

## COUR SUPÉRIEURE

CANADA  
PROVINCE DE QUÉBEC  
DISTRICT DE MONTRÉAL

N° : 500-17-075703-135

DATE : 18 décembre 2015

---

**SOUS LA PRÉSIDENCE DE : L'HONORABLE CLAUDINE ROY, J.C.S.**

---

**KEITH SEGGIE**  
Demandeur

c.

**ROOFDOG GAMES INC.**  
**GUILLAUME GERMAIN**  
Défendeurs

---

### JUGEMENT

---

#### 1. LE LITIGE

[1] M. Seggie prétend que Roofdog Games inc. (**Roofdog**) et son âme dirigeante, M. Germain, violent ses droits d'auteur. M. Germain et lui auraient développé, en collaboration, le jeu vidéo *Extreme Road Trip* (**ERT**), et, en conséquence, il réclame 50 % des profits générés par le jeu.

[2] Comme *Extreme Road Trip 2* (**ERT2**) s'inspire de ERT, il réclame également la moitié des profits générés par ce dernier jeu. De plus, il réclame 100 000 \$ de dommages additionnels, somme qui représenterait la valeur de la base d'utilisateurs

créée grâce au succès de ERT. Enfin, il demande la cessation de la violation de ses droits d'auteur.

[3] Roofdog et M. Germain contestent que ERT soit une œuvre créée en collaboration au sens de la *Loi sur le droit d'auteur*<sup>1</sup>. Tout au plus, M. Seggie possède des droits d'auteurs sur les dessins qu'il a développés. Par ailleurs, comme M. Seggie a cédé ses droits à Roofdog ou, subsidiairement, a accordé une licence d'utilisation, il n'aurait droit à aucune compensation.

[4] De plus, Roofdog et M. Germain contestent toute réclamation relative à ERT<sup>2</sup>, jeu vidéo sur lequel M. Seggie n'a jamais travaillé et qui ne contient aucun de ses dessins. De plus, ils réclament des dommages-intérêts pour diffamation, de même que le remboursement de leurs honoraires extrajudiciaires pour abus de droit.

## 2. LA PREUVE FACTUELLE

### 2.1 LA NAISSANCE DE ROOFDOG

[5] Après avoir complété une maîtrise en informatique et travaillé quelques mois chez Amazon, M. Germain se fait embaucher comme programmeur chez A2M dans le domaine des jeux portables. Il y fait la connaissance de M. Seggie, un artiste, avec qui il travaille un certain temps.

[6] Puis, M. Seggie part chez Ubisoft, emploi qu'il quitte également peu après.

[7] En 2009, M. Germain commence à travailler pour Gamerizon.

[8] En juin 2010, il s'apprête à quitter son employeur pour démarrer sa propre compagnie. Il n'est pas question pour lui à ce moment d'avoir des partenaires, mais bien des employés, et ce, au moment opportun<sup>2</sup>. Finalement, il remet son projet à la suite d'un changement de direction chez Gamerizon.

[9] Il convainc son employeur d'embaucher ses amis M. Salhi, concepteur de niveaux, et M. Seggie, alors sans emploi, à titre d'illustrateur. Ils développent ensemble un jeu sans lien avec ERT : M. Germain est le responsable du développement, M. Selhi, le concepteur de niveaux et M. Seggie, l'illustrateur<sup>3</sup>.

[10] En janvier 2011, M. Germain reprend son idée de démarrer sa propre entreprise. Il donne un préavis de départ de deux mois à son employeur.

---

<sup>1</sup> L.R.C. 1985, c. C-42.

<sup>2</sup> M. Germain écrit à M. Seggie : « [...] I'm starting this alone, but if all goes well I'll hire people eventually [...] »; « [...] I'll be looking for an artist. [...] » (D-1); voir également D-2.

<sup>3</sup> D-3.

[11] Il amorce des discussions avec un investisseur potentiel. Début mars, la veille d'une rencontre avec cet investisseur, M. Germain mange au restaurant avec MM. Seggie, Salhi et un ami commun, M. Butler, pour souligner le départ prochain de ce dernier. Il discute en termes généraux de son projet et de ses démarches d'investissement.

[12] M. Seggie prétend que c'est lui qui, lors de ce lunch, aurait eu l'idée du concept de ERT. Le Tribunal retient plutôt de la preuve que plusieurs idées de jeux circulent, que le concept de faire avancer une personne ou un objet sur un parcours est loin d'être unique à ERT et que le jeu de voiture n'est discuté que brièvement, parmi d'autres options<sup>4</sup>.

[13] M. Germain sonde l'intérêt de ses amis pour travailler avec lui. Dans ses procédures, M. Seggie prétend qu'il y aurait alors eu entente que les quatre amis se partageraient les profits. Cependant, à l'audience, M. Seggie a finalement été forcé d'admettre qu'il n'y a jamais eu d'entente contractuelle, verbale ou écrite, ni ce jour-là ni par la suite<sup>5</sup>.

[14] Non seulement n'y a-t-il pas eu d'entente de partage de profits, mais, de plus, la preuve démontre qu'à cette époque, M. Seggie recherchait un salaire et non un partage de profits ou une participation dans l'entreprise<sup>6</sup>.

[15] Peu importe, l'investissement ne se réalise pas. M. Germain décide alors de financer lui-même sa nouvelle entreprise, Roofdog, avec ses économies, une marge de crédit hypothécaire et en travaillant sans salaire pendant un certain temps.

[16] Le 19 mars 2011, dès le lendemain de son départ de Gamerizon, M. Germain commence à travailler sur son projet de jeu. Il a plusieurs idées et n'a pas encore décidé laquelle il choisira de développer. Il avise ses amis, MM. Salhi et Seggie, qu'il travaille sur l'incorporation, la comptabilité, le plan d'affaires, l'achat de matériel, etc. Il écrit à la première personne du singulier : « [...] I'm not yet set on a game (maybe the road trip one) but I'll let you know when I get somewhere [...] ». Dans les échanges de courriels, jamais M. Seggie ne parle-t-il de projet commun. Il félicite M. Germain : « [...] Enjoy day 1 of **your** new Venture... [...] »<sup>7</sup>.

[17] Dans la première version de sa requête, M. Seggie prétend avoir commencé à travailler sur le jeu ERT à la mi-février 2011. Cette affirmation est erronée. Il n'y a pas encore de début de jeu à ce moment. D'ailleurs, M. Seggie amendera sa procédure ultérieurement pour corriger cette affirmation.

