

COUR SUPÉRIEURE

CANADA
PROVINCE DE QUÉBEC
DISTRICT DE MONTRÉAL

N° : 500-06-000822-169

DATE : 14 février 2025

SOUS LA PRÉSIDENTE DE : L'HONORABLE SILVANA CONTE, J.C.S.

OPTION CONSOMMATEURS

Demanderesse

et

DENIS DAGENAI

Personne Désignée

c.

SOCIÉTÉ DES LOTERIES DU QUÉBEC (LOTO-QUÉBEC)

Défenderesse

JUGEMENT

APERÇU

[1] La présente action collective a été autorisée de consentement par jugement le 26 septembre 2017, rectifié le 1^{er} décembre 2017 (Jugement d'autorisation), et ce, pour le compte des membres du groupe décrit comme suit :

Toutes les personnes qui ont conclu un contrat de jeu à titre onéreux avec la défenderesse pour jouer à la version en ligne du jeu Big Money Slingo avec générateur de numéros depuis le 30 mai 2016.

JC0BR4

[2] La demanderesse soutient que les représentations et omissions de la défenderesse en lien avec la mise en marché du jeu Big Money Slingo donnent

l'impression aux joueurs que le hasard intervient pendant tout le déroulement du jeu, ce qui n'est pas le cas.

[3] Elle soutient que ces fausses représentations contreviennent aux articles 219 et 228 de la *Loi sur la protection du consommateur* (L.p.c.)¹ et aux articles 2 et 9 du *Règlement sur les jeux sur télématique* (Règlement)².

[4] Plus précisément, les pratiques interdites reprochées à la défenderesse sont les suivantes :

- 4.1. De suggérer par son nom ou son logo, ses règles du jeu ainsi que le jeu lui-même, que le hasard intervenant pendant tout le déroulement du jeu;
- 4.2. D'omettre de divulguer le fait que le jeu Big Money Slingo est un jeu dont l'issue est prédéterminée dès la mise (en fonction de la carte reçue), omettant ainsi la communication d'un fait important; et
- 4.3. d'omettre de divulguer le mode d'attribution des lots pour le jeu Big Money Slingo, *en violation du Règlement sur les jeux sur télématique*.

[5] En conséquence, elle demande le remboursement de la somme des mises effectuées pour le jeu, moins les lots payés en argent, ainsi que des dommages punitifs de 300 000 \$.

[6] La défenderesse soutient que les représentations qui se retrouvent sur le site de Loto-Québec sont exactes et qu'il n'y a aucune fausse représentation; que le moment spécifique lors duquel le hasard intervient n'est pas un fait important ni une contravention du *Règlement sur les jeux sur télématique*.

[7] Le Tribunal rejette l'action collective.

[8] Le Tribunal conclut que pour le consommateur crédule et inexpérimenté, l'impression générale qui se dégage des représentations est conforme à la réalité, soit que le jeu Big Money Slingo est un jeu de hasard dont les chances de gagner et le mode d'attribution des lots sont ceux prévus sur le site internet d'Espacejeux et dans les Règles de jeu.

[9] Plus précisément, le nom du jeu ainsi que l'utilisation de l'expression « générateur de numéro » ne donnent pas l'impression générale que les numéros sont générés au hasard pendant tout le déroulement du jeu. De plus, le moment précis où le hasard intervient dans le jeu n'est pas un fait important ou déterminant qui doit être divulgué et il n'y a pas de contravention du Règlement.

¹ *Loi sur la protection du consommateur*, RLRQ c P-40.1.

² *Règlement sur les jeux sur télématique*, RLRQ, S-13.1A, r.5.

FAITS

Loto-Québec

[10] Loto-Québec est une compagnie à fonds social constituée en 1969 en vertu de la *Loi sur la Société des loteries du Québec*³. Elle a pour fonctions de conduire et d'administrer des systèmes de loterie, ainsi que d'exercer les commerces qui contribuent à l'exploitation d'un casino d'État.

[11] Vers 2015, l'offre en ligne de Loto-Québec est limitée. Loto-Québec identifie les principaux concepteurs de jeux sur une base locale et internationale et elle fait l'acquisition d'un portefeuille de jeux de hasard en ligne auprès d'Instant Win Gaming (IWG) lequel inclut le jeu le Big Money Slingo.

