet égard, le tout tel qu'il appert d'un vidéo intitulé *Fortnite addiction is forcing kids into video game rehab*, pouvant être visionné en cliquant sur le URL suivant: <https://www.bloomberg.com/news/videos/2018-11-30/fortnite-addiction-is-forcing-kids-into-video-game-rehab-video>;
- 43) En juin 2019, le Prince Harry, duc de Sussex, dans le cadre de ses efforts caritatifs touchant la santé mentale, a publiquement dit que FORTNITE ne devrait pas exister vu son aspect addictif. En guise de réponse, les parties défenderesses ont continué de nier l'aspect addictif de FORTNITE, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Prince Harry wrong to say Fortnite is addictive, say creators Epic Games*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-17** »;
- 44) Il est clair que les parties défenderesses connaissaient les risques d'addiction posés par FORTNITE puisqu'elles ont créé FORTNITE dans le but indéniable de le rendre addictif.
- 45) Or, les parties défenderesses ont sciemment et volontairement décidé de ne pas divulguer aux utilisateurs les risques et dangers associés à FORTNITE, choisissant plutôt de nier l'aspect addictif du produit;
- 46) Malgré les rapports de plusieurs experts sur les risques de dépendance associés à FORTNITE, les parties défenderesses continuent de ne pas les adresser puisque ceci mettrait en péril leur profitabilité record;

D. La publicité et le marketing aux enfants de âgés de moins de 13 ans

- 47) Le magasin virtuel de FORTNITE est facilement accessible pour les enfants, puisqu'il est disponible directement sur la plateforme du jeu, qui elle peut être téléchargée gratuitement en moins de trois minutes sur la plupart des plateformes de jeu;
- 48) Les designs et les couleurs des items sont très attirants pour les enfants, c'est comme si une bande dessinée s'animait devant eux dont le personnage principal n'était personne d'autre qu'eux;

DEMANDE **REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



- 49) Ils peuvent choisir en quelques secondes le personnage qui va les incarner dans le jeu ainsi que tous les accessoires leur permettant soit de performer soit de se distinguer auprès des leurs autres amis sur FORTNITE;
- 50) Les parties défenderesses, par l'importance et la variété d'items qui sont sans cesse renouvelés dans le magasin virtuel de FORTNITE, créent un besoin chez l'enfant d'acheter régulièrement des nouveaux personnages, objets ou danses afin de performer dans le jeu, le tout tel qu'il appert de l'article intitulé *Publicité : comment Fortnite attire les marques qui ciblent les jeunes*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-18** »;
- 51) De plus, la pression sociale est forte et les enfants sont jugés et ridiculisés selon les objets cosmétiques qu'ils achètent dans le magasin visuel de FORTNITE, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Fortnite is free but kids get bullied into spending money*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-19** »;
- 52) Les parties défenderesses donnent aux utilisateurs de FORTNITE un sentiment d'exclusivité en renouvelant les objets payants toutes les 24 heures. De plus, elle propose des offres, des objets et des modes de jeu éphémères, tout étant développé pour susciter l'achat;
- 53) Les enfants sont donc particulièrement vulnérables au modèle d'affaires des parties défenderesses qui est basé sur l'exclusivité, particulièrement en raison de leur manque de maturité, l'aspect moins développé du système d'auto-contrôle de leur cerveau, ainsi que la pression sociale qui est constamment exercée à leur égard;
- 54) De plus, les costumes et les danses sont souvent inspirés de séries, de vidéos et de films qui sont particulièrement appréciés par les enfants ;
- 55) D'ailleurs, la psychologue en charge du développement de FORTNITE, Célia Hodent, s'est exprimée ainsi dans une entrevue avec Le Figaro mentionnée dans un article intitulé *Pourquoi les enfants raffolent-ils de Fortnite?* :

« L'équipe savait que le jeu avait un fort potentiel chez les plus jeunes. Elle a donc opté pour une direction artistique très cartoon et pleine d'humour, qui fait penser à Ghostbusters, Retour vers le futur ou Les Goonies. Dans Fortnite, il n'y a pas de sang. Et quand vous perdez, votre personnage ne meurt pas vraiment »

dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-20** »;

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



- 56) FORTNITE a créé, par son marketing, un cercle vicieux dans lequel les enfants doivent acheter pour se sentir accomplis et acceptés par leurs pairs, profitant ainsi de leur position vulnérable;
- 57) De plus, cela est accentué par des influenceurs sur la plateforme *Youtube* qui consacrent de nombreuses vidéos à des stratégies de jeu et aux nouveautés disponibles dans le magasin virtuel de FORTNITE;
- 58) Les parties défenderesses entretiennent un rêve chez les enfants en leur faisant miroiter des prix et le prestige de gagner dans des compétitions à l'échelle mondiale organisées par EPIC, dont le *Fortnite World Cup* qui offre plus de 30 millions de dollars en prix, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Fortnight Worldcup has handed out \$30 million in prizes and cemented its spot in the culture* dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-21** »;
- 59) L'édition 2019 de la compétition a d'ailleurs été remportée par un jeune de 16 ans qui a touché un prix de trois-millions de dollars américains (3 000 000 USD\$), dans le cadre de sa victoire, ce qui représente trois-millions-neuf-cent-quatre-vingt-quatorze-mille-deux-cents dollars en devise canadienne (3 994 200 CAD\$), le tout tel qu'il appert de la **pièce P-21**;
- 60) De plus, le ou vers le 14 octobre 2020, les avocats des parties demanderesses ont été informés de la présence sur un site internet éducatif destiné aux enfants du primaire qui vise à pratiquer le mélange de sons, consonnes et voyelles, connu sous le nom « Brigitte Prof », de publicité émanant des parties défenderesses;
- 61) À la demande des avocats des parties demanderesses, Alexandre Brisebois, huissier de justice, a préparé un Acte de constat informatique faisant état des éléments ci-haut mentionnés, le tout tel qu'il appert de l'Acte de constat informatique, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « Pièce P-29 »;

E. Les fautes commises par les parties défenderesses

- 62) Les parties défenderesses ont commis plusieurs fautes dans le cadre du développement, de la fabrication, de la publication, de la mise en marché et de la commercialisation de FORTNITE, et ce, tant en vertu du *Code civil du Québec*, que de la *Loi sur la protection du consommateur* et de la *Charte des droits et libertés de la personne*;
- 63) Conséquemment les parties défenderesses sont responsables du préjudice qui

DEMANDE **REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



découle desdites fautes;

- 64) Plus particulièrement, les parties défenderesses ont développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux et nocif pour la santé des utilisateurs, puisque le produit a été conçu pour créer de la dépendance chez ses utilisateurs;
- 65) Les parties défenderesses avaient connaissance et/ou étaient présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, notamment quant au risque de dépendance, puisque c'est elles qui ont mis en place le processus de développement du jeu au cours duquel elles ont eu recours à des experts pour maximiser leurs chances de créer un produit qui crée une dépendance maximale chez l'utilisateur;
- 66) Les parties défenderesses ont omis et/ou négligé de divulguer aux utilisateurs les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE et il ne connaissait donc pas et/ou n'était pas en mesure de connaître les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, et ce, puisque les parties défenderesses ont négligé de fournir toutes les indications nécessaires afin de protéger adéquatement les utilisateurs, contre les risques et dangers dudit produit;
- 67) En passant sous silence les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, les parties défenderesses ont commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la *Loi sur la protection du consommateur*;
- 68) Les parties défenderesses ont sciemment et volontairement, développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez les utilisateurs;
- 69) Les parties défenderesses, de par leur stratégie marketing et publicitaire, ont tentés de banaliser et/ou de nier les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE;
- 70) Les parties défenderesses ont porté, intentionnellement et illicitement, atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité des utilisateurs selon la *Charte des droits et libertés de la personne*;
- 71) Les défenderesses ont fait de la publicité à but commercial destinée à des personnes de moins de 13 ans, ce qui constitue une pratique interdite au sens de l'article 215 de la *Loi sur la protection du consommateur*;

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



72) Les fautes commises par les parties sont conjointes et solidaires;

III. LES FAITS DONNANT OUVERTURE À L'ACTION DE FN

- 73) L'enfant mineur LN, dont FN est le tuteur et représentant légal, est un enfant qui, tout au long de son enfance, n'avait pas l'habitude de jouer à des jeux vidéo, à part une fois de temps en temps sur les jeux téléchargés sur le téléphone de ses parents;
- 74) Au début de l'année 2018, LN a commencé inlassablement à demander à ses parents de lui acheter une console de jeu Playstation 4, pour lui permettre, notamment de pouvoir jouer à FORTNITE avec ses amis;
- 75) Le ou vers le 2 décembre 2018, l'enfant mineur LN, alors âgé de 9 ans, a reçu sa Playstation 4 et il a immédiatement téléchargé gratuitement le jeu FORTNITE à partir de sa nouvelle console jeu *Playstation 4*;
- 76) Suite au téléchargement de FORTNITE, l'enfant mineur, a créé son profil de joueur sous un pseudonyme que FN désire garder confidentielle afin d'éviter que l'identité de l'enfant mineur ne soit divulguée;
- 77) Dans le cadre de la création de son profil, LN a dû accepter les *Terms of Services*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-22** »;
- 78) Il ne fait aucun doute qu'à l'âge de 9 ans, LN n'a pas lu les *Terms of Services* et que même s'il l'avait fait, il n'avait pas la maturité pour comprendre la teneur de son engagement;
- 79) En aucun temps au cours du processus de création de son profil de joueur, qui a duré au plus 3 minutes, LN a été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, incluant notamment le risque de dépendance;
- 80) Dès le lancement du jeu FORTNITE, en septembre 2017, les parties défenderesses avaient connaissance ou étaient présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, notamment le risque de dépendance, puisque c'est elles qui ont mis en place le processus de développement du jeu au cours duquel elles ont eu recours à des experts pour créer un produit qui crée une dépendance maximale chez l'utilisateur;
- 81) Au moment de la création de son profil de joueur, LN n'a pas été informé des

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



risques et danger associés à l'utilisation de FORTNITE et il ne connaissait donc pas et/ou n'était pas en mesure de connaître les risques et dangers associés à l'utilisation du produit, puisque les parties défenderesses ont négligé de lui fournir toutes les indications nécessaires afin de protéger adéquatement l'enfant, alors âgé de 9 ans, contre les risques et dangers dudit produit;

- 82) Dans les jours qui ont suivi la création du profil, LN a rapidement développé une dépendance à FORTNITE, en y jouant quasi quotidiennement depuis ce moment;
- 83) Plus particulièrement, l'enfant LN a joué 872 parties en mode de jeu solo, 335 parties en mode de jeu équipe de deux, 362 parties en mode de jeu équipe de 4 et 322 en mode de jeu LTM, le tout tel qu'il appert des captures d'écran en liasse, dont copie est produite aux soutiens des présentes sous la cote « **Pièce P-23** » ;
- 84) C'est donc dire qu'au total, depuis le 3 décembre 2018, LN a participé, tous modes de jeu confondus, à plus de 1891 parties de FORTNITE;
- 85) De plus, LN a été absent du domicile familial entre le 21 juin 2019 et le 29 juillet 2019 et au meilleur de la connaissance de ses parents, il n'avait pas accès à une plateforme lui permettant de jouer à FORTNITE;
- 86) LN joue donc à FORTNITE sur une base quasi-quotidienne depuis plusieurs mois et il devient très frustré et fâché lorsque ses parents tentent de limiter le temps qu'il passe à jouer;
- 87) Si ses parents ne limitaient pas ses temps de jeu, LN pourrait passer des journées entières à jouer à FORTNITE. D'ailleurs le fait que la console soit dans le salon familial permet d'avoir un certain contrôle sur son utilisation ;
- 88) LN argumente avec ses parents que c'est la seule activité qu'il y a à faire, car en hiver il fait froid et en été, il pleut;
- 89) Lorsqu'il joue à FORTNITE en réseau avec ses amis son langage est très agressif et vulgaire alors que dans la vie courante c'est un enfant sage et posé ayant un bon vocabulaire. Lorsqu'il perd il s'énerve et commence à jouer inlassablement jusqu'à ce que ses parents lui demandent d'arrêter, ce qui est une grande source de conflit;
- 90) Dès qu'il invite des amis à la maison, la principale activité est de jouer à Fortnite alors que dans le passé c'était d'aller au parc, de jouer au basket, de faire des

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



jeux de cachette ou des jeux de société, en hiver;

- 91) Le fait qu'il puisse jouer en réseau avec ses amis et être en contact avec eux via FORTNITE a changé ses interactions sociales, il n'a plus besoin que ses amis soient présents ;
- 92) De plus, l'ensemble de ses économies et tous les cadeaux de sa famille en argent sont dépensés pour acheter des cartes playstation lui permettant de payer des VBUCKS qui lui permettent d'acquérir des objets cosmétiques comme des modèles de personnages, ou encore la passe de combat du jeu et des danses, qui permet d'élargir la gamme d'objets achetables;
- 93) Le magasin virtuel accessible sur la plateforme FORTNITE, avec ses couleurs attrayantes et des nouveautés régulières, est un incitatif pour LN a toujours vouloir acheter des nouveaux caractères, des danses ou des objets de combat;
- 94) Les items à acheter sont de plusieurs catégories et il est indéniable que pour certains items la cible est les jeunes enfants, comme par exemple les personnages en forme de banane ou de monstre, les sacs à dos avec des formes enfantines etc.. les objets de combat colorés ou avec une forme amusante pour les enfants spécialement conçus pour cette catégorie d'âge;
- 95) Les influenceurs FORTNITE sur Youtube ont aussi une grande importance et LN passe aussi du temps à regarder les vidéos de ces influenceurs pour apprendre les techniques pour améliorer son jeu et pour voir les nouveautés à acheter;
- 96) À ce jour, LN, maintenant âgé de 10 ans, a dépensé près de 600\$ afin d'acheter des VBUCKS dans FORTNITE;
- 97) L'existence sur FORTNITE d'un magasin virtuel où il peut facilement, avec l'achat de cartes prépayées playstation payer des VBUCKS, lui permettant d'acquérir des objets virtuels attrayants afin de performer dans le jeu est une problématique qui est difficilement contrôlable même si FN reçoit des courriels sur son compte lorsque son fils effectue un achat puisque l'achat est déjà fait, le tout tel qu'il appert des extraits de courriels reçu par FN lors d'achat dont copie est produite aux soutiens des présentes sous la cote « **Pièce P-24** »;
- 98) Les parties défenderesses, afin de maximiser le nombre d'utilisateurs de FORTNITE, et donc de maximiser leurs profits, ont sciemment et volontairement développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez

DEMANDE **REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



l'utilisateur et chez les jeunes utilisateurs;

- 99) En agissant ainsi, les parties défenderesses ont illicitement et intentionnellement porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité de LN;
- 100) FORTNITE a créé une forte dépendance pour LN qui a développé, comme des milliers de joueurs, un besoin de jouer plusieurs heures par jour affectant ainsi grandement plusieurs sphères de sa vie et menant à un changement dans son comportement social puisqu'il préfère les interactions virtuelles aux interactions réelles;
- 101) FN, n'avait aucune idée des conséquences dommageable de FORTNITE pour son fils et s'il avait été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par LN, il aurait refusé que le jeu soit téléchargé par LN ou au minimum il aurait été très vigilant sur les temps de jeu de son enfant, et ce, particulièrement dans les premiers mois d'utilisation afin d'éviter que LN développe une dépendance;

IV. LES FAITS DONNANT OUVERTURE À L'ACTION DE JZ

- 102) JZ est le père de l'enfant mineur JO.Z qui est maintenant âgé de 15 ans et qui avant de connaître le jeu FORTNITE, ne jouait qu'occasionnellement à des jeux vidéo;
- 103) JO. Z pouvait jouer à ces jeux par l'entremise de sa *Playstation 4*, une à deux fois par semaine, pour un maximum d'une heure et demi à chaque fois;
- 104) Le ou vers le mois d'octobre 2017, JO.Z a découvert l'existence du jeu FORTNITE, soit quelques semaines après sa mise-en-marché, et ce, par l'intermédiaire de ses amis;
- 105) JO.Z a ensuite téléchargé gratuitement le jeu FORTNITE à partir de sa console de jeu *Playstation 4*;
- 106) Suite au téléchargement de FORTNITE, l'enfant mineur JO.Z, alors âgé de 13 ans, a créé un profil de joueur sous un pseudonyme que JZ désire garder confidentiel afin d'éviter que l'identité de l'enfant mineur ne soit divulguée;
- 107) Dans le cadre de la création de son profil, JO.Z a dû accepter les *Terms of Services*, déjà produit au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-22** »;
- 108) Il ne fait aucun doute qu'à l'âge de 13 ans, JO.Z n'a pas lu les *Terms of Services* et que même s'il l'avait fait, il n'avait pas la maturité pour comprendre la teneur

DEMANDE **REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



de son engagement;

- 109) En aucun temps au cours du processus de création de son profil de joueur, qui a duré au plus 3 minutes, JO.Z n'a été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, incluant notamment le risque de dépendance;
- 110) Dès le lancement du jeu FORTNITE, en septembre 2017, les parties défenderesses avaient connaissance ou étaient présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, notamment le risque de dépendance, puisque c'est elles qui ont mis en place le processus de développement du jeu au cours duquel elles ont eu recours à des experts pour créer un produit qui crée une dépendance maximale chez l'utilisateur;
- 111) Au moment de la création de son profil de joueur, JO.Z n'a pas été informé des risques et danger associés à l'utilisation de FORTNITE et il ne connaissait donc pas et/ou n'était pas en mesure de connaître les risques et dangers associés à l'utilisation du produit puisque les parties défenderesses ont négligé de lui fournir toutes les indications nécessaires afin de protéger adéquatement l'enfant, alors âgé de 13 ans, contre les risques et dangers dudit produit;
- 112) Au début, JO.Z jouait au jeu FORTNITE quelques heures ici et là mais après quelques semaines il a commencé apprivoiser le jeu et a y consacrer de plus en plus de temps;
- 113) Plus JO.Z jouait à FORTNITE et évoluait dans ce monde parallèle, plus il ressentait le besoin de consacrer du temps à y jouer;
- 114) JO.Z a rapidement développé une dépendance à FORTNITE, en y jouant quasi-quotidiennement depuis ce moment;
- 115) En effet, en l'espace de quelques semaines, le temps que JO.Z consacre au jeu FORTNITE est passé de quelques heures par semaine à plusieurs heures par jour;
- 116) En date des présentes, JO.Z a participé à 7 781 parties, tous modes de jeu confondus, et ce, en moins de deux ans;
- 117) JO.Z joue quotidiennement à FORTNITE, au minimum trois heures par jour, et ce quasi-quotidiennement;
- 118) Il arrive fréquemment que JO.Z se couche, les soirs de fin de semaine, à 3

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



- heures du matin, et ce, uniquement afin de pouvoir jouer à FORTINE;
- 119) Les soirs de semaine, alors qu'il doit être à l'école le lendemain matin, JO.Z se couche fréquemment vers 1 heure du matin, encore une fois uniquement afin de pouvoir jouer à FORTINE;
 - 120) La dépendance de JO.Z à FORTNITE a donc un impact majeur sur la quantité et la qualité de son sommeil;
 - 121) Jouer à FORTNITE est devenu un réel besoin pour JO.Z;
 - 122) JO.Z ressent beaucoup de frustration lorsqu'il ne peut pas jouer à FORTNITE ou qu'il doit interrompre une partie à la demande de ses parents, ce qui crée des conflits familiaux importants;
 - 123) De plus, les interactions sociales de JO.Z ont grandement diminuées depuis qu'il a commencé à jouer à FORTNITE, et ce, puisqu'il consacre la quasi totalité de ses temps libre à y jouer;
 - 124) En effet, FORTNITE permet aux joueurs qui sont connectés au réseau de communiquer entre eux, créant ainsi une apparence d'interaction sociale et de communauté qui, à l'intérieur de ce monde parallèle, pourrait sembler suffisante pour répondre aux besoins fondamentaux d'un être humain à cet égard;
 - 125) FORTNITE a créé une nouvelle forme d'interaction sociale par l'entremise de sa plateforme, qui donne aux utilisateur l'impression d'être véritablement en contact lorsqu'ils jouent au jeu;
 - 126) JO.Z fait aussi des achats intégrés par l'entremise de la plateforme, et ce, afin d'acquérir des personnages et des danses. Il a dépensé entre 300 \$ et 400 \$ depuis qu'il joue à FORTNITE;
 - 127) Les parties défenderesses, afin de maximiser le nombre d'utilisateurs de FORTNITE, et donc de maximiser leurs profits, ont sciemment et volontairement développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez l'utilisateur;
 - 128) En agissant ainsi, les partie défenderesses ont illicitement et intentionnellement porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité de JO.Z;
 - 129) FORTNITE a créé une forte dépendance chez JO.Z qui a développé, comme

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



des milliers de joueurs, un besoin de jouer plusieurs heures par jour affectant ainsi grandement plusieurs sphères de sa vie et menant à un changement dans son comportement social, en préférant les interactions virtuelles aux interactions réelles;

- 130) JZ, n'avait aucune idée des conséquences dommageable de FORTNITE pour son fils et s'il avait été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, il aurait refusé que le jeu soit téléchargé par JO.Z ou au minimum il aurait été plus vigilant sur les temps de jeu de JO.Z, et ce, particulièrement dans les premiers mois d'utilisation afin d'éviter qu'il développe une dépendance;

V. LES FAITS DONNANT OUVERTURE À L'ACTION DE MD

- 131) L'enfant mineur RG, dont MD est la mère et tutrice, est un enfant qui est aujourd'hui âgé de 17 ans et qui, avant de connaître le jeu FORTNITE, jouait de façon modérée aux jeux vidéo et ce depuis l'âge de trois (3) ans;
- 132) Avant de commencer à jouer à FORNITE, RG avait joué à plusieurs jeux vidéo tels que Mario, Zelda, Minecraft, Leagues of Legends;
- 133) RG pouvait jouer à FORTNITE par l'entremise de l'ordinateur familial, de sa console Nintendo Switch ainsi que d'un appareil mobile;
- 134) Le ou vers le mois de mars 2018, RG a téléchargé gratuitement le jeu FORTNITE;
- 135) Suite au téléchargement de FORTNITE, l'enfant mineur RG, alors âgé de 15 ans, a créé un profil de joueur sous un pseudonyme que MD désire garder confidentiel afin d'éviter que l'identité de l'enfant mineur ne soit divulguée;
- 136) Dans le cadre de la création de son profil, RG a dû accepter les *Terms of Services*, déjà produits au soutien des présentes sous la cote « Pièce P-22 »;
- 137) Il ne fait aucun doute qu'à l'âge de 15 ans, RG n'a pas lu les *Terms of Services* et que même s'il l'avait fait, il n'avait pas la maturité pour comprendre la teneur de son engagement;
- 138) En aucun temps au cours du processus de création de son profil de joueur, qui a duré au plus 3 minutes, RG n'a été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, incluant notamment le risque de dépendance;

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



- 139) Dès le lancement du jeu FORTNITE, en septembre 2017, les parties défenderesses avaient connaissance ou étaient présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, notamment le risque de dépendance, puisque ce sont elles qui ont mis en place le processus de développement du jeu au cours duquel elles ont eu recours à des experts pour créer un produit qui crée une dépendance maximale chez l'utilisateur;
- 140) Au moment de la création de son profil de joueur, RG n'a pas été informé des risques et danger associés à l'utilisation de FORTNITE et il ne connaissait donc pas et/ou n'était pas en mesure de connaître les risques et dangers associés à l'utilisation du produit puisque les parties défenderesses ont négligé de lui fournir toutes les indications nécessaires afin de protéger adéquatement l'enfant, alors âgé de 15 ans, contre les risques et dangers dudit produit;
- 141) Au début, RG jouait au jeu FORTNITE quelques heures ici et là, mais, après quelques semaines, il a commencé à apprivoiser le jeu et à y consacrer de plus en plus de temps;
- 142) RG a rapidement développé une dépendance à FORTNITE, en y jouant de façon journalière;
- 143) RG consacrait plusieurs heures par jour à jouer à FORTNITE, que ce soit à la maison ou pendant ses pauses au travail;
- 144) Plus particulièrement, en date du 17 mars 2020, l'enfant RG avait joué 6 923 parties de FORTNITE, ce qui correspond à 59 954 minutes de jeu, soit près de 42 jours complets de jeu, le tout tel qu'il appert de la capture d'écran dont la copie est produite au soutien des présentes sous la cote « Pièce P-25 »;
- 145) RG joue donc à FORTNITE sur une base journalière depuis plusieurs mois et il devient très frustré et fâché lorsque ses parents tentent de limiter le temps qu'il passe à jouer;
- 146) Si ses parents ne limitaient pas ses temps de jeu, RG pourrait passer l'entièreté de ses temps libres à jouer à FORTNITE ;
- 147) Le fait que l'ordinateur soit situé près de la cuisine permet aux parents de RG d'avoir un certain contrôle sur son utilisation, mais ils parviennent difficilement à contrôler l'utilisation de FORTNITE sur les autres appareils;
- 148) Les parents de RG ont été forcés, à un certain moment, de mettre un cadenas

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



à clé sur l'ordinateur afin de limiter le temps de jeu de RG;

- 149) RG n'est plus intéressé par les activités en famille et ses parents ont du mal à l'intéresser à d'autres choses que le jeu FORTNITE;
- 150) Le temps de jeu de RG impacte aussi grandement ses résultats scolaires, car il néglige ses études pour passer plus de temps à jouer à FORTNITE;
- 151) De plus, les interactions sociales de RG ont grandement diminuées puisqu'il consacre la quasi-totalité de son temps libre à jouer à FORTNITE ce qui limite le temps qu'il est en mesure de consacrer à sa vie sociale;
- 152) FORTNITE permet aux joueurs qui sont connectés au réseau de communiquer entre eux, créant ainsi une apparence d'interaction sociale et de communauté qui, à l'intérieur de ce monde numérique, pourrait sembler suffisante pour répondre aux besoins fondamentaux d'un être humain de socialiser;
- 153) Lorsqu'il joue à FORTNITE en réseau avec ses amis, le langage de RG devient très agressif et vulgaire alors que ce n'est pas le cas dans la vie courante et ça n'a jamais été le cas avant qu'il ne commence à jouer à FORTNITE;
- 154) Lorsqu'il perd, RG s'énerve et continue à jouer inlassablement jusqu'à ce que ses parents lui demandent d'arrêter, ce qui est une grande source de conflit pour la famille;
- 155) Par des moments de frustration, RG va même jusqu'à malmener son équipement de jeu afin de libérer la colère que lui cause FORTNITE;
- 156) M.D. n'avait jamais observé ce genre de comportement chez RG lorsqu'il jouait à d'autres jeux vidéo;
- 157) Vers le mois de janvier 2019, RG a fait une première crise de panique en jouant à FORTNITE, se sentant dépassé par la pression du jeu;
- 158) RG a chaud, respire très vite, et a de la difficulté à formuler des pensées, et ce pendant plusieurs minutes;
- 159) C'était la première fois que RG faisait une crise de panique;
- 160) En octobre 2019, les parents de RG apprennent, lors d'une visite avec RG à son institution bancaire, que son compte en banque avait diminué de plusieurs milliers de dollars;

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



- 161) Les parents de RG, interprétant ceci comme étant une fraude qu'aurait subie leur enfant et ils entreprennent immédiatement des démarches auprès de l'institution bancaire de RG ainsi qu'auprès de *PayPal*, car il semble que les transactions frauduleuses ont été effectuées via cette plateforme;
- 162) Le 24 octobre 2019, alors confronté par ses parents, RG avoue avoir dépensé la grande majorité des montants contenus dans son compte en banque, qui devaient être déposés dans son REEE, par l'entremise de la plateforme *PayPal* afin d'acheter des VBUCKS qui lui permettent d'acquérir des objets cosmétiques comme des modèles de personnages, des danses ou encore la passe de combat du jeu FORTNITE, cette dernière permettant d'élargir la gamme d'objets achetables;
- 163) La plateforme *PayPal* permettait à RG de dépenser directement à partir de son compte en banque dans le jeu FORTNITE, qui était relié à son compte bancaire;
- 164) Les parents de RG ne connaissaient pas le fonctionnement de la plateforme *PayPal* et encore moins que RG avait un compte sur cette plateforme;
- 165) En avouant le tout à ses parents, RG fait une nouvelle crise de panique, assailli par la honte d'avoir dépensé toutes ses économies sur FORTNITE et d'avoir été entraîné dans la spirale addictive du jeu;
- 166) Comme lors de sa première crise de panique, RG respire très vite, a chaud, et a énormément de difficulté à reprendre son calme;
- 167) Le 25 octobre 2019 à 13h, RG rencontre une travailleuse sociale au Centre intégré de santé et de services sociaux du bas Saint-Laurent (ci-après le « CLSC ») pour discuter de sa cyberdépendance. Cette dernière le réfère au médecin de garde;
- 168) À 14h20 la même journée, RG rencontre le médecin de garde au CLSC qui pose un diagnostic de cyberdépendance, le tout tel qu'il appert du rapport de fermeture du CLSC, produit au soutien des présentes sous la cote Pièce P-26;
- 169) Ce dernier, suite au diagnostic, réfère RG à un intervenant du centre l'Estran, un centre de réadaptation en dépendance qui offre des services notamment en matière de cyberdépendance;
- 170) Un plan d'intervention a été mis en place par le centre l'Estran, en collaboration avec MD et le père de RG qui inclue des rencontres entre RG et un intervenant, des rencontres entre l'intervenant et les parents de RG, ainsi qu'un horaire de

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



jeux et des objectifs pour vaincre la cyberdépendance, le tout tel qu'il appert du bilan de suivi de l'Estran en date du 26 août 2020, produit au soutien des présentes sous la cote Pièce P-27;

- 171) RG y a donc consulté des intervenants dix (10) fois entre le mois de novembre 2019 et le mois d'avril 2020, mais les rencontres ont dû être suspendues en raison de la pandémie de la COVID-19;
- 172) RG a dépensé 3,029\$ (USD) dans l'achat de VBUCKS à partir de l'ordinateur à la maison, le tout tel qu'il appert du relevé *Payment History* de EPIC produit au soutien des présentes sous la cote Pièce P-28;
- 173) RG a dépensé 448.67\$ (CAD) pour l'achat de VBUCKS à partir de sa console Nintendo Switch, le tout tel qu'il sera démontré lors de l'audition;
- 174) RG a dépensé environ 2073.11\$ (CAD) pour l'achat de VBUCKS à partir de son téléphone portable, le tout tel qu'il sera démontré lors de l'audition;
- 175) RG a donc dépensé la quasi-totalité de ses économies pour ses études sur le jeu FORTNITE;
- 176) Les parties défenderesses, afin de maximiser le nombre d'utilisateurs de FORTNITE, et donc de maximiser leurs profits, ont sciemment et volontairement développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez l'utilisateur;
- 177) En agissant ainsi, les parties défenderesses ont illicitement et intentionnellement porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité de RG;
- 178) FORTNITE a créé une forte dépendance chez RG qui a développé, comme des milliers de joueurs, un besoin de jouer plusieurs heures par jour affectant ainsi grandement plusieurs sphères de sa vie et menant à un changement dans son comportement social, en préférant les interactions virtuelles aux interactions réelles;
- 179) MD n'avait aucune idée des conséquences dommageables que FORTNITE aurait pour son enfant et si elle avait été informée par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, elle aurait refusé catégoriquement que le jeu soit téléchargé par R.G.;

VI. LE GROUPE

DEMANDE **REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



- 180) Le GROUPE pour le compte duquel les parties demandereses entendent agir est décrit au premier (1^o) paragraphe de la présente procédure et comprend toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou tuteurs, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé une dépendance après avoir joué au jeu vidéo FORTNITE développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les parties défenderesses (ci-après les « **MEMBRES** »);

VII. LES FAITS DONNANT OUVERTURE À UNE ACTION INDIVIDUELLE DE LA PART DE CHACUN DES MEMBRES DU GROUPE

- 181) La cause d'action et le fondement juridique du recours de chacun des MEMBRES contre les défenderesses sont les mêmes que ceux des parties demandereses;
- 182) En effet, les fautes commises par les parties défenderesses à l'égard des MEMBRES sont les mêmes que celles commises à l'égard des parties demandereses, telle que détaillée précédemment;
- 183) Plus particulièrement, chacun des MEMBRES, au moment de la création de son profil de joueur, n'a pas été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, dont les parties défenderesses avaient connaissance ou étaient présumées avoir connaissance, incluant notamment le risque de dépendance;
- 184) Chacun des MEMBRES ne connaissait donc pas et/ou n'était pas en mesure de connaître les risques et dangers associés à l'utilisation du produit, et ce, puisque les parties défenderesses ont négligé de fournir toutes les indications nécessaires afin de protéger adéquatement les MEMBRES contre les risques et dangers dudit produit;
- 185) Chacun des MEMBRES a subi les mêmes dommages que les demandereses et ont droit à des dommages et intérêts pour compenser le préjudice qui découlent des fautes commises par les parties défenderesses;
- 186) Chacun des MEMBRES est également en droit de réclamer que les défenderesses soit conjointement et solidairement condamnés à payer à des dommages punitif et exemplaires en vertu tant de la *Charte des droits et libertés de la personne* que de la *Loi sur la protection du consommateur*;

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



- 187) Chacun des MEMBRES du SOUS-GROUPE sont également en droit de demander la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du SOUS-GROUPE et la restitution de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;
- 188) Les parties défenderesses, afin de maximiser le nombre d'utilisateurs de FORTNITE, et donc de maximiser leurs profits, ont sciemment et volontairement développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance pour chacun des MEMBRES;
- 189) En agissant ainsi, les parties défenderesses ont illicitement et intentionnellement porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité des MEMBRES;
- 190) Ainsi, les parties défenderesses sont conjointement et solidairement responsables du préjudice subi par tous les Membres et sont tenus de réparer ledit préjudice;

VIII. DISPOSITIONS LÉGALES APPLICABLES

- 191) Voici le texte des dispositions de la *Loi sur la protection du consommateur* applicables au présent dossier:

53. Le consommateur qui a contracté avec un commerçant a le droit d'exercer directement contre le commerçant ou contre le fabricant un recours fondé sur un vice caché du bien qui a fait l'objet du contrat, sauf si le consommateur pouvait déceler ce vice par un examen ordinaire.