<sup>4</sup> M. Seggie le reconnaît d'ailleurs dans son interrogatoire du 5-04-2013, p. 21-24.

<sup>5</sup> Voir également l'interrogatoire de M. Seggie du 24-01-2014, p. 11, 18, 46-48; D-19, p. 32-33.

<sup>6</sup> D-19, p. 7-8 et le témoignage de M. Germain. Le seul qui aurait parlé d'obtenir des actions de la compagnie à être créée est M. Butler qui, finalement, n'a joué aucun rôle dans ce projet.

<sup>7</sup> D-4; voir également l'interrogatoire de M. Seggie du 5-04-2013, p. 26-33. L'utilisation du « I » et non du « We » est abondante dans la correspondance de M. Germain : P-15.

## 2.2 LA CONCEPTION DU PREMIER JEU

[18] S'inspirant d'autres jeux existants<sup>8</sup>, M. Germain décide de développer un jeu de vitesse et d'acrobaties d'automobiles et envoie une première version du jeu à ses amis le 24 mars 2011<sup>9</sup>.

[19] M. Seggie, de sa propre initiative, avise son ami qu'il va travailler sur un logo pour la compagnie et qu'il commencera également à dessiner une voiture<sup>10</sup>. M. Germain lui explique son concept de jeu<sup>11</sup>.

[20] M. Seggie ne mentionne pas vouloir être rémunéré. M. Germain a l'impression qu'il offre ses services gratuitement puisqu'ils sont amis et puisque, par ailleurs, M. Seggie travaille toujours chez Gamerizon. D'ailleurs, quelques jours après que M. Seggie lui ait fait parvenir un dessin de logo pour Roofdog, M. Germain le commente défavorablement et mentionne<sup>12</sup> :

[...] Anyway, this makes me uncomfortable because I know you've worked on it and I'm not paying you for it, so I'm not really in a position to ask you to do stuff [...]

[21] M. Seggie obtient un autre emploi mieux rémunéré chez Playfish Ltd.<sup>13</sup> Il continue à aider M. Germain en envoyant un premier dessin d'automobile. M. Germain ne cache pas qu'il aurait souhaité embaucher M. Seggie, mais il est incapable de le payer à ce moment, ce qui lui fait écrire à M. Seggie :

[...] It's nice for you [référant au nouvel emploi décroché par M. Seggie], I could never have gotten anywhere near what they [Playfish]'re offering you... [...]

et M. Seggie de répondre :

[...] I know, now that I have a job I don't mind working f[o]r you probono.

[22] Au procès, M. Seggie prétend qu'il faudrait comprendre de cet échange qu'il acceptait de travailler sans rémunération à ce moment, mais que cela ne voulait pas signifier qu'il renonçait à un partage éventuel de profits. Après avoir entendu la preuve, le Tribunal est convaincu que cette affirmation est fausse; à ce moment, M. Seggie ne demande aucune compensation parce qu'il n'envisage pas le succès qu'aura le jeu. De plus, M. Seggie ne communique pas son souhait de partager les profits à M. Germain et il ne peut être inféré des mots « I don't mind working for you probono » que M. Seggie s'attend à être rémunéré ultérieurement.

---

<sup>8</sup> D-5.

<sup>9</sup> P-3, D-20.

<sup>10</sup> D-6.

<sup>11</sup> D-7.

<sup>12</sup> D-8.

<sup>13</sup> D-9.

[23] Entre le 27 mars et le 8 avril 2011, M. Seggie envoie quatre autres dessins de voitures, un arrière-plan et quelques accessoires. Il lui faut environ un jour, ou un peu plus, pour dessiner une voiture, dépendamment de la complexité<sup>14</sup>.

[24] Pendant cette période, les parties échangent de nombreux courriels et messages texte : M. Seggie propose certaines idées, mais c'est toujours M. Germain qui décide ou non de les intégrer dans son jeu<sup>15</sup>. Jamais M. Seggie n'insiste-t-il pour que ses idées soient retenues, comme aurait pu le faire, par exemple, le coauteur d'un jeu.

[25] Le 8 avril 2011, M. Germain exprime à nouveau son regret de ne pouvoir embaucher M. Seggie et lui demande s'il connaît un illustrateur moins expérimenté (sous entendu un illustrateur qui chargerait moins cher que M. Seggie)<sup>16</sup> :

I'm aware of the amazing offer you're getting at Playfish, and I can't get anywhere near that for now. But I still hope we'll be able to work together again eventually.

Also, if you know of any artists who have potential but are more junior than you it would be nice if you could introduce them to me. As you said, I don't want to ship a game with programmer art in it :).

[26] M. Germain demande à M. Seggie de passer trois jours avec lui pour terminer les dessins et lui offre une tablette en échange. M. Seggie refuse la tablette et toute autre rémunération<sup>17</sup> :

[...] [K]eep your iPad [...].

I can come help you out Monday-Wednesday. I'm sure I can finish up whatever art is needed. I want you to have the best looking launch game possible for **your** Roofdog. **I'm cool with probono for now...** [...]

(emphase ajoutée)

[27] Finalement, M. Seggie ne viendra que pour une seule journée.

[28] Le 10 avril 2011, M. Seggie transmet le dernier de six véhicules. La contribution artistique de M. Seggie se limite donc à six dessins de voitures, un arrière-plan et quelques accessoires (arbres, roches, bidon d'essence...).

<sup>14</sup> P-7, D-11.

<sup>15</sup> P-3, D-10.

<sup>16</sup> P-7.

<sup>17</sup> D-11. M. Seggie quitte Gamerizon aux environs du 6 avril et commence à travailler chez Playfish le 18 avril 2011.

[29] M. Seggie veut connaître le nom du jeu pour préparer une page titre. M. Germain réfère déjà à un « *road trip game* » dans un courriel de mars 2011<sup>18</sup>. M. Seggie propose alors le nom *Extreme Road Trip*, nom que M. Germain retient<sup>19</sup>.

[30] Plus tard, quand M. Germain complète le jeu, M. Seggie, comme bien d'autres amis et membres de la famille de M. Germain, teste le jeu avant sa mise en ligne.