[12] Le ou vers le 30 mai 2016, Loto-Québec introduit le jeu Big Money Slingo sur son site Espacejeu.com annonçant que le jeu réunis deux jeux favoris slot machine (machine à sous) et « bingo ».

[13] Dans le jeu Big Money Slingo, le participant place sa mise en sélectionnant un lieu chanceux correspondant à une mise de 3 \$ ou de 5 \$, ceci déclenche un appel au générateur de nombre aléatoire (le GNA) afin de sélectionner le lot pour cette partie. Cette étape est immédiatement suivie par un second appel au GNA pour sélectionner l'animation pour le dévoilement du lot.

[14] L'animation de dévoilement du lot fait intervenir une carte comme celle utilisée au jeu de Bingo, peu importe la mise, avec 25 cases (5 lignes horizontales et 5 lignes verticales), chaque case contenant un numéro entre 1 et 75.

[15] Le participant est ensuite invité à cliquer sur « Départ » afin de recevoir jusqu'à 4 jokers frimés, chaque joker pouvant remplacer le numéro d'une case. En cliquant sur « Départ », le participant active un générateur de numéros, qui fait apparaître 5 numéros.

[16] Le participant est ensuite invité à cliquer sur « Lancez » à au moins 5 autres reprises pour, chaque fois, activer à nouveau le générateur de numéros qui déclenchent les chiffres de roulettes de la ligne machine à sous.

[17] Pour chaque mise, le participant peut obtenir jusqu'à trois lancers gratuits. Si au terme des lancers, il complète une ligne horizontale, diagonale ou verticale, il gagne le lot indiqué pour cette ligne.

[18] Les jeux en ligne sont accessibles aux participants ayant un compte d'utilisateur. Le participant doit être majeur et résident du Québec et il peut jouer en mode « démo » sans devoir miser une somme d'argent.

³ *Loi sur la Société des loteries du Québec*, RLRQ, c. S-13.1.

[19] Au moment de créer un compte, le participant doit prendre connaissance et accepter les conditions d'utilisation spécifiques de Loto-Québec⁴. Ces conditions d'utilisation comportent des hyperliens qui permettent aux utilisateurs d'aller consulter à leur gré divers documents, tels notamment:

- 19.1. Les conditions générales d'utilisation des sites Internet de Loto-Québec et de ses filiales,
- 19.2. La Politique de respect et de protection des renseignements personnels,
- 19.3. Le Règlement sur les jeux sur télématique, et
- 19.4. les règles de jeux émises par Loto-Québec.

[20] Depuis sa mise en ligne le 30 mai 2016, le jeu Big Money Slingo a attiré un total de 18 318 participants. Au cours de cette même période, ceux-ci ont misé un total de 1 987 945 \$, générant des revenus bruts de 310 504 \$ pour Loto-Québec⁵.

M. Denis Dagenais

[21] M. Dagenais est retraité depuis 14 ans. Il utilise une portion excédentaire de ses revenus sur des produits de loteries et, principalement, des machines à sous.

[22] Selon son profil, depuis plus de 9 années, M. Dagenais a placé un total de 337 206 \$ en mises, et a retiré 323 096 \$ en remises, pour une dépense totale de 14 110 \$, ou 1 567,78 \$ par année, ou 30,15 \$ par semaine⁶.

[23] En juin 2016, M. Dagenais attiré par une publicité d'un jeu qui combine machine à sous et bingo, il découvre le jeu Big Money Slingo.

[24] Il a joué à Big Money Slingo pendant 8 jours convaincus que, lorsqu'il cliquait sur Départ et Lancez, un générateur de numéros générait au hasard les numéros apparaissant dans la ligne machine à sous au bas de la carte bingo. Cependant, il a cessé de jouer lorsqu'il s'est rendu compte qu'une séquence antérieure semblait se reproduire.

[25] Après avoir validé son soupçon en prenant des notes et en les comparant à de nouvelles parties jouées en mode démo⁷, M. Dagenais a contacté Loto-Québec par téléphone afin de les informer qu'il y avait un problème dans la programmation du jeu.

[26] Le 17 juin 2016, Loto-Québec l'informe que « Le résultat de chaque partie des jeux et les produits que l'on retrouve sur Espacejeux.com est exclusivement basé sur le

⁴ Pièce D-11.