Il en est ainsi pour le défaut d'indications nécessaires à la protection de l'utilisateur contre un risque ou un danger dont il ne pouvait lui-même se rendre compte.

Ni le commerçant, ni le fabricant ne peuvent alléguer le fait qu'ils ignoraient ce vice ou ce défaut.

Le recours contre le fabricant peut être exercé par un consommateur acquéreur subséquent du bien.

DEMANDE **REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



215. Constitue une pratique interdite aux fins du présent titre une pratique visée par les articles 219 à 251 ou, lorsqu'il s'agit de la vente, de la location ou de la construction d'un immeuble, une pratique visée aux articles 219 à 222, 224 à 230, 232, 235, 236 et 238 à 243.

216. Aux fins du présent titre, une représentation comprend une affirmation, un comportement ou une omission.

219. Aucun commerçant, fabricant ou publicitaire ne peut, par quelque moyen que ce soit, faire une représentation fausse ou trompeuse à un consommateur.

228. Aucun commerçant, fabricant ou publicitaire ne peut, dans une représentation qu'il fait à un consommateur, passer sous silence un fait important.

248. Sous réserve de ce qui est prévu par règlement, nul ne peut faire de la publicité à but commercial destinée à des personnes de moins de treize ans.

249. Pour déterminer si un message publicitaire est ou non destiné à des personnes de moins de treize ans, on doit tenir compte du contexte de sa présentation et notamment:

- a) de la nature et de la destination du bien annoncé;**
- b) de la manière de présenter ce message publicitaire;**
- c) du moment ou de l'endroit où il apparaît.**

Le fait qu'un tel message publicitaire soit contenu dans un imprimé destiné à des personnes de treize ans et plus ou destiné à la fois à des personnes de moins de treize ans et à des personnes de treize ans et plus ou qu'il soit diffusé lors d'une période d'écoute destinée à des personnes de treize ans et plus ou destinée à la fois à des personnes de moins de treize ans et à des personnes de treize ans et plus ne fait pas présumer qu'il n'est pas destiné à des personnes de moins de treize ans.

252. Aux fins des articles 231, 246, 247, 247.1, 248 et 250, on entend par «faire de la publicité» le fait de préparer, d'utiliser, de distribuer, de faire distribuer, de

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



publier ou de faire publier, de diffuser ou de faire diffuser un message publicitaire.

272. Si le commerçant ou le fabricant manque à une obligation que lui impose la présente loi, un règlement ou un engagement volontaire souscrit en vertu de l'article 314 ou dont l'application a été étendue par un décret pris en vertu de l'article 315.1, le consommateur, sous réserve des autres recours prévus par la présente loi, peut demander, selon le cas:

- a) l'exécution de l'obligation;**
- b) l'autorisation de la faire exécuter aux frais du commerçant ou du fabricant;**
- c) la réduction de son obligation;**
- d) la résiliation du contrat;**
- e) la résolution du contrat; ou**
- f) la nullité du contrat,**

sans préjudice de sa demande en dommages-intérêts dans tous les cas. Il peut également demander des dommages-intérêts punitifs.

192) Voici le texte des dispositions du *Code civil du Québec* applicables au présent dossier:

1457. Toute personne a le devoir de respecter les règles de conduite qui, suivant les circonstances, les usages ou la loi, s'imposent à elle, de manière à ne pas causer de préjudice à autrui.

Elle est, lorsqu'elle est douée de raison et qu'elle manque à ce devoir, responsable du préjudice qu'elle cause par cette faute à autrui et tenue de réparer ce préjudice, qu'il soit corporel, moral ou matériel.

Elle est aussi tenue, en certains cas, de réparer le préjudice causé à autrui par le fait ou la faute d'une autre personne ou par le fait des biens qu'elle a sous sa garde.

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



1458. Toute personne a le devoir d'honorer les engagements qu'elle a contractés.

Elle est, lorsqu'elle manque à ce devoir, responsable du préjudice, corporel, moral ou matériel, qu'elle cause à son cocontractant et tenue de réparer ce préjudice; ni elle ni le cocontractant ne peuvent alors se soustraire à l'application des règles du régime contractuel de responsabilité pour opter en faveur de règles qui leur seraient plus profitables.

1468. Le fabricant d'un bien meuble, même si ce bien est incorporé à un immeuble ou y est placé pour le service ou l'exploitation de celui-ci, est tenu de réparer le préjudice causé à un tiers par le défaut de sécurité du bien.

Il en est de même pour la personne qui fait la distribution du bien sous son nom ou comme étant son bien et pour tout fournisseur du bien, qu'il soit grossiste ou détaillant, ou qu'il soit ou non l'importateur du bien.

1469. Il y a défaut de sécurité du bien lorsque, compte tenu de toutes les circonstances, le bien n'offre pas la sécurité à laquelle on est normalement en droit de s'attendre, notamment en raison d'un vice de conception ou de fabrication du bien, d'une mauvaise conservation ou présentation du bien ou, encore, de l'absence d'indications suffisantes quant aux risques et dangers qu'il comporte ou quant aux moyens de s'en prémunir.

1614. Les dommages-intérêts dus au créancier en réparation du préjudice corporel qu'il subit sont établis, quant aux aspects prospectifs du préjudice, en fonction des taux d'actualisation prescrits par règlement du gouvernement, dès lors que de tels taux sont ainsi fixés.

1615. Le tribunal, quand il accorde des dommages-intérêts en réparation d'un préjudice corporel peut, pour une période d'au plus trois ans, réserver au créancier le droit de demander des dommages-intérêts additionnels, lorsqu'il n'est pas possible de déterminer avec une précision suffisante l'évolution de sa condition physique au moment du jugement.

193) Voici le texte des dispositions de la *Charte des droits et liberté du Québec* applicables au présent dossier:

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



1. Tout être humain a droit à la vie, ainsi qu'à la sûreté, à l'intégrité et à la liberté de sa personne.

Il possède également la personnalité juridique.

49. Une atteinte illicite à un droit ou à une liberté reconnu par la présente Charte confère à la victime le droit d'obtenir la cessation de cette atteinte et la réparation du préjudice moral ou matériel qui en résulte.

En cas d'atteinte illicite et intentionnelle, le tribunal peut en outre condamner son auteur à des dommages-intérêts punitifs.

IX. LA NATURE DU RECOURS

194) La nature de l'action collective que les parties demandereses entendent exercer pour le compte des MEMBRES est une action en nullité et dommages et intérêts contre les parties défenderesses afin de réparer le préjudice qui découle des fautes commises par celles-ci dans le cadre du développement, de la fabrication, de la publication, de la mise-en-marché et de la commercialisation de FORTNITE;

X. LES QUESTIONS DE FAIT ET DE DROIT IDENTIQUES, SIMILAIRES OU CONNEXES (ART. 575 (1) C.P.C.)

195) Les questions qui lient chacun MEMBRES aux parties défenderesses et que les parties demandereses entendent faire trancher par l'action collective envisagée sont :

- a) Les parties défenderesses ont-elles développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux et nocif pour la santé des MEMBRES?
- b) Les parties défenderesses avaient-elles connaissance ou étaient-elles présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les MEMBRES?
- c) Les parties défenderesses ont-elles omis et/ou négligé de divulguer aux MEMBRES les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
- d) Les MEMBRES connaissaient-ils ou étaient-ils en mesure de connaître les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



- e) Les parties défenderesses ont-elles fourni aux MEMBRES toutes les indications nécessaires afin de les protéger contre les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
- f) En passant sous silence les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les MEMBRES, les parties défenderesses ont-elles commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la *Loi sur la protection du consommateur*?
- g) Les parties défenderesses ont-elles sciemment et volontairement, développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez les utilisateurs ?
- h) Les parties défenderesses, de par leur stratégie marketing et publicitaire, ont-elles tentés de banaliser et/ou de nier les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
- i) Les parties défenderesses ont-elles porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité des MEMBRES selon la *Charte des droits et libertés de la personne*;
- j) Dans l'affirmative, cette atteinte est-elle illicite et intentionnelle?
- k) La responsabilité des parties défenderesses à l'égard des parties demanderesses et des MEMBRES est-elle conjointe et solidaire?;

196) Les questions qui lient chaque MEMBRES du SOUS-GROUPE aux parties défenderesses et que la partie demanderesse FN entend faire trancher par l'action collective envisagée sont:

- a) Les parties défenderesses ont-elles fait de la publicité à but commercial destinée à des personnes âgées de moins de 13 ans?
- b) Dans l'affirmative, les parties défenderesses ont-elles ainsi commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la *Loi sur la protection du consommateur*?

XI. LES FAITS ALLÉGUÉS PARAISSENT JUSTIFIER LES CONCLUSIONS RECHERCHÉES (ART. 575 (2) C.P.C.)

197) À cet égard, les parties demanderesses réfèrent aux paragraphes 3 à (...) **179**

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



de la présente demande;

XII. LA COMPOSITION DU GROUPE (ART. 575 (3) C.P.C.)

- 198) La composition du GROUPE rend difficile ou peu pratique l'application des règles sur le mandat d'ester en justice pour le compte d'autrui ou sur la jonction d'instance, pour les motifs ci-après exposés;
- 199) Le GROUPE est estimé à plusieurs milliers de MEMBRES, FORTNITE comptant plus de 250 millions de joueurs à l'échelle mondiale dont plusieurs qui résident dans la province du Québec;
- 200) Il serait impossible et impraticable pour les parties demanderesses de retracer et de contacter tous les MEMBRES afin que ceux-ci puissent se joindre dans une même demande en justice;
- 201) En effet, selon la définition des MEMBRES du groupe, il s'agit de toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé une dépendance après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les défenderesses, il serait donc impossible et impraticable pour les parties demanderesses d'obtenir un mandat ou une procuration de chacun des MEMBRES;
- 202) Il serait également peu pratique et contraire aux intérêts d'une saine administration de la justice ainsi qu'à l'esprit du *Code de procédure civile* que chacun des MEMBRES intente une action individuelle contre les parties défenderesses;

XIII. LES PARTIES DEMANDERESSES SONT EN MESURE D'ASSURER UNE REPRESENTATION ADEQUATE DES MEMBRES (ART. 575 (4) C.P.C.)

- 203) Les parties demanderesses demandent que le statut de représentant leurs soit attribué pour les motifs ci-après exposés;
 - a) Les parties demanderesses sont en mesure d'assurer une représentation adéquate des MEMBRES;
 - b) Les parties demanderesses sont en mesure d'identifier plusieurs centaines de MEMBRES du GROUPE;
 - c) Les parties demanderesses sont tous tuteurs et représentants légaux d'enfants mineurs qui ont développé une dépendance à FORTNITE et qui

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



y jouent plusieurs heures par jour depuis plusieurs mois;

- d) La partie demanderesse FN, est le tuteur et représentant légal de l'enfant mineur LN qui a commencé à jouer à FORTNITE alors qu'il était âgé de moins de 13 ans et qui a fait des achats intégrés dans le jeu;
- e) Les parties demanderesses ont une connaissance personnelle de la cause d'action alléguée dans la présente demande et elles comprennent bien les faits donnant ouverture à leurs réclamations ainsi qu'à celle des MEMBRES;
- f) Les parties demanderesses sont disposées à consacrer le temps requis pour bien représenter les Membres dans le cadre du présent recours collectif, et ce, autant au stade de l'autorisation du recours qu'au stade du mérite;
- g) Les parties demanderesses entendent représenter honnêtement et loyalement les intérêts des MEMBRES;
- h) Les parties demanderesses se déclarent prêtes à faire tout en leur possible pour exposer l'ensemble des faits donnant ouverture à l'action collective envisagée;
- i) Les parties demanderesses ont clairement démontré l'existence d'un lien de droit et ainsi que l'intérêt requis à l'égard des parties défenderesses;

204) Les parties demanderesses sont donc en excellente position pour représenter adéquatement les MEMBRES dans le cadre de l'action collective envisagé;

XIV. L'OPPORTUNITÉ D'UNE ACTION COLLECTIVE

- 205) Il est opportun d'autoriser l'exercice de la présente action collective pour le compte des MEMBRES pour les raisons suivantes;
- 206) L'action collective est le véhicule procédural le plus approprié afin que les MEMBRES puissent faire valoir leur réclamation découlant des faits allégués dans la présente demande;
- 207) Bien que le montant des dommages subis pourrait différer pour chacun des MEMBRES, la ou les fautes commises par les parties défenderesses et la responsabilité en résultant sont identiques à l'égard de chacun des MEMBRES;
- 208) De plus, la multiplicité potentielle des recours individuels des MEMBRES pourrait résulter en des jugements contradictoires sur des questions de faits et de droit identiques, ce qui serait contraire aux intérêts de la justice;

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



XV. LES CONCLUSIONS RECHERCHÉES

209) Les conclusions recherchées par les parties demandereses sont les suivantes:

- a) **ACCUEILLIR** la demande introductive d'instance des parties demandereses;
- b) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demandereses des dommages et intérêts à être évalués par le Tribunal avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- c) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demandereses des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- d) **DÉCLARER** la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par l'enfant LN et **ORDONNER** la restitution à la partie demanderesse FN de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;
- e) **CONDAMNER (...) la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L.** à payer à la partie demanderesse FN une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés (...) **à la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L.** dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués par l'enfant LN, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- f) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à la partie demanderesse FN des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- g) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages et intérêts à être évalués par le Tribunal, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- h) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- i) **DÉCLARER** la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du SOUS-GROUPE et **ORDONNER** la restitution de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;
- j) **CONDAMNER (...) la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L.** à payer aux MEMBRES du SOUS-GROUPE une somme équivalente

DEMANDE **REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



à l'ensemble des prestations versés (...) à la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du SOUS-GROUPE, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;

- k) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux MEMBRES du SOUS-GROUPE des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- l) **ORDONNER** que les dommages précités fassent l'objet d'indemnisations collectives, selon les prescriptions des articles 595 à 598 du *Code de procédure civile* sauf pour les sommes qui découlent de la restitution des prestations aux MEMBRES du SOUS GROUPE qui fera l'objet d'une indemnisation individuelle;
- m) **CONDAMNER** les parties défenderesses à tout autre remède approprié jugé juste et raisonnable;

LE TOUT AVEC DÉPENS, INCLUANT LES FRAIS POUR LES PIÈCES, LES EXPERTS, LES EXPERTISES ET LA PUBLICATION D'AVIS.

XVI. DISTRICT JUDICIAIRE DU RECOURS

- 210) Les parties demanderesses proposent que l'action collective soit exercée devant la Cour supérieure siégeant dans le district judiciaire de Montréal pour les motifs ci-après exposés;
- 211) Deux (2) des parties demanderesses sont domiciliées dans le district judiciaire de Montréal et ses environs;
- 212) Plusieurs MEMBRES sont domiciliés dans le district judiciaire de Montréal et ses environs;
- 213) Les avocats soussignés, dont les services ont été retenus par les parties demanderesses, pratiquent et ont une place d'affaires principale dans le district judiciaire de Montréal;
- 214) La présente demande pour autorisation d'exercer une action collective est bien fondée en faits et en droit.

POUR CES MOTIFS, PLAISE À CETTE HONORABLE COUR:

DEMANDE **REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



ACCUEILLIR la présente demande pour autorisation d'exercer une action collective et pour se voir attribuer le statut de représentant;

AUTORISER l'exercice de l'action collective ci-après décrit:

Une action en nullité et dommages et intérêts contre les parties défenderesses afin de réparer le préjudice qui découle des fautes commises par celles-ci dans le cadre du développement, de la fabrication, de la publication, de la mise-en-marché et de la commercialisation de FORTNITE

ATTRIBUER aux parties demanderesse MD, FN et JZ le statut de représentant aux fins d'exercer l'action collective envisagée pour le compte du GROUPE ci-après décrit :

Toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé une dépendance après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les défenderesses;

ou tout autre GROUPE déterminé par cette Honorable Cour.

ATTRIBUER à la partie demanderesse FN le statut de représentant aux fins d'exercer l'action collective envisagée pour le compte du SOUS-GROUPE ci-après décrit :

Tous les membres du GROUPE qui ont commencé à jouer au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » alors qu'ils étaient âgés de moins de 13 ans et qui ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leur tuteurs »

IDENTIFIER comme suit les principales questions de faits et de droit qui seront traitées collectivement :

- a) Les parties défenderesses ont-elles développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux et nocif pour la santé des MEMBRES?
- b) Les parties défenderesses avaient-elles connaissance ou étaient-elles présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les MEMBRES?
- c) Les parties défenderesses ont-elles omis et/ou négligé de divulguer aux

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



MEMBRES les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?

- d) Les MEMBRES connaissaient-ils ou étaient-ils en mesure connaître les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
- e) Les parties défenderesses ont-elles fourni aux MEMBRES toutes les indications nécessaires afin de les protéger contre les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
- f) En passant sous silence les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les MEMBRES, les parties défenderesses ont-elles commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la *Loi sur la protection du consommateur*?
- g) Les parties défenderesses ont-elles sciemment et volontairement, développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez les utilisateurs ?
- h) Les parties défenderesses, de par leur stratégie marketing et publicitaire, ont-elles tentés de banaliser et/ou de nier les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
- i) Les parties défenderesses ont-elles porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité des MEMBRES selon la *Charte des droits et libertés de la personne*;
- j) Dans l'affirmative, cette atteinte est-elle illicite et intentionnelle?
- k) La responsabilité des parties défenderesses à l'égard des parties demanderesses et des MEMBRES est-elle conjointe et solidaire?;
- l) Les parties défenderesses ont-elles fait de la publicité à but commercial destinée à des personnes âgées de moins de 13 ans?
- m) Dans l'affirmative, les parties défenderesses ont-elles commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la *Loi sur la protection du consommateur*?

IDENTIFIER comme suit les conclusions recherchées qui s'y rattachent:

- a) **ACCUEILLIR** la demande introductive d'instance des parties demanderesses;
- b) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demanderesses des dommages et intérêts à être évalués

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



par le Tribunal avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;

- c) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demanderesse des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- d) **DÉCLARER** la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par l'enfant LN et **ORDONNER** la restitution à la partie demanderesse FN de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;
- e) **CONDAMNER (...) la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L.** à payer à la partie demanderesse FN une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés (...) **à la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L.** dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués par l'enfant LN, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- f) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à la partie demanderesse FN des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- g) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages et intérêts à être évalués par le Tribunal, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- h) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- i) **DÉCLARER** la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du SOUS-GROUPE et **ORDONNER** la restitution de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;
- j) **CONDAMNER (...) la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L.** à payer aux MEMBRES du SOUS-GROUPE une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés (...) **à la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L.** dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du SOUS-GROUPE, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- k) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à

DEMANDE **REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



payer aux MEMBRES du SOUS-GROUPE des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;

- l) **ORDONNER** que les dommages précités fassent l'objet d'indemnisations collectives, selon les prescriptions des articles 595 à 598 du *Code de procédure civile* sauf pour les sommes qui découlent de la restitution des prestations aux MEMBRES du SOUS GROUPE qui fera l'objet d'une indemnisation individuelle;
- m) **CONDAMNER** les parties défenderesses à tout autre remède approprié jugé juste et raisonnable;

LE TOUT AVEC DÉPENS, INCLUANT LES FRAIS POUR LES PIÈCES, LES EXPERTS, LES EXPERTISES ET LA PUBLICATION D'AVIS;

DÉCLARER qu'à moins d'exclusion, les MEMBRES seront liés par tout jugement à intervenir sur le recours collectif de la manière prévue par la Loi;

FIXER le délai d'exclusion à trente (30) jours après la date de publication de l'avis aux Membres, délai à l'expiration duquel les Membres qui ne se seront pas prévalus des moyens d'exclusion seront liés par tout jugement à intervenir;

ORDONNER la publication d'un avis aux membres selon les termes et modalités que cette Honorable Cour verra à déterminer, après avoir entendu les parties;

RÉFÉRER le dossier au juge en chef pour détermination du district dans lequel le recours collectif devra être exercé et pour désignation du juge qui en sera saisi;

ORDONNER au greffier de cette Honorable Cour, pour le cas où le présent recours devait être exercé dans un autre district, de transmettre le dossier, dès décision du juge en chef, au greffier de cet autre district;

LE TOUT avec dépens, incluant les frais de publication des avis aux membres, d'expertises et de témoignages d'experts à la Cour, le cas échéant;

MONTRÉAL, ce 11^e jour de janvier 2021

CaLex Légal inc.

CaLex Légal Inc.
Avocats des parties demandereses
F.N., J.Z. et M.D.

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



Me Jean-Philippe Caron
Me Alessandra Esposito Chartrand
Me Rory McGovern
jpc@calex.legal
aec@calex.legal
rory@rorymcgovernpc.com
4214 rue Saint-Jacques
Montréal, QC, H4C 1J4
Téléphone : (514) 548 3023
Télécopieur : (514) 846 8844
N/R : 1105-01
Code d'impliqué : BP3268

**DEMANDE REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



Informations administratives

Objet du litige :
ACTION COLLECTIVE

Valeur du litige : **N/A**

N/R : **1105-01**

No. 500-06-001024-195

**COUR SUPÉRIEURE
CHAMBRE DES ACTIONS COLLECTIVES
DISTRICT DE MONTRÉAL**

**F.N. en sa qualité de tuteur de l'enfant L.N.
et al.**

Parties demandereses

c.

EPIC GAMES CANADA ULC ET AL.

Parties défenderesses

**DEMANDE POUR OBTENIR LA PERMISSION DE MODIFIER LA
DEMANDE MODIFIÉE POUR OBTENIR L'AUTORISATION
D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR OBTENIR LE
STATUT DE REPRÉSENTANTS**

ORIGINAL

BP3268

CaLex Legal Inc.
4214 rue St-Jacques
Montréal, QC, H4C1J4
T: +1 514.548.3023
F: +1 514.846.8844

Avocats des parties demandereses
F.N., L.N., et M.D.

Me Jean-Philippe Caron
Me Alessandra Esposito Chartrand
Me Rory McGovern

jpc@calex.legal
aec@calex.legal
rory@roymcgovernpc.com



Signature Certificate

Document Ref.: 2WXEN-44EGX-X9ANR-8SGVQ

Document signed by:

	<p>Jean-Philippe Caron E-mail: jpc@calex.legal Signed via link</p> <p>IP: 50.100.155.28 Date: 11 Jan 2021 18:32:32 UTC</p>	<p><i>CaLex Légal inc.</i></p> 
---	---	--

Document completed by all parties on:
11 Jan 2021 18:32:32 UTC

Page 1 of 1



Signed with [PandaDoc.com](https://pandadoc.com)

PandaDoc is the document platform that boosts your company's revenue by accelerating the way it transacts.



SCHEDULE 5

CANADA		PROCÈS-VERBAL D'AUDIENCE (Audience virtuelle – Teams)		COUR SUPÉRIEURE Action collective	
PROVINCE DE QUÉBEC					
DISTRICT DE MONTRÉAL					
No :		Référée de	Bureau Du juge	Date	
500-06-001024-195			16.71	Le 18 février 2021	
L'HONORABLE SYLVAIN LUSSIER, J.C.S. [JL4908]					

Procureur(s)

F.N. , en sa qualité de tuteur de l'enfant mineur L.N. et J.Z. , en sa qualité de tuteur de l'enfant mineur JO. Z. et M.D. , en sa qualité de tuteur de l'enfant mineur R.G. Demandereses	Me Alessandra Esposito Chartrand Me Jean-Philippe Caron Calex Legal inc. 4214, rue St-Jacques Montréal (Québec) H4C 1J4 M. Rory McGovern
EPIC GAMES CANADA ULC et EPIC GAMES INC. Défenderesses	Me Faiz Munir Lalani Me Nick Rodrigo Davies 1501, McGill College Avenue, 26 ^e étage Montréal (Québec) H3A 3N9

Nature de la cause Demande pour obtenir la permission de modifier
--

Montant : \$

Cote(s)	Requête (s)
#15	Demande pour obtenir la permission de modifier la Demande modifiée pour obtenir l'autorisation d'exercer une action collective et pour obtenir le statut de représentants en date du 11 janvier 2021

Greffier(ière) Lyne Lussier	Interprète _____	Sténographe _____
--------------------------------	---------------------	----------------------

ENREGISTREMENT NUMÉRIQUE

Audition AM :	Début	Fin	Audition PM :	Début	Fin
---------------	-------	-----	---------------	-------	-----

Affaires référées au maître des rôles	Résultat de l'audition Jugement rendu sur la Demande (cote #15)
---------------------------------------	--

HEURE

	VU la Demande pour obtenir la permission de modifier la Demande modifiée pour obtenir l'autorisation d'exercer une action collective et pour obtenir le statut de représentants en date du 11 janvier 2021 présentée par les procureurs des demandereses
	VU que les procureurs des défenderesses ont confirmé, par lettre, que leurs clientes ne contestaient pas la Demande précitée;
	POUR CES MOTIFS, LE TRIBUNAL :
	AUTORISE la Demande pour obtenir la permission de modifier la Demande modifiée pour obtenir l'autorisation d'exercer une action collective et pour obtenir le statut de représentants en date du 11 janvier 2021 ;

CANADA		PROCÈS-VERBAL D'AUDIENCE (Audience virtuelle – Teams)		COUR SUPÉRIEURE Action collective	
PROVINCE DE QUÉBEC					
DISTRICT DE MONTRÉAL					
No :		Référée de	Bureau Du juge 16.71	Date	
500-06-001024-195					Le 18 février 2021
L'HONORABLE SYLVAIN LUSSIER, J.C.S. [JL4908]					

LE TOUT sans frais.



L'HONORABLE SYLVAIN LUSSIER, J.C.S.



Lyne Lussier, g.a.c.s.

SCHEDULE 6

CANADA	PROCÈS-VERBAL D'AUDIENCE (Audience virtuelle – Teams)		COUR SUPÉRIEURE Action collective	
PROVINCE DE QUÉBEC				
DISTRICT DE MONTRÉAL				
No : 500-06-001024-195	Référée de	Bureau du juge 16.71	Date Le 1 ^{er} avril 2021	
L'HONORABLE SYLVAIN LUSSIER, J.C.S. [JL4908]				

F.N. , en sa qualité de tuteur de l'enfant mineur L.N. et J.Z. , en sa qualité de tuteur de l'enfant mineur JO. Z. et M.D. , en sa qualité de tuteur de l'enfant mineur R.G. Demandereses	Procureur(s) Me Alessandra Esposito Chartrand Me Jean-Philippe Caron Calex Legal Inc. 4214, rue St-Jacques Montréal QC H4C 1J4
	EPIC GAMES CANADA ULC et EPIC GAMES INC. Défenderesses

Nature de la cause	
Demande pour obtenir la permission de produire une preuve appropriée	
	Montant : \$

Cote(s)	Requête (s)
#20	Demande pour obtenir la permission de produire une preuve appropriée.