[31] M. Germain termine le travail de programmation et toutes les autres étapes nécessaires pour mettre le jeu sur le marché : entente pour faire composer la musique par un musicien prisé des amateurs de jeux vidéo<sup>20</sup>, conception d'un tutoriel, de menus et d'icônes avec un collaborateur, solution de monétisation, ententes pour lancer le jeu dans le App Store et sur d'autres plateformes<sup>21</sup>, etc. Il utilise Twitter et Facebook pour augmenter la visibilité du jeu.

[32] M. Germain a investi 20 000 \$ et consacré plus de 1 200 heures, sans rémunération, à temps plein entre mars et août 2011 pour la réalisation, la commercialisation et la mise en ligne du jeu. Il a aussi assumé tous les risques.

[33] Roofdog publie la version 1.0 de ERT sur le App Store le 3 août 2011.

[34] À quelques reprises dans les jours qui suivent, M. Germain souligne encore à M. Seggie qu'il aimerait bien l'embaucher. M. Seggie ne veut pas d'emploi, ne demande pas de rémunération, ne parle pas de droit d'auteur ni ne demande de partage des profits.

[35] En 15 jours, le jeu atteint la première position au classement du App Store d'abord en Angleterre, puis aux États-Unis et dans plusieurs autres pays. Le jeu est également mis sur le web, Amazon, IOS, Facebook et Google Play.

## 2.3 LA DEMANDE DE COMPENSATION

[36] Les 17 et 18 août 2011, M. Seggie écrit «[...] **we** will be millionnaires [...] ». M. Germain, excité par les résultats du jeu, ne prête pas attention à l'utilisation du pronom « we ». D'ailleurs, un peu plus tard, M. Seggie ajoute : «[...] How does it feel that **you**'re about to be the CEO and owner of a multimillion dollar game company? ».

---

<sup>18</sup> D-4.

<sup>19</sup> P-3, P-6.

<sup>20</sup> P-8. Le musicien négocie une compensation équivalant à 10 % des revenus pendant deux ans, après soustraction de la part de Apple (pour mettre le jeu sur le App Store).

<sup>21</sup> D-12, D-23 : la liste des tâches est détaillée.

[37] Le lendemain du jour où le jeu prend le premier rang aux États-Unis, M. Seggie manifeste pour la première fois son désir d'être dédommagé pour son travail. Les parties échangent plusieurs messages texte<sup>22</sup> :

Seggie : I was just wondering too. I know roofdog is your company and your baby... And I know you will be lawyering up soon... But I wanted some kind of clarity as to what you see my contribution was and what you want it to be in the future. We never discussed anything... I know too your lawyer will want to know these things too. It also will help me indexing what path I choose to go down... Trust me I know you had to do way more things to get roofdog up and you were the one who took the risk... I just wanted to know where I fit in and what you want from me.

Germain : I would have loved for you to join me so we can make games together... I never thought much further than that

I spent about 130 days on the game and 20K\$

And foregone a salary of about 40K for the same period

Seggie : Trust me I know you had to spend money and time

Germain : So I'm not even "in the money" yet

How much time did you spend on the game?

Seggie : I understand and I'm in no rush... So I get that you just look a[t] me as a contracted artist you hired. If that's how it is... You can hire any artist then... You don't [need] me... There are lots of artists to choose. It's ok I just needed to know. **It's clear you view it as a 1 man show.**

Germain : ...dude take it easy

I was about to offer you a percentage of the company based on your work

Seggie : No I'm fine text messages are hard to read

I wasn't starting a riff raff

It's like how everything starts... We just worked. And no matter what how things play out... I'll be fine.

We both chose different career paths... And I give you full credit for your choice. I[...] was just inquiring that's All...

---

<sup>22</sup> P-15, p. 118-120.

[...]

Either way Guillaume we[']re cool and always will be

[...]

Germain : [...]

**Just want to know: do you want to join the company, or do you want your hours paid, or what?**

I'm really stressing out over you being unhappy

Anyway, I'll assume you're sticking to your decision. You have an awesome job so I understand.

Seggie : Hours paid lol...Wow! Goodluck man...

[...]

Germain : [...]

So, you're sticking with your original pro bono offer?

Seggie : If it took you 130 days to program that you're losing your touch... **I want nothing ... I'm fine** [...]

(emphase ajoutée)

[38] Parallèlement, ils échangent des courriels. M. Germain offre à M. Seggie de se joindre à la compagnie avec un salaire de base de 60 000 \$ et 5 % des actions. Il espère sincèrement que son ami se joindra à lui et qu'ils pourront développer de nouveaux jeux. M. Seggie préfère ne pas quitter Playfish et ajoute qu'il espérait recevoir 25 % des profits, tout en reconnaissant ne jamais en avoir discuté auparavant<sup>23</sup>:

[...] I initially thought we were going to share the profits and a percentage would be worked out. **I was thinking 25% of the profits on this game**... I guess that was crazy to think of me seeing from your offer. I must say I'm a bit surprised.  
[...]

I feared that it would be complicated **we were careless to not discuss this before we started**. I just operated out of good faith because I believed in what we could do, and you're a friend.

---

<sup>23</sup> P-10, D-15.



**You always will be a friend, even if in the end I walk away with zero.** I'm zen, and always will move on head up high proud. [...]

(emphase ajoutée)

[39] M. Germain réplique que M. Seggie aurait dû l'avertir bien avant s'il s'attendait à recevoir 25 % des profits, ce qu'il aurait refusé de toute manière. Il réitère qu'il a tenté à plusieurs reprises de le payer, mais que M. Seggie a toujours refusé. Puis, en vain, il tente de le convaincre que 5 % des actions de Roofdog vaudrait plus que 25 % des profits de ERT<sup>24</sup>.

[40] Les parties cessent toute communication vers le 23 août 2011.

[41] Ce n'est qu'ultérieurement, alors qu'il consulte un avocat, que M. Germain entend parler pour la première fois de la *Loi sur le droit d'auteur*. Apprenant que M. Seggie posséderait un droit d'auteur sur ses dessins, il demande une cession de ses droits à M. Seggie, à la suite de la recommandation de son avocat. M. Seggie refuse.

[42] Le 17 février 2012, dans une ultime tentative pour éviter tout litige et retrouver son ami, M. Germain lui offre 10 000 \$<sup>25</sup>. M. Seggie ne répond pas et intente son recours peu après.