⁵ Pièce D-15.

⁶ Pièce D-6.

⁷ Pièce P-9.

hasard » et que « l'issue des jeux Expérience est prédéterminée, comme celle des billets à gratter »⁸.

[27] Le 10 novembre 2016, la demanderesse dépose une Demande d'autorisation pour une action collective.

[28] Le 26 septembre 2017, l'action collective a été autorisée de consentement et le jugement est rectifié le 1er décembre 2017.

[29] Le 23 octobre 2017, la demanderesse dépose une *Demande introductive d'instance*.

[30] Le 30 juin 2021, la demanderesse dépose une *Demande pour permission de modifier la demande introductive d'instance*. Les principales modifications recherchées visent l'ajout d'allégations relatives à la présence de « quasi-succès » dans le jeu Big Money Slingo.

[31] Le 29 novembre 2021, l'honorable juge Mainville accueille la *Demande pour permission de modifier la demande introductive instance* et autorise les modifications recherchées.

LES EXPERTISES

Loto-Québec

[32] L'expert en défense, M. Jean-François Plante, détient un PhD en statistique et est professeur titulaire à HEC Montréal⁹. Son rapport est daté du 22 août 2019 intitulé *Le jeu de hasard Big Money Slingo*¹⁰.

[33] M. Plante conclut que le jeu Big Money Slingo correspond à un jeu de hasard semblable au tirage d'une bille¹¹. Dans son analyse il décrit les trois étapes du déroulement du jeu:

33.1. **Décision de jouer** : Une partie est activée lorsque le joueur choisit sa mise et le lieu chanceux correspondant sur l'écran d'accueil du jeu, ou, s'il a déjà joué une partie, en cliquant sur « rejouer ». À ce moment, ni le joueur ni Loto-Québec ne connaît l'issue du jeu.

33.2. **Événement aléatoire** : Lorsque la partie a été activée, le générateur de nombre aléatoire (« **GNA** ») de l'ordinateur de Loto-Québec détermine l'issue du jeu, à savoir le lot attribué à la partie. Il s'agit de l'événement aléatoire du jeu, soit l'équivalent du tirage d'une « bille virtuelle », les 19

⁸ Pièce P-10.

⁹ Pièce D-20.

¹⁰ Pièce D-4- Rapport de M. Jean-François Plante intitulé « Le jeu Big Money Slingo » daté du 22 août 2019.

¹¹ Pièce D-4, p.4.

catégories de lot constituant l'équivalent de 19 couleurs de « billes virtuelles ». Une fois le tirage effectué, le résultat de la partie est déterminé, mais encore inconnu du joueur.

- 33.3. **Dévoilement du résultat** : Le résultat du jeu est dévoilé au moyen d'une animation qui conduit au lot déterminé aléatoirement, une forme de spectacle créé pour le plaisir du joueur. Cette animation est sélectionnée au moyen d'un second appel au GNA parmi les différentes animations possibles correspondant au lot attribué. Le nombre d'animations possibles varie selon le montant du lot, allant de 130 animations pour un lot de 0 \$ à 2 pour le gros lot.

[34] Selon M. Plante, il est incorrect de prétendre que l'issue du jeu est prédéterminée, puisqu'au moment de jouer, l'issue du jeu est inconnue. Le lot est sélectionné au hasard et une animation prédéterminée est utilisée pour dévoiler le résultat.

[35] Le rapport d'expertise de Jean-François Plante confirme également que le jeu Big Money Slingo respecte le taux de retour théorique annoncé et que les résultats simulés sont conformes aux chances de succès annoncées¹².

[36] Les conclusions de l'expert Plante ne sont pas contestées. La demanderesse admet que le jeu Big Money Slingo est un jeu de hasard qui respecte le taux de retour théorique énoncé par Loto-Québec dans les règles du jeu.

Option Consommateur

[37] L'expert de la demanderesse, M. Daniel Audet, est diplômé en mathématiques et enseigne au niveau collégial¹³. Son rapport est daté du mois de juin 2021, deux ans après celui de M. Plante.

[38] Son mandat porte essentiellement sur le nombre de quasi-succès dans les scénarios de dévoilement du jeu Big Money Slingo et n'est pas une contre-expertise.

