

**COUR SUPÉRIEURE**  
(actions collectives)

CANADA  
PROVINCE DE QUÉBEC  
DISTRICT DE MONTRÉAL

N° : 500-06-001024-195

DATE : 19 janvier 2021

---

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

---

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

Demandeurs

c.  
**EPIC GAMES CANADA ULC**  
et  
**EPIC GAMES INC.**

Défenderesses

---

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

---

**APERÇU**

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

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

Ou tout autre groupe déterminé par la Cour.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

<sup>1</sup> « Fortnite ».

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 ».<sup>2</sup>

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

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

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

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

[13] Pour faire échec à la demande d'autorisation, les défenderesses demandent au tribunal la permission de déposer plusieurs pièces. Certaines ont fait l'objet d'un consentement<sup>3</sup> et le dépôt en a déjà été autorisé lors de l'audition de la demande pour permission, dont les dossiers médicaux des mineurs impliqués<sup>4</sup>, mais uniquement en ce qui a trait au développement de leur dépendance au jeu.

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

## **QUESTIONS EN LITIGE**

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

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

## **ANALYSE**

### **A. Principes généraux**

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

---

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

<sup>3</sup> Pièces R-4 et R-12.

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

<sup>5</sup> 2017 QCCS 1751, paragr. 11.

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

[Références omises]

[18] À cet effet, il peut être utile d'autoriser une preuve qui permet de comprendre la nature des opérations de la partie défenderesse<sup>6</sup>.

[19] Il est également opportun, dans certains dossiers, de permettre une preuve qui établit le cadre réglementaire régissant la situation à l'étude<sup>7</sup>.

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

<sup>7</sup> *Gagné c. Rail World*, 2014 QCCS 32.

**B. Dépôt d'une preuve appropriée**

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

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

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

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

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

[22] Selon les défenderesses, un élément clé de la théorie de la cause de la demande est que le trouble du jeu vidéo est une pathologie reconnue par l'Organisation mondiale de la santé<sup>8</sup>. À cet effet, les demandeurs ont produit la pièce P-4 qui est un extrait du site de l'OMS définissant le trouble du jeu vidéo, lequel a été ajouté à la Classification internationale des maladies<sup>9</sup>.

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

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

[25] La pièce R-2 émane également de l'OMS et consiste en une série de questions et réponses relatives au CIM-11. (FAQ) On y apprend, entre autres, que l'adoption du CIM-11 par les états membres de l'OMS relève de leurs instances respectives. On en infère qu'au Canada, « l'adoption du CIM-11 » dépend de l'avis que donnera l'Institut canadien de la santé<sup>10</sup>, et que, pour le moment, aucune décision n'a été prise au Canada à cet égard. Ce seront les gouvernements provinciaux et territoriaux qui décideront de sa mise en vigueur.

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

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

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

---

<sup>8</sup> « OMS ».

<sup>9</sup> CIM-11 ou ICD-11, en anglais.

<sup>10</sup> « ICIS » ou « CIHI », en anglais.

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

[29] Le dépôt de ces pièces est permis.

**ii. Les pièces relatives au contrôle parental du jeu vidéo**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

<sup>11</sup> Au paragr. 20.

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

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

### iii. L'appartenance à un ordre professionnel

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

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

### C. Interrogatoire des demandeurs

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

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

[44] Les défenderesses veulent donc se conformer aux enseignements de la jurisprudence quant aux limites de l'interrogatoire au préalable, aboli en principe par le législateur en 2002<sup>12</sup>.

### iv. Les droits d'action personnels des représentants

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

---

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

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

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

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

73) L'enfant mineur LN, dont FN est le tuteur et représentant légal, est un enfant qui, tout au long de son enfance, n'avait pas l'habitude de jouer à des jeux vidéo, à part une fois de temps en temps sur les jeux téléchargés sur le téléphone de ses parents;

74) Au début de l'année 2018, LN a commencé inlassablement à demander à ses parents de lui acheter une console de jeu Playstation 4, pour lui permettre, notamment de pouvoir jouer à FORTNITE avec ses amis;

75) Le ou vers le 2 décembre 2018, l'enfant mineur LN, alors âgé de 9 ans, a reçu sa Playstation 4 et il a immédiatement téléchargé gratuitement le jeu FORTNITE à partir de sa nouvelle console jeu *Playstation 4*;

76) Suite au téléchargement de FORTNITE, l'enfant mineur, a créé son profil de joueur sous un pseudonyme que FN désire garder confidentielle afin d'éviter que l'identité de l'enfant mineur ne soit divulguée;

77) Dans le cadre de la création de son profil, LN a dû accepter les *Terms of Services*, copie étant produite au soutien des présentes sous la cote « **Pièce P-22** »;

78) Il ne fait aucun doute qu'à l'âge de 9 ans, LN n'a pas lu les *Terms of Service* et que même s'il l'avait fait, il n'avait pas la maturité pour comprendre la teneur de son engagement;

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

[...]

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[...]

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

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

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

**v. L'existence du groupe proposé**

[50] Les défenderesses plaident que lorsque la demande n'allègue aucun fait permettant de conclure à l'existence d'un groupe, un interrogatoire à ce sujet doit être autorisé<sup>13</sup>.

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

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

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

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

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

[54] Dans un jugement récent<sup>14</sup>, le juge André Prévost rappelait les exigences à l'égard du représentant :

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

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

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

[56] Les exigences à l'égard du représentant ont été réduites à leur plus simple expression<sup>15</sup>.

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

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

<sup>14</sup> *Boudreau c. (Québec) Procureure générale*, 2020 QCCS 1590.

<sup>15</sup> *Sibiga c. Fido Solutions inc.*, 2016 QCCA 2032.

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

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

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

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

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

[...]

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

---

<sup>16</sup> *Côté c. Pharmacie Carole Bessette*, 2017 QCCS 3312, para. 38.

<sup>17</sup> 2016 QCCA 1716.

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

[REFERENCES OMISES – SOULIGNEMENTS DANS L’ORIGINAL]

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

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

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

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

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

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

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

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

---

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

**CONCLUSION**

**POUR CES MOTIFS, LE TRIBUNAL :**

[65] **ACCUEILLE** en partie la demande pour permission de déposer une preuve appropriée et pour interroger les demandeurs;

[66] **DONNE ACTE** du consentement à la production des pièces R-4 et R-12;

[67] **DONNE ACTE** du consentement des demandeurs à produire les dossiers médicaux des mineurs représentés relatifs au trouble de cyberdépendance et **ORDONNE** aux demandeurs de fournir ces dossiers sous pli confidentiel au plus tard le 15 mars 2021;

[68] **AUTORISE** le dépôt des pièces R-1, R-2, R-3, R-8, R-11 et R-13;

[69] **REJETTE** la demande de production des autres pièces;

[70] **REJETTE** la demande pour permission d'interroger les demandeurs;

[71] **LE TOUT**, frais à suivre.

  
SYLVAIN LUSSIER, J.C.S.

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

Me Rory McGovern  
Avocat des demandeurs

Me Faiz Munir Lalani  
Me Nick Rodrigo  
Davies  
Avocats des défenderesses

Date d'audience : 12 janvier 2021