## 2.4 LES DÉVELOPPEMENTS ULTÉRIEURS DU JEU

[43] Roofdog poursuit ses activités et veut continuer de développer le jeu après la mise en ligne du jeu original. Il faut renouveler le contenu pour garder les joueurs intéressés.

[44] Comme M. Seggie et lui ont rompu les communications, M. Germain retient les services de M. Denes, un autre illustrateur.

[45] Il redessine les six véhicules existants (jeep, Mini Cooper, etc.). En effet, il veut conserver ces véhicules puisque certains joueurs les ont déjà achetés; par contre, le style du nouvel illustrateur est différent. Évidemment, une ressemblance demeure : une Mini Cooper reste une Mini Cooper et une jeep reste une jeep<sup>26</sup>. Mais le dégradé dans les couleurs est disparu, les détails sont modifiés, les voitures sont plus stylisées. M. Denes n'a pas accès aux fichiers de M. Seggie. Il prépare ses propres dessins à partir du jeu en ligne.

[46] En plus des six véhicules d'origine redessinés, Roofdog ajoute trois nouvelles voitures, quatre arrière-plans, de nouvelles acrobaties, des attributs spéciaux et différentes nouvelles possibilités. Pour ses services, M. Denes reçoit 1 385 \$.

---

<sup>24</sup> P-11.

<sup>25</sup> P-20.

<sup>26</sup> D-26.

[47] Le 11 octobre 2011, Roofdog met la version 1.3 du jeu en ligne<sup>27</sup> : elle comprend alors neuf voitures, quatre environnements distincts ainsi que de nouveaux gadgets et menus qui sont insérés sur une nouvelle plateforme. Le générique attribue l'art à M. Denes, tout en ajoutant des remerciements spéciaux à M. Seggie.

[48] M. Seggie réagit très négativement sur Facebook. Ses commentaires sont disgracieux et malicieux<sup>28</sup>.

[49] Le 28 mars 2012, plus de sept mois après la rupture entre les parties et les messages de M. Seggie disant qu'il ne voulait pas être dédommagé pour son travail, M. Germain reçoit une mise en demeure<sup>29</sup>.

[50] Roofdog continue à faire évoluer ERT, à tous points de vue, dans les versions subséquentes<sup>30</sup>, notamment, en faisant dessiner d'autres voitures, motos, environnements et accessoires. Elle paie 1 175 \$ de plus à M. Denes<sup>31</sup>.

[51] Le 9 novembre 2012, Roofdog lance la version 1.16. Cette version est toujours en ligne<sup>32</sup>. Elle comporte 27 types de véhicules (dont dix comprennent des passagers) et six environnements avec des éléments dynamiques.

[52] Ce n'est qu'en janvier 2013, soit 13 mois après que les dessins de M. Seggie aient été retirés, que ce dernier décide d'intenter une poursuite. Alors qu'au moment où le jeu devenait numéro un, il réclamait 25 % des profits, il prétend maintenant avoir droit à 50 %.

## 2.5 ERT2

[53] Parallèlement aux différentes versions de ERT, Roofdog développe ERT2.

[54] M. Seggie n'a aucunement participé à la conception ou la mise sur pied de ce jeu.

[55] Ce dernier, bien que demeurant un jeu de voitures qui avancent dans certains décors, se distingue considérablement de ERT. Roofdog paie 5 440 \$ à un autre illustrateur<sup>33</sup>. Les voitures originales de M. Seggie, de même que leur version modifiée par M. Denes, n'y sont plus. Le joueur peut désormais acquérir près de 100 véhicules<sup>34</sup>, dont certains sont accompagnés de personnages articulés. De plus, les fonctionnalités

---

<sup>27</sup> D-28.

<sup>28</sup> D-30.

<sup>29</sup> D-17.

<sup>30</sup> D-16.

<sup>31</sup> D-31.

<sup>32</sup> D-32.

<sup>33</sup> D-33.

<sup>34</sup> D-34.

du jeu différent, le système de monétisation également et il est dorénavant possible de jouer avec d'autres joueurs<sup>35</sup>.

### 3. L'ŒUVRE CRÉÉE EN COLLABORATION

[56] M. Seggie invoque en premier lieu que le jeu vidéo ERT est une œuvre créée en collaboration.

[57] À juste titre, les parties sont toutes deux d'avis que le jeu vidéo est protégé par le droit d'auteur et qu'il faut interpréter de manière libérale les définitions de « compilation », d'« œuvre littéraire », « œuvre cinématographique » et « œuvre musicale » édictées à l'article 2 de la *Loi sur le droit d'auteur*<sup>36</sup>. D'ailleurs, la loi prévoit que l'expression « toute œuvre littéraire, dramatique, musicale ou artistique originale » s'entend de :

toute production originale du domaine littéraire, scientifique ou artistique quels qu'en soient le mode ou la forme d'expression, tels les compilations, livres, brochures et autres écrits, les conférences, les œuvres dramatiques ou dramatico-musicales, les œuvres musicales, les traductions, les illustrations, les croquis et les ouvrages plastiques relatifs à la géographie, à la topographie, à l'architecture ou aux sciences

(soulignement ajouté)

[58] L'article 2 définit l'œuvre créée en collaboration comme une « œuvre exécutée par la collaboration de deux ou plusieurs auteurs, et dans laquelle la part créée par l'un n'est pas distincte de celle créée par l'autre ou les autres ».

[59] La jurisprudence élabore certains principes pour décider si une œuvre est créée en collaboration<sup>37</sup> :

- une œuvre conjointe est ainsi qualifiée à la lumière de la loi et des faits;

<sup>35</sup> D-35.

<sup>36</sup> *Nintendo of America Inc. v. Camerica Corp.*, [1991] F.C.J. No.58 (C.F.) (confirmé en appel, (1991) 127 N.R. 232 (CAF)); *Nintendo of America Inc. v. Coinex Video Games Inc.*, [1983] 2 F.C. 189; B. SOOKMAN, *Sookman: Computer, Internet and Electronic Commerce Law*, Toronto, Carswell, feuilles mobiles (2012), p. 18-21; L.-P. GRAVELLE et J.-F. JOURNEAULT, « Protection des jeux vidéo : la propriété intellectuelle en mode multijoueur », dans *Développements récents en droit de la propriété intellectuelle*, Cowansville, Éd. Yvon Blais, 2012, p. 156-157; H.G. RICHARD et L. CARRIÈRE, *Canadian Copyright Act Annotated*, volume 1, Toronto, Carswell, éd. feuilles mobiles, p. 2-127 à 2-129.