[39] M Audet a créé une simulation du jeu Big Money Slingo où selon lui le hasard intervient à chaque étape du jeu. Il conclut que les scénarios de dévoilement intégrés au jeu Big Money Slingo fait en sorte que les joueurs se font présenter, une moyenne de 5.5 quasi-succès par partie, alors que le hasard en aurait généré 2.12 quasi-succès par partie en moyenne.

[40] Selon M. Audet le nombre de quasi-succès dans le jeu Big Money Slingo résulte d'un choix délibéré du concepteur du jeu afin de laisser indûment croire au joueur que le hasard le favorise, qu'il passe souvent près de gagner, ce qui l'induit à jouer de nouveau.

¹² *Ibid.*, Figures 1 à 3.

¹³ Pièce P-17.

[41] Le Tribunal ne retient pas cette expertise.

[42] M. Audet n'est pas un expert en logiciel ni de jeux de hasard et il ne fait aucune analyse du code source du jeu Big Money Slingo. Il admet que sa simulation n'a pas reproduit le jeu Big Money Slingo dans son ensemble et qu'il ne s'intéresse qu'à la troisième phase du jeu, le dévoilement.

[43] Son analyse est fondée sur un jeu qui n'est pas celui de Big Money Slingo mais un jeu qu'il a créé avec ses propres paramètres. À titre d'exemple, les hypothèses d'équiprobabilité utilisées par M. Audet dans la création de sa simulation sont incompatibles avec les spécifications du jeu Big Money Slingo. Selon ces hypothèses, les chances de gagner un lot de 3 \$ sont les mêmes que celles de gagner le gros lot. M. Plante écrit¹⁴ :

Avec ses hypothèses initiales, le jeu de monsieur Audet est beaucoup trop généreux. En effet, selon les résultats de cette simulation, un participant gagnerait en moyenne 128,76 \$ pour une mise de 3 \$, et 364,85 \$ pour une mise de 5 \$, octroyant des taux de retour de 4 292 % ou 7 297 % respectivement pour les deux mises. En constatant l'historique des gains qui paraît à la section 4 de mon rapport précédent, notamment à la Figure 1, il est possible de constater que le vrai jeu Big Money Slingo a offert un taux de retour d'environ 85% tel qu'énoncé dans les spécifications (voir pièce [D-1].

[44] M. Audet admet qu'il a appliqué une pondération à chacune des lignes du tableau afin de refléter les chances de gagner chacun des lots correspondants prévus dans les règles du jeu Big Money Slingo.

[45] M. Audet reconnaît en contre-interrogatoire qu'il a fait des choix de conception du jeu afin de simplifier l'exercice. Un autre exemple est le choix de comptabiliser les « quasi-succès » sur les cartes gagnantes. Dans l'image ci-bas, il comptabilise quatre quasi-succès sur une carte gagnante de 50 000 \$¹⁵.

¹⁴ Pièce D-7. Rapport de M. Jean-François Plante du 12 septembre 2022, p. 6.

¹⁵ Pièce P-16.



[46] Le Tribunal considère que les résultats de l'expertise ne sont pas fiables et peu utiles.

[47] De plus, même si le Tribunal avait retenu sa conclusion que le jeu Big Money Slingo présente une moyenne de 5.5 quasi-succès par partie, aucune preuve n'a été présentée en appuyant la thèse que la présentation des quasi-succès dans le jeu Big Money Slingo aurait induit un participant à rejouer. Dès lors, son opinion voulant que le concepteur du jeu IWG ait délibérément induit le joueur à jouer de nouveau est sans fondement factuel et dépasse son expertise en mathématiques.

ANALYSE

[48] Le Tribunal analysera les questions collectives suivantes autorisées par le Jugement d'autorisation:

A. REPRÉSENTATIONS FAUSSES OU TROMPEUSES (ART. 219 L.P.C.)

1) L'impression générale créée par les représentations de la défenderesse concernant le jeu Big Money Slingo avec générateur de numéros est-elle fausse ou trompeuse ?

2) Les représentations faites par la défenderesse suggèrent-elles que le mode d'attribution des lots se fait par le biais du hasard pendant tout le déroulement du jeu?

3) L'impression générale créée par ces représentations est-elle conforme à la réalité ?