Greffière Louise Péloquin	Interprète _____	Sténographe _____
------------------------------	---------------------	----------------------

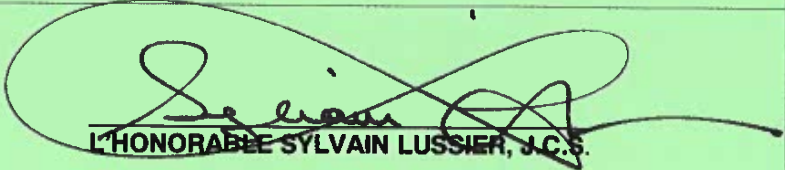
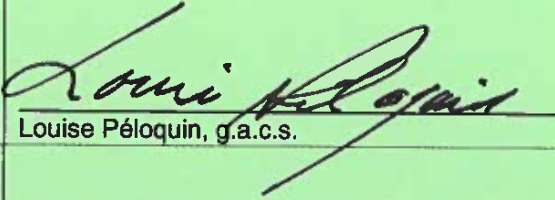
ENREGISTREMENT NUMÉRIQUE

Audition AM :	Début	Fin	Audition PM :	Début	Fin
---------------	-------	-----	---------------	-------	-----

Affaires référées au maître des rôles	Résultat de l'audition Jugement rendu sur la Demande (cote #20)
---------------------------------------	--

HEURE

CANADA	PROCÈS-VERBAL D'AUDIENCE (Audience virtuelle – Teams)		COUR SUPÉRIEURE Action collective	
PROVINCE DE QUÉBEC				
DISTRICT DE MONTRÉAL				
No : 500-06-001024-195		Référée de	Bureau du juge 16.71	Date Le 1 ^{er} avril 2021
L'HONORABLE SYLVAIN LUSSIER, J.C.S. [JL4908]				

	VU LA DEMANDE POUR OBTENIR LA PERMISSION DE PRODUIRE UNE PREUVE APPROPRIÉE À L'ENCONTRE DE LA DEMANDE MODIFIÉE POUR OBTENIR L'AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE, PRÉSENTÉE PAR LES PROCUREURS DES DÉFENDERESSES.
	VU QUE LES PROCUREURS DES DEMANDERESSES ONT CONFIRMÉ, PAR COURRIEL DU 29 MARS 2021, QUE LEURS CLIENTS NE CONTESTAIENT PAS LA DEMANDE PRÉCITÉE;
	VU QUE LA DEMANDE POUR PREUVE APPROPRIÉE SATISFAIT LES CRITÈRES ÉNONCÉS PAR LA COUR D'APPEL POUR LE DÉPÔT D'UNE TELLE PREUVE, PLUS PARTICULIÈREMENT EN CE QU'ELLE VISE À CORRIGER UNE AFFIRMATION QUI SERAIT FAUSSE;
	POUR CES MOTIFS, LE TRIBUNAL :
	PERMET LE DÉPÔT D'UNE PREUVE APPROPRIÉE À L'ENCONTRE DE LA DEMANDE MODIFIÉE POUR OBTENIR L'AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE, PRÉSENTÉE PAR LES PROCUREURS DES DÉFENDERESSES LE 27 MARS 2021.
	LE TOUT sans frais.
	 L'HONORABLE SYLVAIN LUSSIER, J.C.S.
	 Louise Péloquin, g.a.c.s.

SCHEDULE 7

NOUVELLE DÉFINITION DU SOUS-GROUPE PROPOSÉE PAR LES PARTIES DEMANDERESSES

DÉFINITION ACTUELLE	DÉFINITION PROPOSÉE
<p>Tous les membres du GROUPE qui ont commencé à jouer au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » alors qu'ils étaient âgés de moins de 13 ans et qui ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leurs tuteurs.</p>	<p>Tous les membres du GROUPE qui (...), alors qu'ils étaient âgés de moins de 18 ans, ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leurs tuteurs.</p>

**PROPOSITION DES PARTIES DEMANDERESSES QUANT À LA MODIFICATION DU PARAGRAPHE 196 DE LEUR DEMANDE
REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT
DE REPRÉSENTANT**

PARAGRAHE 196 ACTUEL	MODIFICATION PROPOSÉE
<p>196) Les questions qui lient chaque MEMBRES du SOUS-GROUPE aux parties défenderesses et que la partie demanderesse FN entend faire trancher par l'action collective envisagée sont:</p> <p>a) Les parties défenderesses ont-elles fait de la publicité à but commercial destinée à des personnes âgées de moins de 13 ans?</p> <p>b) Dans l'affirmative, les parties défenderesses ont-elles ainsi commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la <i>Loi sur la protection du consommateur</i>?</p>	<p>196) Les questions qui lient chaque MEMBRES du SOUS-GROUPE aux parties défenderesses et que <u>les parties demanderesses entendent faire trancher par l'action collective envisagée sont:</u></p> <p>a) <u>Les parties défenderesses ont-elles exploité les MEMBRES du SOUS-GROUPE en raison d'une disproportion considérable entre les prestations respectives entre les parties au sens de l'article 8 de la Loi sur la protection du consommateur?</u></p> <p>b) <u>Dans l'affirmative, quel est le recours approprié pour les MEMBRES du SOUS-GROUPE au sens de l'article 272 de la Loi sur la protection du consommateur?</u></p> <p>c) <u>Les parties défenderesses ont-elles exploité les MEMBRES du SOUS-GROUPE en raison d'une disproportion importante entre les prestations respectives entre les parties, viciant ainsi leur</u></p>

consentement au sens de l'article 1406 du Code civil du Québec?

d) Dans l'affirmative, quel est le recours approprié pour les MEMBRES du SOUS-GROUPE au sens des articles 1407 et 1408 du Code civil du Québec?

SCHEDULE 8

DAVIES

1501 McGill College Avenue, 26th Floor
Montréal, QC H3A 3N9 Canada

dwpv.com

Nick Rodrigo
T 514.841.6548
nrodrigo@dwpv.com

File 270296

July 18, 2022

BY EMAILHon. Justice Sylvain Lussier, J.S.C.
Superior Court of Quebec
1 Notre Dame Street East
Montreal, QC H2Y 1B6

Dear Mr. Justice Lussier:

F.N., et al. c. Epic Games Canada ULC, et al., S.C.Q. 500-06-001024-195

On behalf of the Defendants Epic Games Canada ULC, Epic Games, Inc. and Epic Games International s.à.r.l. (collectively, “**Epic Games**”), we write further to the authorization hearing held on July 6 and 7, 2022 in the above-captioned matter.

In the course of their oral reply submissions on the afternoon of July 7, 2022, the Applicants' counsel suggested an amendment to the definition of the proposed sub-class and to the common issues—in a manner that entirely departs from the proposed sub-class as set out in their *Demande remodifiée pour autorisation d'exercer une action collective* dated January 11, 2021 (the “**Re-Amended Application**”).

A copy of the suggested amendment was sent by email to the Court and to Epic Games' counsel that same afternoon, as set out below (the “**Suggested Amendment**”), in the absence of an actual amendment to the Re-Amended Application:

CURRENT DEFINITION	APPLICANTS' SUGGESTED DEFINITION
<p><i>Tous les membres du GROUPE qui ont commencé à jouer au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » alors qu'ils étaient âgés de moins de 13 ans et qui ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leurs tuteurs.</i></p>	<p><i>Tous les membres du GROUPE qui (...), alors qu'ils étaient âgés de moins de 18 ans, ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leurs tuteurs.</i></p>

DAVIES

PARAGRAPH 196 OF THE RE-AMENDED APPLICATION	APPLICANTS' SUGGESTED AMENDMENT
<p>196) Les questions qui lient chaque MEMBRES du SOUS-GROUPE aux parties défenderesses et que la partie demanderesse FN entend faire trancher par l'action collective envisagée sont:</p> <p>a) Les parties défenderesses ont-elles fait de la publicité à but commercial destinée à des personnes âgées de moins de 13 ans?</p> <p>b) Dans l'affirmative, les parties défenderesses ont-elles ainsi commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la <i>Loi sur la protection du consommateur</i>?</p>	<p>196) Les questions qui lient chaque MEMBRES du SOUS-GROUPE aux parties défenderesses et que <u>les parties demandereses entendent</u> faire trancher par l'action collective envisagée sont:</p> <p><u>a) Les parties défenderesses ont-elles exploité les MEMBRES du SOUS-GROUPE en raison d'une disproportion considérable entre les prestations respectives entre les parties au sens de l'article 8 de la <i>Loi sur la protection du consommateur</i>?</u></p> <p><u>b) Dans l'affirmative, quel est le recours approprié pour les MEMBRES du SOUS-GROUPE au sens de l'article 272 de la <i>Loi sur la protection du consommateur</i>?</u></p> <p><u>c) Les parties défenderesses ont-elles exploité les MEMBRES du SOUS-GROUPE en raison d'une disproportion importante entre les prestations respectives entre les parties, viciant ainsi leur consentement au sens de l'article 1406 du <i>Code civil du Québec</i>?</u></p> <p><u>d) Dans l'affirmative, quel est le recours approprié pour les MEMBRES du SOUS-GROUPE au sens des articles 1407 et 1408 du <i>Code civil du Québec</i>?</u></p>

As a preliminary matter, the Suggested Amendment is premised on the Applicants demonstrating a *prima facie* right with respect to the main class ("*Tous les membres du GROUPE qui...*"), which the Applicants

DAVIES

have not done. Accordingly, the Applicants' representations concerning the Suggested Amendment are moot.

Even if the Suggested Amendment were not moot, it would—if formally requested—not be a permissible amendment.

In *Hazan c. Micron Technology Inc.*, 2021 QCCS 847 (**TAB 1**), the Court summarized the principles governing amendments, particularly at the authorization stage. The Court explained that (i) the amendments must be relevant to the criteria of Art. 575 CCP, (ii) amendments are the rule and not the exception and (iii) while amendments may be made prior to authorization, the right to amend has its limits, such that an amendment cannot result in an entirely new application without a connection to the original application, it cannot be contrary to the interests of justice and it cannot delay the proceeding. Moreover, the principles of proportionality and the proper administration of justice must be respected:¹

[12] *La demande de modification, en plus d'être soumise aux articles 206 et 207 Cpc, doit être pertinente à l'analyse des critères de l'article 575 Cpc. Autrement dit, elle doit contenir des allégations et des éléments qui doivent être pertinents à l'analyse des critères de l'article 575 Cpc.*

[13] *La jurisprudence a depuis longtemps reconnu que le droit à la modification est la règle et non l'exception.*

[14] *Quant aux articles 206 et 207 Cpc, ils prévoient que les parties peuvent, avant le jugement sur l'autorisation, modifier un acte de procédure pour en « remplacer, rectifier ou compléter les énonciations ou les conclusions [...] invoquer des faits nouveaux ou [...] faire valoir un droit échu depuis la notification de la demande en justice ». Toutefois, le droit à la modification n'est pas sans limites, lesquelles sont énoncées à l'article 206 Cpc et doivent être interprétées restrictivement; il ne doit pas en résulter une demande entièrement nouvelle sans rapport avec la demande initiale, elle ne doit pas être contraire aux intérêts de la justice ou retarder le déroulement de l'instance. Dans son analyse, le tribunal doit tenir compte des principes de proportionnalité, de saine gestion de l'instance et de bonne administration de la justice prévus aux articles 18 et suivants du Cpc.*

(emphasis added; citations omitted)

In that case, a few months prior to the authorization hearing, the petitioner had sought to amend his proceeding by alleging a new cause of action which claimed “*absence de conduite unilatérale non*

¹ *Hazan c. Micron Technology Inc.*, 2021 QCCS 847 (**TAB 1**), paras. 12-14.

DAVIES

empreinte de collusion” in the context of a proposed price-fixing class action. The Court dismissed the application to amend because, among other things, the new allegations raised a new cause of action:²

[26] De plus, le Tribunal a étudié les paragraphes 92.2 à 92.10 et il conclut que ces allégations constituent en fait une nouvelle cause d’action, non liée aux éléments déjà présents à la demande initiale. Le demandeur introduit la notion d’« absence de conduite unilatérale non empreinte de collusion ». Cette notion se rapproche du reste de la demande originale, mais est quand même distincte et nouvelle.

(emphasis added; citations omitted)

Similarly, in another case (*Charbonneau c. Location Claireview*, 2019 QCCS 4196 (**TAB 2A**)), application for leave to appeal dismissed (2019 QCCA 2056) (**TAB 2B**), the Court held that a claim based on different statutory provisions, even if based on similar contracts, is an entirely new legal action that cannot be permitted by way of amendment:

[29] Monsieur Charbonneau doit convaincre le tribunal qu’il a personnellement un recours contre Claireview qui apparaît justifié. Le tribunal ne peut présumer que si Claireview a manqué à ses obligations dans son contrat de location avec option d’achat avec Monsieur Charbonneau, elle a également enfreint ses obligations dans ses contrats d’achat et ses contrats de location à long terme avec d’autres clients.

[30] Même si ce sont des contrats qui se ressemblent, ils sont régis par des dispositions différentes de la LPC et l’ajout de contrats différents constitue, pour les fins de ce recours, une cause entièrement nouvelle juridiquement.

[31] Le tribunal veut également éviter que la présente demande ne devienne une commission d’enquête des pratiques commerciales de Claireview.

[32] Les modifications des paragraphes 1, 2.20, 3.1, 5.1, 5.2, 5.4 à 5.10, 9.1 et 9.4 sont par conséquent refusées. Il en va de même des conclusions a), b), d) à j) et la première conclusion page 15.

(emphasis added; citations omitted)

In the present case, the Suggested Amendment raises an entirely new cause of action unrelated to the allegations in the Re-Amended Application and, for that reason alone, it would be impermissible. In particular, the claims on behalf of the proposed sub-class are set out in paragraphs 2, 47-61, 71, 187 and 196 of the Re-Amended Application.³ In these paragraphs, the Applicants allege a violation of s. 248 of the *Consumer Protection Act* (Québec) (“**CPA**”), which prohibits advertisements made to persons under 13 years of age, and the Re-Amended Application only seeks relief in respect of that allegation. The allegation of lesion under s. 8 of the CPA and Art. 1406 CCQ is entirely new and untethered to the text

² *Hazan c. Micron Technology Inc.*, 2021 QCCS 847 (**TAB 1**), para. 26.

³ Paragraphs 60-61 of the Re-Amended Application have been withdrawn by the Applicants.

DAVIES

of the Re-Amended Application. This is evident from the Applicants' detailed plan of argument submitted to the Court on June 23, 2022.

It would also be contrary to the interests of justice and the principle of proportionality to allow the Suggested Amendment (if formally requested). In *Hazan* (**TAB 1**), the amendments sought were found to be impermissible because a hearing date had been fixed for months and the defendants had intended to respond to the new allegations and evidence of the petitioner. The amendments would therefore unduly delay the proceeding and were contrary to the principle of proportionality:⁴

[29] Troisièmement, selon le Tribunal, permettre la mise en preuve du rapport Pièce R-12 et des paragraphes 92.2 à 92.10 ne respecte pas la règle de proportionnalité, de saine gestion de l'instance et de bonne administration de la justice prévue aux articles 18 et suivants du Cpc. Il s'agit d'éléments techniques qui complexifient le débat. Le Tribunal devrait également s'interroger à savoir si les défenderesses devraient pouvoir y répondre ou non, le tout dans le cadre où les dates pour l'audition de la demande modifiée d'exercer une action collective ont été fixées depuis plusieurs mois. Le rapport Pièce R-12 et les paragraphes 92.2 à 92.10 sont donc en ce sens tardifs.

The concerns expressed by the Court in *Hazan* as to the tardiness and the impact of the amendments on the proceeding are even more applicable in the present case, where a substantial amendment to the proposed class action was suggested during oral argument, after Epic Games' submissions. If the Suggested Amendment were to be allowed, there would be a significant impact on the proceeding: Epic Games would be entitled to make full answer and defence, and the record before the Court would have to be a different one than the present one, as a result of preliminary applications to adduce evidence and to examine, in addition to an authorization hearing based on different legal and factual arguments.

Finally, having made no formal amendment to their Re-Amended Application, the Applicants appear to invite the Court to exercise its discretion to reformulate the proposed sub-class definition. This is also not permissible. Doing so in this particular instance would create a new class of persons covering entirely new claims. This would be contrary to the Court of Appeal's guidance in *Boudreau c. Procureur général du Québec*, 2022 QCCA 655 (**TAB 3**), which cautions that changes by the Court to the class definition cannot have the effect of creating a class:

[39] Dans l'arrêt Lallier c. Volkswagen Canada inc., la Cour rappelait que ce sont les représentants qui sont les mieux placés pour définir le groupe, soulignant la difficulté que peut comporter l'exercice de la faculté de remodeler le groupe lorsque celui-ci est vaguement et largement défini :

[18] Pendant longtemps, la jurisprudence a insisté sur le pouvoir du juge d'autorisation de modifier la composition du groupe proposé par le requérant en recours collectif. Sans minimiser l'importance de ce pouvoir, je note que cette insistance a pu avoir l'effet pervers d'inciter certains requérants à proposer des

⁴ *Hazan c. Micron Technology Inc.*, 2021 QCCS 847 (**TAB 1**), para. 29.

DAVIES

*définitions fort larges. Se fiant sur cette faculté du juge de remodeler le groupe dans des proportions logiques et raisonnables, ces requérants sous-estiment le risque qu'ils encourent de voir leur requête rejetée pour défaut de conformité avec l'exigence du paragraphe a) de l'article 1003 C.p.c. **Il faut garder en mémoire que la personne la mieux placée pour définir adéquatement le groupe de réclamants demeure celle qui a fait enquête avant d'introduire la demande d'autorisation, en l'occurrence celle qui postule le statut de représentant. Sans doute le juge peut-il, après audition, intervenir pour ciseler la définition sous quelque rapport, mais il ne lui revient pas au premier chef de la créer.***

[Soulignement et caractères gras ajoutés; références omises]

[40] *Ainsi, une telle modification du groupe relève de l'exercice du pouvoir discrétionnaire du juge. Dans cette perspective, « on conçoit aisément que plus le juge aura à s'éloigner de la définition proposée dans la requête, moins il lui sera facile de choisir l'option du remodelage par opposition à celle du rejet »*

[41] ***Dans un cas comme celui en l'espèce, où le juge estime que la définition du groupe comporte des lacunes qui ne sont pas mineures, mais touchent à son essence même, on ne peut lui faire reproche de ne pas s'être substitué aux appelants pour redéfinir le groupe et les questions communes.** L'exercice de redéfinition aurait alors relevé davantage de la création du groupe que du remodelage. Que le juge d'autorisation n'ait pas voulu s'aventurer sur ce terrain est justifié, dans la mesure où la redéfinition du groupe soulevait des interrogations auxquelles seuls les représentants pouvaient répondre. Le juge d'autorisation n'a donc pas erré dans son refus, dûment motivé, de redéfinir le groupe proposé.*
(citations omitted; emphasis added; underlining original)

The reformulation of the sub-class definition also cannot have the effect of creating an entirely new action (*Durand c. Attorney General of Quebec*, 2018 QCCS 2817 (**TAB 4**)):

[113] *As well, **it is not the Court's role to completely re-cast and re-define the class action.** No doubt, in certain cases, the Court can contribute to providing certain clarification and modifying certain elements, but in the Court's view, this does not mean that it is duty bound to set aside the Applicants' definition and replace it with an entirely different one. **To do so in this case would be to alter the inherent nature of the proposed class action so as to essentially create an entirely new action; that is not the Court's role.***

Yet, that is precisely what the Applicants suggest in the present case.

For the foregoing reasons, Epic Games respectfully submits that the Applicants' representations concerning the Suggested Amendment are without merit and should not have any bearing on the dismissal of the Re-Amended Application.

DAVIES

We remain at the Court's disposal should it require any further representations.

Yours very truly,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Nick Rodrigo". The signature is fluid and cursive, with the first name "Nick" and the last name "Rodrigo" clearly distinguishable.

Nick Rodrigo

cc Mtres Faiz Lalani and Jessica Major (*Davies*)
Mtres Jean-Philippe Caron, Alessandra Esposito Chartrand, Gabriel Bois and
Benjamin Tavernier-Labrie (*CaLex Légal Inc.*)

SCHEDULE 9

C A N A D A

PROVINCE DE QUÉBEC

DISTRICT DE MONTRÉAL

No. : 500-06-001024-195

COUR SUPÉRIEURE

(Chambre des actions collectives)

F.N., en sa qualité de tuteur de l'enfant **L.N.**,
domicilié et résidant au [REDACTED]

et

J.Z., en sa qualité de tuteur de l'enfant
JO.Z., domicilié et résidant au [REDACTED]

et

M.D., en sa qualité de tuteur de l'enfant
R.G., domiciliée et résidant au [REDACTED]

Parties Demanderesses

-c-

EPIC GAMES CANADA ULC, une
personne morale dûment constituée ayant
son domicile au 2400-745 rue Thurlow, dans
la ville de Vancouver, province de la
Colombie-Britannique, V6E 0C5;

et

EPIC GAMES INC., une personne morale
dûment constituée ayant son siège social au

DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



620 Crossroads Blvd., dans la ville de Cary,
NC, 27518, États-Unis;

et

**EPIC GAMES INTERNATIONAL
S.À.R.L.**, une personne morale dûment
constituée ayant son siège social au 33 rue
du puits Romain, L-8070, dans la ville de
Bertrange, Luxembourg;

Parties Défenderesses

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE
ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE
REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**

AU SOUTIEN DE SA DEMANDE, LES PARTIES DEMANDERESSES EXPOSENT CE
QUI SUIIT :

- 1) Elles sollicitent l'autorisation de cette Honorable Cour afin d'exercer une action collective pour le compte de toutes les personnes faisant partie du groupe ci-après décrit (le « **GROUPE 1** ») et dont elles sont elles-même membre, à savoir:

Toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé, (...) après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les défenderesses, une dépendance, soit une perte de contrôle sur le jeu et/ou une priorisation de celui-ci, ayant eu des répercussions dommageables sur l'une ou l'autre des sphères d'activités suivantes :

a. activités personnelles;

DEMANDE **RE-REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



b. activités familiales;

c. activités sociales;

d. activités éducatives;

e. activités professionnelles; ou

f. autres domaines importants du fonctionnement;

ou tout autre GROUPE 1 déterminé par cette Honorable Cour.

- 2) **(...) Les parties demandresses entendent** également obtenir l'autorisation de cette Honorable Cour afin d'exercer une action collective **pour le compte de toutes les personnes faisant partie d'un autre groupe (le « GROUPE 2) dont elles sont elles-même** membre, à savoir:

(...) Toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui alors qu'ils étaient âgés de moins de (...) 18 ans, ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leur tuteurs »

ou tout autre GROUPE 2 déterminé par cette Honorable Cour.

I. LES PARTIES

- 3) La partie défenderesse Epic Games Inc. (ci-après « **EPIC** ») est une société américaine spécialisée dans le développement de jeux vidéos à l'échelle mondiale et qui a notamment développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé le jeu vidéo *Fortnite Battle Royale* (ci-après « **FORTNITE** ») ;
- 4) La partie défenderesse Epic Games Canada ULC (ci-après « **EPIC CANADA** ») est la filiale canadienne de EPIC, le tout tel qu'il appert d'un extrait du registre des entreprises du Québec, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-1** » ;
- 5) La partie défenderesse Epic Games International S.à.r.l (ci-après « **EPIC LUXEMBOURG** ») est une société à responsabilité limitée du Luxembourg agissant par l'intermédiaire de sa filiale suisse. Elle est l'entité avec laquelle les utilisateurs n'ayant pas de résidence principale aux États-Unis contractent dans

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



le cadre des conditions d'utilisation, le tout tel qu'il appert de la Pièce R-13;

- 6) La partie demanderesse F.N. (ci-après « **FN** ») est le tuteur et représentant légal d'un enfant mineur présentement âgé de 10 ans, L.N. (ci-après « **LN** »), qui a commencé à jouer à FORTNITE le 2 décembre 2018, alors qu'il était âgé de 9 ans et qui a développé une dépendance à FORTNITE en plus d'effectuer des achats intégrés à l'aide de VBUCKS;
- 7) La partie demanderesse J.Z. (ci-après « **JZ** ») est le tuteur et représentant légal d'un enfant mineur présentement âgé de 15 ans, JO.Z. (ci-après « **JO.Z.** ») qui a commencé à jouer à FORTNITE en septembre 2017 alors qu'il était âgé de 13 ans et qui a développé une dépendance à FORTNITE;
- 8) La partie demanderesse M.D. (ci-après « **MD** ») est la tutrice et représentante légale d'un enfant mineur présentement âgé de 17 ans, R.G. (ci-après « **RG** ») qui a commencé à jouer à FORTNITE en mai 2018, alors qu'il était âgé de 15 ans, et qui a été diagnostiqué avec une cyberdépendance nécessitant l'intervention de spécialistes en addiction, en plus d'effectuer des achats intégrés à l'aide de VBUCKS;

II. LES FAITS DONNANT OUVERTURE À UN RECOURS INDIVIDUEL DE LA PART DES PARTIES DEMANDERESSES

A. Introduction

- 9) FORTNITE est un jeu vidéo coopératif de tir et de survie qui a été développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les parties défenderesses et qui est disponible pour téléchargement gratuit sur plusieurs plateformes numériques, incluant notamment Microsoft Windows, MacOS, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, IOS et Android, et ce, depuis le mois de septembre 2017;
- 10) FORTNITE permet à jusqu'à 100 joueurs de combattre, dans un mode de jeu « joueur contre joueur », seul ou en équipe de deux ou quatre joueurs, dans des espaces de plus en plus restreints au fur et à mesure que la partie avance et que les joueurs sont éliminés, et ce, jusqu'à ce qu'une seule personne ou équipe survive;
- 11) La durée d'une partie de FORTNITE varie selon son déroulement et peut être d'une durée maximale d'approximativement une vingtaine de minutes;
- 12) En mars 2019, le CEO de EPIC, Tim Sweeney, annonce que le jeu FORTNITE comptait plus de 250 millions de joueurs à l'échelle mondiale, le tout tel qu'il appert d'une entrevue accordée à Dean Takahashi, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-2** »;

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



- 13) Bien que FORTNITE soit offert pour téléchargement gratuitement, les joueurs sont invités à faire des achats intégrés incluant notamment des objets cosmétiques comme des modèles de personnages, des “skins” ou autres, ainsi que la passe de combat du jeu, qui permet un élargissement de la gamme d'objets achetables;
- 14) D'ailleurs, FORTNITE a enregistré en 2018 des profits records estimés à près de 2.4 milliards de dollars à l'échelle mondiale, le tout tel qu'il appert d'un article de *The Telegraph*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-3** »;

B. La dépendance à FORTNITE

- 15) En 2018, l'Organisation mondiale de la santé (ci-après l' « **OMS** ») a reconnu et classifié la dépendance aux jeux vidéo, qu'elle qualifie de « Trouble du jeu vidéo », comme une maladie. La pathologie est définie comme étant « un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des jeux numériques, qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes, et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables », le tout tel qu'il appert du site web de l'OMS dont une capture d'écran est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-4** »;
- 16) Selon une psychologue spécialiste en addiction, Dr. Anita Ghadia-Smith, l'addiction à FORTNITE est similaire à l'addiction à la cocaïne le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *More Evidence Fortnite Is Bad for Your Child's Health*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-5** »;
- 17) En effet, lorsqu'une personne éprouve du plaisir en jouant à FORTNITE, son cerveau libère l'hormone du plaisir, la dopamine, et lorsqu'une personne joue sur une longue période, son cerveau reçoit continuellement de la dopamine. Bientôt, les niveaux normaux de dopamine ne la satisfont plus, ce qui pousse la personne à requérir de plus en plus de dopamine pour se sentir bien, ce qui a comme conséquences que la personne joue plus à FORTNITE afin de maintenir son niveau de dopamine, le tout tel qu'il appert de la « **Pièce P-5** »;
- 18) Les effets de l'addiction aux jeux vidéo, dont FORTNITE, sur les cerveaux des enfants est particulièrement dommageable en ce que lorsque ces-derniers sont continuellement attachés à leurs machines, ils développent des lacunes sévères dans leur capacité à intégrer le spectre complet des émotions humaines. Les spécialistes font état de lacunes en vocabulaire ainsi que de

DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



lacunes en intégration sociale. En effet il est reconnu que l'utilisation continue d'appareils électroniques cause des changements importants au cortex préfrontal du cerveau humain, changements qui affectent plus particulièrement les jeunes cerveaux en développement, le tout tel qu'il appert de la **Pièce P-5**;

- 19) L'aspect addictif de FORTNITE est mondialement reconnu, et a d'ailleurs été comparé à de l'héroïne dans un article intitulé *Fortnite addiction is forcing kids into video-game rehab*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-6** » ainsi que dans un article intitulé *Behind the numbers, Fortnite may be as addictive as heroin*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-7** »;
- 20) Les symptômes de l'addiction à l'internet, ce qui inclut FORTNITE, sont physiques et psychologiques et incluent des migraines, des douleurs dorsales et cervicales, des manquements à l'hygiène de base, des troubles du sommeil ainsi que des troubles sociaux importants, le tout tel qu'il appert de l'article *The Symptoms of Internet Addiction*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-8** »;
- 21) L'addiction au jeu FORTNITE a de réelles conséquences sur la vie des joueurs dont plusieurs ont développé des problèmes tels qu'ils ne mangent pas, ne se douchent pas, et ne socialisent plus;
- 22) D'ailleurs, des centres de réhabilitation spécialement dédiés à l'addiction à FORTNITE ont ouvert un peu partout dans le monde, notamment au Québec et au Canada, afin de traiter les gens pour une addiction à FORTNITE;
- 23) L'addiction à FORTNITE, en plus d'avoir des effets néfastes sur la santé des utilisateurs, encourage la dépense excessive puisque, dans le feu de l'action, les joueurs dépensent sans compter et achètent des V-BUCKS dont il est très difficile de traduire la valeur en monnaie courante;
- 24) Le modèle d'affaires des parties défenderesses cultive l'attrait de l'exclusivité chez les utilisateurs en proposant des items à édition limitée qui sont disponibles pour un court laps de temps, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *How Fortnite Makes Money*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-9** »;
- 25) En achetant des objets cosmétiques comme des modèles de personnages, des "skins" ou autres, le sens d'accomplissement des utilisateurs est nourri et leur désir de continuer à jouer augmente. Plus ils achètent des objets cosmétiques et des passes de combat de jeu, plus ils reçoivent des « récompenses » ce qui les pousse à continuer à dépenser dans FORTNITE, le tout tel qu'il appert de la **Pièce P-9**;

DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



- 26) Le modèle d'affaires des parties défenderesses est fortement basé sur une culture de l'originalité qui ne peut être atteinte qu'en achetant des objets cosmétiques dans le magasin visuel de FORTNITE. D'ailleurs, une des quatre catégories de la compétition *Fortnite World Cup* est l'originalité;
- 27) Dans une étude menée par la société LendEDU, il a été conclu que 68.8% des utilisateurs de FORTNITE effectuent des achats intégrés pour un montant moyen de 84.67\$, et pour 36.78% d'entre eux, il s'agit de leur premier achat intégré, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *The Finances of Fortnite : How Much Are People Spending At This Game?* dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-10** »;

C. La connaissance par les parties défenderesses du risque de dépendance

- 28) La psychologie humaine et la manipulation du cerveau humain a été l'épicentre du processus de développement de FORTNITE qui a spécialement été conçu pour être un jeu hautement addictif;
- 29) FORTNITE a été conçu par une équipe de développement de huit personnes incluant des psychologues, statisticiens, analystes, et coordonnateurs qui ont travaillé pendant près de quatre (4) ans pour développer le jeu le plus addictif possible, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Celia Hodent, la psychologue française derrière le succès du jeu vidéo Fortnite*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-11** »;
- 30) L'équipe de développement a travaillé avec des cobayes pour s'assurer que leur attention était captée tout au long des essais en traquant le moindre décrochage d'attention, le tout tel qu'il appert de la **Pièce P-11**;
- 31) FORTNITE a donc été développé avec l'intention de créer un jeu hautement addictif, et donc lucratif pour les parties défenderesses, à travers ses caractéristiques et fonctions dont notamment :
 - a) le jeu propose différents défis chaque jour donnant lieu à des récompenses et les récompenses sont doublées la fin de semaine;
 - b) le jeu change à chaque dix semaines ce qui pousse le joueur à recommencer et donc à continuer à jouer pour accumuler d'autres récompenses;
 - c) le jeu est constamment mis à jour pour assurer la dépendance continue du joueur;

DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



- d) un élément de chance bien calculé fait en sorte de cimenter l'aspect addictif puisqu'il est difficile d'arrêter de jouer lorsque notre cerveau pense que la bonne chance est sur le point de nous sourire;
- e) l'aspect «cartoon» et «retro» du jeu ainsi que l'absence de sang donne un faux sens de sécurité aux parents;

le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Parents' Guide to Fortnite Addiction*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-12** »;

- 32) Les parties défenderesses ont utilisé les mêmes tactiques que les créateurs de machines à sous, soit des programmes de récompense variables, pour s'assurer de la dépendance de ses utilisateurs, le cerveau étant manipulé pour toujours désirer davantage, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Fortnite may be a virtual game but it's having real life dangerous effects*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-13** »;
- 33) Les enfants sont particulièrement vulnérables à cette manipulation puisque leur système d'auto-contrôle dans le cerveau n'est pas assez développé, le tout tel qu'il appert de la **Pièce P-13**;
- 34) Les parties défenderesses accumulent des données sur chaque joueur et utilisent l'intelligence artificielle pour identifier ce qui les accroche;
- 35) Sous le prétexte d'améliorer l'expérience de ses utilisateurs, les parties défenderesses modifient continuellement le jeu afin de s'assurer que les utilisateurs restent accrochés et donc dépendants, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Fortnite: How Artificial Intelligence and Analytics Make It More Fun*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-14** »;
- 36) Les parties demanderesses ont donc créé FORTNITE dans l'intention claire de le rendre addictive et donc de s'assurer que les joueurs dépensent le plus d'argent possible en y jouant, et ce, malgré le fait que le jeu est offert gratuitement pour téléchargement;
- 37) Il ne fait aucun doute que les parties défenderesses ont atteint leur objectif, soit de rendre FORTNITE le plus addictif possible et ont donc sciemment mis en danger la santé des utilisateurs, et ce sans les avertir du danger qui est associé avec l'utilisation de FORTNITE;

DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



- 38) De plus, lorsque l'OMS a reconnu et classifié la dépendance aux jeux vidéos comme étant une maladie, la *Entertainment Software Association* (Ci-après la « **ESA** »), une association américaine regroupant les principaux acteurs de l'industrie du jeu vidéo, a émis un communiqué demandant à l'OMS de réviser leur inclusion de la dépendance aux jeux vidéos dans leur liste de maladie reconnues, le tout tel qu'il appert d'une copie du communiqué de presse, produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-15** »;
- 39) EPIC est membre de la ESA, le tout tel qu'il appert de la page 16 d'un communiqué dont copie est produite aux soutiens des présentes sous la cote « **Pièce P-16** »;
- 40) Au lieu de prendre les mesures qui s'imposent pour adresser les effets dévastateurs de l'addiction à FORTNITE, les parties défenderesses, par l'entremise de la ESA, ont plutôt banalisé la situation en refusant de reconnaître la possibilité que l'addiction aux jeux vidéo soit une maladie;
- 41) À la place, la ESA a mené une campagne de propagande pour mettre l'accent sur les aspects positifs de l'industrie des jeux vidéos en omettant ou négligeant de mentionner la possibilité d'addiction, le tout tel qu'il appert de la **Pièce P-16**;
- 42) Une représentante de la International Game Developers Association, dont EPIC est un membre actif, a nié dans une entrevue avec *Bloomberg*, que FORTNITE puisse être addictif citant un manque de preuve à cet égard, le tout tel qu'il appert d'un vidéo intitulé *Fortnite addiction is forcing kids into video game rehab*, pouvant être visionné en cliquant sur le URL suivant: <https://www.bloomberg.com/news/videos/2018-11-30/fornite-addiction-is-forcing-kids-into-video-game-rehab-video>;
- 43) En juin 2019, le Prince Harry, duc de Sussex, dans le cadre de ses efforts caritatifs touchant la santé mentale, a publiquement dit que FORTNITE ne devrait pas exister vu son aspect addictif. En guise de réponse, les parties défenderesses ont continué de nier l'aspect addictif de FORTNITE, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Prince Harry wrong to say Fortnite is addictive, say creators Epic Games*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-17** »;
- 44) Il est clair que les parties défenderesses connaissaient les risques d'addiction posés par FORTNITE puisqu'elles ont créé FORTNITE dans le but indéniable de le rendre addictif.
- 45) Or, les parties défenderesses ont sciemment et volontairement décidé de ne pas divulguer aux utilisateurs les risques et dangers associés à FORTNITE,

DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



choisissant plutôt de nier l'aspect addictif du produit;

- 46) Malgré les rapports de plusieurs experts sur les risques de dépendance associés à FORTNITE, les parties défenderesses continuent de ne pas les adresser puisque ceci mettrait en péril leur profitabilité record;

D. (...) Les achats intégrés de VBUCKS dans le magasin virtuel

- 47) Le magasin virtuel de FORTNITE est facilement accessible pour les enfants, puisqu'il est disponible directement sur la plateforme du jeu, qui elle peut être téléchargée gratuitement en moins de trois minutes sur la plupart des plateformes de jeu;
- 48) Les designs et les couleurs des items sont très attirants pour les enfants, c'est comme si une bande dessinée s'animait devant eux dont le personnage principal n'était personne d'autre qu'eux;
- 49) Ils peuvent choisir en quelques secondes le personnage qui va les incarner dans le jeu ainsi que tous les accessoires leur permettant soit de performer soit de se distinguer auprès des leurs autres amis sur FORTNITE;
- 50) Les parties défenderesses, par l'importance et la variété d'items qui sont sans cesse renouvelés dans le magasin virtuel de FORTNITE, créent un besoin chez l'enfant d'acheter régulièrement des nouveaux personnages, objets ou danses afin de performer dans le jeu, le tout tel qu'il appert de l'article intitulé *Publicité : comment Fortnite attire les marques qui ciblent les jeunes*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-18** »;
- 51) De plus, la pression sociale est forte et les enfants sont jugés et ridiculisés selon les objets cosmétiques qu'ils achètent dans le magasin visuel de FORTNITE, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Fortnite is free but kids get bullied into spending money*, dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-19** »;
- 52) Les parties défenderesses donnent aux utilisateurs de FORTNITE un sentiment d'exclusivité en renouvelant les objets payants toutes les 24 heures. De plus, elle propose des offres, des objets et des modes de jeu éphémères, tout étant développé pour susciter l'achat;
- 53) Les enfants sont donc particulièrement vulnérables au modèle d'affaires des parties défenderesses qui est basé sur l'exclusivité, particulièrement en raison de leur manque de maturité, l'aspect moins développé du système d'auto-

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



contrôle de leur cerveau, ainsi que la pression sociale qui est constamment exercée à leur égard;

- 54) De plus, les costumes et les danses sont souvent inspirés de séries, de vidéos et de films qui sont particulièrement appréciés par les enfants ;
- 55) D'ailleurs, la psychologue en charge du développement de FORTNITE, Célia Hodent, s'est exprimée ainsi dans une entrevue avec Le Figaro mentionnée dans un article intitulé *Pourquoi les enfants raffolent-ils de Fortnite?* :

« L'équipe savait que le jeu avait un fort potentiel chez les plus jeunes. Elle a donc opté pour une direction artistique très cartoon et pleine d'humour, qui fait penser à Ghostbusters, Retour vers le futur ou Les Goonies. Dans Fornite, il n'y a pas de sang. Et quand vous perdez, votre personnage ne meurt pas vraiment »

dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-20** »;

- 56) FORTNITE a créé, par son marketing, un cercle vicieux dans lequel les enfants doivent acheter pour se sentir accomplis et acceptés par leurs pairs, profitant ainsi de leur position vulnérable;
- 57) De plus, cela est accentué par des influenceurs sur la plateforme *Youtube* qui consacrent de nombreuses vidéos à des stratégies de jeu et aux nouveautés disponibles dans le magasin virtuel de FORTNITE;
- 58) Les parties défenderesses entretiennent un rêve chez les enfants en leur faisant miroiter des prix et le prestige de gagner dans des compétitions à l'échelle mondiale organisées par EPIC, dont le *Fortnite World Cup* qui offre plus de 30 millions de dollars en prix, le tout tel qu'il appert d'un article intitulé *Fortnight Worldcup has handed out \$30 million in prizes and cemented its spot in the culture* dont copie est produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-21** »;
- 59) L'édition 2019 de la compétition a d'ailleurs été remportée par un jeune de 16 ans qui a touché un prix de trois-millions de dollars américains (3 000 000 USD\$), dans le cadre de sa victoire, ce qui représente trois-millions-neuf-cent-quatre-vingt-quatorze-mille-deux-cents dollars en devise canadienne (3 994 200 CAD\$), le tout tel qu'il appert de la **pièce P-21**;
- 60) (...)

DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



61) (...))

E. Les fautes commises par les parties défenderesses

- 62) Les parties défenderesses ont commis plusieurs fautes dans le cadre du développement, de la fabrication, de la publication, de la mise en marché et de la commercialisation de FORTNITE, et ce, tant en vertu du *Code civil du Québec*, que de la *Loi sur la protection du consommateur* et de la *Charte des droits et libertés de la personne*;
- 63) Conséquemment les parties défenderesses sont responsables du préjudice qui découle desdites fautes;
- 64) Plus particulièrement, les parties défenderesses ont développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux et nocif pour la santé des utilisateurs, puisque le produit a été conçu pour créer de la dépendance chez ses utilisateurs;
- 65) Les parties défenderesses avaient connaissance et/ou étaient présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, notamment quant au risque de dépendance, puisque c'est elles qui ont mis en place le processus de développement du jeu au cours duquel elles ont eu recours à des experts pour maximiser leurs chances de créer un produit qui crée une dépendance maximale chez l'utilisateur;
- 66) Les parties défenderesses ont omis et/ou négligé de divulguer aux utilisateurs les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE et il ne connaissait donc pas et/ou n'était pas en mesure de connaître les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, et ce, puisque les parties défenderesses ont négligé de fournir toutes les indications nécessaires afin de protéger adéquatement les utilisateurs, contre les risques et dangers dudit produit;
- 67) En passant sous silence les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, les parties défenderesses ont commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la *Loi sur la protection du consommateur*;
- 68) Les parties défenderesses ont sciemment et volontairement, développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez les utilisateurs;
- 69) Les parties défenderesses, de par leur stratégie marketing et publicitaire, ont tentés de banaliser et/ou de nier les risques et dangers associés à l'utilisation

**DEMANDE RE-MODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



de FORTNITE;

- 70) Les parties défenderesses ont porté, intentionnellement et illicitement, atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité des utilisateurs selon la *Charte des droits et libertés de la personne*;
- 71) **(...) Les parties défenderesses, en faisant preuve de lésion, ont vicié le consentement des MEMBRES du GROUPE 2, et ce, tant au sens des articles 1405 et 1406 du Code civil du Québec que de l'article 8 de la Loi sur la protection du consommateur;**
- 72) Les fautes commises par les parties sont conjointes et solidaires;

III. LES FAITS DONNANT OUVERTURE À L'ACTION DE FN

- 73) L'enfant mineur LN, dont FN est le tuteur et représentant légal, est un enfant qui, tout au long de son enfance, n'avait pas l'habitude de jouer à des jeux vidéo, à part une fois de temps en temps sur les jeux téléchargés sur le téléphone de ses parents;
- 74) Au début de l'année 2018, LN a commencé inlassablement à demander à ses parents de lui acheter une console de jeu Playstation 4, pour lui permettre, notamment de pouvoir jouer à FORTNITE avec ses amis;
- 75) Le ou vers le 2 décembre 2018, l'enfant mineur LN, alors âgé de 9 ans, a reçu sa Playstation 4 et il a immédiatement téléchargé gratuitement le jeu FORTNITE à partir de sa nouvelle console jeu *Playstation 4*;
- 76) Suite au téléchargement de FORTNITE, l'enfant mineur, a créé son profil de joueur sous un pseudonyme que FN désire garder confidentielle afin d'éviter que l'identité de l'enfant mineur ne soit divulguée;
- 77) Dans le cadre de la création de son profil, LN a dû accepter les *Terms of Services*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-22** »;
- 78) Il ne fait aucun doute qu'à l'âge de 9 ans, LN n'a pas lu les *Terms of Services* et que même s'il l'avait fait, il n'avait pas la maturité pour comprendre la teneur de son engagement;
- 79) En aucun temps au cours du processus de création de son profil de joueur, qui a duré au plus 3 minutes, LN a été informé par les parties défenderesses des

DEMANDE **RE-REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, incluant notamment le risque de dépendance;

- 80) Dès le lancement du jeu FORTNITE, en septembre 2017, les parties défenderesses avaient connaissance ou étaient présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, notamment le risque de dépendance, puisque c'est elles qui ont mis en place le processus de développement du jeu au cours duquel elles ont eu recours à des experts pour créer un produit qui crée une dépendance maximale chez l'utilisateur;
- 81) Au moment de la création de son profil de joueur, LN n'a pas été informé des risques et danger associés à l'utilisation de FORTNITE et il ne connaissait donc pas et/ou n'était pas en mesure de connaître les risques et dangers associés à l'utilisation du produit, puisque les parties défenderesses ont négligé de lui fournir toutes les indications nécessaires afin de protéger adéquatement l'enfant, alors âgé de 9 ans, contre les risques et dangers dudit produit;
- 82) Dans les jours qui ont suivi la création du profil, LN a rapidement développé une dépendance à FORTNITE, en y jouant quasi quotidiennement depuis ce moment;
- 83) Plus particulièrement, l'enfant LN a joué 872 parties en mode de jeu solo, 335 parties en mode de jeu équipe de deux, 362 parties en mode de jeu équipe de 4 et 322 en mode de jeu LTM, le tout tel qu'il appert des captures d'écran en liasse, dont copie est produite aux soutiens des présentes sous la cote « **Pièce P-23** » ;
- 84) C'est donc dire qu'au total, depuis le 3 décembre 2018, LN a participé, tous modes de jeu confondus, à plus de 1891 parties de FORTNITE;
- 85) De plus, LN a été absent du domicile familial entre le 21 juin 2019 et le 29 juillet 2019 et au meilleur de la connaissance de ses parents, il n'avait pas accès à une plateforme lui permettant de jouer à FORTNITE;
- 86) LN joue donc à FORTNITE sur une base quasi-quotidienne depuis plusieurs mois et il devient très frustré et fâché lorsque ses parents tentent de limiter le temps qu'il passe à jouer;
- 87) Si ses parents ne limitaient pas ses temps de jeu, LN pourrait passer des journées entières à jouer à FORTNITE. D'ailleurs le fait que la console soit dans le salon familial permet d'avoir un certain contrôle sur son utilisation ;

DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



- 88) LN argumente avec ses parents que c'est la seule activité qu'il y a à faire, car en hiver il fait froid et en été, il pleut;
- 89) Lorsqu'il joue à FORTNITE en réseau avec ses amis son langage est très agressif et vulgaire alors que dans la vie courante c'est un enfant sage et posé ayant un bon vocabulaire. Lorsqu'il perd il s'énerve et commence à jouer inlassablement jusqu'à ce que ses parents lui demandent d'arrêter, ce qui est une grande source de conflit;
- 90) Dès qu'il invite des amis à la maison, la principale activité est de jouer à Fortnite alors que dans le passé c'était d'aller au parc, de jouer au basket, de faire des jeux de cachette ou des jeux de société, en hiver;
- 91) Le fait qu'il puisse jouer en réseau avec ses amis et être en contact avec eux via FORTNITE a changé ses interactions sociales, il n'a plus besoin que ses amis soient présents ;
- 92) De plus, l'ensemble de ses économies et tous les cadeaux de sa famille en argent sont dépensés pour acheter des cartes playstation lui permettant de payer des VBUCKS qui lui permettent d'acquérir des objets cosmétiques comme des modèles de personnages, ou encore la passe de combat du jeu et des danses, qui permet d'élargir la gamme d'objets achetables;
- 93) Le magasin virtuel accessible sur la plateforme FORTNITE, avec ses couleurs attrayantes et des nouveautés régulières, est un incitatif pour LN a toujours vouloir acheter des nouveaux caractères, des danses ou des objets de combat;
- 94) Les items à acheter sont de plusieurs catégories et il est indéniable que pour certains items la cible est les jeunes enfants, comme par exemple les personnages en forme de banane ou de monstre, les sacs à dos avec des formes enfantines etc.. les objets de combat colorés ou avec une forme amusante pour les enfants spécialement conçus pour cette catégorie d'âge;
- 95) Les influenceurs FORTNITE sur Youtube ont aussi une grande importance et LN passe aussi du temps à regarder les vidéos de ces influenceurs pour apprendre les techniques pour améliorer son jeu et pour voir les nouveautés à acheter;
- 96) À ce jour, LN, maintenant âgé de 10 ans, a dépensé près de 600\$ afin d'acheter des VBUCKS dans FORTNITE;
- 97) L'existence sur FORTNITE d'un magasin virtuel où il peut facilement, avec

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



l'achat de cartes prépayées playstation payer des VBUCKS, lui permettant d'acquérir des objets virtuels attrayants afin de performer dans le jeu est une problématique qui est difficilement contrôlable même si FN reçoit des courriels sur son compte lorsque son fils effectue un achat puisque l'achat est déjà fait, le tout tel qu'il appert des extraits de courriels reçu par FN lors d'achat dont copie est produite aux soutiens des présentes sous la cote « **Pièce P-24** »;

- 98) Les parties défenderesses, afin de maximiser le nombre d'utilisateurs de FORTNITE, et donc de maximiser leurs profits, ont sciemment et volontairement développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez l'utilisateur et chez les jeunes utilisateurs;
- 99) En agissant ainsi, les parties défenderesses ont illicitement et intentionnellement porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité de LN;
- 100) FORTNITE a créé une forte dépendance pour LN qui a développé, comme des milliers de joueurs, un besoin de jouer plusieurs heures par jour affectant ainsi grandement plusieurs sphères de sa vie et menant à un changement dans son comportement social puisqu'il préfère les interactions virtuelles aux interactions réelles;
- 101) FN, n'avait aucune idée des conséquences dommageable de FORTNITE pour son fils et s'il avait été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par LN, il aurait refusé que le jeu soit téléchargé par LN ou au minimum il aurait été très vigilant sur les temps de jeu de son enfant, et ce, particulièrement dans les premiers mois d'utilisation afin d'éviter que LN développe une dépendance;

IV. LES FAITS DONNANT OUVERTURE À L'ACTION DE JZ

- 102) JZ est le père de l'enfant mineur JO.Z qui est maintenant âgé de 15 ans et qui avant de connaître le jeu FORTNITE, ne jouait qu'occasionnellement à des jeux vidéo;
- 103) JO. Z pouvait jouer à ces jeux par l'entremise de sa *Playstation 4*, une à deux fois par semaine, pour un maximum d'une heure et demi à chaque fois;
- 104) Le ou vers le mois d'octobre 2017, JO.Z a découvert l'existence du jeu FORTNITE, soit quelques semaines après sa mise-en-marché, et ce, par l'intermédiaire de ses amis;
- 105) JO.Z a ensuite téléchargé gratuitement le jeu FORTNITE à partir de sa console

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



de jeu *Playstation 4*;

- 106) Suite au téléchargement de FORTNITE, l'enfant mineur JO.Z, alors âgé de 13 ans, a créé un profil de joueur sous un pseudonyme que JZ désire garder confidentiel afin d'éviter que l'identité de l'enfant mineur ne soit divulguée;
- 107) Dans le cadre de la création de son profil, JO.Z a dû accepter les *Terms of Services*, déjà produit au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-22** »;
- 108) Il ne fait aucun doute qu'à l'âge de 13 ans, JO.Z n'a pas lu les *Terms of Services* et que même s'il l'avait fait, il n'avait pas la maturité pour comprendre la teneur de son engagement;
- 109) En aucun temps au cours du processus de création de son profil de joueur, qui a duré au plus 3 minutes, JO.Z n'a été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, incluant notamment le risque de dépendance;
- 110) Dès le lancement du jeu FORTNITE, en septembre 2017, les parties défenderesses avaient connaissance ou étaient présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, notamment le risque de dépendance, puisque c'est elles qui ont mis en place le processus de développement du jeu au cours duquel elles ont eu recours à des experts pour créer un produit qui crée une dépendance maximale chez l'utilisateur;
- 111) Au moment de la création de son profil de joueur, JO.Z n'a pas été informé des risques et danger associés à l'utilisation de FORTNITE et il ne connaissait donc pas et/ou n'était pas en mesure de connaître les risques et dangers associés à l'utilisation du produit puisque les parties défenderesses ont négligé de lui fournir toutes les indications nécessaires afin de protéger adéquatement l'enfant, alors âgé de 13 ans, contre les risques et dangers dudit produit;
- 112) Au début, JO.Z jouait au jeu FORTNITE quelques heures ici et là mais après quelques semaines il a commencé apprivoiser le jeu et a y consacrer de plus en plus de temps;
- 113) Plus JO.Z jouait à FORTNITE et évoluait dans ce monde parallèle, plus il ressentait le besoin de consacrer du temps à y jouer;
- 114) JO.Z a rapidement développé une dépendance à FORTNITE, en y jouant quasi-quotidiennement depuis ce moment;

DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



- 115) En effet, en l'espace de quelques semaines, le temps que JO.Z consacre au jeu FORTNITE est passé de quelques heures par semaine à plusieurs heures par jour;
- 116) En date des présentes, JO.Z a participé à 7 781 parties, tous modes de jeu confondus, et ce, en moins de deux ans;
- 117) JO.Z joue quotidiennement à FORTNITE, au minimum trois heures par jour, et ce quasi-quotidiennement;
- 118) Il arrive fréquemment que JO.Z se couche, les soirs de fin de semaine, à 3 heures du matin, et ce, uniquement afin de pouvoir jouer à FORTNITE;
- 119) Les soirs de semaine, alors qu'il doit être à l'école le lendemain matin, JO.Z se couche fréquemment vers 1 heure du matin, encore une fois uniquement afin de pouvoir jouer à FORTNITE;
- 120) La dépendance de JO.Z à FORTNITE a donc un impact majeur sur la quantité et la qualité de son sommeil;
- 121) Jouer à FORTNITE est devenu un réel besoin pour JO.Z;
- 122) JO.Z ressent beaucoup de frustration lorsqu'il ne peut pas jouer à FORTNITE ou qu'il doit interrompre une partie à la demande de ses parents, ce qui crée des conflits familiaux importants;
- 123) De plus, les interactions sociales de JO.Z ont grandement diminuées depuis qu'il a commencé à jouer à FORTNITE, et ce, puisqu'il consacre la quasi totalité de ses temps libre à y jouer;
- 124) En effet, FORTNITE permet aux joueurs qui sont connectés au réseau de communiquer entre eux, créant ainsi une apparence d'interaction sociale et de communauté qui, à l'intérieur de ce monde parallèle, pourrait sembler suffisante pour répondre aux besoins fondamentaux d'un être humain à cet égard;
- 125) FORTNITE a créé une nouvelle forme d'interaction sociale par l'entremise de sa plateforme, qui donne aux utilisateur l'impression d'être véritablement en contact lorsqu'ils jouent au jeu;
- 126) JO.Z fait aussi des achats intégrés par l'entremise de la plateforme, et ce, afin d'acquérir des personnages et des danses. Il a dépensé entre 300 \$ et 400 \$ depuis qu'il joue à FORTNITE;

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



- 127) Les parties défenderesses, afin de maximiser le nombre d'utilisateurs de FORTNITE, et donc de maximiser leurs profits, ont sciemment et volontairement développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez l'utilisateur;
- 128) En agissant ainsi, les parties défenderesses ont illicitement et intentionnellement porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité de JO.Z;
- 129) FORTNITE a créé une forte dépendance chez JO.Z qui a développé, comme des milliers de joueurs, un besoin de jouer plusieurs heures par jour affectant ainsi grandement plusieurs sphères de sa vie et menant à un changement dans son comportement social, en préférant les interactions virtuelles aux interactions réelles;
- 130) JZ, n'avait aucune idée des conséquences dommageable de FORTNITE pour son fils et s'il avait été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, il aurait refusé que le jeu soit téléchargé par JO.Z ou au minimum il aurait été plus vigilant sur les temps de jeu de JO.Z, et ce, particulièrement dans les premiers mois d'utilisation afin d'éviter qu'il développe une dépendance;

V. LES FAITS DONNANT OUVERTURE À L'ACTION DE MD

- 131) L'enfant mineur RG, dont MD est la mère et tutrice, est un enfant qui est aujourd'hui âgé de 17 ans et qui, avant de connaître le jeu FORTNITE, jouait de façon modérée aux jeux vidéo et ce depuis l'âge de trois (3) ans;
- 132) Avant de commencer à jouer à FORTNITE, RG avait joué à plusieurs jeux vidéo tels que Mario, Zelda, Minecraft, Leagues of Legends;
- 133) RG pouvait jouer à FORTNITE par l'entremise de l'ordinateur familial, de sa console Nintendo Switch ainsi que d'un appareil mobile;
- 134) Le ou vers le mois de mars 2018, RG a téléchargé gratuitement le jeu FORTNITE;
- 135) Suite au téléchargement de FORTNITE, l'enfant mineur RG, alors âgé de 15 ans, a créé un profil de joueur sous un pseudonyme que MD désire garder confidentiel afin d'éviter que l'identité de l'enfant mineur ne soit divulguée;

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



- 136) Dans le cadre de la création de son profil, RG a dû accepter les *Terms of Services*, déjà produits au soutien des présentes sous la cote « Pièce P-22 »;
- 137) Il ne fait aucun doute qu'à l'âge de 15 ans, RG n'a pas lu les *Terms of Services* et que même s'il l'avait fait, il n'avait pas la maturité pour comprendre la teneur de son engagement;
- 138) En aucun temps au cours du processus de création de son profil de joueur, qui a duré au plus 3 minutes, RG n'a été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, incluant notamment le risque de dépendance;
- 139) Dès le lancement du jeu FORTNITE, en septembre 2017, les parties défenderesses avaient connaissance ou étaient présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, notamment le risque de dépendance, puisque ce sont elles qui ont mis en place le processus de développement du jeu au cours duquel elles ont eu recours à des experts pour créer un produit qui crée une dépendance maximale chez l'utilisateur;
- 140) Au moment de la création de son profil de joueur, RG n'a pas été informé des risques et danger associés à l'utilisation de FORTNITE et il ne connaissait donc pas et/ou n'était pas en mesure de connaître les risques et dangers associés à l'utilisation du produit puisque les parties défenderesses ont négligé de lui fournir toutes les indications nécessaires afin de protéger adéquatement l'enfant, alors âgé de 15 ans, contre les risques et dangers dudit produit;
- 141) Au début, RG jouait au jeu FORTNITE quelques heures ici et là, mais, après quelques semaines, il a commencé à apprivoiser le jeu et à y consacrer de plus en plus de temps;
- 142) RG a rapidement développé une dépendance à FORTNITE, en y jouant de façon journalière;
- 143) RG consacrait plusieurs heures par jour à jouer à FORTNITE, que ce soit à la maison ou pendant ses pauses au travail;
- 144) Plus particulièrement, en date du 17 mars 2020, l'enfant RG avait joué 6 923 parties de FORTNITE, ce qui correspond à 59 954 minutes de jeu, soit près de 42 jours complets de jeu, le tout tel qu'il appert de la capture d'écran dont la copie est produite au soutien des présentes sous la cote « Pièce P-25 »;
- 145) RG joue donc à FORTNITE sur une base journalière depuis plusieurs mois et il

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



devient très frustré et fâché lorsque ses parents tentent de limiter le temps qu'il passe à jouer;