<sup>37</sup> H.G. RICHARD et L. CARRIÈRE, *Canadian Copyright Act Annotated*, *id.*, p. 2-655 à 2-658; *Neugebauer c. Labieniec*, 2009 CF 666 (appel rejeté, 2010 CAF 229); *Drapeau c. Girard*, [2003] R.J.Q. 2539 (C.A.) (requête pour autorisation de pourvoi à la C.S. Can rejetée); *Pinto c. Centre Bronfman de l'éducation juive*, 2013 CF 945; *Atlantic Canada Regional Council of Carpenters, Millwrights, and Allied Workers v. Maritime Environmental Training Institute Ltd.*, 2014 NSSC 64.

- l'apport des coauteurs n'a pas besoin d'être équivalent, mais l'apport de chacun doit être substantiel;
- une certaine collaboration doit s'établir entre les coauteurs dans la poursuite d'un dessein commun;
- il faut prouver plus que des idées et des suggestions;
- une certaine jurisprudence considère également pertinente l'intention commune des parties de créer ou non une œuvre en collaboration.

[60] La preuve démontre que ERT n'est pas une œuvre créée en collaboration.

[61] Il y a peut-être eu des discussions, propositions ou échanges entre amis, mais c'est M. Germain qui a réalisé, matérialisé l'idée<sup>38</sup>; il a programmé le premier prototype du jeu et toutes les modifications ultérieures.

[62] M. Seggie, de sa propre initiative, dessine six voitures, un arrière-plan et quelques accessoires<sup>39</sup>, mais son apport pouvant être qualifié de ponctuel, s'arrête là. Il a dû consacrer en tout environ une centaine heures<sup>40</sup>, alors que, pendant la majeure partie de cette période, il travaille à temps plein chez un employeur.

[63] M. Seggie prétend que le jeu était prêt avec l'envoi de son dernier dessin à la mi-avril. Il n'en est rien. Jamais le jeu n'aurait connu un tel succès sans le travail acharné de M. Germain. Ce dernier apprécie l'apport de son ami. D'ailleurs, le générique du jeu attribue les dessins à M. Seggie<sup>41</sup>.

[64] Mais, la contribution de M. Germain est nettement plus importante que celle de M. Seggie. Outre la programmation, il a conçu le tutoriel, les menus, les icônes et les boutons, une solution de monétisation, il a signé une entente pour faire composer la musique, a signé les ententes pour mettre le jeu dans le App Store et sur d'autres plateformes, etc.<sup>42</sup> M. Germain a investi 20 000 \$ et a consacré plus de 1 200 heures (comparé à une centaine d'heures pour M. Seggie), sans rémunération, à temps plein entre mars et août 2011 pour la création, la réalisation, la commercialisation et la mise en ligne du jeu<sup>43</sup>.

[65] Il ne s'agit pas seulement de comparer le nombre d'heures consacrées par chacun, mais d'estimer l'importance de leur apport. Sans la contribution de M. Germain,

---

<sup>38</sup> Le droit d'auteur protège l'expression des idées dans les œuvres, et non les idées comme telles, *CCH Canadienne Itée c. Barreau du Haut-Canada*, 2004 CSC 13, par. 8.

<sup>39</sup> D-22.

<sup>40</sup> Son témoignage est plutôt vague quant au nombre de jours ou d'heures consacrées pour ces dessins, mais seul l'ordre de grandeur importe ici.

<sup>41</sup> P-8.

<sup>42</sup> D-12, D-23 : la liste des tâches est détaillée.

<sup>43</sup> Il a aussi assumé tous les risques.

les dessins de M. Seggie ne constituent pas un jeu vidéo. À l'inverse, sans les dessins de M. Seggie, le jeu vidéo aurait pu être mis en ligne; l'art aurait certainement été moins développé s'il l'avait été par M. Germain, mais toute la programmation nécessaire à la création du jeu vidéo, l'avancement des véhicules, les acrobaties, le pointage, la monétisation, etc. proviennent de M. Germain.

[66] M. Seggie prétend avoir continué de contribuer à l'œuvre après l'envoi de ses dessins en avril, mais la preuve démontre le contraire. Certes, il a testé le jeu, comme bien d'autres amis et membres de la famille de M. Germain; mais ceci ne crée pas de droit d'auteur, sur le jeu en soi. D'ailleurs, dans sa première requête, M. Seggie disait avoir travaillé jusqu'à la fin avril 2011 et les tests ont eu lieu postérieurement à avril. Ce n'est que dans une version amendée de sa requête qu'il prétend ensuite que sa collaboration aurait continué jusqu'à l'été 2011.

[67] Il n'y a jamais eu d'intention commune de créer une œuvre en collaboration. Dès mars 2011, M. Seggie félicite M. Germain en des termes qui ne réfèrent nullement à un projet commun : « Enjoy day 1 of your new venture »<sup>44</sup>. M. Germain, en tout temps, s'est comporté comme l'unique maître d'œuvre du jeu. Il a accepté certaines suggestions de son ami M. Seggie et en a refusé d'autres. Il s'est réservé toutes les décisions sur le contenu de l'œuvre.

[68] D'ailleurs, M. Seggie ne s'est pas comporté comme un coauteur. Par exemple, s'il s'estimait coauteur et s'attendait à un partage des profits, la logique supposerait qu'il aurait réagi à l'idée que Roofdog embauche un autre illustrateur ou qu'on lui donne une tablette en échange de ses services. Il n'en est rien. Autre exemple, il félicite M. Germain en des termes qu'utiliserait un admirateur, pas un cocréateur du jeu<sup>45</sup>.

[69] Le Tribunal est convaincu qu'en toute bonne foi, M. Seggie aidait un ami dans le démarrage de son entreprise et ne s'attendait à rien en retour<sup>46</sup>. Ce n'est qu'en constatant le succès exceptionnel du jeu qu'il change d'avis ultérieurement. D'ailleurs, comme M. Seggie le reconnaît à l'audience, si le jeu avait été un échec, il n'aurait pas offert d'absorber la moitié de la perte.

[70] Enfin, l'on ne peut clairement pas considérer que « la part créée par l'un [dans ERT] n'est pas distincte de celle créée par l'autre », au sens de la définition d'« oeuvre créée en collaboration ».