B. PASSER SOUS SILENCE DES FAITS IMPORTANTS (ART. 228 L.P.C.)

4) La défenderesse a-t-elle passé sous silence un fait important en omettant d'informer les membres du groupe du mode d'attribution des lots au Big Money Slingo avec générateur de numéros ?

5) La défenderesse a-t-elle passé sous silence un fait important en omettant d'informer les membres du groupe que le Big Money Slingo est un jeu à issue prédéterminée dès la mise (en fonction de la carte reçue) ?

6) Si la réponse aux questions 4) ou 5) est positive, les membres du groupe bénéficient-ils de la présomption prévue à l'article 253 L.p.c.?

C. RÉDUCTION DE L'OBLIGATION ET DES DOMMAGES MATÉRIELS (ART. 272 L.P.C.)

6.1 Si la réponse à l'une ou l'autre des questions 1) à 5) est positive, les membres du groupe bénéficient-ils de la présomption irréfragable d'effet préjudiciable sur le consentement des membres, et ainsi d'un des remèdes prévus à l'article 272 L.p.c.?

7) Si la Cour détermine que la défenderesse a contrevenu aux articles 228 ou 219 de la L.p.c., les membres du groupe ont-ils droit au remboursement de la somme des mises effectuées pour le jeu, moins les lots payés en argent?

D. DOMMAGES EXEMPLAIRES (ART. 272 in fine L.P.C.)

8) Les membres du groupe ont-ils droit à des dommages-intérêts punitifs ?

A. REPRÉSENTATIONS FAUSSES OU TROMPEUSES

[49] Les articles 216, 218 et 219 L.p.c. se lisent ainsi :

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

218. Pour déterminer si une représentation constitue une pratique interdite, il faut tenir compte de l'impression générale qu'elle donne et, s'il y a lieu, du sens littéral des termes qui y sont employés.

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

[50] Dans l'arrêt phare en la matière *Richard c. Time Inc.*¹⁶, la Cour suprême énonce que par ces articles « le législateur poursuit un objectif évident en matière de pratiques de commerce : celui d'assurer la véracité des représentations précontractuelles afin

¹⁶ *Richard c. Time Inc.*, 2012 CSC 8 (CanLII), [2012] 1 RCS 265.

d'éviter que le consentement du consommateur soit vicié par une information déficiente, frauduleuse ou abusive »¹⁷.

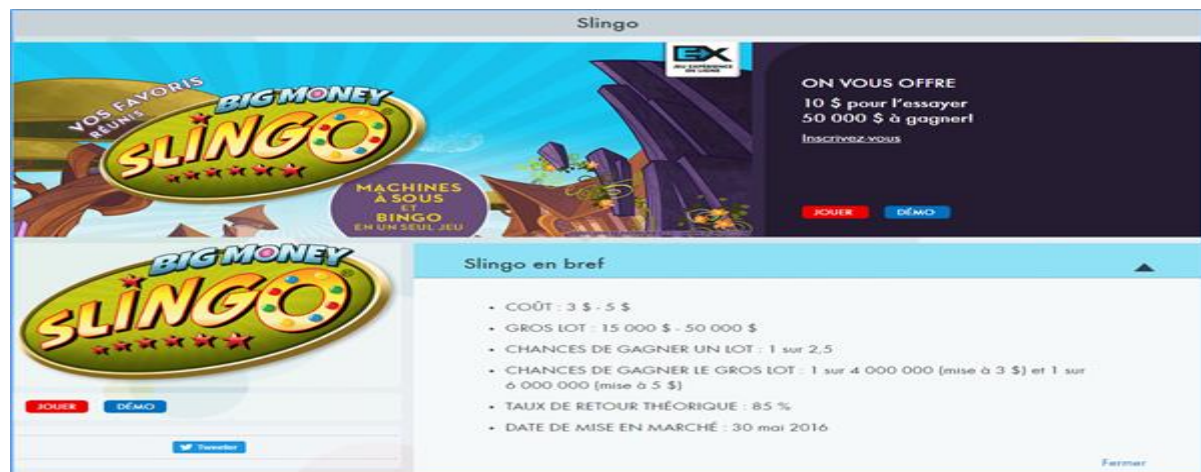
[51] L'évaluation du caractère faux ou trompeur d'une représentation afin d'établir si elle constitue une pratique interdite, se fait *in abstracto*¹⁸. Le Tribunal tient compte de l'impression générale qu'elle donne à un consommateur crédule et inexpérimenté en tenant compte, le cas échéant, du sens littéral des mots employés par le commerçant. Cette analyse se fait en deux étapes :