- 146) Si ses parents ne limitaient pas ses temps de jeu, RG pourrait passer l'entièreté de ses temps libres à jouer à FORTNITE ;
- 147) Le fait que l'ordinateur soit situé près de la cuisine permet aux parents de RG d'avoir un certain contrôle sur son utilisation, mais ils parviennent difficilement à contrôler l'utilisation de FORTNITE sur les autres appareils;
- 148) Les parents de RG ont été forcés, à un certain moment, de mettre un cadenas à clé sur l'ordinateur afin de limiter le temps de jeu de RG;
- 149) RG n'est plus intéressé par les activités en famille et ses parents ont du mal à l'intéresser à d'autres choses que le jeu FORTNITE;
- 150) Le temps de jeu de RG impacte aussi grandement ses résultats scolaires, car il néglige ses études pour passer plus de temps à jouer à FORTNITE;
- 151) De plus, les interactions sociales de RG ont grandement diminuées puisqu'il consacre la quasi-totalité de son temps libre à jouer à FORTNITE ce qui limite le temps qu'il est en mesure de consacrer à sa vie sociale;
- 152) FORTNITE permet aux joueurs qui sont connectés au réseau de communiquer entre eux, créant ainsi une apparence d'interaction sociale et de communauté qui, à l'intérieur de ce monde numérique, pourrait sembler suffisante pour répondre aux besoins fondamentaux d'un être humain de socialiser;
- 153) Lorsqu'il joue à FORTNITE en réseau avec ses amis, le langage de RG devient très agressif et vulgaire alors que ce n'est pas le cas dans la vie courante et ça n'a jamais été le cas avant qu'il ne commence à jouer à FORTNITE;
- 154) Lorsqu'il perd, RG s'énerve et continue à jouer inlassablement jusqu'à ce que ses parents lui demandent d'arrêter, ce qui est une grande source de conflit pour la famille;
- 155) Par des moments de frustration, RG va même jusqu'à malmener son équipement de jeu afin de libérer la colère que lui cause FORTNITE;
- 156) M.D. n'avait jamais observé ce genre de comportement chez RG lorsqu'il jouait à d'autres jeux vidéo;
- 157) Vers le mois de janvier 2019, RG a fait une première crise de panique en jouant

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



à FORTNITE, se sentant dépassé par la pression du jeu;

- 158) RG a chaud, respire très vite, et a de la difficulté à formuler des pensées, et ce pendant plusieurs minutes;
- 159) C'était la première fois que RG faisait une crise de panique;
- 160) En octobre 2019, les parents de RG apprennent, lors d'une visite avec RG à son institution bancaire, que son compte en banque avait diminué de plusieurs milliers de dollars;
- 161) Les parents de RG, interprétant ceci comme étant une fraude qu'aurait subie leur enfant et ils entreprennent immédiatement des démarches auprès de l'institution bancaire de RG ainsi qu'auprès de *PayPal*, car il semble que les transactions frauduleuses ont été effectuées via cette plateforme;
- 162) Le 24 octobre 2019, alors confronté par ses parents, RG avoue avoir dépensé la grande majorité des montants contenus dans son compte en banque, qui devaient être déposés dans son REEE, par l'entremise de la plateforme *PayPal* afin d'acheter des VBUCKS qui lui permettent d'acquérir des objets cosmétiques comme des modèles de personnages, des danses ou encore la passe de combat du jeu FORTNITE, cette dernière permettant d'élargir la gamme d'objets achetables;
- 163) La plateforme *PayPal* permettait à RG de dépenser directement à partir de son compte en banque dans le jeu FORTNITE, qui était relié à son compte bancaire;
- 164) Les parents de RG ne connaissaient pas le fonctionnement de la plateforme *PayPal* et encore moins que RG avait un compte sur cette plateforme;
- 165) En avouant le tout à ses parents, RG fait une nouvelle crise de panique, assailli par la honte d'avoir dépensé toutes ses économies sur FORTNITE et d'avoir été entraîné dans la spirale addictive du jeu;
- 166) Comme lors de sa première crise de panique, RG respire très vite, a chaud, et a énormément de difficulté à reprendre son calme;
- 167) Le 25 octobre 2019 à 13h, RG rencontre une travailleuse sociale au Centre intégré de santé et de services sociaux du bas Saint-Laurent (ci-après le « CLSC ») pour discuter de sa cyberdépendance. Cette dernière le réfère au médecin de garde;

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



- 168) À 14h20 la même journée, RG rencontre le médecin de garde au CLSC qui pose un diagnostic de cyberdépendance, le tout tel qu'il appert du rapport de fermeture du CLSC, produit au soutien des présentes sous la cote Pièce P-26;
- 169) Ce dernier, suite au diagnostic, réfère RG à un intervenant du centre l'Estran, un centre de réadaptation en dépendance qui offre des services notamment en matière de cyberdépendance;
- 170) Un plan d'intervention a été mis en place par le centre l'Estran, en collaboration avec MD et le père de RG qui inclue des rencontres entre RG et un intervenant, des rencontres entre l'intervenant et les parents de RG, ainsi qu'un horaire de jeux et des objectifs pour vaincre la cyberdépendance, le tout tel qu'il appert du bilan de suivi de l'Estran en date du 26 août 2020, produit au soutien des présentes sous la cote Pièce P-27;
- 171) RG y a donc consulté des intervenants dix (10) fois entre le mois de novembre 2019 et le mois d'avril 2020, mais les rencontres ont dû être suspendues en raison de la pandémie de la COVID-19;
- 172) RG a dépensé 3,029\$ (USD) dans l'achat de VBUCKS à partir de l'ordinateur à la maison, le tout tel qu'il appert du relevé *Payment History* de EPIC produit au soutien des présentes sous la cote Pièce P-28;
- 173) RG a dépensé 448.67\$ (CAD) pour l'achat de VBUCKS à partir de sa console Nintendo Switch, le tout tel qu'il sera démontré lors de l'audition;
- 174) RG a dépensé environ 2073.11\$ (CAD) pour l'achat de VBUCKS à partir de son téléphone portable, le tout tel qu'il sera démontré lors de l'audition;
- 175) RG a donc dépensé la quasi-totalité de ses économies pour ses études sur le jeu FORTNITE;
- 176) Les parties défenderesses, afin de maximiser le nombre d'utilisateurs de FORTNITE, et donc de maximiser leurs profits, ont sciemment et volontairement développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez l'utilisateur;
- 177) En agissant ainsi, les parties défenderesses ont illicitement et intentionnellement porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité de RG;
- 178) FORTNITE a créé une forte dépendance chez RG qui a développé, comme des

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



milliers de joueurs, un besoin de jouer plusieurs heures par jour affectant ainsi grandement plusieurs sphères de sa vie et menant à un changement dans son comportement social, en préférant les interactions virtuelles aux interactions réelles;

- 179) MD n'avait aucune idée des conséquences dommageables que FORTNITE aurait pour son enfant et si elle avait été informée par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, elle aurait refusé catégoriquement que le jeu soit téléchargé par R.G.;

VI. LES GROUPES

- 180) Les **GROUPE**S pour le compte duquel les parties demanderesses entendent agir (...) **sont** décrits au premier (1^o) **et deuxième** (2^o) paragraphes de la présente procédure et comprend toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou tuteurs, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui (...) **y sont décrites** (ci-après les « **MEMBRES** »);

VII. LES FAITS DONNANT OUVERTURE À UNE ACTION INDIVIDUELLE DE LA PART DE CHACUN DES MEMBRES DU GROUPE

- 181) La cause d'action et le fondement juridique du recours de chacun des MEMBRES contre les défenderesses sont les mêmes que ceux des parties demanderesses;
- 182) En effet, les fautes commises par les parties défenderesses à l'égard des MEMBRES sont les mêmes que celles commises à l'égard des parties demanderesses, telle que détaillée précédemment;
- 183) Plus particulièrement, chacun des MEMBRES, au moment de la création de son profil de joueur, n'a pas été informé par les parties défenderesses des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE, dont les parties défenderesses avaient connaissance ou étaient présumées avoir connaissance, incluant notamment le risque de dépendance;
- 184) Chacun des MEMBRES ne connaissait donc pas et/ou n'était pas en mesure de connaître les risques et dangers associés à l'utilisation du produit, et ce, puisque les parties défenderesses ont négligé de fournir toutes les indications nécessaires afin de protéger adéquatement les MEMBRES contre les risques et dangers dudit produit;

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



- 185) Chacun des MEMBRES a subi les mêmes dommages que les demanderessees et ont droit à des dommages et intérêts pour compenser le préjudice qui découlent des fautes commises par les parties défenderesses;
- 186) Chacun des MEMBRES est également en droit de réclamer que les défenderesses soit conjointement et solidairement condamnés à payer à des dommages punitif et exemplaires en vertu tant de la *Charte des droits et libertés de la personne* que de la *Loi sur la protection du consommateur*;
- 187) Chacun des MEMBRES du (...) **GROUPE 2, vu que leur consentement a été vicié par la lésion**, sont également en droit de demander la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués (...) et la restitution de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;
- 188) Les parties défenderesses, afin de maximiser le nombre d'utilisateurs de FORTNITE, et donc de maximiser leurs profits, ont sciemment et volontairement développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance pour chacun des MEMBRES;
- 189) En agissant ainsi, les parties défenderesses ont illicitement et intentionnellement porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité des MEMBRES;
- 190) Ainsi, les parties défenderesses sont conjointement et solidairement responsables du préjudice subi par tous les Membres et sont tenus de réparer ledit préjudice;

VIII. DISPOSITIONS LÉGALES APPLICABLES

- 191) Voici le texte des dispositions de la *Loi sur la protection du consommateur* applicables au présent dossier:

8. Le consommateur peut demander la nullité du contrat ou la réduction des obligations qui en découlent lorsque la disproportion entre les prestations respectives des parties est tellement considérable qu'elle équivaut à de l'exploitation du consommateur, ou que l'obligation du consommateur est excessive, abusive ou exorbitante.

53. Le consommateur qui a contracté avec un commerçant a le droit d'exercer directement contre le commerçant ou contre le fabricant un recours fondé sur

DEMANDE **RE-REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



un vice caché du bien qui a fait l'objet du contrat, sauf si le consommateur pouvait déceler ce vice par un examen ordinaire.

Il en est ainsi pour le défaut d'indications nécessaires à la protection de l'utilisateur contre un risque ou un danger dont il ne pouvait lui-même se rendre compte.

Ni le commerçant, ni le fabricant ne peuvent alléguer le fait qu'ils ignoraient ce vice ou ce défaut.

Le recours contre le fabricant peut être exercé par un consommateur acquéreur subséquent du bien.

215. Constitue une pratique interdite aux fins du présent titre une pratique visée par les articles 219 à 251 ou, lorsqu'il s'agit de la vente, de la location ou de la construction d'un immeuble, une pratique visée aux articles 219 à 222, 224 à 230, 232, 235, 236 et 238 à 243.

216. Aux fins du présent titre, une représentation comprend une affirmation, un comportement ou une omission.

219. Aucun commerçant, fabricant ou publicitaire ne peut, par quelque moyen que ce soit, faire une représentation fausse ou trompeuse à un consommateur.

228. Aucun commerçant, fabricant ou publicitaire ne peut, dans une représentation qu'il fait à un consommateur, passer sous silence un fait important.

(...)

252. Aux fins des articles 231, 246, 247, 247.1, 248 et 250, on entend par «faire de la publicité» le fait de préparer, d'utiliser, de distribuer, de faire distribuer, de publier ou de faire publier, de diffuser ou de faire diffuser un message publicitaire.

272. Si le commerçant ou le fabricant manque à une obligation que lui impose la présente loi, un règlement ou un engagement volontaire souscrit en vertu de l'article 314 ou dont l'application a été étendue par un décret pris en vertu de

DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



l'article 315.1, le consommateur, sous réserve des autres recours prévus par la présente loi, peut demander, selon le cas:

- a) l'exécution de l'obligation;***
- b) l'autorisation de la faire exécuter aux frais du commerçant ou du fabricant;***
- c) la réduction de son obligation;***
- d) la résiliation du contrat;***
- e) la résolution du contrat; ou***
- f) la nullité du contrat,***

sans préjudice de sa demande en dommages-intérêts dans tous les cas. Il peut également demander des dommages-intérêts punitifs.

- 192) Voici le texte des dispositions du *Code civil du Québec* applicables au présent dossier:

1405. Outre les cas expressément prévus par la loi, la lésion ne vicie le consentement qu'à l'égard des mineurs et des majeurs protégés.

1406. La lésion résulte de l'exploitation de l'une des parties par l'autre, qui entraîne une disproportion importante entre les prestations des parties; le fait même qu'il y ait disproportion importante fait présumer l'exploitation.

Elle peut aussi résulter, lorsqu'un mineur ou un majeur protégé est en cause, d'une obligation estimée excessive eu égard à la situation patrimoniale de la personne, aux avantages qu'elle retire du contrat et à l'ensemble des circonstances.

1407. Celui dont le consentement est vicié a le droit de demander la nullité du contrat; en cas d'erreur provoquée par le dol, de crainte ou de lésion, il peut demander, outre la nullité, des dommages-intérêts ou encore, s'il préfère que le contrat soit maintenu, demander une réduction de son obligation équivalente aux dommages-intérêts qu'il eût été justifié de réclamer.

1408. Le tribunal peut, en cas de lésion, maintenir le contrat dont la nullité est demandée, lorsque le défendeur offre une réduction de sa créance ou un supplément pécuniaire équitable.

DEMANDE **RE-REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



1457. Toute personne a le devoir de respecter les règles de conduite qui, suivant les circonstances, les usages ou la loi, s'imposent à elle, de manière à ne pas causer de préjudice à autrui.

Elle est, lorsqu'elle est douée de raison et qu'elle manque à ce devoir, responsable du préjudice qu'elle cause par cette faute à autrui et tenue de réparer ce préjudice, qu'il soit corporel, moral ou matériel.

Elle est aussi tenue, en certains cas, de réparer le préjudice causé à autrui par le fait ou la faute d'une autre personne ou par le fait des biens qu'elle a sous sa garde.

1458. Toute personne a le devoir d'honorer les engagements qu'elle a contractés.

Elle est, lorsqu'elle manque à ce devoir, responsable du préjudice, corporel, moral ou matériel, qu'elle cause à son cocontractant et tenue de réparer ce préjudice; ni elle ni le cocontractant ne peuvent alors se soustraire à l'application des règles du régime contractuel de responsabilité pour opter en faveur de règles qui leur seraient plus profitables.

1468. Le fabricant d'un bien meuble, même si ce bien est incorporé à un immeuble ou y est placé pour le service ou l'exploitation de celui-ci, est tenu de réparer le préjudice causé à un tiers par le défaut de sécurité du bien.

Il en est de même pour la personne qui fait la distribution du bien sous son nom ou comme étant son bien et pour tout fournisseur du bien, qu'il soit grossiste ou détaillant, ou qu'il soit ou non l'importateur du bien.

1469. Il y a défaut de sécurité du bien lorsque, compte tenu de toutes les circonstances, le bien n'offre pas la sécurité à laquelle on est normalement en droit de s'attendre, notamment en raison d'un vice de conception ou de fabrication du bien, d'une mauvaise conservation ou présentation du bien ou, encore, de l'absence d'indications suffisantes quant aux risques et dangers qu'il comporte ou quant aux moyens de s'en prémunir.

1614. Les dommages-intérêts dus au créancier en réparation du préjudice corporel qu'il subit sont établis, quant aux aspects prospectifs du préjudice, en

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



fonction des taux d'actualisation prescrits par règlement du gouvernement, dès lors que de tels taux sont ainsi fixés.

1615. Le tribunal, quand il accorde des dommages-intérêts en réparation d'un préjudice corporel peut, pour une période d'au plus trois ans, réserver au créancier le droit de demander des dommages-intérêts additionnels, lorsqu'il n'est pas possible de déterminer avec une précision suffisante l'évolution de sa condition physique au moment du jugement.

193) Voici le texte des dispositions de la *Charte des droits et liberté du Québec* applicables au présent dossier:

1. Tout être humain a droit à la vie, ainsi qu'à la sûreté, à l'intégrité et à la liberté de sa personne.

Il possède également la personnalité juridique.

49. Une atteinte illicite à un droit ou à une liberté reconnu par la présente Charte confère à la victime le droit d'obtenir la cessation de cette atteinte et la réparation du préjudice moral ou matériel qui en résulte.

En cas d'atteinte illicite et intentionnelle, le tribunal peut en outre condamner son auteur à des dommages-intérêts punitifs.

IX. LA NATURE DU RECOURS

194) La nature de l'action collective que les parties demandresses entendent exercer pour le compte des MEMBRES est une action en nullité et dommages et intérêts contre les parties défenderesses afin de réparer le préjudice qui découle des fautes commises par celles-ci dans le cadre du développement, de la fabrication, de la publication, de la mise-en-marché et de la commercialisation de FORTNITE;

X. LES QUESTIONS DE FAIT ET DE DROIT IDENTIQUES, SIMILAIRES OU CONNEXES (ART. 575 (1) C.P.C.)

195) Les questions qui lient chacun MEMBRES aux parties défenderesses et que les parties demandresses entendent faire trancher par l'action collective envisagée sont :

a) Les parties défenderesses ont-elles développé, fabriqué, publié, mis-en-

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



marché et commercialisé un produit dangereux et nocif pour la santé des MEMBRES?

- b) Les parties défenderesses avaient-elles connaissance ou étaient-elles présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les MEMBRES?
 - c) Les parties défenderesses ont-elles omis et/ou négligé de divulguer aux MEMBRES les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
 - d) Les MEMBRES connaissait-ils ou étaient-ils en mesure connaître les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
 - e) Les parties défenderesses ont-elles fourni aux MEMBRES toutes les indications nécessaires afin de les protéger contre les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
 - f) En passant sous silence les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les MEMBRES, les parties défenderesses ont-elles commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la *Loi sur la protection du consommateur*?
 - g) Les parties défenderesses ont-elles sciemment et volontairement, développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez les utilisateurs ?
 - h) Les parties défenderesses, de par leur stratégie marketing et publicitaire, ont-elles tentés de banaliser et/ou de nier les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
 - i) Les parties défenderesses ont-elles porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité des MEMBRES selon la *Charte des droits et libertés de la personne*;
 - j) Dans l'affirmative, cette atteinte est-elle illicite et intentionnelle?
 - k) La responsabilité des parties défenderesses à l'égard des parties demanderesses et des MEMBRES est-elle conjointe et solidaire?;
- 196) Les questions qui lient chaque MEMBRES du (...) GROUPE 2 aux parties défenderesses et que (...) **les parties demanderesses entendent** faire trancher

DEMANDE **RE-REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



par l'action collective envisagée sont:

(...)

- a) Les parties défenderesses, vu la disproportion considérable entre les prestations respectives des parties, ont-elles exploité les MEMBRES du GROUPE 2, tel que le stipule l'article 8 de la Loi sur la protection du consommateur?
- b) Dans l'affirmative, quel est le recours approprié en vertu de l'article 272 de la Loi sur la protection du consommateur?
- c) Le consentement des MEMBRES du GROUPE 2 a-t-il été vicié par la lésion?
- d) Dans l'affirmative, quel est le recours approprié au sens des articles 1407 et 1408 du Code civil du Québec?

XI. LES FAITS ALLÉGUÉS PARAISSENT JUSTIFIER LES CONCLUSIONS RECHERCHÉES (ART. 575 (2) C.P.C.)

197) À cet égard, les parties demanderesses réfèrent aux paragraphes 3 à 179 de la présente demande;

XII. LA COMPOSITION DU GROUPE (ART. 575 (3) C.P.C.)

- 198) La composition du GROUPE 1 et du GROUPE 2 rend difficile ou peu pratique l'application des règles sur le mandat d'ester en justice pour le compte d'autrui ou sur la jonction d'instance, pour les motifs ci-après exposés;
- 199) Le GROUPE 1 est estimé à plusieurs milliers de MEMBRES, FORTNITE comptant plus de 250 millions de joueurs à l'échelle mondiale dont plusieurs qui résident dans la province du Québec;
- 200) Il serait impossible et impraticable pour les parties demanderesses de retracer et de contacter tous les MEMBRES afin que ceux-ci puissent se joindre dans une même demande en justice;
- 201) En effet, selon la définition des MEMBRES du (...) GROUPE 1, il s'agit de toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé une dépendance après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et

DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



commercialisé par les défenderesses, il serait donc impossible et impraticable pour les parties demanderesses d'obtenir un mandat ou une procuration de chacun des MEMBRES du GROUPE 1;

202) **Quant aux MEMBRES du GROUPE 2, il s'agit de toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui alors qu'ils étaient âgés de moins de 18 ans, ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leur tuteurs. Il serait donc également impossible et impraticable pour les parties demanderesses d'obtenir un mandat ou une procuration de chacun des MEMBRES du GROUPE 2;**

203) Il serait également peu pratique et contraire aux intérêts d'une saine administration de la justice ainsi qu'à l'esprit du *Code de procédure civile* que chacun des MEMBRES intente une action individuelle contre les parties défenderesses;

XIII. LES PARTIES DEMANDERESSES SONT EN MESURE D'ASSURER UNE REPRESENTATION ADEQUATE DES MEMBRES (ART. 575 (4) C.P.C.)

204) Les parties demanderesses demandent que le statut de représentant leurs soit attribué pour les motifs ci-après exposés;

- a) Les parties demanderesses sont en mesure d'assurer une représentation adéquate des MEMBRES;
- b) Les parties demanderesses sont en mesure d'identifier plusieurs centaines de MEMBRES du GROUPE;
- c) Les parties demanderesses sont tous tuteurs et représentants légaux d'enfants mineurs qui ont développé une dépendance à FORTNITE et qui y jouent plusieurs heures par jour depuis plusieurs mois;
- d) **(...) Les parties demanderesses sont toutes tuteurs et représentants légaux d'enfants mineurs qui, alors qu'ils étaient âgés de moins de 18 ans, ont fait des achats intégrés dans le jeu à l'aide de VBUCKS;**
- e) Les parties demanderesses ont une connaissance personnelle de la cause d'action alléguée dans la présente demande et elles comprennent bien les faits donnant ouverture à leurs réclamations ainsi qu'à celle des MEMBRES;
- f) Les parties demanderesses sont disposées à consacrer le temps requis pour bien représenter les Membres dans le cadre du présent recours collectif, et ce, autant au stade de l'autorisation du recours qu'au stade

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



du mérite;

- g) Les parties demandereses entendent représenter honnêtement et loyalement les intérêts des MEMBRES;
 - h) Les parties demandereses se déclarent prêtes à faire tout en leur possible pour exposer l'ensemble des faits donnant ouverture à l'action collective envisagée;
 - i) Les parties demandereses ont clairement démontré l'existence d'un lien de droit et ainsi que l'intérêt requis à l'égard des parties défenderesses;
- 205) Les parties demandereses sont donc en excellente position pour représenter adéquatement les MEMBRES dans le cadre de l'action collective envisagée;

XIV. L'OPPORTUNITÉ D'UNE ACTION COLLECTIVE

- 206) Il est opportun d'autoriser l'exercice de la présente action collective pour le compte des MEMBRES pour les raisons suivantes;
- 207) L'action collective est le véhicule procédural le plus approprié afin que les MEMBRES puissent faire valoir leur réclamation découlant des faits allégués dans la présente demande;
- 208) Bien que le montant des dommages subis pourrait différer pour chacun des MEMBRES, la ou les fautes commises par les parties défenderesses et la responsabilité en résultant sont identiques à l'égard de chacun des MEMBRES;
- 209) De plus, la multiplicité potentielle des recours individuels des MEMBRES pourrait résulter en des jugements contradictoires sur des questions de faits et de droit identiques, ce qui serait contraire aux intérêts de la justice;

XV. LES CONCLUSIONS RECHERCHÉES

- 210) Les conclusions recherchées par les parties demandereses sont les suivantes:
- a) **ACCUEILLIR** la demande introductive d'instance des parties demandereses;
 - b) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demandereses des dommages et intérêts à être évalués par le Tribunal avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
 - c) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demandereses des dommages punitif et exemplaires à être

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



évalué par le Tribunal;

- d) **DÉCLARER** la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par (...) **les enfants des parties demandresses alors qu'ils étaient âgés de moins de 18 ans** et **ORDONNER** la restitution (...) **aux parties demandresses** de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;
- e) **CONDAMNER** la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. à payer (...) **aux parties demandresses** une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés à la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués (...) **par leurs enfants alors qu'ils étaient âgés de moins de 18 ans**, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- f) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer (...) **aux parties demandresses** des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- g) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages et intérêts à être évalués par le Tribunal, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- h) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- i) **DÉCLARER** la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du (...) **GROUPE 2** et **ORDONNER** la restitution de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;
- j) **CONDAMNER** la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. à payer aux MEMBRES du (...) **GROUPE 2** une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés à la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du (...) **GROUPE 2**, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- k) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux MEMBRES du (...) **GROUPE 2** des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- l) **ORDONNER** que les dommages précités fassent l'objet d'indemnisations

DEMANDE **RE-REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



collectives, selon les prescriptions des articles 595 à 598 du *Code de procédure civile* sauf pour les sommes qui découlent de la restitution des prestations aux MEMBRES du (...) **GROUPE 2** qui fera l'objet d'une indemnisation individuelle;

- m) **CONDAMNER** les parties défenderesses à tout autre remède approprié jugé juste et raisonnable;

LE TOUT AVEC DÉPENS, INCLUANT LES FRAIS POUR LES PIÈCES, LES EXPERTS, LES EXPERTISES ET LA PUBLICATION D'AVIS.

XVI. DISTRICT JUDICIAIRE DU RECOURS

- 211) Les parties demanderesses proposent que l'action collective soit exercée devant la Cour supérieure siégeant dans le district judiciaire de Montréal pour les motifs ci-après exposés;
- 212) Deux (2) des parties demanderesses sont domiciliées dans le district judiciaire de Montréal et ses environs;
- 213) Plusieurs MEMBRES sont domiciliés dans le district judiciaire de Montréal et ses environs;
- 214) Les avocats soussignés, dont les services ont été retenus par les parties demanderesses, pratiquent et ont une place d'affaires principale dans le district judiciaire de Montréal;
- 215) La présente demande pour autorisation d'exercer une action collective est bien fondée en faits et en droit.

POUR CES MOTIFS, PLAISE À CETTE HONORABLE COUR:

ACCUEILLIR la présente demande pour autorisation d'exercer une action collective et pour se voir attribuer le statut de représentant;

AUTORISER l'exercice de l'action collective ci-après décrit:

Une action en nullité et dommages et intérêts contre les parties défenderesses afin de réparer le préjudice qui découle des fautes commises par celles-ci dans le cadre du développement, de la fabrication, de la publication, de la mise-en-marché et de la commercialisation de FORTNITE

DEMANDE **RE-REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



ATTRIBUER aux parties demanderesse MD, FN et JZ le statut de représentant aux fins d'exercer l'action collective envisagée pour le compte du **GROUPE 1** ci-après décrit :

Toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé, (...) après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les défenderesses, une dépendance, soit une perte de contrôle sur le jeu et/ou une priorisation de celui-ci, ayant eu des répercussions dommageables sur l'une ou l'autre des sphères d'activités suivantes :

a. activités personnelles;

b. activités familiales;

c. activités sociales;

d. activités éducatives;

e. activités professionnelles; ou

f. autres domaines importants du fonctionnement;

ou tout autre GROUPE déterminé par cette Honorable Cour.

ATTRIBUER (...) aux parties demanderesse MD, FN et JZ le statut de représentant aux fins d'exercer l'action collective envisagée pour le compte du (...) **GROUPE 2** ci-après décrit :

Tous les membres du GROUPE qui (...) alors qu'ils étaient âgés de moins de (...) 18 ans, ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leur tuteurs »

IDENTIFIER comme suit les principales questions de faits et de droit qui seront traitées collectivement :

- a) Les parties défenderesses ont-elles développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux et nocif pour la santé des MEMBRES?
- b) Les parties défenderesses avaient-elles connaissance ou étaient-elles présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les MEMBRES?