[71] M. Seggie ne peut donc réclamer 50 % des profits réalisés par Roofdog grâce au jeu ERT au motif qu'il s'agirait d'une œuvre créée en collaboration.

---

<sup>44</sup> D-4.

<sup>45</sup> D-13. M. Selhi également : « [...] sinon j'espère que ton jeu marche assez pour que tu puisses continuer et éventuellement m'embaucher [...] » (*sic*).

<sup>46</sup> Le 14 juin, M. Seggie écrit : « But let's hope **your** road trip is a success. :) ». M. Germain lui répond : « My favorite thing would be to make enough money to convince you to quit Playfish :D » (D-12).

[72] Quant au jeu ERT2, M. Seggie allègue erronément que les deux jeux se ressemblent<sup>47</sup>. Il ne peut se réclamer d'aucun droit à partager les profits réalisés par Roofdog pour ce jeu auquel il n'a nullement collaboré.

[73] Enfin, M. Seggie n'a droit à aucune indemnisation pour la valeur de la base d'utilisateurs créée grâce au succès de ERT. De toute manière, aucune preuve n'est présentée sur la valeur de ces données.

#### 4. LE DROIT D'AUTEUR SUR LES DESSINS

[74] Les dessins de M. Seggie ont été en ligne du 3 août au 11 octobre 2011. Une version modifiée par M. Denes a été mise en ligne par la suite.

[75] M. Germain reconnaît que les dessins originaux sont ceux de M. Seggie; il lui en a attribué la paternité sur le site du jeu dès le départ. Même s'il ne connaissait pas l'article 3 de la *Loi sur le droit d'auteur* avant de consulter un avocat, il réalise aujourd'hui que ce droit existe de par l'application de la loi, indépendamment de toute entente contractuelle.

[76] M. Germain invoque cependant que M. Seggie lui a cédé son droit d'auteur ou, subsidiairement, qu'il l'a autorisé à utiliser les dessins.

[77] La *Loi sur le droit d'auteur* prévoit ce que comprend le droit d'auteur. Ce droit n'est violé que si une personne accomplit un acte réservé au titulaire du droit, sans le consentement de ce dernier :

3. (1) Le droit d'auteur sur l'œuvre comporte le droit exclusif de produire ou reproduire la totalité ou une partie importante de l'œuvre, sous une forme matérielle quelconque, d'en exécuter ou d'en représenter la totalité ou une partie importante en public et, si l'œuvre n'est pas publiée, d'en publier la totalité ou une partie importante; ce droit comporte en outre, le droit exclusif :

f) de communiquer au public, par télécommunication, une oeuvre littéraire, dramatique, musicale ou artistique, [...]

[...]

13. (4) Le titulaire du droit d'auteur sur une œuvre peut céder ce droit, en totalité ou en partie, d'une façon générale ou avec des restrictions relatives au territoire, au support matériel, au secteur du marché ou à la portée de la cession, pour la durée complète ou partielle de la protection; il peut également concéder, par une licence, un intérêt quelconque dans ce droit; mais la cession ou la concession n'est valable que si elle est rédigée par écrit et signée par le titulaire du droit qui en fait l'objet, ou par son agent dûment autorisé.

---

<sup>47</sup> Requête introductive d'instance ré-amendée, par. 43.3.

[...]

27. (1) Constitue une violation du droit d'auteur l'accomplissement, **sans le consentement** du titulaire de ce droit, d'un acte qu'en vertu de la présente loi seul ce titulaire a la faculté d'accomplir. [...]

(emphase ajoutée)

[78] Le seul transfert de la possession d'une œuvre n'équivaut pas à une cession du droit d'auteur<sup>48</sup>.

[79] La loi exige un écrit. Roofdog et M. Germain voudraient que le Tribunal s'inspire du jugement rendu par la Cour d'appel fédérale dans *Tremblay c. Orio Canada Inc.*<sup>49</sup>, pour conclure à l'existence d'une cession. Dans cette affaire, la Cour d'appel, s'appuyant sur les circonstances factuelles particulières du dossier, décide qu'une cession contenue dans un écrit lie le cédant, même si ce dernier n'a pas signé l'écrit.

[80] Ici, les circonstances sont différentes. Le problème n'en est pas un de signature. Le Tribunal considère que les courriels et messages texte qui émanent de M. Seggie équivalent à un document signé puisque la preuve démontre qu'il est bien l'auteur de ces messages.

[81] Mais ces messages ne réfèrent pas à une cession de droit d'auteur, même implicite.

[82] Le titulaire du droit d'auteur peut également autoriser un tiers à utiliser l'œuvre<sup>50</sup>. Le consentement peut être inféré de la conduite des parties, mais le fardeau de le prouver repose sur les épaules de celui qui s'appuie sur ce consentement<sup>51</sup>. Par ailleurs, un consentement à titre gratuit peut être révoqué en tout temps<sup>52</sup>.

[83] La preuve démontre que M. Seggie a bel et bien autorisé Roofdog et M. Germain à utiliser ses dessins. Les échanges écrits entre les parties le démontrent abondamment. M. Seggie s'est volontairement offert pour dessiner les voitures et il est tenu au courant des développements du jeu. Il sait pertinemment que le jeu est lancé

<sup>48</sup> H.G. RICHARD et L. CARRIÈRE, *Canadian Copyright Act Annotated*, volume 3, Toronto, Carswell, éd. feuilles mobiles, p. 27-27; *Massie & Renwick Limited v. Underwriters' Survey Bureau*, [1940] S.C.R. 218, p. 229; *Dynabec Ltée c. Société d'informatique R.D.G. Inc. c.*, [1985] C.A. 236.

<sup>49</sup> 2013 CAF 225.

<sup>50</sup> H.G. RICHARD et L. CARRIÈRE, *Canadian Copyright Act Annotated*, précité, note 48, p. 27-26 et 27-27; *Robertson c. Thomson Corp.*, 2006 CSC 43, par. 54-58; *CCH Canadienne Ltée c. Barreau du Haut-Canada*, précité, note 38, par. 37-38; *Tajdin c. Aga Khan*, 2012 CAF 12, par. 14-15; *Céjibé Communication inc. c. Constructions Cleary (1992) inc.*, J.E. 98-2071 (C.S.) (appel rejeté), par. 63-65; *Amusements Wiltron inc. c. Mainville*, [1991] R.J.Q. 1930 (C.S.); *Mighty Star Ltd./Ltée c. Sicard*, [1984] C.S. 766; *Motel 6 Inc. c. No. 6 Motel Ltd.*, [1982] 1 C.F. 638.