[78] [...] (1) décrire d'abord l'impression générale que la représentation est susceptible de donner chez le consommateur crédule et inexpérimenté; (2) déterminer ensuite si cette impression générale est conforme à la réalité. Dans la mesure où la réponse à cette dernière question est négative, le commerçant aura commis une pratique interdite.

[52] Quelle est l'impression générale en l'instance?

[53] La demanderesse fait référence à plusieurs éléments qui, selon elle, sont susceptibles de donner au consommateur crédule et inexpérimenté l'impression générale que le hasard intervient à chaque étape du déroulement du jeu Big Money Slingo alors que le hasard intervient uniquement au moment de la mise.

[54] D'abord, la demanderesse réfère au nom du jeu Big Money Slingo, lequel est une contraction de deux jeux de pur hasard (machines à sous (slot machine) et bingo)¹⁹. La publicité de Loto-Québec sur le jeu²⁰ informe le consommateur « Vos favoris réunis - Big Money Slingo - Machines à sous et Bingo, en un seul jeu »²¹ :



¹⁷ Ibid., par 114.

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Admissions communes des parties en date du 21 octobre 2019, par. 6.

²⁰ Pièce P-4.

²¹ Pièce P-3.

[55] Le Tribunal considère que l'impression générale que le nom du jeu donne à un consommateur crédule et inexpérimenté ainsi que la publicité se limite au fait que le jeu combine les éléments de ces deux jeux de hasard, ce qui est conforme à la réalité.

[56] Dans le jeu, le participant voit apparaître sur l'écran une carte de bingo, en dessous de laquelle il y a une ligne de machine à sous à 5 rouleaux, attachés à un réservoir de 6 lancers. Lorsqu'il clique sur « Lancez! » cela déclenche les chiffres de roulettes de la ligne machine à sous. Si au terme des lancers, le joueur complète une ligne horizontale, diagonale ou verticale, il gagne le lot indiqué pour cette ligne.

[57] L'impression générale suscitée par une représentation n'est pas un « décortiquage minutieux » d'une publicité²².

[58] De plus, la demanderesse réfère aux instructions « comment jouer » et l'expression « générateur de numéros » :



[59] La demanderesse soutient que l'expression « générateur de numéros » induit le participant en erreur et suggère qu'en cliquant « Départ » et « Lancez » que les numéros sont générés de façon aléatoire alors qu'en réalité après la mise, le fait de cliquer sur Départ ou Lancez ne génère pas de numéros au hasard.

[60] Le Tribunal ne peut adhérer à l'argument de la demanderesse voulant que le participant soit laissé avec l'impression générale que les numéros sont générés de façon aléatoire.

[61] Bien que l'expert de Loto-Québec soutient à l'audition que le terme « générateur de numéros » ne soit pas l'équivalent de l'expression « générateur de nombres aléatoires »²³, aucune définition de l'expression « générateur de numéro » ne se trouve sur le site de Loto-Québec faisant cette distinction.

²² *Imperial Tobacco Canada ltée c. Conseil québécois sur le tabac et la santé*, 2019 QCCA 358, par 864.

²³ Pièce D-4, pp.4-5.

[62] L'expression générateur de numéros doit être interprétée selon son sens ordinaire. Pour le consommateur crédule et inexpérimenté, L'expression laisse croire que des numéros sont générés avec chaque lancer qu'ils soient aléatoires ou non.

[63] Cette impression générale est conforme à la réalité. Chaque lancer transforme les balles de lancers en numéros.

[64] Cette interprétation est conforme à l'admission des parties voulant que l'expression « générateur de numéros » n'est pas un terme technique et peut référer à tout mécanisme qui génère des numéros, qu'ils soient aléatoires ou non²⁴.

[65] Les autres informations accessibles au consommateur se trouvent dans les Règles du jeu. Ces informations incluent :

65.1. Le taux de retour théorique du jeu ²⁵; et

65.2. les structures de lot et les chances de gagner chacun des lots, selon le montant de la mise²⁶.