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



- c) Les parties défenderesses ont-elles omis et/ou négligé de divulguer aux MEMBRES les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
- d) Les MEMBRES connaissaient-ils ou étaient-ils en mesure connaître les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
- e) Les parties défenderesses ont-elles fourni aux MEMBRES toutes les indications nécessaires afin de les protéger contre les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
- f) En passant sous silence les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les MEMBRES, les parties défenderesses ont-elles commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la *Loi sur la protection du consommateur*?
- g) Les parties défenderesses ont-elles sciemment et volontairement, développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez les utilisateurs ?
- h) Les parties défenderesses, de par leur stratégie marketing et publicitaire, ont-elles tentés de banaliser et/ou de nier les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
- i) Les parties défenderesses ont-elles porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité des MEMBRES selon la *Charte des droits et libertés de la personne*?
- j) Dans l'affirmative, cette atteinte est-elle illicite et intentionnelle?
- k) La responsabilité des parties défenderesses à l'égard des parties demanderesses et des MEMBRES est-elle conjointe et solidaire?
- l) **(...) Les parties défenderesses, vu la disproportion considérable entre les prestations respectives des parties, ont-elles exploité les MEMBRES du GROUPE 2, tel que le stipule l'article 8 de la Loi sur la protection du consommateur?**
- m) **(...) Dans l'affirmative, quel est le recours approprié en vertu de l'article 272 de la Loi sur la protection du consommateur?**
- n) **Le consentement des MEMBRES du GROUPE 2 a-t-il été vicié par la lésion ?**

DEMANDE **RE-REMODIFIÉE** POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)



- o) **Dans l'affirmative, quel est le recours approprié au sens des articles 1407 et 1408 du Code civil du Québec?**

IDENTIFIER comme suit les conclusions recherchées qui s'y rattachent:

- a) **ACCUEILLIR** la demande introductive d'instance des parties demanderesse;
- b) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demanderesse des dommages et intérêts à être évalués par le Tribunal avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- c) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demanderesse des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- d) **DÉCLARER** la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par (...) **les enfants des parties demanderesse alors qu'ils étaient âgés de moins de 18 ans** et **ORDONNER** la restitution (...) **aux parties demanderesse** de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;
- e) **CONDAMNER** la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. à payer (...) **aux parties demanderesse** une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés à la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués (...) **par leurs enfants alors qu'ils étaient âgés de moins de 18 ans**, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- f) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer (...) **aux parties demanderesse** des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- g) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages et intérêts à être évalués par le Tribunal, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- h) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- i) **DÉCLARER** la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du (...) **GROUPE 2** et **ORDONNER** la restitution de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



- j) **CONDAMNER** la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. à payer aux MEMBRES du (...) **GROUPE 2** une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés à la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du (...) **GROUPE 2**, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;
- k) **CONDAMNER** les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux MEMBRES du (...) **GROUPE 2** des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;
- l) **ORDONNER** que les dommages précités fassent l'objet d'indemnisations collectives, selon les prescriptions des articles 595 à 598 du *Code de procédure civile* sauf pour les sommes qui découlent de la restitution des prestations aux MEMBRES du (...) **GROUPE 2** qui fera l'objet d'une indemnisation individuelle;
- m) **CONDAMNER** les parties défenderesses à tout autre remède approprié jugé juste et raisonnable;

LE TOUT AVEC DÉPENS, INCLUANT LES FRAIS POUR LES PIÈCES, LES EXPERTS, LES EXPERTISES ET LA PUBLICATION D'AVIS;

DÉCLARER qu'à moins d'exclusion, les MEMBRES seront liés par tout jugement à intervenir sur le recours collectif de la manière prévue par la Loi;

FIXER le délai d'exclusion à trente (30) jours après la date de publication de l'avis aux Membres, délai à l'expiration duquel les Membres qui ne se seront pas prévalus des moyens d'exclusion seront liés par tout jugement à intervenir;

ORDONNER la publication d'un avis aux membres selon les termes et modalités que cette Honorable Cour verra à déterminer, après avoir entendu les parties;

RÉFÉRER le dossier au juge en chef pour détermination du district dans lequel le recours collectif devra être exercé et pour désignation du juge qui en sera saisi;

ORDONNER au greffier de cette Honorable Cour, pour le cas où le présent recours devait être exercé dans un autre district, de transmettre le dossier, dès décision du juge en chef, au greffier de cet autre district;

LE TOUT avec dépens, incluant les frais de publication des avis aux membres, d'expertises et de témoignages d'experts à la Cour, le cas échéant;

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



MONTRÉAL, ce 22^e jour de juillet 2022

CaLex Légal inc.

CaLex Légal Inc.

Avocats des parties demandereses

F.N., J.Z. et M.D.

Me Jean-Philippe Caron

Me Alessandra Esposito Chartrand

Me Gabriel Bois

Me Benjamin Tavernier-Labrie

jpc@calex.legal

aec@calex.legal

gb@calex.legal

btl@calex.legal

4214 rue Saint-Jacques

Montréal, QC, H4C 1J4

Téléphone : (514) 548 3023

Télécopieur : (514) 846 8844

N/R : 1105-01

Code d'impliqué : BP3268

**DEMANDE RE-REMODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER UNE ACTION COLLECTIVE
ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE STATUT DE REPRÉSENTANTS
(ARTICLES 574 ET SUIVANTS C.P.C.)**



Signature Certificate

Reference number: YRAD8-7ARNP-04ZZN-7SLA7

Signer**Timestamp****Signature****Gabriel Bois**

Email: gb@calex.legal

Sent:

22 Jul 2022 22:37:41 UTC

Signed:

22 Jul 2022 22:37:41 UTC

CaLex Légal inc.

IP address: 50.100.114.228

Location: Montreal, Canada

Document completed by all parties on:

22 Jul 2022 22:37:41 UTC

Page 1 of 1



Signed with PandaDoc

PandaDoc is a document workflow and certified eSignature solution trusted by 30,000+ companies worldwide.



Informations administratives

Objet du litige :

ACTION COLLECTIVE

Valeur du litige : **N/A**

N/R : 1105-01

No. 500-06-001024-195

**COUR SUPÉRIEURE
CHAMBRE DES ACTIONS COLLECTIVES
DISTRICT DE MONTRÉAL**

**F.N. en sa qualité de tuteur de l'enfant L.N.
et al.**

Parties demandereses

c.

EPIC GAMES CANADA ULC

et.

EPIC GAMES INC.

et.

EPIC GAMES INTERNATIONAL S.À.R.L

Parties défenderesses

**DEMANDE RE-MODIFIÉE POUR AUTORISATION D'EXERCER
UNE ACTION COLLECTIVE ET POUR SE VOIR ATTRIBUER LE
STATUT DE REPRÉSENTANTS**

ORIGINAL

BP3268

CaLex Légal Inc.

4214 rue St-Jacques
Montréal, QC, H4C1J4
T: +1 514.548.3023
F: +1 514.846.8844

Avocats des parties demandereses

F.N., J.Z., et M.D.

Me Jean-Philippe Caron

Me Alessandra Esposito Chartrand

Me Gabriel Bois

Me Benjamin Tavermier-Labrie

jpc@calex.legal

aec@calex.legal

gb@calex.legal

btl@calex.legal



SCHEDULE 10

CANADA
PROVINCE DE QUÉBEC
DISTRICT DE MONTRÉAL

C O U R S U P É R I E U R E
(Chambre des actions collectives)

No. 500-06-001024-195

F.N., en sa qualité de tuteur de l'enfant **L.N.**

et

J.Z. en sa qualité de tuteur de l'enfant **JO.Z**

et

M.D., en sa qualité de tuteur de l'enfant
R.G.

Demandeurs

-c.-

EPIC GAMES CANADA ULC

et

EPIC GAMES, INC.

et

EPIC GAMES INTERNATIONAL S.A.R.L.

Défenderesses

**REPRÉSENTATIONS ÉCRITES DES DÉFENDERESSES EPIC GAMES, INC., EPIC
GAMES INTERNATIONAL S.A.R.L. ET EPIC GAMES CANADA ULC**

***Au soutien de l'avis d'opposition au dépôt de la Demande re-remodifiée pour
autorisation d'exercer une action collective et pour se voir attribuer le statut de
représentants datée du 22 juillet 2022***

TABLE DES MATIÈRES

PARTIE I - INTRODUCTION	1
PARTIE II - LES FAITS.....	2
PARTIE III - LE CADRE JURIDIQUE	6
PARTIE IV - ANALYSE	7
I. Les Modifications proposées constituent une cause d'action entièrement nouvelle	7
II. Les Modifications proposées retarderont indument les procédures	11
III. Les Modifications proposées ne permettent pas l'évaluation des critères d'autorisation	12
IV. Les Modifications proposées ne sont pas dans l'intérêt de la justice	13
V. Conclusion	14
PARTIE V - ANNEXE.....	I

PARTIE I - INTRODUCTION

1. Les 6 et 7 juillet 2022, l'audience sur la *Demande remodifiée pour autorisation d'exercer une action collective* (la « **Demande remodifiée** ») s'est déroulée (l' « **Audience sur l'autorisation** »). À cette occasion, alors que les procureurs d'Epic Games¹ avaient déjà présenté leurs arguments, les procureurs des Demandeurs ont, en réplique, tenté d'incorporer une nouvelle cause d'action. Ils ont suggéré la modification du sous-groupe pour abandonner la cause d'action quant à la publicité visant des enfants de 13 ans et moins et ils ont soulevé, pour la première fois, une cause d'action se fondant sur la lésion.
2. Après l'Audience sur l'autorisation, Epic Games s'est opposée par lettre à cette modification suggérée, laquelle n'était pas accompagnée d'une demande de permission.
3. Les Demandeurs ont, par la suite, notifié à Epic Games une *Demande re-modifiée pour autorisation d'exercer une action collective et pour se voir attribuer le statut de représentants* (la « **Demande modifiée proposée** ») et une *Demande pour obtenir la permission de modifier la Demande remodifiée pour autorisation d'exercer une action collective* (la « **Demande pour permission** ») alors que le dossier a été pris en délibéré par cette Cour.
4. La Demande modifiée proposée s'écarte substantiellement de la Demande remodifiée et de la modification suggérée à l'audience : en plus d'alléguer une nouvelle cause d'action de lésion n'ayant aucun lien avec les causes d'action alléguées dans la Demande remodifiée, elle crée un nouveau groupe sans aucun rapport avec le groupe principal proposé (lequel serait composé de personnes alléguant une dépendance à Fortnite).
5. Par son avis d'opposition daté du 29 juillet 2022, Epic Games s'oppose au dépôt de la Demande modifiée proposée pour les motifs suivants :
 - (a) la Demande modifiée proposée introduirait une nouvelle cause d'action, soit la lésion, ainsi qu'un nouveau groupe qui n'a ni lien avec le groupe principal initial, ni avec le sous-groupe initial;

¹ Epic Games Inc., Epic Games Canada ULC et Epic Games International S.A.R.L. (collectivement « **Epic Games** »).

- (b) vu le caractère tardif des modifications et leur impact quant à la défense d'Epic Games, la Demande modifiée proposée retarderait indument les procédures; et
- (c) il ne serait pas dans l'intérêt de la justice d'autoriser les modifications proposées.

PARTIE II - LES FAITS

6. Le 3 octobre 2019, les Demandeurs ont déposé une *Demande pour autorisation d'exercer une action collective* contre Epic Games pour le compte de toutes les personnes physiques, et/ou leurs représentants légaux, au Québec, qui, depuis le 1er septembre 2019, « ont développé une dépendance après avoir joué au jeu vidéo » appelé *Battle Royale Fortnite* (« **Fortnite** ») (le « **Groupe 1** »).
7. La demande recherche également l'autorisation d'exercer une action collective pour un sous-groupe composé des membres du groupe principal qui ont commencé à jouer à Fortnite « alors qu'ils étaient âgés de moins de 13 ans et qui ont fait des achats intégrés à l'aide de V Bucks » (des jetons virtuels utilisés dans Fortnite) (le « **Sous-groupe** »). L'existence du Sous-groupe dépend donc de l'existence du Groupe 1.
8. Au nom du Groupe 1, les Demandeurs proposent d'exercer une action collective basée sur le syllogisme suivant : a) le jeu vidéo Fortnite constituerait un produit dangereux et nocif pour la santé, puisqu'il créerait de la dépendance chez ses utilisateurs²; b) Epic Games aurait « sciemment » développé et commercialisé un « produit dangereux », ou aurait connaissance ou serait présumée avoir connaissance des risques et dangers allégués³; et c) les Demandeurs auraient développé une dépendance à Fortnite et auraient ainsi subi un préjudice⁴. Il s'agit donc d'un recours fondé sur la responsabilité du fabricant.
9. Pour le Sous-groupe composé des membres du groupe principal, les Demandeurs allèguent qu'Epic Games aurait fait de la publicité destinée aux

² Demande pour autorisation, par. 15 à 27 et 64.

³ Demande pour autorisation, par. 28 à 46 et 65 à 70.

⁴ Demande pour autorisation, par. 73 à 179.

enfants âgés de moins de 13 ans⁵. À cet égard, ils prétendent la violation de l'article 248 de la *Loi sur la protection du consommateur*.

10. Le 1^{er} septembre 2020, les Demandeurs ont modifié leur demande pour y ajouter un nouveau demandeur.
11. Le 11 janvier 2021, les Demandeurs ont déposé la Demande remodifiée afin d'y ajouter les paragraphes 60 et 61 ainsi que la pièce P-29 concernant la cause d'action du sous-groupe⁶.
12. Le 7 juillet 2022, lors de la réplique, pendant l'Audience sur l'autorisation, les avocats des Demandeurs ont suggéré de modifier la définition du Sous-groupe d'une façon qui change entièrement la nature du groupe initial. En effet, les modifications suggérées comportaient :

Définition de la Demande réamendée	Définition modifiée suggérée
Tous les membres du GROUPE qui ont commencé à jouer au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » alors qu'ils étaient âgés de moins de 13 ans et qui ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leurs tuteurs.	Tous les membres du GROUPE qui (...), alors qu'ils étaient âgés de moins de 18 ans, ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leurs tuteurs.

Paragraphe 196 de la Demande remodifiée	Modification suggérée
196) Les questions qui lient chaque MEMBRES du SOUS-GROUPE aux parties défenderesses et que la partie demanderesse FN entend faire trancher par l'action collective envisagée sont: a) Les parties défenderesses ont-elles fait de la publicité à but commercial destinée à des personnes âgées de moins de 13 ans? b) Dans l'affirmative, les parties défenderesses ont-elles ainsi commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la <i>Loi sur la protection du consommateur</i> ?	196) Les questions qui lient chaque MEMBRES du SOUS-GROUPE aux parties défenderesses et que les parties demanderesse entendent faire trancher par l'action collective envisagée sont: a) Les parties défenderesses ont-elles exploité les MEMBRES du SOUS-GROUPE en raison d'une disproportion considérable entre les prestations respectives entre les parties au sens de l'article 8 de la <i>Loi sur la protection du consommateur</i>?

⁵ Demande pour autorisation, par. 47 à 61.

⁶ Ces paragraphes et la pièce P-29 ont été radiés pendant l'Audience sur l'autorisation le 7 juillet 2022.

	<p><u>b) Dans l'affirmative, quel est le recours approprié pour les MEMBRES du SOUS-GROUPE au sens de l'article 272 de la <i>Loi sur la protection du consommateur</i>?</u></p> <p><u>c) Les parties défenderesses ont-elles exploité les MEMBRES du SOUS-GROUPE en raison d'une disproportion importante entre les prestations respectives entre les parties, viciant ainsi leur consentement au sens de l'article 1406 du <i>Code civil du Québec</i>?</u></p> <p><u>d) Dans l'affirmative, quel est le recours approprié pour les MEMBRES du SOUS-GROUPE au sens des articles 1407 et 1408 du <i>Code civil du Québec</i>?</u></p>
--	---

13. Le dossier a ensuite été pris sous délibéré par l'honorable juge Sylvain Lussier.
14. Le 18 juillet 2022, les avocats soussignés ont transmis une lettre à l'honorable Sylvain Lussier s'opposant à la modification suggérée lors de l'Audition d'autorisation.
15. Le 22 juillet 2022, les Demandeurs ont notifié la Demande modifiée proposée. La Demande modifiée proposée incorpore non seulement certaines modifications suggérées séance tenante par les Demandeurs, mais aussi de nouvelles modifications visant la création d'un nouveau groupe (sans aucun lien avec le Groupe 1) ainsi qu'une cause d'action entièrement nouvelle, distincte et séparée des revendications avancées dans la procédure initiale alors que le débat a déjà eu lieu et que le dossier est en délibéré.
16. Par leur Demande modifiée proposée, les Demandeurs cherchent à introduire les modifications suivantes :
 - (a) l'introduction d'une cause d'action complètement différente qu'est la lésion (l'article 8 de la *Loi sur la protection du consommateur* (Québec) (« **LPC** »), et les articles 1405, 1406, 1407 et 1408 du *Code civil du Québec* (« **CcQ** »)), soit aux paragraphes 71, 187, 191 et 192
 - (b) la suppression de toutes les allégations en lien avec la soi-disant publicité effectuée envers les mineurs, soit les paragraphes 60, 61 et 71;

- (c) la transformation du Sous-groupe en un nouveau groupe défini comme Groupe 2 en supprimant entièrement les liens entre le Sous-groupe et le Groupe 1 proposé, de sorte qu'il y aurait deux recours distincts dans une même demande :

2) (...) **Les parties demandereses entendent** également obtenir l'autorisation de cette Honorable Cour afin d'exercer une action collective **pour le compte de toutes les personnes faisant partie d'un autre groupe (le « GROUPE 2 ») dont elles sont elles-même membre,** à savoir:

(...) Toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui alors qu'ils étaient âgés de moins de (...) **18 ans**, ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leur tuteurs »

ou tout autre GROUPE 2 déterminé par cette Honorable Cour.

- (d) la modification en totalité des questions communes liant les membres du Sous-groupe; et
- (e) la modification du Groupe 1 en ajoutant une définition, sans fondement objectif, de la notion de dépendance :

Toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé (...) après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les Défenderesses, **une dépendance, soit une perte de contrôle sur le jeu et/ou une priorisation de celui-ci, ayant eu des répercussions dommageables sur l'une ou l'autre des sphères d'activités suivantes :**

a. activités personnelles;

b. activités familiales;

c. activités sociales;

d. activités éducatives;

e. activités professionnelles; ou

f. autres domaines importants du fonctionnement;

ou tout autre GROUPE 1 déterminé par cette Honorable Cour.

- (f) la modification des conclusions recherchées;
- (collectivement, les « **Modifications proposées** »).

17. Par souci de clarté, un tableau a été inclus en annexe des présentes représentations écrites illustrant l'ensemble des Modifications proposées.
18. Le 29 juillet 2022, les Défenderesses ont déposé un avis d'opposition au dépôt de la Demande modifiée proposée.
19. Pour les raisons qui suivent, les Défenderesses soumettent respectueusement que la Demande pour permission devrait être rejetée et les Modifications proposées refusées.

PARTIE III - LE CADRE JURIDIQUE

20. La modification d'un acte de procédure est régie par l'article 206 *Code de procédure civile* (« **Cpc** ») qui prévoit :

206. Les parties peuvent, avant le jugement, retirer un acte de procédure ou le modifier sans qu'il soit nécessaire d'obtenir une autorisation du tribunal. **Elles peuvent le faire si cela ne retarde pas le déroulement de l'instance ou n'est pas contraire aux intérêts de la justice**; cependant, s'agissant d'une modification, **il ne doit pas en résulter une demande entièrement nouvelle sans rapport avec la demande initiale.**

La modification peut notamment viser à remplacer, rectifier ou compléter les énonciations ou les conclusions d'un acte, à invoquer des faits nouveaux ou à faire valoir un droit échu depuis la notification de la demande en justice.

[nos caractères gras]

21. Il est vrai que les tribunaux ont interprété cet article de manière large et libérale, mais il n'est pas sans limites⁷. Suivant les prescriptions du *Cpc*, la modification d'un acte de procédure ne sera autorisée que si elle respecte les trois conditions suivantes :
 - (a) elle ne retardera pas le déroulement de l'instance;
 - (b) elle n'est pas contraire aux intérêts de la justice; et
 - (c) elle ne résulte pas d'une demande entièrement nouvelle sans rapport avec la demande initiale.
22. Par ailleurs, la Cour supérieure du Québec (« **CSQ** ») dans *Hazan c. Micron Technology Inc.*, 2021 QCCS 847 (« **Hazan** ») [Onglet 2], a résumé les principes gouvernant les modifications d'un acte de procédure au stade de

⁷ *Groupe François Poirier inc. c. Bibeau*, 2017 QCCA 1053, para. 8-9 [Onglet 1].

l'autorisation d'une action collective. En plus d'être soumise aux conditions de l'article 206 *Cpc* précitées, la CSQ précise que la modification doit être pertinente pour évaluer les critères prévus à l'article 575 *Cpc*. Également, la CSQ souligne que « le tribunal doit tenir compte des principes de proportionnalité, de saine gestion de l'instance et de bonne administration de la justice prévus aux articles 18 et suivants du *Cpc* »⁸.

PARTIE IV - ANALYSE

I. LES MODIFICATIONS PROPOSÉES CONSTITUENT UNE CAUSE D'ACTION ENTIÈREMENT NOUVELLE

23. Les Modifications proposées soulèvent une cause d'action entièrement nouvelle sans rapport avec les allégations de la Demande réamendée et, pour cette seule raison, elles sont inadmissibles.
24. En particulier, les revendications au nom du Sous-groupe sont énoncées aux paragraphes 2, 47-61, 71, 187 et 196 de la Demande réamendée. Dans ces paragraphes, au nom des personnes qui allèguent une dépendance après avoir joué à Fortnite, les Demandeurs allèguent une violation de l'article 248 de la *LPC* interdisant les publicités destinées aux personnes âgées de moins de 13 ans, et la Demande réamendée ne vise qu'à obtenir réparation à l'égard de cette allégation. Or, cette cause d'action est complètement mise de côté par les Modifications proposées afin de mettre de l'avant une nouvelle cause d'action visant maintenant l'ensemble des joueurs de 18 ans et moins, sans égards à la notion de dépendance prétendue, et sous-tendue par un syllogisme juridique complètement différent.
25. En effet, l'allégation de lésion en vertu de l'article 8 *LPC* et l'article 1406 du *CcQ* est entièrement nouvelle et sans lien avec le texte de la Demande réamendée, laquelle visait des causes d'action fondées sur la responsabilité du fabricant et la violation de l'interdiction de publicité à l'article 248 *LPC*.
26. Mais il y a plus. La Demande modifiée proposée ne se limite pas à introduire la notion de lésion comme les Demandeurs avaient annoncé lors de l'Audience sur l'autorisation. Elle va plus loin. Dans la nouvelle mouture de leur procédure, les Demandeurs tentent maintenant de créer de toute pièce un groupe (Groupe 2), complètement distinct du Sous-groupe initialement décrit dans la Demande réamendée. Aussi, alors que le Sous-groupe dépendait de l'existence du Groupe

⁸ *Hazan c. Micron Technology Inc.*, 2021 QCCS 847, par. 14 [Onglet 2].

1, le nouveau Groupe 2 n'a aucun lien avec le Groupe 1, confirmant ainsi qu'il s'agit d'un nouveau et distinct recours.

27. L'arrêt *Raymond Chabot Administrateur provisoire inc. c. Ventilation RS Air inc.*, 2017 QCCA 1107 (« **Raymont Chabot** ») [Onglet 3] explique qu'une « demande additionnelle qui est "porteuse d'une cause d'action nouvelle, sans rapport avec la demande originelle" »⁹ n'est pas recevable au sens de l'article 206 *Cpc*.
28. En l'espèce, la Demande modifiée proposée est irrecevable dans ce sens. Les Demandeurs proposent l'ajout d'un fondement entièrement nouveau (la lésion), le retrait d'un fondement (la violation de l'article 248 *LPC*), l'ajout d'un nouveau groupe sans aucun lien avec le Groupe 1 ou le Sous-groupe et la suppression de l'ancien groupe (le Sous-groupe). Cette demande est sans doute porteuse d'une cause d'action nouvelle, sans rapport avec la demande originelle.
29. En outre, alors que les Demandeurs citent l'arrêt *Raymond Chabot* [Onglet 3] dans leur Demande pour permission, les faits de cette décision se distinguent des faits en l'espèce. En effet, la CAQ a accordé la modification puisqu'elle ne visait qu'à ajouter des défendeurs et des conclusions au recours sans en changer le fondement, alors qu'ici les Demandeurs visent « à changer la nature d'une action » en y ajoutant un nouveau fondement sans rapport au fondement initial¹⁰, ce qui ne respecte pas les critères de l'article 206 *Cpc*.
30. Contrairement à ce que les Demandeurs prétendent, il ne suffit pas de démontrer que les modifications sont sous-tendues par les mêmes faits ou que les remèdes en nullité et en dommages sont similaires¹¹. En effet, la question pertinente, en vertu de l'article 206 *Cpc*, est à savoir s'il y a une nouvelle *cause d'action* sans rapport avec la demande initiale. Selon la Cour suprême du Canada, une cause d'action est la qualification juridique des faits. Deux textes de loi relevant de principes juridiques différents ne peuvent engendrer des causes d'action identiques¹² :

D'une part, il est clair qu'un ensemble de faits ne saurait en soi constituer une cause d'action. C'est la qualification juridique qu'on lui donne qui le

⁹ *Raymond Chabot Administrateur provisoire inc. c. Ventilation RS Air inc.*, 2017 QCCA 1107, para. 25 [Onglet 3].

¹⁰ *Ibid*, para. 29 [Onglet 3].

¹¹ Demande pour permission, par. 11 et 13.

¹² *Rocois Construction Inc. c. Québec Ready Mix Inc.*, [1990] 2 RCS 440, page 455-456 [Onglet 4].

transforme, le cas échéant, en un fait générateur d'obligations. Le fait détaché du domaine des obligations juridiques n'est pas significatif en soi et ne saurait constituer une cause; il ne devient fait juridique qu'en vertu d'une qualification qu'on lui attribue à la lumière d'une règle de droit. **Le même ensemble de faits peut très bien se voir attribuer plusieurs qualifications donnant lieu à des causes parfaitement distinctes. Par exemple, le même geste peut être qualifié de meurtre dans une affaire et de faute civile dans une autre.**

[...]

La qualification pouvant découler d'une règle de droit est d'abord tributaire du principe juridique dont cette règle relève: Jean-Paul Gilli, *La cause juridique de la demande en justice* (1962), aux pp. 126 et suiv. En matière de responsabilité délictuelle, les régimes civilistes modernes ont généralement retenu deux principes distincts, soit la responsabilité rattachée au comportement fautif d'une part, et la responsabilité liée au risque assumé d'autre part. **Deux textes de loi relevant de principes juridiques différents ne peuvent engendrer des causes identiques puisque l'élément retenu comme fait générateur de responsabilité sera nécessairement différent; la qualification juridique de l'ensemble factuel sera différente dans la même mesure.**

[Nos caractères gras]

31. Ainsi, dans *Haroch c. Toronto-Dominion Bank*, 2021 QCCA 1504 (« *Haroch* »)[Onglet 5B], la CAQ a refusé une modification qui soulevait un « tout nouveau syllogisme ». La juge de première instance avait refusé le nouvel argument fondé sur la notion d'escompte évoqué pour la première fois en plaidoirie puisqu'il « ne [cadrerait] pas avec le règlement précité ni avec la procédure »¹³. En appel, les appelants avaient tenté de remédier aux lacunes de leur demande en autorisation en produisant une demande substantiellement amendée et en incorporant la notion d'escompte. La CAQ a jugé que les modifications ne devaient être autorisées et écrivait :

[14] Non seulement il n'existe aucune allégation dans la demande en autorisation qui a été débattue en première instance au sujet des escomptes, **mais les appelants modifient de manière importante leur théorie présentée en première instance, alors qu'ils reconnaissent maintenant ce qui suit : «[t]he appellant concedes that without putting in the concept of a «discount», the prepayment penalty clauses could not be contested».**

[...]

[18] Dans la présente affaire, il n'est pas dans le meilleur intérêt de la justice de permettre l'amendement. **Comme indiqué, les représentants présentent un tout nouveau syllogisme en appel. Les intimées ont répondu aux allégués formulés en première instance, ont constitué leur dossier et leur preuve**

¹³ *Haroch c. Toronto Dominion Bank*, 2019 QCCS 5649, para. 52 [Onglet 5A].

sommaire en fonction des syllogismes proposés par les appelants en première instance.

[nos caractères gras]

32. Or, c'est exactement ce que les Demandeurs tentent de faire en l'espèce. Ils tentent de remédier aux lacunes de la Demande modifiée proposée en incorporant la notion de lésion, alors qu'elle n'a été traitée qu'en réplique lors de l'Audition sur l'autorisation et que les Défenderesses n'ont pas été en mesure de se défendre sur ce point.
33. Similairement, dans *Charbonneau c. Location Claireview*, 2019 QCCS 4196 **[Onglet 6A]**, la Cour a rejeté une modification fondée sur des contrats similaires, mais qui invoquait des dispositions statutaires différentes. La Cour a conclu qu'il s'agissait d'« une cause entièrement nouvelle juridiquement »¹⁴ :

[29] Monsieur Charbonneau doit convaincre le tribunal qu'il a personnellement un recours contre Claireview qui apparaît justifié. Le tribunal ne peut présumer que si Claireview a manqué à ses obligations dans son contrat de location avec option d'achat avec Monsieur Charbonneau, elle a également enfreint ses obligations dans ses contrats d'achat et ses contrats de location à long terme avec d'autres clients.

[30] **Même si ce sont des contrats qui se ressemblent, ils sont régis par des dispositions différentes de la LPC et l'ajout de contrats différents constitue, pour les fins de ce recours, une cause entièrement nouvelle juridiquement.**

[31] **Le tribunal veut également éviter que la présente demande ne devienne une commission d'enquête des pratiques commerciales de Claireview.**

[32] **Les modifications des paragraphes 1, 2.20, 3.1, 5.1, 5.2, 5.4 à 5.10, 9.1 et 9.4 sont par conséquent refusées.** Il en va de même des conclusions a), b), d) à j) et la première conclusion page 15.

[nos caractères gras]

34. Dans la même veine, cette Cour, dans la décision *Union des consommateurs c. Corporation financière Household inc. (HFC)*, 2006 QCCS 5005 **[Onglet 7]** a refusé la modification incorporant un nouveau groupe visant le défaut de HFC d'indiquer le taux d'intérêt annuel devant être assumé dans le cadre d'un contrat de prêt d'argent, alors que le groupe proposé initial visait les manquements de HFC à la *LPC* dans le cadre d'un contrat de crédit variable. La Cour a rejeté la

¹⁴ *Charbonneau c. Location Claireview*, 2019 QCCS 4196, para. 29 à 32 **[Onglet 6A]**, demande de permission d'appel refusée 2019 QCCA 2056 **[Onglet 6B]**.

modification puisque cela constituait une nouvelle cause d'action et qu'il est essentiel que l'action collective ne vise qu'un seul groupe¹⁵.

35. Or, en l'espèce, c'est exactement ce que les Demandeurs cherchent à faire par les Modifications proposées. Ils incorporent un nouveau groupe, indépendant du Groupe 1, et justifient les conclusions recherchées par une théorie juridique nouvelle, soit la lésion. Cela revient à incorporer une nouvelle théorie juridique de la cause et par le fait même à transformer la nature du recours.
36. Pour cette seule raison, les Modifications proposées visant la création du Groupe 2 devraient être rejetées.

II. LES MODIFICATIONS PROPOSÉES RETARDERONT INDUMENT LES PROCÉDURES

37. Les Modifications suggérées, si elles étaient acceptées, retarderaient indument la procédure et seraient contraires au principe de proportionnalité. En effet, la CSQ dans *Hazan* [Onglet 2], écrivait :

[29] Troisièmement, selon le Tribunal, **permettre la mise en preuve du rapport Pièce R-12 et des paragraphes 92.2 à 92.10 ne respecte pas la règle de proportionnalité, de saine gestion de l'instance et de bonne administration de la justice prévue aux articles 18 et suivants du Cpc. Il s'agit d'éléments techniques qui complexifient le débat. Le Tribunal devrait également s'interroger à savoir si les défenderesses devraient pouvoir y répondre ou non, le tout dans le cadre où les dates pour l'audition de la demande modifiée d'exercer une action collective ont été fixées depuis plusieurs mois.** Le rapport Pièce R-12 et les paragraphes 92.2 à 92.10 sont donc en ce sens tardifs.