<sup>51</sup> *Tajdin c. Aga Khan*, *id.*; *Jam c. Éditions Trois-Pistoles*, 2010 QCCQ 9886.

<sup>52</sup> *Katz v. Cytrynbaum*, (1983) 76 C.P.R. (2d) 276 (BCCA); H.G. RICHARD et L. CARRIÈRE, *Canadian Copyright Act Annotated*, précité, note 48, p. 27-27.

sur le App Store le 3 août. Il ne demande pas à M. Germain de les ôter. Au contraire, il félicite son ami.

[84] Il existe peut-être une ambiguïté quant à savoir si M. Seggie s'attendait à recevoir une compensation ou non, mais l'autorisation de mettre ses dessins en ligne ne fait pas de doute.

[85] Tout au long de la mise en ligne des dessins, soit entre août et octobre 2011, M. Seggie n'a jamais demandé le retrait de ceux-ci.

[86] Qu'en est-il des dessins modifiés, préparés par M. Denes, mis en ligne en octobre 2011?

[87] Tel que déjà mentionné, l'aspect créatif est limité : une jeep demeure une jeep et une Mini Cooper demeure une Mini Cooper. M. Denes n'a pas eu accès aux fichiers informatiques de M. Seggie. La couleur de base demeure la même, mais la facture des dessins d'automobiles de M. Denes est plus simple que celle des dessins de M. Seggie. Les dessins de M. Denes ressemblent à ceux de M. Seggie, sans être identiques. D'ailleurs, comme le reconnaît M. Germain, l'idée était qu'elles se ressemblent puisque certains des joueurs avaient déjà payé pour obtenir ces véhicules. Le jeu se développait, mais il ne fallait pas faire disparaître les éléments du départ. Il n'y a aucune intention de faire des imitations déguisées qui pourraient être considérées comme de la contrefaçon : le nom de M. Seggie apparaît aux côtés de celui de M. Denes dans le générique. Comme M. Seggie ne voulait plus contribuer aux développements du jeu, Roofdog a dû retenir les services d'un autre illustrateur.

[88] S'il y a ressemblance pour les automobiles, il en va autrement de la montagne en arrière-plan et des accessoires qui sont soit différents, soit ne présentent pas de caractère original (le bidon d'essence, par exemple).

[89] Par ailleurs, les dessins de M. Seggie, tels que modifiés par M. Denes, représentent une petite partie de toutes les illustrations de la version la plus récente mise en ligne en 2012. Le jeu actuel a largement évolué.

[90] Ce n'est que le 28 mars 2012 que M. Seggie demande la cessation de la violation du droit d'auteur. Tant dans la mise en demeure que dans les procédures judiciaires, M. Seggie ne demande pas le retrait des dessins : il demande que le générique mentionne son nom comme coauteur et veut s'impliquer comme tel dans les décisions futures. Or, le Tribunal a déjà décidé qu'il n'y a pas d'œuvre créée en collaboration.

[91] Même si le Tribunal conclut que M. Seggie a autorisé l'utilisation des dessins, un flou demeurerait quant à savoir s'il serait dédommagé un jour pour cette utilisation. En avril 2011, M. Seggie écrivait être d'accord pour ne pas être rémunéré à ce moment<sup>53</sup>.

<sup>53</sup> D-11 : « [...] I'm cool with probono for now [...] ».



Cette écriture peut signifier qu'il était prêt à attendre le lancement du jeu ou l'entrée d'argent avant de réclamer quoi que ce soit.

[92] La preuve démontre que les dessinateurs ultérieurs pour ERT et ERT2 n'ont reçu que quelques milliers de dollars pour leur travail, pourtant plus important en quantité que celui effectué par M. Seggie (environ 2 500 \$ pour M. Denes et 5 500 \$ pour le dessinateur de ERT2).

[93] Par ailleurs, il n'est pas approprié de comparer le travail de M. Seggie à celui du musicien qui a négocié une entente contractuelle, qui jouit déjà d'une renommée au moment où il compose la musique du jeu et qui a signé une cession de droit.

[94] Le 17 février 2012, M. Germain a offert 10 000 \$ à M. Seggie. En comparant avec les sommes versées aux autres illustreurs, qui ont créé encore plus de dessins que ne l'a fait M. Seggie, le Tribunal conclut que cette somme représente une juste compensation pour l'utilisation des dessins en cause. Par ailleurs, seule Roofdog doit être condamnée puisque c'est la compagnie qui a mis le jeu en ligne, diffusé l'oeuvre et engrangé les profits.

[95] Le Tribunal n'accorde aucun intérêt sur le paiement de cette somme avant la date du jugement, ni aucuns dépens<sup>54</sup>, puisque M. Germain a offert une compensation adéquate avant même le début des procédures. Ceci aurait d'ailleurs dû permettre d'éviter tout recours judiciaire.

## **5. LA DEMANDE RECONVENTIONNELLE**

### **5.1 LA DIFFAMATION**

[96] M. Seggie a tenu des propos diffamatoires à l'égard de M. Germain auprès de connaissances communes et dans la mise en demeure du 28 mars 2012, notamment en accusant M. Germain de mauvaise foi, abus et fraude. Il est avisé du problème dans la réponse à la mise en demeure<sup>55</sup>. M. Germain est blessé des propos et cela lui cause des ennuis avec certains amis.

[97] M. Seggie continue ses propos faux, malveillants et exagérés dans ses procédures judiciaires.

[98] Au paragraphe 2 de sa requête amendée, M. Seggie allègue que M. Germain et Roofdog auraient « blatantly, voluntarily and abusively infringed his copyright ». Le titre IV réfère à un « unjustified, illegal and abusive refusal » de le reconnaître comme coauteur. Au paragraphe 37, M. Seggie revient avec l'idée que M. Germain a tenté de tirer avantage de la situation et a abusé de sa confiance. Au paragraphe 40, il prétend que M. Germain est de mauvaise foi. Au paragraphe 44, M. Seggie parle même de

<sup>54</sup> Art. 34 (3) de la *Loi sur le droit d'auteur*.