[66] Ces représentations sont exactes et conformes à la réalité, selon les deux experts.

[67] Pris dans son ensemble, les représentations de Loto-Québec sont susceptibles de donner au consommateur crédule et inexpérimenté l'impression générale que le jeu Big Money Slingo est un jeu de hasard qui combine des éléments de bingo et machine à sous avec un taux théorique de retour de 85 %. Cette impression est conforme à la réalité.

B. PASSER SOUS SILENCE DES FAITS IMPORTANTS

[68] L'article 228 L.p.c. se lit ainsi :

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

[69] Dans *Imperial Tobacco Canada Ltée c. Conseil québécois sur le tabac et la santé*, la Cour d'appel écrit²⁷ :

[874] La notion de fait important dont il est question à l'article 228 L.p.c. a une portée très large visant les éléments déterminants dans le consentement du consommateur. Elle englobe la sécurité d'un bien et sa qualité, comme le soulignait la Cour d'appel dans *Fortin c. Mazda Canada inc.*, une affaire où le

²⁴ Pièce D-4.

²⁵ Pièces D-1 et D-18, p. 206.

²⁶ Pièces D-1 et D-18 p. 208-209.

²⁷ *Imperial Tobacco Canada Ltée*, préc. note 27, par 874.

système de verrouillage des véhicules vendus aux consommateurs était défectueux :

[139] Toujours avec beaucoup d'égards pour le Juge, je suis d'avis que le « fait important » dont il est question à l'article 228 L.p.c. ne vise pas uniquement à protéger la sécurité physique du consommateur. Il englobe aussi tous les éléments déterminants du contrat susceptibles d'interférer avec son choix éclairé. [...]

[140] Le « fait important » auquel renvoie l'article 228 L.p.c. a donc trait à un élément déterminant du contrat de vente, tels le prix, la garantie, les modalités de paiement, la qualité du bien, la nature de la transaction et toute autre considération décisive pour lesquels le consommateur a accepté de contracter avec le commerçant.

[70] Enfin, aux termes de l'art. 253 LPC, il y a présomption que, si le consommateur avait eu connaissance de cette pratique interdite, il n'aurait pas contracté ou n'aurait pas donné un prix si élevé.

[71] En l'espèce, la demanderesse devra principalement démontrer que :

- 71.1. le moment spécifique où le hasard intervient est un fait important ou déterminant susceptible d'interférer avec le choix éclairé d'un consommateur; et
- 71.2. la demanderesse a omis d'informer les membres du groupe que tout ce qui se passe après la mise est une animation dans laquelle le hasard n'intervient pas.

[72] Est-ce que le moment spécifique où le hasard intervient est un fait important ou déterminant susceptible d'interférer avec le choix éclairé d'un consommateur?

[73] La preuve consiste essentiellement en le témoignage de M. Dagenais.

[74] M. Dagenais joue plusieurs dizaines de milliers de parties au fil des années²⁸. Il joue pour s'amuser. Ce qui l'intéresse principalement, sont les jeux de hasard comme les machines à sous, puisqu'il aime « taquiner le hasard »²⁹ et il aime la possibilité de gagner un gros lot.

[75] M. Dagenais considère que le jeu de Big Money Slingo n'est pas un jeu de hasard c'est-à-dire un jeu de « pile ou face » ou les probabilités de gagner sont d'une chance sur deux. Il affirme que si Big Money Slingo était un jeu de hasard, il aurait les mêmes chances de gagner un lot de 3 \$ ou de 15 000 \$.

²⁸ *Ibid.*, voir aussi pièce D-6.1.

²⁹ Témoignage de M. Dagenais au procès, 21 novembre.

[76] La position de M. Dagenais est contraire à la position prise par la demanderesse, laquelle admet que le jeu Big Money Slingo est un jeu de hasard³⁰. De plus, il appert de son témoignage qu'il n'a pas lu les structures de lots et les chances à gagner, lesquels ne sont pas contestés par la demanderesse.