[nos caractères gras]

38. Les préoccupations exprimées par la Cour dans l'affaire *Hazan* [Onglet 2] quant à la lenteur et à l'impact des modifications sur la procédure sont encore plus significatives en l'espèce, où une modification substantielle de l'action collective proposée a été introduite après l'Audience sur l'autorisation alors que le débat sur la question était clos.
39. Si les Modifications proposées devaient être autorisées, il y aurait un impact important sur la procédure : les Défenderesses auraient le droit de présenter une réponse et une défense complètes. Pour ce faire, les Défenderesses pourraient demander l'autorisation de cette Cour pour présenter une preuve appropriée et

¹⁵ *Union des consommateurs c. Corporation financière Household inc. (HFC)*, 2006 QCCS 5005, para. 13 [Onglet 7].

pour interroger les représentants sur la nouvelle cause d'action alléguée. Le dossier devra être argumenté de nouveau à la lumière des Modifications proposées.

40. Par ailleurs, la CAQ, dans *A.B. c. Leblanc*, 2019 QCCA 811 (« **A.B.** ») [Onglet 8], a considéré que le fait que des modifications soient proposées à moins de 10 jours du procès était tardif et que ce seul motif suffisait pour rejeter les modifications¹⁶ :

[27] Certes, dans l'exercice de sa discrétion, la juge, qui a la gestion du dossier, semble considérer que les modifications proposées, à moins de dix jours du procès, sont tardives. Ce motif aurait suffi à rejeter les demandes de modifications.

41. Contrairement à ce que prétendent les Demandeurs dans la Demande pour permission, le rejet des Modifications proposées n'aurait pas pour effet d'alourdir le système judiciaire. Au contraire, l'accueil ou le rejet des Modifications proposées requièrent invariablement une nouvelle audition afin de permettre aux Défenderesses de présenter leur argument quant à la nouvelle cause d'action. Or, dans le premier cas, en plus de requérir une nouvelle audition, les Modifications proposées auront pour effet de retarder le jugement à venir sur l'autorisation de l'action collective et retarderont sans raison valable les procédures pour les membres du Groupe 1.

III. LES MODIFICATIONS PROPOSÉES NE PERMETTENT PAS L'ÉVALUATION DES CRITÈRES D'AUTORISATION

42. En ce qui a trait au Groupe 1, comme mentionné dans le Plan d'argumentation des Défenderesses, la nouvelle description est circulaire et imprécise. Or, les Modifications proposées visant le Groupe 1 ne rendent pas sa définition plus limpide. Elle nécessite toujours que chaque membre procède à un autodiagnostic et elle repose sur des critères subjectifs ce qui est contraire à la jurisprudence applicable en matière d'action collective¹⁷.
43. D'ailleurs, la jurisprudence a considéré que le droit antérieur était toujours applicable en matière de demande de permission pour modifier un acte de procédure, ce qui inclut le critère de l'utilité. En effet, la CAQ dans *A.B.* [Onglet 8] écrivait :

¹⁶ *A.B. c. Leblanc*, 2019 QCCA 811, para. 27 [Onglet 8].

¹⁷ Voir notamment : *George c. Québec (Procureur général)*, 2006 QCCA 1204, para. 39 [Onglet 9]; *Durand c. Attorney General of Quebec*, 2018 QCCS 2817, para. 102 à 105 [Onglet 10].

[23] Bien que le terme « inutile » n'ait pas été incorporé à l'article 206 C.p.c., la Cour a retenu que cet article reprend pour l'essentiel le droit antérieur^[7].

[24] **Ainsi, une modification a été jugée inutile lorsqu'elle n'ajoutait rien à la demande initiale ou lorsqu'elle ne permettait pas d'arriver aux conclusions recherchées.** Elle sera cependant considérée utile si elle est, par exemple, nécessaire pour permettre la preuve d'un nouvel élément.

[nos caractères gras]

44. Les éléments ajoutés à la description du groupe reprennent les critères présentés à la pièce P-4, soit un extrait de la 11e révision de la Classification internationale des maladies. Ceux-ci n'apportent donc rien de nouveau à la Demande remodifiée et ne permettent pas de corriger les lacunes quant à l'absence de critères objectifs et précis dans la description du groupe. Vu ce qui précède, les Modifications proposées visant le Groupe 1 ne sont pas pertinentes dans l'analyse des critères d'autorisation et ne permettent pas de corriger les lacunes soulevées lors de l'Audience sur l'autorisation. Ce faisant, elles doivent donc être refusées.

IV. LES MODIFICATIONS PROPOSÉES NE SONT PAS DANS L'INTÉRÊT DE LA JUSTICE

45. À la lumière de ce qui précède, il serait contraire aux intérêts de la justice et au principe de proportionnalité de permettre les Modifications proposées.
46. La CSQ, dans la décision *Tremblay c. Centre Hi-Fi Chicoutimi*, 2018 QCCS 1572 [Onglet 11A]¹⁸, a refusé une demande de modification de dernière minute pour ajouter des arguments juridiques sans base factuelle puisque cela portait atteinte aux intérêts de la justice. La CSQ écrivait :

[51] Un tel procédé ne sert pas les intérêts de la justice, car on ratisse trop grand, on soulève un argument de portée générale qui doit être contré uniquement parce qu'on le soulève sans l'asseoir sur une assise factuelle spécifique.

[52] **Ainsi, il ne suffit pas d'alléguer un argument de portée générale pour lier une demande d'autorisation. L'exercice risque de retarder l'instance, de rompre le contrat judiciaire des parties et d'ajouter un critère flou et large.**

[nos caractères gras]

¹⁸ Permission d'en appeler rejetée, 2018 QCCA 1237 [Onglet 11B].

47. Vu ce qui précède quant au caractère tardif de la Demande pour permission et le fait qu'elle introduit une cause entièrement nouvelle, il n'est pas dans l'intérêt de la justice de la permettre.

V. CONCLUSION

48. Les Défenderesses soumettent respectueusement que les Modifications suggérées ne respectent pas les prescriptions de l'article 206 Cpc en ce qu'elles introduisent une cause d'action nouvelle, soit la lésion, ou sont inutiles et retarderaient indument les procédures vu son caractère tardif ce qui est contraire à l'intérêt de la justice. La Demande pour permission doit être rejetée.

Montréal, le 19 août 2022

Davies Ward Phillips & Vineberg

DAVIES WARD PHILLIPS & VINEBERG S.E.N.C.R.L., s.r.l.
Avocats de Epic Games Canada ULC, Epic Games Inc. et Epic Games International S.A.R.L.

Me Nicholas Rodrigo

Me Faiz Lalani

Me Amélie Lehouillier

1501 McGill College Avenue, 26th Floor

Montréal, QC H3A 3N9

Tel. 514.841.6548/6408/6479

Fax 514.841.6499

nrodrigo@dwpv.com

flalani@dwpv.com

alehouillier@dwpv.com

PARTIE V - ANNEXE

Demande remodifiée	Demande re-remodifiée
<p>1) Elles sollicitent l'autorisation de cette Honorable Cour afin d'exercer une action collective pour le compte de toutes les personnes faisant partie du groupe ciaprès décrit (le « GROUPE ») et dont elles sont elles-même membre, à savoir:</p> <p><i>Toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé une dépendance après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les défenderesses;</i></p> <p><i>ou tout autre GROUPE déterminé par cette Honorable Cour.</i></p>	<p>1) Elles sollicitent l'autorisation de cette Honorable Cour afin d'exercer une action collective pour le compte de toutes les personnes faisant partie du groupe ciaprès décrit (le « GROUPE 1 ») et dont elles sont elles-même membre, à savoir:</p> <p>Toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé, (...) après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les défenderesses, <u>une dépendance, soit une perte de contrôle sur le jeu et/ou une priorisation de celui-ci, ayant eu des répercussions dommageables sur l'une ou l'autre des sphères d'activités suivantes :</u></p> <p><u>a. activités personnelles;</u></p> <p><u>b. activités familiales;</u></p> <p><u>c. activités sociales;</u></p> <p><u>d. activités éducatives;</u></p> <p><u>e. activités professionnelles; ou</u></p> <p><u>f. autres domaines importants du fonctionnement;</u></p> <p><u>ou tout autre GROUPE 1 déterminé par cette Honorable Cour.</u></p>
<p>2) La partie demanderesse F.N. (ci-après « FN ») entend également obtenir l'autorisation de cette Honorable Cour afin d'exercer une action collective pour le compte de certains membres du GROUPE, qui en raison de leurs caractéristiques spécifiques peuvent être scindés en sous-groupe (ci-après le « SOUS-GROUPE »), à savoir:</p>	<p>2) (...) <u>Les parties demanderesses entendent</u> également obtenir l'autorisation de cette Honorable Cour afin d'exercer une action collective (...) <u>pour le compte de toutes les personnes faisant partie d'un autre groupe (le « GROUPE 2) dont elles sont elles-même membre,</u> à savoir:</p> <p>(...) Toutes les personnes physiques et/ou</p>

<p><i>Tous les membres du GROUPE qui ont commencé à jouer au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » alors qu'ils étaient âgés de moins de 13 ans et qui ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leur tuteurs »</i></p>	<p>leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui alors qu'ils étaient âgés de moins de (...) 18 ans, ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leur tuteurs »</p> <p><u>ou tout autre GROUPE 2 déterminé par cette Honorable Cour.</u></p>
<p><u>60) De plus, le ou vers le 14 octobre 2020, les avocats des parties demandereses ont été informés de la présence sur un site internet éducatif destiné aux enfants du primaire qui vise à pratiquer le mélange de sons, consonnes et voyelles, connu sous le nom « Brigitte Prof », de publicité émanant des parties défenderesses;</u></p>	<p>60) (...)</p>
<p><u>61) À la demande des avocats des parties demandereses, Alexandre Brisebois, huissier de justice, a préparé un Acte de constat informatique faisant état des éléments ci-haut mentionnés, le tout tel qu'il appert de l'Acte de constat informatique, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « Pièce P-29 »;</u></p>	<p>61) (...)</p>
<p>71) Les défenderesses ont fait de la publicité à but commercial destinée à des personnes de moins de 13 ans, ce qui constitue une pratique interdite au sens de l'article 215 de la Loi sur la protection du consommateur;</p>	<p><u>71) (...) Les parties défenderesses, en faisant preuve de lésion, ont vicié le consentement des MEMBRES du GROUPE 2, et ce, tant au sens des articles 1405 et 1406 du Code civil du Québec que de l'article 8 de la Loi sur la protection du consommateur;</u></p>
<p>180) Le GROUPE pour le compte duquel les parties demandereses entendent agir est décrit au premier (1°) paragraphe de la présente procédure et comprend toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou tuteurs, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé une dépendance après avoir joué au jeu vidéo</p>	<p>180) Les GROUPEs pour le compte duquel les parties demandereses entendent agir (...) <u>sont décrits</u> au premier (1°) <u>et deuxième</u> (2°) paragraphes de la présente procédure et comprend toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou tuteurs, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui (...) <u>y sont décrites</u> (ci-après les</p>

<p>FORTNITE développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les parties défenderesses (ci-après les « MEMBRES »);</p>	<p>« MEMBRES »);</p>
<p>187) Chacun des MEMBRES du SOUS-GROUPE sont également en droit de demander la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du SOUS-GROUPE et la restitution de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;</p>	<p>187) Chacun des MEMBRES du (...) <u>GROUPE 2, vu que leur consentement a été vicié par la lésion</u>, sont également en droit de demander la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués (...) et la restitution de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;</p>
<p>191) Voici le texte des dispositions de la Loi sur la protection du consommateur applicables au présent dossier:</p> <p>53. Le consommateur qui a contracté avec un commerçant a le droit d'exercer directement contre le commerçant ou contre le fabricant un recours fondé sur un vice caché du bien qui a fait l'objet du contrat, sauf si le consommateur pouvait déceler ce vice par un examen ordinaire.</p> <p><i>Il en est ainsi pour le défaut d'indications nécessaires à la protection de l'utilisateur contre un risque ou un danger dont il ne pouvait lui-même se rendre compte.</i></p> <p><i>Ni le commerçant, ni le fabricant ne peuvent alléguer le fait qu'ils ignoraient ce vice ou ce défaut.</i></p> <p><i>Le recours contre le fabricant peut être exercé par un consommateur acquéreur subséquent du bien.</i></p> <p>215. Constitue une pratique interdite aux fins du présent titre une pratique visée par les articles 219 à 251 ou, lorsqu'il s'agit de la vente, de la location ou de la construction d'un immeuble, une pratique visée aux articles 219 à 222, 224 à 230, 232, 235, 236 et 238 à 243.</p> <p>216. Aux fins du présent titre, une représentation comprend une affirmation,</p>	<p>191) Voici le texte des dispositions de la Loi sur la protection du consommateur applicables au présent dossier:</p> <p><u>8. Le consommateur peut demander la nullité du contrat ou la réduction des obligations qui en découlent lorsque la disproportion entre les prestations respectives des parties est tellement considérable qu'elle équivaut à de l'exploitation du consommateur, ou que l'obligation du consommateur est excessive, abusive ou exorbitante.</u></p> <p>53. Le consommateur qui a contracté avec un commerçant a le droit d'exercer directement contre le commerçant ou contre le fabricant un recours fondé sur un vice caché du bien qui a fait l'objet du contrat, sauf si le consommateur pouvait déceler ce vice par un examen ordinaire.</p> <p><i>Il en est ainsi pour le défaut d'indications nécessaires à la protection de l'utilisateur contre un risque ou un danger dont il ne pouvait lui-même se rendre compte.</i></p> <p><i>Ni le commerçant, ni le fabricant ne peuvent alléguer le fait qu'ils ignoraient ce vice ou ce défaut.</i></p> <p><i>Le recours contre le fabricant peut être exercé par un consommateur acquéreur subséquent du bien.</i></p>

<p>un comportement ou une omission.</p> <p>219. Aucun commerçant, fabricant ou publicitaire ne peut, par quelque moyen que ce soit, faire une représentation fausse ou trompeuse à un consommateur.</p> <p>228. Aucun commerçant, fabricant ou publicitaire ne peut, dans une représentation qu'il fait à un consommateur, passer sous silence un fait important.</p> <p>248. Sous réserve de ce qui est prévu par règlement, nul ne peut faire de la publicité à but commercial destinée à des personnes de moins de treize ans.</p> <p>249. Pour déterminer si un message publicitaire est ou non destiné à des personnes de moins de treize ans, on doit tenir compte du contexte de sa présentation et notamment:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) de la nature et de la destination du bien annoncé; b) de la manière de présenter ce message publicitaire; c) du moment ou de l'endroit où il apparaît. <p>Le fait qu'un tel message publicitaire soit contenu dans un imprimé destiné à des personnes de treize ans et plus ou destiné à la fois à des personnes de moins de treize ans et à des personnes de treize ans et plus ou qu'il soit diffusé lors d'une période d'écoute destinée à des personnes de treize ans et plus ou destinée à la fois à des personnes de moins de treize ans et à des personnes de treize ans et plus ne fait pas présumer qu'il n'est pas destiné à des personnes de moins de treize ans.</p> <p>252. Aux fins des articles 231, 246, 247, 247.1, 248 et 250, on entend par «faire de la publicité» le fait de préparer, d'utiliser, de distribuer, de faire distribuer, de publier ou de faire publier, de diffuser ou de faire</p>	<p>215. Constitue une pratique interdite aux fins du présent titre une pratique visée par les articles 219 à 251 ou, lorsqu'il s'agit de la vente, de la location ou de la construction d'un immeuble, une pratique visée aux articles 219 à 222, 224 à 230, 232, 235, 236 et 238 à 243.</p> <p>216. Aux fins du présent titre, une représentation comprend une affirmation, un comportement ou une omission.</p> <p>219. Aucun commerçant, fabricant ou publicitaire ne peut, par quelque moyen que ce soit, faire une représentation fausse ou trompeuse à un consommateur.</p> <p>228. Aucun commerçant, fabricant ou publicitaire ne peut, dans une représentation qu'il fait à un consommateur, passer sous silence un fait important.</p> <p>(...)</p> <p>252. Aux fins des articles 231, 246, 247, 247.1, 248 et 250, on entend par «faire de la publicité» le fait de préparer, d'utiliser, de distribuer, de faire distribuer, de publier ou de faire publier, de diffuser ou de faire diffuser un message publicitaire.</p> <p>272. Si le commerçant ou le fabricant manque à une obligation que lui impose la présente loi, un règlement ou un engagement volontaire souscrit en vertu de l'article 314 ou dont l'application a été étendue par un décret pris en vertu de l'article 315.1, le consommateur, sous réserve des autres recours prévus par la présente loi, peut demander, selon le cas:</p> <ul style="list-style-type: none"> g) l'exécution de l'obligation; h) l'autorisation de la faire exécuter aux frais du commerçant ou du fabricant; i) la réduction de son obligation;
--	---

<p>diffuser un message publicitaire.</p> <p>272. Si le commerçant ou le fabricant manque à une obligation que lui impose la présente loi, un règlement ou un engagement volontaire souscrit en vertu de l'article 314 ou dont l'application a été étendue par un décret pris en vertu de l'article 315.1, le consommateur, sous réserve des autres recours prévus par la présente loi, peut demander, selon le cas:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) l'exécution de l'obligation; b) l'autorisation de la faire exécuter aux frais du commerçant ou du fabricant; c) la réduction de son obligation; d) la résiliation du contrat; e) la résolution du contrat; ou f) la nullité du contrat, <p>sans préjudice de sa demande en dommages-intérêts dans tous les cas. Il peut également demander des dommages-intérêts punitifs.</p>	<ul style="list-style-type: none"> j) la résiliation du contrat; k) la résolution du contrat; ou l) la nullité du contrat, <p>sans préjudice de sa demande en dommages-intérêts dans tous les cas. Il peut également demander des dommages-intérêts punitifs.</p>
<p>192) Voici le texte des dispositions du Code civil du Québec applicables au présent dossier:</p> <p>1457. Toute personne a le devoir de respecter les règles de conduite qui, suivant les circonstances, les usages ou la loi, s'imposent à elle, de manière à ne pas causer de préjudice à autrui.</p> <p>Elle est, lorsqu'elle est douée de raison et qu'elle manque à ce devoir, responsable du préjudice qu'elle cause par cette faute à autrui et tenue de réparer ce préjudice, qu'il soit corporel, moral ou matériel.</p>	<p>192) Voici le texte des dispositions du Code civil du Québec applicables au présent dossier:</p> <p><u>1405. Outre les cas expressément prévus par la loi, la lésion ne vicie le consentement qu'à l'égard des mineurs et des majeurs protégés.</u></p> <p><u>1406. La lésion résulte de l'exploitation de l'une des parties par l'autre, qui entraîne une disproportion importante entre les prestations des parties; le fait même qu'il y ait disproportion importante fait présumer l'exploitation.</u></p>

Elle est aussi tenue, en certains cas, de réparer le préjudice causé à autrui par le fait ou la faute d'une autre personne ou par le fait des biens qu'elle a sous sa garde.

1458. *Toute personne a le devoir d'honorer les engagements qu'elle a contractés.*

Elle est, lorsqu'elle manque à ce devoir, responsable du préjudice, corporel, moral ou matériel, qu'elle cause à son cocontractant et tenue de réparer ce préjudice; ni elle ni le cocontractant ne peuvent alors se soustraire à l'application des règles du régime contractuel de responsabilité pour opter en faveur de règles qui leur seraient plus profitables.

1468. *Le fabricant d'un bien meuble, même si ce bien est incorporé à un immeuble ou y est placé pour le service ou l'exploitation de celui-ci, est tenu de réparer le préjudice causé à un tiers par le défaut de sécurité du bien.*

Il en est de même pour la personne qui fait la distribution du bien sous son nom ou comme étant son bien et pour tout fournisseur du bien, qu'il soit grossiste ou détaillant, ou qu'il soit ou non l'importateur du bien.

1469. *Il y a défaut de sécurité du bien lorsque, compte tenu de toutes les circonstances, le bien n'offre pas la sécurité à laquelle on est normalement en droit de s'attendre, notamment en raison d'un vice de conception ou de fabrication du bien, d'une mauvaise conservation ou présentation du bien ou, encore, de l'absence d'indications suffisantes quant aux risques et dangers qu'il comporte ou quant aux moyens de s'en prémunir.*

1614. *Les dommages-intérêts dus au créancier en réparation du préjudice corporel qu'il subit sont établis, quant aux aspects prospectifs du préjudice, en fonction des taux d'actualisation prescrits*

Elle peut aussi résulter, lorsqu'un mineur ou un majeur protégé est en cause, d'une obligation estimée excessive eu égard à la situation patrimoniale de la personne, aux avantages qu'elle retire du contrat et à l'ensemble des circonstances.

1407. Celui dont le consentement est vicié a le droit de demander la nullité du contrat; en cas d'erreur provoquée par le dol, de crainte ou de lésion, il peut demander, outre la nullité, des dommages-intérêts ou encore, s'il préfère que le contrat soit maintenu, demander une réduction de son obligation équivalente aux dommages-intérêts qu'il eût été justifié de réclamer.

1408. Le tribunal peut, en cas de lésion, maintenir le contrat dont la nullité est demandée, lorsque le défendeur offre une réduction de sa créance ou un supplément pécuniaire équitable.

1457. *Toute personne a le devoir de respecter les règles de conduite qui, suivant les circonstances, les usages ou la loi, s'imposent à elle, de manière à ne pas causer de préjudice à autrui.*

Elle est, lorsqu'elle est douée de raison et qu'elle manque à ce devoir, responsable du préjudice qu'elle cause par cette faute à autrui et tenue de réparer ce préjudice, qu'il soit corporel, moral ou matériel.

Elle est aussi tenue, en certains cas, de réparer le préjudice causé à autrui par le fait ou la faute d'une autre personne ou par le fait des biens qu'elle a sous sa garde.

1458. *Toute personne a le devoir d'honorer les engagements qu'elle a contractés.*

Elle est, lorsqu'elle manque à ce devoir, responsable du préjudice, corporel, moral ou matériel, qu'elle cause à son cocontractant et tenue de réparer ce préjudice; ni elle ni le cocontractant ne peuvent alors se soustraire à l'application des règles du régime contractuel de

<p>par règlement du gouvernement, dès lors que de tels taux sont ainsi fixés.</p> <p>1615. Le tribunal, quand il accorde des dommages-intérêts en réparation d'un préjudice corporel peut, pour une période d'au plus trois ans, réserver au créancier le droit de demander des dommages-intérêts additionnels, lorsqu'il n'est pas possible de déterminer avec une précision suffisante l'évolution de sa condition physique au moment du jugement.</p>	<p>responsabilité pour opter en faveur de règles qui leur seraient plus profitables.</p> <p>1468. Le fabricant d'un bien meuble, même si ce bien est incorporé à un immeuble ou y est placé pour le service ou l'exploitation de celui-ci, est tenu de réparer le préjudice causé à un tiers par le défaut de sécurité du bien.</p> <p>Il en est de même pour la personne qui fait la distribution du bien sous son nom ou comme étant son bien et pour tout fournisseur du bien, qu'il soit grossiste ou détaillant, ou qu'il soit ou non l'importateur du bien.</p> <p>1469. Il y a défaut de sécurité du bien lorsque, compte tenu de toutes les circonstances, le bien n'offre pas la sécurité à laquelle on est normalement en droit de s'attendre, notamment en raison d'un vice de conception ou de fabrication du bien, d'une mauvaise conservation ou présentation du bien ou, encore, de l'absence d'indications suffisantes quant aux risques et dangers qu'il comporte ou quant aux moyens de s'en prémunir.</p> <p>1614. Les dommages-intérêts dus au créancier en réparation du préjudice corporel qu'il subit sont établis, quant aux aspects prospectifs du préjudice, en fonction des taux d'actualisation prescrits par règlement du gouvernement, dès lors que de tels taux sont ainsi fixés.</p> <p>1615. Le tribunal, quand il accorde des dommages-intérêts en réparation d'un préjudice corporel peut, pour une période d'au plus trois ans, réserver au créancier le droit de demander des dommages-intérêts additionnels, lorsqu'il n'est pas possible de déterminer avec une précision suffisante l'évolution de sa condition physique au moment du jugement.</p>
<p>196) Les questions qui lient chaque MEMBRES du SOUS-GROUPE aux parties défenderesses et que la partie demanderesse</p>	<p>196) Les questions qui lient chaque MEMBRES du (...) GROUPE 2 aux parties défenderesses et que (...) les parties</p>

<p>FN entend faire trancher par l'action collective envisagée sont:</p> <p>a) Les parties défenderesses ont-elles fait de la publicité à but commercial destinée à des personnes âgées de moins de 13 ans?</p> <p>b) Dans l'affirmative, les parties défenderesses ont-elles ainsi commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la Loi sur la protection du consommateur?</p>	<p>demandereses entendent faire trancher par l'action collective envisagée sont:</p> <p><u>(...)</u></p> <p><u>a) Les parties défenderesses, vu la disproportion considérable entre les prestations respectives des parties, ont-elles exploité les MEMBRES du GROUPE 2, tel que le stipule l'article 8 de la Loi sur la protection du consommateur?</u></p> <p><u>b) Dans l'affirmative, quel est le recours approprié en vertu de l'article 272 de la Loi sur la protection du consommateur?</u></p> <p><u>c) Le consentement des MEMBRES du GROUPE 2 a-t-il été vicié par la lésion?</u></p> <p><u>d) Dans l'affirmative, quel est le recours approprié au sens des articles 1407 et 1408 du Code civil du Québec?</u></p>
<p>198) La composition du GROUPE rend difficile ou peu pratique l'application des règles sur le mandat d'ester en justice pour le compte d'autrui ou sur la jonction d'instance, pour les motifs ci-après exposés;</p>	<p>198) La composition du GROUPE <u>1 et du GROUPE 2</u> rend difficile ou peu pratique l'application des règles sur le mandat d'ester en justice pour le compte d'autrui ou sur la jonction d'instance, pour les motifs ci-après exposés;</p>
<p>199) Le GROUPE est estimé à plusieurs milliers de MEMBRES, FORTNITE comptant plus de 250 millions de joueurs à l'échelle mondiale dont plusieurs qui résident dans la province du Québec;</p>	<p>199) Le <u>GROUPE 1</u> est estimé à plusieurs milliers de MEMBRES, FORTNITE comptant plus de 250 millions de joueurs à l'échelle mondiale dont plusieurs qui résident dans la province du Québec;</p>
<p>201) En effet, selon la définition des MEMBRES du groupe, il s'agit de toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé une dépendance après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et commercialisé par les défenderesses, il serait donc impossible et impraticable pour les parties demanderesses d'obtenir un mandat</p>	<p>201) En effet, selon la définition des MEMBRES du <u>(...) GROUPE 1</u>, il s'agit de toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui depuis le 1er septembre 2017, ont développé une dépendance après avoir joué au jeu vidéo « FORTNITE BATTLE ROYALE » développé, fabriqué, publié, mis en marché et Document commercialisé par les défenderesses, il serait donc impossible et impraticable</p>

<p>ou une procuration de chacun des MEMBRES;</p>	<p>pour les parties demandereses d'obtenir un mandat ou une procuration de chacun des MEMBRES du GROUPE 1;</p>
<p>202) Il serait également peu pratique et contraire aux intérêts d'une saine administration de la justice ainsi qu'à l'esprit du Code de procédure civile que chacun des MEMBRES intente une action individuelle contre les parties défenderesses;</p>	<p>202) <u>Quant aux MEMBRES du GROUPE 2, il s'agit de toutes les personnes physiques et/ou leur représentant légal et/ou leur tuteur, domiciliées ou ayant été domiciliées au Québec, qui alors qu'ils étaient âgés de moins de 18 ans, ont fait des achats intégrés à l'aide de VBUCKS, et/ou leurs représentants légaux et/ou leur tuteurs. Il serait donc également impossible et impraticable pour les parties demandereses d'obtenir un mandat ou une procuration de chacun des MEMBRES du GROUPE 2;</u></p>
<p>204) Les parties demandereses sont donc en excellente position pour représenter adéquatement les MEMBRES dans le cadre de l'action collective envisagé;</p>	<p>204) Les parties demandereses demandent que le statut de représentant leurs soit attribué pour les motifs ci-après exposés;</p> <p>[...]</p> <p>d) <u>(...) Les parties demandereses sont toutes tuteurs et représentants légaux d'enfants mineurs qui, alors qu'ils étaient âgés de moins de 18 ans, ont fait des achats intégrés dans le jeu à l'aide de VBUCKS;</u></p>
<p>209) Les conclusions recherchées par les parties demandereses sont les suivantes :</p> <p>a) ACCUEILLIR la demande introductive d'instance des parties demandereses;</p> <p>b) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer au parties demandereses des dommages intérêts à être évalués par le Tribunal avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;</p> <p>c) CONDAMNER les parties</p>	<p>209) Les conclusions recherchées par les parties demandereses sont les suivantes :</p> <p>a) ACCUEILLIR la demande introductive d'instance des parties demandereses;</p> <p>b) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer au parties demandereses des dommages intérêts à être évalués par le Tribunal avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;</p> <p>c) CONDAMNER les parties</p>

<p>défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demanderesse des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;</p> <p>d) DÉCLARER la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par l'enfant LN et ORDONNER la restitution à la partie demanderesse FN de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;</p> <p>e) CONDAMNER (...) la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. à payer à la partie demanderesse FN une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés (...) à la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués par l'enfant LN avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;</p> <p>f) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à la partie demanderesse FN des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;</p> <p>g) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages intérêts à être évalués par le Tribunal avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;</p> <p>h) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le</p>	<p>défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demanderesse des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;</p> <p>d) DÉCLARER la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par (...) les enfants des parties demanderesse alors qu'ils étaient âgés de moins de 18 ans et ORDONNER la restitution (...) aux parties demanderesse de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;</p> <p>e) CONDAMNER la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. à payer (...) aux parties demanderesse une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés à la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués (..) par leurs enfants alors qu'ils étaient âgés de moins de 18 ans, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;</p> <p>f) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer (...) aux parties demanderesse des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;</p> <p>g) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages intérêts à être évalués par le Tribunal avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;</p> <p>h) CONDAMNER les parties</p>
---	--