<sup>55</sup> D-19.

fraude. Aucune preuve ne soutient de telles allégations. Ces qualificatifs forts, tout à fait injustifiés, ne sont retirés qu'à la dernière minute, à la suggestion du Tribunal. Mais le tort est fait.

[99] M. Seggie allègue qu'à la rencontre de mars, il a été clairement établi que tous les profits seraient partagés à parts égales<sup>56</sup>. Il a fallu attendre le procès pour qu'il reconnaisse finalement qu'il n'y a jamais eu entente de partage de profits.

[100] De plus, dans sa procédure, M. Seggie prétend avoir développé le concept de monétisation du jeu<sup>57</sup>. L'affirmation est fausse.

[101] La procédure allègue également qu'à un certain moment, Roofdog aurait retiré le nom de M. Seggie comme illustrateur<sup>58</sup>. Il n'en est rien. Cette allégation est fausse.

[102] Dans sa déclaration amendée, M. Seggie réclame pour la première fois des dommages pour une supposée violation de droit d'auteur dans ERT2. Comme il n'a jamais participé à quelque étape que ce soit dans le développement de ce jeu, il était évident que la réclamation serait rejetée. Pourtant, il la maintient jusqu'à la fin du procès. Il en est de même de sa réclamation de 100 000 \$ pour la valeur de la base de données alors que ce montant ne s'appuie sur aucune preuve.

[103] M. Seggie réclamait également des dommages exemplaires et le remboursement de ses honoraires extrajudiciaires, alors que M. Germain tente de le compenser depuis le début pour ses dessins.

[104] Un tel comportement est fautif et inacceptable. Nombre des allégations sont non seulement fausses, mais, de plus, elles ont été écrites malicieusement, ou avec une témérité équivalant à malice et il n'y avait aucune raison valable de présenter un tel portrait du litige opposant les parties<sup>59</sup>.

[105] M. Germain a tout fait pour que M. Seggie vienne travailler avec lui et ce dernier est seul artisan de sa situation actuelle. Il n'y avait aucune raison d'utiliser un tel langage tant verbalement auprès d'amis que dans la mise en demeure ou dans les procédures.

[106] M. Seggie a porté atteinte à la réputation de M. Germain. Le Tribunal accorde à ce dernier 15 000 \$ pour atteinte à la réputation, 2 000 \$ de dommages moraux et, comme l'atteinte est intentionnelle, 5 000 \$ de dommages-intérêts punitifs<sup>60</sup>. Les intérêts seront comptabilisés à partir de la mise en demeure du 5 avril 2012 pour

<sup>56</sup> Voir également les paragraphes 13, 15, 38 et 62 de la requête et les paragraphes 54, 55, 56 et 70 de la réponse et la mise en demeure D-17.

<sup>57</sup> Par. 21 de la requête.

<sup>58</sup> Par. 40 de la requête.

<sup>59</sup> *Vary c. Vary*, 2007 QCCS 3586; *Bélisle-Heurtel c. Tardif*, [2000] R.J.Q. 2391 (C.S.) (requête pour permission d'appel rejetée).

<sup>60</sup> *Id.*

l'atteinte à la réputation et les dommages moraux, mais à partir de la date du jugement pour les dommages punitifs<sup>61</sup>.

[107] Quant à Roofdog, la demande reconventionnelle sera rejetée puisqu'il n'y a pas de preuve de préjudice spécifique, par exemple, que les revenus de Roofdog auraient diminué en raison de l'atteinte à la réputation.

## 5.2 L'ABUS DE PROCÉDURES

[108] Roofdog et M. Germain réclament 59 237 \$ d'honoraires extrajudiciaires<sup>62</sup>.

[109] Tel que l'enseigne la Cour d'appel dans *Viel c. Entreprises immobilières du terroir Itée*<sup>63</sup>, l'abus du droit d'estimer en justice est une faute commise à l'occasion d'un recours judiciaire.

[110] Il faut éviter de conclure à l'abus dès que la thèse mise de l'avant par une partie est fragile sans être abusive<sup>64</sup>.

## 6. LES DÉPENS

[111] L'article 477 C.p.c. prévoit que la partie qui succombe supporte les dépens à moins que le Tribunal n'en ordonne autrement.

[112] Le Tribunal estime qu'il ne doit accorder aucun dépens à M. Seggie étant donné que Roofdog a déjà offert de le compenser adéquatement, à plusieurs reprises, avant même l'institution des procédures judiciaires.

### POUR CES MOTIFS, LE TRIBUNAL :

#### SUR LA DEMANDE PRINCIPALE :

[113] **ACCUEILLE** partiellement la requête;

[114] **CONDAMNE** Roofdog à payer 10 000 \$ à M. Seggie, avec intérêt et indemnité additionnelle à partir de la date du jugement;

[115] **SANS FRAIS**;

<sup>61</sup> *Genex Communications inc. c. Association québécoise de l'industrie du disque, du spectacle et de la vidéo*, 2009 QCCA 2201 (requête pour autorisation de pourvoi à la C.S. Can. rejetée), par. 141-152.

<sup>62</sup> D-37 : 59 237 \$ d'avril 2013 au 2 novembre 2015, auquel s'ajoutent les honoraires pour les quatre jours de procès et la préparation de l'argumentation.

<sup>63</sup> [2002] R.J.Q. 1262 (C.A.).

<sup>64</sup> *Viel c. Entreprises immobilières du terroir Itée*, *id.*, par. 82; *Industries Lassonde inc. c. Oasis d'Olivia inc.*, 2012 QCCA 593.

**SUR LA DEMANDE RECONVENTIONNELLE :**

[116] **ACCUEILLE** partiellement la demande reconventionnelle;

[117] **CONDAMNE** M. Seggie à payer à M. Germain 17 000 \$ de dommages-intérêts, avec l'intérêt légal et l'indemnité additionnelle à partir du 5 avril 2012;

[118] **CONDAMNE** M. Seggie à payer à M. Germain 5 000 \$ de dommages-intérêts punitifs, avec intérêt et indemnité additionnelle à compter de la date du jugement;

[119] **AVEC DÉPENS.**

---

CLAUDINE ROY, J.C.S.

Me Anthony Franceschini  
DENTONS CANADA  
Avocat de M. Seggie

Me Marc Lanteigne  
DE GRANDPRÉ JOLI-COEUR  
Avocat de M. Germain et de Roofdog Games inc.

Dates d'audience : du 3 au 9 novembre 2015