

CANADA
PROVINCE DE QUÉBEC
DISTRICT DE MONTRÉAL

COUR SUPÉRIEURE
(Chambre des actions collectives)

No. : 500-06-001024-195

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 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 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 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.

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 volontaire 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-REMUDIÉE 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 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*;
- 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 partie 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 cache-cache 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 GROUPE

- 180) Les **GROUPE** pour le compte duquel les parties demanderesses entendent agir (...) **sont** décrits aux 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 demanderesses 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 demanderesses 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 PARAÎSSENT 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 demanderesse entendent représenter honnêtement et loyalement les intérêts des MEMBRES;
- h) Les parties demanderesse 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 demanderesse ont clairement démontré l'existence d'un lien de droit et ainsi que l'intérêt requis à l'égard des parties défenderesse;

205) Les parties demanderesse 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

- 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 défenderesse 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 demanderesse sont les suivantes:
 - a) **ACCUEILLIR** la demande introductive d'instance des parties demanderesse;
 - b) **CONDAMNER** les parties défenderesse 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 défenderesse conjointement et solidairement à payer aux parties demanderesse 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 demanderes

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-O4ZZN-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-REMODIFIÉE 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 Tavernier-Labrie
jpc@calex.legal
aec@calex.legal
gb@calex.legal
btl@calex.legal