

C A N A D A

PROVINCE DE QUÉBEC

DISTRICT DE MONTRÉAL

COUR SUPÉRIEURE

(Chambre des actions collectives)

---

No.:

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

et

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

Parties Demanderesses

-c-

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

et

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

Parties Défenderesses

---

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

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



---

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

---

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

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

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

***ou tout autre GROUPE déterminé par cette Honorable Cour.***

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

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

**I. LES PARTIES**

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

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

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



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

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

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

### **A. Introduction**

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

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

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



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

## **B. La dépendance à FORTNITE**

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

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

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



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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



récompenses;

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

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

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

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

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



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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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



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

#### **E. Les fautes commises par les parties défenderesses**

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

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

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



été conçu pour créer une dépendance chez les utilisateurs;

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

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

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

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

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



de son engagement;

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

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

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



temps qu'il passe à jouer;

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

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

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



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

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

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

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

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



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

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

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



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

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

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



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

## V. LE GROUPE

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

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

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



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

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

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

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

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



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

## **VII. DISPOSITIONS LÉGALES APPLICABLES**

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

*Il possède également la personnalité juridique.*

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

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

## **VIII. LA NATURE DU RECOURS**

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

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

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



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

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

- 142) Les questions qui lient chacun MEMBRES aux parties défenderesses et que les parties demanderesses entendent faire trancher par l'action collective envisagée sont :
- a) Les parties défenderesses ont-elles développé, fabriqué, publié, mis-en-marché et commercialisé un produit dangereux et nocif pour la santé des MEMBRES?
  - b) Les parties défenderesses avaient-elles connaissance ou étaient-elles présumées avoir connaissance des risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE par les MEMBRES?
  - c) Les parties défenderesses ont-elles omis et/ou négligé de divulguer aux MEMBRES les risques et dangers associés à l'utilisation de FORTNITE?
  - d) Les MEMBRES 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 ?

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

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



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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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

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

151) Les parties demanderesses sont donc en excellente position pour représenter adéquatement les MEMBRES dans le cadre de l'action collective envisagée;

### **XIII. L'OPPORTUNITÉ D'UNE ACTION COLLECTIVE**

152) Il est opportun d'autoriser l'exercice de la présente action collective pour le compte des MEMBRES pour les raisons suivantes;

153) L'action collective est le véhicule procédural le plus approprié afin que les MEMBRES puissent faire valoir leur réclamation découlant des faits allégués dans la présente demande;

154) Bien que le montant des dommages subis pourrait différer pour chacun des MEMBRES, la ou les fautes commises par les parties défenderesses et la responsabilité en résultant sont identiques à l'égard de chacun des MEMBRES;

155) De plus, la multiplicité potentielle des recours individuels des MEMBRES pourrait résulter en des jugements contradictoires sur des questions de faits et de droit identiques, ce qui serait contraire aux intérêts de la justice;

### **XIV. LES CONCLUSIONS RECHERCHÉES**

156) Les conclusions recherchées par les parties demanderesses sont les suivantes:

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

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

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



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

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

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



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

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

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

**XV. DISTRICT JUDICIAIRE DU RECOURS**

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

**POUR CES MOTIFS, PLAISE À CETTE HONORABLE COUR:**

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

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

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

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

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

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

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

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

***ou tout autre GROUPE déterminé par cette Honorable Cour.***

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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



juste et raisonnable;

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

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

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

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

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

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

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

**MONTRÉAL, ce 3<sup>e</sup> jour d'Octobre 2019**

(S) CaLex Légal Inc.

COPIE CONFORME  
  
CaLex Légal Inc.

---

**CaLex Légal Inc.**

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

**Me Jean-Philippe Caron**

**Me Alessandra Esposito Chartrand**

[jpc@calex.legal](mailto:jpc@calex.legal) | [aec@calex.legal](mailto:aec@calex.legal)

4214 rue Saint-Jacques

Montréal, QC, H4C 1J4

Téléphone : (514) 548 3023

Télécopieur : (514) 846 8844

N/R : 1105-01

Code d'impliqué : BP3268

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

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



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

---

**Dépôt d'une demande en justice**

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

**Réponse à cette demande**

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

**Défaut de répondre**

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

**Contenu de la réponse**

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

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

**Changement de district judiciaire**

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

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



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

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

### **Transfert de la demande à la Division des petites créances**

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

### **Convocation à une conférence de gestion**

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

### **Pièces au soutien de la demande**

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

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

Pièce P-2 : Entrevue de Tim Sweeney ;

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **Demande accompagnée d'un avis de présentation**

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

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

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



## AVIS DE PRÉSENTATION

---

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

et

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

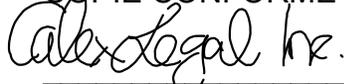
### Parties Défenderesses

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

**VEUILLEZ AGIR EN CONSÉQUENCE.**

**MONTRÉAL, ce 3<sup>e</sup> jour d'Octobre 2019**

(S) CALEX LÉGAL INC.

COPIE CONFORME  
  
CaLex Légal Inc.

---

**CaLex Légal Inc.**

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

**Me Jean-Philippe Caron**

**Me Alessandra Esposito Chartrand**

[jpc@calex.legal](mailto:jpc@calex.legal) | [aec@calex.legal](mailto:aec@calex.legal)

4214 rue Saint-Jacques

Montréal, QC, H4C 1J4

Téléphone : (514) 548 3023

Télécopieur : (514) 846 8844

N/R : 1105-01

Code d'impliqué : BP3268

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

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



**Informations administratives**

Objet du litige :  
**ACTION COLLECTIVE**

Valeur du litige : **N/A**

N/R : **1105-01**

**No.**

---

**COUR SUPÉRIEURE  
CHAMBRE DES ACTIONS COLLECTIVES  
DISTRICT DE MONTRÉAL**

---

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

et.

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

Parties demanderesses

c.

**EPIC GAMES CANADA ULC**

et.

**EPIC GAMES INC.**

Parties défenderesses

---

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

---

**COPIE CONFORME**

---

BP3268

**CaLex Legal Inc.**

4214 rue St-Jacques

Montréal, QC, H4C1J4

T: +1 514.548.3023

F: +1 514.846.8844

Avocats des parties demanderesses

**F.N. et L.N.**

Me Jean-Philippe Caron

Me Alessandra Esposito Chartrand

[jpc@calex.legal](mailto:jpc@calex.legal)

[aec@calex.legal](mailto:aec@calex.legal)