[77] Le Tribunal ne peut conclure de cette preuve que le moment ou le hasard intervient est un fait important et déterminant pour M. Dagenais. Pour M. Dagenais, les faits déterminants sont le hasard, le divertissement et des chances de gagner le gros lot. Il s'ensuit que le Tribunal ne peut inférer de la preuve que le moment ou le hasard intervient est un fait important et déterminant pour tous les membres du groupe.

[78] Les présomptions doivent être celles qui sont graves, précises et concordantes³¹. Elle doit s'appuyer sur des faits bien établis et qui conduisent directement et nécessairement à la conclusion recherchée. Une preuve par présomption ne peut pas être purement conjecturale³².

[79] La demanderesse soutient que l'importance de divulguer le moment précise ou le hasard intervient s'infère également des mises en garde qui existent dans d'autres jeux sur le site de Loto-Québec comme l'Or des Titans³³, ZombieVille évasion fortunée³⁴ et Viva scratch Vegas³⁵. Cependant, le Tribunal ne connaît pas les circonstances pour ces mises en garde et les faits concernant ces jeux n'ont pas été allégués ni mis en preuve.

[80] Enfin, la demanderesse soutient que le *Règlement sur les jeux sur télématique*³⁶ impose à Loto-Québec l'obligation de divulguer le moment précise ou le hasard intervient.

[81] Les dispositions pertinentes du *Règlement* se lisent ainsi :

2. Avant le début d'un jeu sur télématique, le participant doit avoir accès aux informations suivantes :

1° le nom du jeu en question;

2° le coût d'une mise;

3° les lots à gagner;

4° le mode d'attribution des lots à gagner;

5° le mode de paiement de ces lots.

³⁰ Pièce D-4.

³¹ Art. 2846 et 2847 C.c.Q.

³² Jean-Claude ROYER, *La preuve civile*, 3e éd., Cowansville, Éditions Yvon Blais, 2003, pp. 647 et 648.

³³ Pièce P-22.

³⁴ Pièce P-23.

³⁵ Pièce P-24.

³⁶ *Préc.*, note 2.

[...]

9. Les lots sont attribués selon l'une des manières suivantes :

1° en fonction de tirages au sort à partir desquels la Société procède à la détermination des participations gagnantes;

2° en fonction des résultats d'événements sportifs ou autres;

3° en fonction des opérations effectuées au moyen d'un appareil où les éléments sont déterminés au hasard, même lorsque le joueur peut faire des choix.

[82] La preuve démontre que le mode d'attribution des lots à gagner est clairement divulgué sur le site Espacejeux et dans les Règles du jeu et que ces lots sont attribués par des éléments déterminés au hasard en conformité avec l'art. 9(3) du Règlement. Le Règlement n'oblige pas la défenderesse de préciser le moment précis où le hasard intervient.

[83] De plus, selon la preuve non contredite de l'expert M. Plante, le lot est sélectionné au hasard et une animation prédéterminée est utilisée pour dévoiler le résultat. Les animations de dévoilement prédéterminées après que l'événement aléatoire est survenu n'ont aucun impact sur l'attribution des lots ³⁷.

[84] Enfin rien dans la preuve ne permet au Tribunal de conclure que le moment spécifique où le hasard intervient dans le jeu est un fait important ou déterminant susceptible d'interférer avec le choix éclairé d'un consommateur.

[85] En conclusion, la demanderesse ne s'étant pas déchargée de son fardeau d'établir une pratique interdite aux termes du L.p.c., il n'est pas nécessaire de répondre aux autres questions de l'action collective.

POUR CES MOTIFS, LE TRIBUNAL :

[86] **REJETTE** l'action collective.

[87] **LE TOUT**, avec frais de justice incluant les frais de l'expert M. Plante.

SILVANA CONTE, J.C.S.

³⁷ Pièce D-4.

Me Normand Painchaud
Me Kayrouz Abou Malhab
SYLVESTRE PAINCHAUD ET ASSOCIÉS s.e.n.c.r.l.

Me Sylvie de Bellefeuille
OPTION CONSOMMATEURS
Avocats du demandeur

Me Caroline Biron
Me Ariane Bisailon
Me Samuel Lavoie
BLAKE, CASSELS & GRAYDON s.e.n.c.r.l.

Me Erika Barata de Almeida
LOTO QUÉBEC
Avocats de la défenderesse

Dates d'audience : 18,21,22, 25,26,27 et 28 novembre 2024