<p>Tribunal;</p> <p>i) DÉCLARER nulle de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du SOUS-GROUPE et ORDONNER la restitution de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;</p> <p>j) CONDAMNER (...) la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. à payer aux MEMBRES du SOUS-GROUPE une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés (...) à la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués par l'enfant LN avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;</p> <p>k) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES du SOUS-GROUPE des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;</p> <p>l) ORDONNER que les dommages précités fassent l'objet d'indemnités collectives, selon les prescriptions des articles 595 à 598 du <i>Code de procédure civile</i> sauf pour les sommes qui découlent de la restitution des prestations aux MEMBRES du SOUS GROUPE qui fera l'objet d'une indemnisation individuelle;</p> <p>m) CONDAMNER les parties défenderesses à tout autre remède approprié jugé juste et raisonnable;</p>	<p>défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;</p> <p>i) DÉCLARER la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du (...) GROUPE 2 et ORDONNER la restitution de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;</p> <p>j) CONDAMNER la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. à payer aux MEMBRES du (...) GROUPE 2 une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés à la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du (...) GROUPE 2, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;</p> <p>k) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux MEMBRES du (...) GROUPE 2 des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;</p> <p>l) ORDONNER que les dommages précités fassent l'objet d'indemnités collectives, selon les prescriptions des articles 595 à 598 du Code de procédure civile sauf pour les sommes qui découlent de la restitution des prestations aux MEMBRES du (...) GROUPE 2 qui fera l'objet d'une indemnisation individuelle;</p>
<p>IDENTIFIER comme suit les principales questions de faits et de droit qui seront traitées collectivement :</p>	<p>IDENTIFIER comme suit les principales questions de faits et de droit qui seront traitées collectivement :</p>

<p>a) Les parties défenderesses ont-elles développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux et nocif pour la santé des MEMBRES?</p> <p>b) Les parties défenderesses avaient-elles connaissance ou étaient-elles présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les MEMBRES?</p> <p>c) Les parties défenderesses ont-elles omis et/ou négligé de divulguer aux MEMBRES les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?</p> <p>d) Les MEMBRES connaissaient-ils ou étaient-ils en mesure connaître les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?</p> <p>e) Les parties défenderesses ont-elles fourni aux MEMBRES toutes les indications nécessaires afin de les protéger contre les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?</p> <p>f) En passant sous silence les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les MEMBRES, les parties défenderesses ont-elles commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la <i>Loi sur la protection du consommateur</i>?</p> <p>g) Les parties défenderesses ont-elles sciemment et volontairement, développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez les utilisateurs ?</p> <p>h) Les parties défenderesses, de par leur stratégie marketing et publicitaire, ont-elles tentés de banaliser et/ou de nier les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?</p> <p>i) Les parties défenderesses ont-elles porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité des MEMBRES selon la Charte des</p>	<p>a) Les parties défenderesses ont-elles développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux et nocif pour la santé des MEMBRES?</p> <p>b) Les parties défenderesses avaient-elles connaissance ou étaient-elles présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les MEMBRES?</p> <p>c) Les parties défenderesses ont-elles omis et/ou négligé de divulguer aux MEMBRES les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?</p> <p>d) Les MEMBRES connaissaient-ils ou étaient-ils en mesure connaître les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?</p> <p>e) Les parties défenderesses ont-elles fourni aux MEMBRES toutes les indications nécessaires afin de les protéger contre les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?</p> <p>f) En passant sous silence les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les MEMBRES, les parties défenderesses ont-elles commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la <i>Loi sur la protection du consommateur</i>?</p> <p>g) Les parties défenderesses ont-elles sciemment et volontairement, développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux qui a été conçu pour créer une dépendance chez les utilisateurs ?</p> <p>h) Les parties défenderesses, de par leur stratégie marketing et publicitaire, ont-elles tentés de banaliser et/ou de nier les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?</p> <p>i) Les parties défenderesses ont-elles porté atteinte aux droits à la vie, à la sécurité et à l'intégrité des MEMBRES selon la Charte des</p>
--	--

<p>droits et libertés de la personne;</p> <p>j) Dans l'affirmative, cette atteinte est-elle illicite et intentionnelle?</p> <p>k) La responsabilité des parties défenderesses à l'égard des parties demanderesses et des MEMBRES est-elle conjointe et solidaire?;</p> <p>l) Les parties défenderesses ont-elles fait de la publicité à but commercial destinée à des personnes âgées de moins de 13 ans?</p> <p>m) Dans l'affirmative, les parties défenderesses ont-elles commis une pratique interdite au sens de l'article 215 de la Loi sur la protection du consommateur?</p>	<p>droits et libertés de la personne;</p> <p>j) Dans l'affirmative, cette atteinte est-elle illicite et intentionnelle?</p> <p>k) La responsabilité des parties défenderesses à l'égard des parties demanderesses et des MEMBRES est-elle conjointe et solidaire?;</p> <p><u>l) (...) Les parties défenderesses, vu la disproportion considérable entre les prestations respectives des parties, ont-elles exploité les MEMBRES du GROUPE 2, tel que le stipule l'article 8 de la Loi sur la protection du consommateur?</u></p> <p><u>m) (...) Dans l'affirmative, quel est le recours approprié en vertu de l'article 272 de la Loi sur la protection du consommateur?</u></p> <p><u>n) Le consentement des MEMBRES du GROUPE 2 a-t-il été vicié par la lésion ?</u></p> <p><u>o) Dans l'affirmative, quel est le recours approprié au sens des articles 1407 et 1408 du Code civil du Québec?</u></p>
<p>IDENTIFIER comme suit les conclusions recherchées qui s'y rattachent:</p> <p>a) ACCUEILLIR la demande introductive d'instance des parties demanderesses;</p> <p>b) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demanderesses des dommages et intérêts à être évalués par le Tribunal avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;</p> <p>c) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demanderesses des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;</p> <p>d) DÉCLARER la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par l'enfant LN et ORDONNER la restitution à la partie</p>	<p>IDENTIFIER comme suit les conclusions recherchées qui s'y rattachent:</p> <p>[...]</p> <p>a) ACCUEILLIR la demande introductive d'instance des parties demanderesses;</p> <p>b) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demanderesses des dommages et intérêts à être évalués par le Tribunal avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;</p> <p>c) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux parties demanderesses des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;</p> <p>d) DÉCLARER la nullité de tous les achats</p>

<p>demanderesse FN de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;</p> <p>e) CONDAMNER (...) <u>la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L.</u> à payer à la partie demanderesse FN une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés (...) <u>à la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L.</u> dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués par l'enfant LN, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;</p> <p>f) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à la partie demanderesse FN des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;</p> <p>g) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages et intérêts à être évalués par le Tribunal, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;</p> <p>h) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;</p> <p>i) DÉCLARER la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du SOUS-GROUPE et ORDONNER la restitution de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;</p> <p>j) CONDAMNER (...) <u>la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L.</u> à payer aux MEMBRES du SOUS-GROUPE une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés (...) <u>à la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L.</u> dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du</p>	<p>intégrés de VBUCKS effectués par (...) <u>les enfants des parties demanderesses alors qu'ils étaient âgés de moins de 18 ans</u> et ORDONNER la restitution (...) <u>aux parties demanderesses</u> de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;</p> <p>e) CONDAMNER (...) la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. à payer (...) <u>aux parties demanderesses</u> une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés (...) à la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués par (...) <u>par leurs enfants alors qu'ils étaient âgés de moins de 18 ans</u>, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;</p> <p>f) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer (...) <u>aux parties demanderesses</u> des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;</p> <p>g) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages et intérêts à être évalués par le Tribunal, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;</p> <p>h) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer à chacun des MEMBRES des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;</p> <p>i) DÉCLARER la nullité de tous les achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du (...) <u>GROUPE 2</u> et ORDONNER la restitution de l'ensemble des prestations versées dans le cadre desdits achats;</p> <p>j) CONDAMNER (...) la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. à payer</p>
---	---

<p>SOUS-GROUPE, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;</p> <p>k) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux MEMBRES du SOUS-GROUPE des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;</p> <p>l) ORDONNER que les dommages précités fassent l'objet d'indemnisations collectives, selon les prescriptions des articles 595 à 598 du Code de procédure civile sauf pour les sommes qui découlent de la restitution des prestations aux MEMBRES du SOUS GROUPE qui fera l'objet d'une indemnisation individuelle;</p> <p>m) CONDAMNER les parties défenderesses à tout autre remède approprié jugé juste et raisonnable</p>	<p>aux MEMBRES du (...) GROUPE 2 une somme équivalente à l'ensemble des prestations versés (...) à la partie défenderesse Epic Games International S.À.R.L. dans le cadre des achats intégrés de VBUCKS effectués par des MEMBRES du (...) GROUPE 2, avec intérêt depuis la date de signification de la présente demande ainsi que l'indemnité additionnelle prévue par l'article 1619 C.c.Q.;</p> <p>k) CONDAMNER les parties défenderesses conjointement et solidairement à payer aux MEMBRES du (...) GROUPE 2 des dommages punitif et exemplaires à être évalué par le Tribunal;</p> <p>l) ORDONNER que les dommages précités fassent l'objet d'indemnisations collectives, selon les prescriptions des articles 595 à 598 du Code de procédure civile sauf pour les sommes qui découlent de la restitution des prestations aux MEMBRES du (...) GROUPE 2 qui fera l'objet d'une indemnisation individuelle;</p> <p>m) CONDAMNER les parties défenderesses à tout autre remède approprié jugé juste et raisonnable</p>
---	--

- xvi -

CANADA
PROVINCE DE QUÉBEC
DISTRICT DE MONTRÉAL

C O U R
S U P É R I E U R E
(Chambre des actions collectives)

No. 500-06-001024-195

F.N., en sa qualité de tuteur de l'enfant
L.N.

et

J.Z. en sa qualité de tuteur de l'enfant
JO.Z

et

M.D., en sa qualité de tuteur de l'enfant
R.G.

Demandeurs

-c.-

EPIC GAMES CANADA ULC

et

EPIC GAMES, INC.

et

EPIC GAMES INTERNATIONAL S.A.R.L.

Défenderesses

CAHIER DE SOURCES DES DÉFENDRESSES

Au soutien de l'avis d'opposition au dépôt de la Demande re-modifiée pour autorisation d'exercer une action collective et pour se voir attribuer le statut de représentants datée du 22 juillet 2022

- Onglet 1 : *Groupe François Poirier inc. c. Bibeau*, 2017 QCCA 1053
- Onglet 2 : *Hazan c. Micron Technology Inc.*, 2021 QCCS 847
- Onglet 3 : *Raymond Chabot Administrateur provisoire inc. c. Ventilation RS Air inc.*, 2017 QCCA 1107
- Onglet 4 : *Rocois Construction Inc. c. Québec Ready Mix Inc.*, [1990] 2 RCS 440
- Onglet 5 : A. *Haroch c. Toronto Dominion Bank*, 2019 QCCS 5649
B. *Haroch c. Toronto-Dominion Bank*, 2021 QCCA 1504
- Onglet 6 : A. *Charbonneau c. Location Claireview*, 2019 QCCS 4196;
B. *Charbonneau c. Location Claireview*, 2019 QCCA 2056
- Onglet 7 : *Union des consommateurs c. Corporation financière Household inc. (HFC)*, 2006 QCCS 5005
- Onglet 8 : *A.B. c. Leblanc*, 2019 QCCA 811
- Onglet 9 : *George c. Québec (Procureur général)*, 2006 QCCA 1204
- Onglet 10 : *Durand c. Attorney General of Quebec*, 2018 QCCS 2817
- Onglet 11 : A. *Tremblay c. Centre Hi-Fi Chicoutimi*, 2018 QCCS 1572;
B. *Tremblay c. Centre Hi-Fi Chicoutimi*, 2018 QCCA 1237

Montréal, le 19 août 2022

Davies Ward Phillips & Vineberg

DAVIES WARD PHILLIPS & VINEBERG S.E.N.C.R.L., s.r.l.
Avocats de Epic Games Canada ULC, Epic Games Inc. et Epic Games International S.A.R.L.

No. 500-06-001024-195

C O U R S U P É R I E U R E

Action collective

District de Montréal

F.N., en sa qualité de tuteur de l'enfant **L.N.**

-et-

J.Z., en sa qualité de tuteur de l'enfant **JO.Z.**

-et-

M.D., en sa qualité de tuteur de l'enfant

Demandeurs

C.

EPIC GAMES CANADA ULC

-et-

EPIC GAMES INC

-et-

EPIC GAMES INTERNATIONAL S.À.R.L.

Défenderesses

REPRÉSENTATIONS ÉCRITES DES DÉFENDERESSES EPIC GAMES, INC., EPIC GAMES INTERNATIONAL S.A.R.L. ET EPIC GAMES CANADA ULC

Au soutien de l'avis d'opposition au dépôt de la Demande re-modifiée pour autorisation d'exercer une action collective et pour se voir attribuer le statut de représentants datée du 22 juillet 2022

ORIGINAL

Avocats des défenderesses
Me Nicholas Rodrigo, Me Faiz Lalani, Me Amélie
Lehouillier

1501 McGill College Avenue, 26e étage
Montréal, QC H3A 3N9

Tel. 514.841.6548/6408/6479

Fax 514.841.6479

nrodrigo@dwpv.com

flalani@dwpv.com

alehouillier@dwpv.com

N/D : 270296

SCHEDULE 11

The New York Times

STUCK ON THE WEB

The Symptoms of Internet Addiction

By **Pam Belluck**

Dec. 1, 1996

See the article in its original context from
December 1, 1996, Section 4, Page 5 [Buy Reprints](#)

New York Times subscribers* enjoy full access to
TimesMachine—view over 150 years of New
York Times journalism, as it originally appeared.

SUBSCRIBE

*Does not include Crossword-only or
Cooking-only subscribers.

About the Archive

This is a digitized version of an article from The Times's print archive, before the start of online publication in 1996. To preserve these articles as they originally appeared, The Times does not alter, edit or update them.

Occasionally the digitization process introduces transcription errors or other problems. Please send reports of such problems to archive_feedback@nytimes.com.

NOT long ago, in a drug and alcohol rehabilitation center in Texas, a 17-year-old boy was weathering withdrawal at its worst. His body shuddered with convulsions. He hurled tables and chairs around the hospital.

Had he been hooked on heroin? Cocaine? Jim Beam? Joe Camel?

No, his psychologist said. The teen-ager had withdrawn cold turkey from the Internet.

A woman in the Pacific Northwest whose husband divorced her because she spent too much time in cyberspace continued to worship the World Wide Web so fervently that she forgot to take her children to the doctor, buy heating oil or get the kids enough food. Her ex-husband sued for custody of the children.

But he needed someone to vouch for her ailment. "I had to write a letter to the judge," said Dr. Jonathan Kandell, a psychologist. "The judge did not believe there was such a thing as Internet addiction."

Is there? A smattering of psychologists and therapists say Internet addiction is as real as compulsive gambling, drug abuse and binge eating.

In Boston, McLean Hospital, a psychiatric hospital affiliated with Harvard, opened a computer addiction clinic in August.

**Unlock more free articles.
Create an account or log in**

At the University of Maryland, Dr. Kandell, the assistant director of the counseling center, hung out a shingle for an Internet addiction support group after he watched a few Net-ensnared students nearly flunk out.

And this summer, for the first time, the American Psychological Association conference featured an academic survey about on-line addiction. The author, Kimberly S. Young, an assistant professor of psychology at the University of Pittsburgh in Bradford, Pa., asked 496 heavy Internet users the kinds of questions normally asked of substance abusers. She said 396 of them qualified as addicts.

'It's Just a Computer'

"It's a silent addiction that sort of creeps into your home," said Dr. Young, who counseled the 17-year-old boy who wound up in the Texas rehabilitation center. "It's just a computer and it seems so harmless."

Perverse though it may sound, a great number of the support groups for the Internet-addicted are -- you guessed it -- on line.

There is a Netaholics Anonymous web page, a Webaholics web page, and Interneters Anonymous, an on-line 12-step group, complete with a serenity prayer: "Grant me the serenity to know when to log off."

There is the Internet Addiction Survey. And there is the Internet Addiction Support Group, where Internet Addiction Disorder is almost a verbatim page out of the psychiatrists' bible, "The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders."

How can you tell if you have a "maladaptive pattern of Internet use?" Did you happen to notice "a need for markedly increased amounts of time on Internet to achieve satisfaction"? And when you're not on line, do you exhibit "psychomotor agitation" (the cybershakes), "fantasies or dreams about Internet," or "voluntary or involuntary typing movements of the fingers"?

A joke? Well, Dr. Ivan Goldberg, a professor of psychiatry at Columbia University, did have his tongue planted firmly in his cheek when he started the support group over a year ago. But the response he got was decidedly straight-faced.

Tyler Johnson, 17, a high school senior in Abbotsford, British Columbia, modemed into the Internet Addiction Support Group the other day. He spends more than six hours a day on line and more than an hour reading his E-mail. He dropped off the high school's champion drag racing team and now, every day after school and then after dinner until as late as 3 or 4 o'clock in the morning, he clicks into Multi-User Dungeons, a game where he can take on different personas.

He is so engrossed by how engrossed he is in the Internet that he has chosen for the subject of his French class debate, "L'Addiction de l'Internet."

The irony of on-line groups for the on-line-addicted is not lost on psychologists, who say that chat rooms for the computer-compulsive should be built of bricks and mortar, not fiber-optic cables. Otherwise, it's like "having an Alcoholics Anonymous meeting in a bar," said Dr. Maressa Hecht Orzack, a psychologist who runs the McLean Hospital clinic.

But for now, counseling centers aren't exactly being flooded with trembling, strung out cyber junkies air-typing in their sleep. And it could be because the Internet addicts can't tear themselves away from their machines.

Dr. Orzack says her clinic gets about two visits a week, mostly from relatives and friends worried about a loved one who is logging on too much.

Dr. Kandell has been trying for a year to get enough people for his support group. And he said similar support groups floundered for lack of people at Marquette University and the University of Texas at Austin.

But give it time.

"When pathological gambling first started, no one was taking it seriously," said Dr. Young, who would like on-line addiction to become an officially recognized disorder, in part so addicts can get insurance to pay for therapy. Dr. Young said that if alcoholism is any guide to Netaholism, between 2 percent and 5 percent of the estimated 20 million Americans who go on line might be addicted.

Dr. Kandell thinks many addicts aren't yet seeking help because they are still in denial. "I think we're about a year away from having people recognize it's really a problem. It's out there. There's no question."

A version of this article appears in print on Dec. 1, 1996, Section 4, Page 5 of the National edition with the headline: The Symptoms of Internet Addiction

SCHEDULE 12



Trouble du jeu vidéo

Questions-réponses
Janvier 2018

Définition du trouble du jeu vidéo

Le trouble du jeu vidéo est défini dans le projet de 11^e révision de la Classification internationale des maladies (CIM-11) comme un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des jeux numériques, qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes, et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables.

Pour que ce trouble soit diagnostiqué en tant que tel, le comportement doit être d'une sévérité suffisante pour entraîner une altération non négligeable des activités personnelles, familiales, sociales, éducatives, professionnelles ou d'autres domaines importants du fonctionnement, et en principe, se manifester clairement sur une période d'au moins 12 mois.

Qu'est-ce que la Classification internationale des maladies?

La Classification internationale des maladies (CIM) sert de cadre à la définition des statistiques et des tendances mondiales en matière de santé, et constitue la norme internationale de notification des maladies et des problèmes sanitaires. Elle est utilisée par les médecins du monde entier pour diagnostiquer des affections, et par les chercheurs pour classer des maladies par catégories.

L'inclusion d'un trouble dans la CIM est une considération dont les pays tiennent compte lorsqu'ils planifient leurs stratégies de santé publique et surveillent les tendances relatives aux troubles.

L'OMS s'emploie actuellement à mettre à jour la CIM. La 11^e révision de la Classification internationale des maladies (CIM-11) devrait être publiée à la mi-2018.

Pourquoi le trouble du jeu vidéo a-t-il été inclus dans la CIM-11?

La décision relative à l'inclusion du trouble du jeu vidéo dans la CIM-11 a été sous-tendue par les analyses des données factuelles disponibles et procède d'un consensus d'experts dans des disciplines différentes, issus

de régions géographiques diverses, qui ont participé aux consultations techniques tenues par l'OMS dans le cadre de l'élaboration de la CIM-11.

L'inclusion du trouble du jeu vidéo dans la CIM-11 fait suite à l'élaboration de programmes de traitement destinés à des patients souffrant d'affections présentant des caractéristiques identiques à celles du trouble du jeu vidéo, observées dans de nombreuses parties du monde, ce qui amènera les professionnels de la santé à porter une attention accrue sur les risques de développement de ce trouble et, partant, sur les mesures à prendre en matière de prévention et de traitement.

Tout joueur de jeux vidéo est-il susceptible de présenter ultérieurement un trouble associé à ce type de jeu?

Des études montrent que le trouble du jeu vidéo ne touche qu'une petite partie des personnes qui utilisent des jeux numériques ou des jeux vidéo. Néanmoins, tout joueur doit être attentif au temps passé sur les jeux, en particulier si ses activités quotidiennes en pâtissent, ainsi qu'à tout changement physique ou psychologique, sur le plan social et celui de sa santé, qui pourrait être attribué à un comportement de jeu.

Liens connexes

[Ressources sur la santé mentale](#)



[Questions-réponses](#)

[Demander à l'expert](#)

À propos	▼
Liens rapides	▼
Régions de l'OMS	▼

© 2019 OMS

SCHEDULE 13

ICD-11: Frequently Asked Questions

ICD-11 FAQ

These frequently asked questions accompany CIHI's **Introduction to ICD-11 webinar series** and address some of the most common questions about the International Classification of Diseases 11th Revision (ICD-11). They answer general questions about ICD-11 as well as questions about its functionality and features.

About ICD-11

What is ICD-11?

ICD-11 is the 11th revision of the International Classification of Diseases (ICD). ICD is a tool for recording, reporting on and grouping conditions and factors that influence health. It contains categories for diseases, health-related conditions and external causes of illness or death.¹

Why was ICD-11 created?

The decision to revise the ICD for the 21st century was made in 2000 at the World Health Assembly. ICD-11 is designed to be used in electronic health information systems and will better reflect progress in health sciences and medical practice. ICD-11 incorporates new diagnoses and conditions and will provide enhanced coding possibilities due to the way that codes can be grouped to give precise details.

The World Health Organization's ICD-11 revision goals included the following:

- To revise the ICD classification to completely and accurately reflect critical advances in science and medicine. ICD-11 will serve multiple purposes, including use for mortality and morbidity statistics, and clinical use in primary care, specialty care and research.
- To serve as an international standard in multiple languages and multiple settings to allow for comparable data.
- To integrate the classification with electronic health applications and information systems, such as standards and terminologies, and with other classifications. ICD-11 is fully electronic, making it easier to implement and use. This will result in fewer mistakes and will allow for more detailed clinical recording. The tool will be more accessible, especially to those who have limited resources.

Is ICD-11 available now?

The World Health Organization (WHO) released ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics on June 18, 2018. WHO is referring to this release as the ICD-11 implementation version. The purpose of the implementation version is to give countries and stakeholders a preview of the code structure and new content of ICD-11 to support them as they prepare for implementation.

The [implementation version \(https://icd.who.int/browse11/l-m/en\)](https://icd.who.int/browse11/l-m/en) is available to the public online using Google Chrome or Microsoft Edge.

When will countries be able to adopt ICD-11 and transition to it?

On May 25, 2019, member states at the 72nd session of the World Health Assembly agreed to adopt ICD-11, to come into effect on January 1, 2022. Each member state will make its own decision about adoption and the timing of implementation.

It is important to note that no decision has been made regarding when ICD-11 will be implemented in Canada. CIHI is assessing the clinical, business and statistical implications of implementing the new version for morbidity statistics in Canada. The decision to adopt ICD-11 will not reside with CIHI. Provincial and territorial governments will decide whether and when to adopt and implement it.

What settings can ICD-11 support?

ICD-11 contains updated scientific content and was built to function in electronic environments. It has been designed to address the needs of a broad range of settings, such as morbidity, mortality, epidemiology, case mix, research, functioning and disability, and quality and safety. The World Health Organization has also worked with the World Organization of Family Doctors to fill gaps related to primary care and family medicine with ICD-11.

What resources accompany ICD-11?

There are a number of resources available for ICD-11.

World Health Organization (WHO) (available in English only):

[ICD-11 home page \(https://icd.who.int/en/\)](https://icd.who.int/en/)

[Classifications home page \(https://www.who.int/classifications/icd/en/\)](https://www.who.int/classifications/icd/en/)

[WHO: The International Classification of Diseases \(https://youtu.be/tZFcoYfnwiM\)](https://youtu.be/tZFcoYfnwiM) (YouTube video)

[WHO: Revision of ICD-11 – Questions and Answers \(https://youtu.be/_pE_Mai4A9U\)](https://youtu.be/_pE_Mai4A9U) (YouTube video)

[ICD-11 Reference Guide \(https://icd.who.int/icd11refguide/en/index.html\)](https://icd.who.int/icd11refguide/en/index.html)

[ICD-11 Coding Tool \(https://icd.who.int/ct11/icd11_mms/en/release\)](https://icd.who.int/ct11/icd11_mms/en/release)

CIHI

CIHI created a high-level 3-part webinar series titled An Introduction to ICD-11. This series introduces ICD-11, including live demonstrations on how to use the classification. Recorded sessions of the webinar series and general ICD-11 information are available on the [Codes and Classifications web page \(/en/submit-data-and-view-standards/codes-and-classifications/icd-11\)](https://en.submit-data-and-view-standards/codes-and-classifications/icd-11).

ICD-11 features

What is the ICD-11 foundation component?

The foundation component is a multidimensional collection of all ICD entities (diseases, disorders, injuries, external causes, signs and symptoms). It is a database from which concepts can be drawn into specific classifications (e.g., mortality, morbidity, primary care, research, functioning and disability, quality and safety) or country-specific modifications.

The foundation component also includes information on where and how a certain entity is represented in a tabular list, whether it becomes a grouping or a category with a stem code, or whether it is mentioned as an inclusion term in a particular category.

What is the difference between the ICD-11 Browser and the ICD-11 Coding Tool?

The ICD-11 Browser is an application that you can use to search the tabular list of ICD-11 Mortality and Morbidity Statistics, whereas the Coding Tool is an electronic index.

There are currently 2 different ICD-11 browsers available: the implementation package (blue browser) and the proposal platform (orange browser).

- Countries can use the implementation package as they investigate and prepare for possible ICD-11 implementation.
- The World Health Organization uses the proposal platform to update the classification. Approved updates to ICD-11 can be viewed in the proposal platform between releases. Countries should not use this content to investigate or prepare for implementation.

The ICD-11 Coding Tool is an electronic index that functions like a web-based search engine to find matches to your search term. With ICD-10-CA, you search the Folio application for conditions using lead terms and secondary terms. This is no longer required in ICD-11. You can search the Coding Tool by typing in a diagnostic statement as documented.

Can I copy a code from ICD-11?

Copying a code using the ICD-11 Coding Tool or the ICD-11 Integrated Browser is simple.

ICD-11 Coding Tool: There are 2 ways to copy a code to the clipboard after searching the Coding Tool:

1. Using your mouse, click the code or the code title.
2. Using your mouse, highlight the code and press **Enter**.

You can see the copied code in the Coding Tool view above the heading “Destination Entities.”

ICD-11 Integrated Browser: There are 2 ways to copy a code to the clipboard when reviewing details of a diagnostic concept in the ICD-11 Integrated Browser:

1. Using your mouse, click the **select** icon located in the top-right corner of the page.
2. Using your mouse, highlight the code to be copied and press **Ctrl + C**.

Can I search for an ICD-11 code in the ICD-11 Coding Tool?

The ICD-11 Coding Tool does not support a code search. You must enter a diagnostic statement in the search box.

Resources

World Health Organization. [Classifications \(https://www.who.int/classifications/en/\)](https://www.who.int/classifications/en/). Accessed January 8, 2020.

World Health Organization. [ICD-11 Coding Tool Help \(https://icd.who.int/ct11/Help?state=Release&lang=en\)](https://icd.who.int/ct11/Help?state=Release&lang=en). Accessed January 7, 2020.

World Health Organization. [ICD-11 – International Classification of Diseases 11th Revision \(https://icd.who.int/en\)](https://icd.who.int/en). Accessed January 8, 2020.

World Health Organization. [ICD-11 – Implementation or Transition Guide \(https://icd.who.int/docs/ICD-11 Implementation or Transition Guide_v105.pdf\)](https://icd.who.int/docs/ICD-11%20Implementation%20or%20Transition%20Guide_v105.pdf). 2019.

World Health Organization. [ICD-11 Reference Guide \(https://icd.who.int/icd11refguide/en/index.html\)](https://icd.who.int/icd11refguide/en/index.html). No date.

World Health Organization. [World Health Assembly update, 25 May 2019 \(https://www.who.int/news-room/detail/25-05-2019-world-health-assembly-update\)](https://www.who.int/news-room/detail/25-05-2019-world-health-assembly-update) [media release]. May 25, 2019.

1. World Health Organization. [ICD-11 Reference Guide \(https://icd.who.int/icd11refguide/en/index.html\)](https://icd.who.int/icd11refguide/en/index.html). No date.

COURT OF APPEAL

(Montréal)

No. S.C.: 500-06-001024-195

C.A.:

**EPIC GAMES CANADA ULC
EPIC GAMES INC.
EPIC GAMES INTERNATIONAL S.A.R.L.**

APPLICANTS

(Defendants)

v.

F.N., as tutor of the minor child **L.N.**

J.Z., as tutor of the minor child **JO.Z.**

M.D., as tutor of the minor child **R.G.**

RESPONDENTS

(Applicants)

**APPLICATION FOR LEAVE TO APPEAL
A JUDGMENT AUTHORIZING
A CLASS ACTION**

(Articles 31, 32, 357 and 578 C.C.P.)

Applicants

Dated January 12, 2023

COPY

Davies Ward Phillips & Vineberg LLP

(M^e Nick Rodrigo)

(M^e Faiz Lalani)

(M^e Amélie Lehouillier)

26th Floor

1501 McGill College Avenue

Montréal, Québec

H3A 3N9

Tel.: 514 841-6400

Fax: 514 841-6499

nrodrigo@dwpv.com

flalani@dwpv.com

alehouillier@dwpv.com

Lawyers for the Applicants
