



[Traduction]

<b>Date</b>	2025-10-02
<b>Ordonnance de la Commission</b>	CB-CDA 2025-082
<b>Numéro d'instance</b>	PT25-12
<b>Instance</b>	Tarif 22.G de la SOCAN – Internet – Services de jeux (2020-2026)
<b>Commissaires</b>	L'honorable Luc Martineau Drew Olsen Daniela Bassan

## I. Survol

[1] En août 2022, la Commission a homologué le *tarif 22.G de la SOCAN – Sites de jeux (2007-2019)*<sup>1</sup> à la suite d'une demande d'homologation du projet de tarif sur la base d'un texte présenté conjointement (« TPC ») présenté par la SOCAN, l'Association du logiciel de divertissement (« ALD »), l'Association canadienne du logiciel de divertissement (« ACLD ») et Shaw Communications Inc.

[2] Le 25 août 2021, après avoir examiné le TPC, la Commission a rendu l'ordonnance CB-CDA 2021-045 exigeant des parties qu'elles répondent à un certain nombre de questions afin de mieux comprendre l'évolution du secteur des jeux en ligne.

[3] Comme l'a noté la Commission dans ses motifs, les parties ont répondu conjointement à certaines des questions, mais pas à toutes.<sup>2</sup> Par exemple, les rapports soumis ne contenaient aucune donnée relative spécifiquement à la taille ou aux tendances du segment de marché des sites de jeux vidéo canadiens, ni à l'utilisation de la musique sur ces sites.

[4] Dans un secteur connu pour évoluer rapidement en raison des changements technologiques et des modèles commerciaux, la Commission cherche maintenant, à

---

<sup>1</sup> Tarif 22.G de la SOCAN – Sites de jeux (2007-2019), 2022 CB 7-T (6 août 2022)

<sup>2</sup> Tarif SOCAN 22.G – Sites de jeux (2007-2019), 2022 CB 7 (5 août 2022), paragraphe 10.

titre préliminaire et « sans préjudice », à obtenir des informations factuelles sur l'état actuel du secteur des jeux en ligne, y compris les jeux de hasard.

## II. Ordonnance

[5] Les parties doivent répondre en fournissant des observations et, le cas échéant et si elles sont disponibles, des informations à l'appui qui répondent aux questions suivantes, au plus tard le **6 novembre 2025**. Les explications et les informations à l'appui doivent être aussi détaillées que possible.

[6] La Commission s'engage à consulter les parties sur les prochaines étapes de la procédure au plus tard six semaines après le dépôt des observations.

### Questions

1. Expliquez quelles utilisations de la musique sont soumises au tarif 22.G – par exemple, s'agit-il de la musique dans les jeux proposés, de la musique sur la plateforme mais pas dans les jeux *en tant que tels*, ou de toute autre utilisation pertinente?
2. De manière générale, comment la musique est-elle utilisée par les fournisseurs de services de jeux, y compris ceux qui proposent des jeux d'argent en ligne? Par exemple, pendant un jeu donné, la musique est-elle constante ou intermittente, en arrière-plan ou au premier plan?
3. Dans quelle mesure les utilisateurs du tarif détiennent-ils déjà le droit de communiquer des œuvres musicales au public par télécommunication au Canada dans le cadre de jeux en ligne (par exemple, par le biais d'un emploi ou de licences)?
4. Quelle proportion de la musique utilisée sur les plateformes de jeux, y compris celles qui proposent des jeux d'argent en ligne, ne nécessite pas de licence SOCAN (par exemple, musique du domaine public, autre répertoire ou contenu préautorisé)?
5. Donnez des exemples actuels d'activités qui seraient couvertes par ce tarif, notamment :
  - a. Sites web et plateformes de jeux en ligne;
  - b. Jeux d'argent en ligne; et
  - c. Jeux qui répondent à la définition de « faible utilisation de musique ».
6. Par rapport au dernier tarif homologué – *Tarif 22.G de la SOCAN – Sites de jeux (2007-2019)* – décrivez tout changement survenu sur le marché, y compris les

modèles commerciaux, les technologies, la prestation de services, les utilisations de la musique ou les comportements qui sont pertinents pour ce tarif. Indiquez si ces changements s'appliquent à chacune (ou à certaines) des activités mentionnées dans la question 5 ci-dessus.

7. Fournissez une description détaillée des technologies qui permettent l'utilisation de musique dans le cadre d'un service de jeu qui serait couvert par le tarif 22.G. En particulier, fournissez des informations sur :
  - a. Les technologies qui permettent la transmission de musique dans le cadre d'un jeu en ligne, notamment :
    - i. La manière dont ces fichiers musicaux sont transmis à l'utilisateur final; et
    - ii. La manière dont ces fichiers musicaux peuvent être lus sur l'appareil de l'utilisateur final.
  - b. Les technologies disponibles pour les jeux en ligne afin de mettre en cache de la musique temporaire sur l'appareil de l'utilisateur final. Si un fournisseur de services de jeux en ligne utilise de telles technologies de mise en cache, veuillez fournir des informations sur :
    - i. La durée moyenne pendant laquelle ces fichiers peuvent être mis en cache avant d'être supprimés de l'appareil de l'utilisateur final;
    - ii. Si, et dans quelles circonstances, l'utilisation de ces technologies constitue une « diffusion en continu » au sens du tarif;
  - c. Toutes les technologies disponibles pour les fournisseurs de services de jeux en ligne afin de télécharger une copie d'un fichier musical sur l'appareil de l'utilisateur final. Si un fournisseur de services de jeux en ligne utilise de telles technologies de téléchargement, veuillez fournir des informations sur :
    - i. Si l'utilisation de technologies de mise en cache constitue une « diffusion en continu », ce qui différencie un téléchargement d'une diffusion en continu mis en cache dans le contexte de ce tarif;
    - ii. Si des fournisseurs de services de jeux en ligne transmettent des fichiers musicaux à l'aide de technologies de téléchargement et de streaming et, dans l'affirmative, une estimation de la proportion de fournisseurs de services de jeux en ligne qui utilisent ces deux technologies.
  - d. Si les projets de tarif incluent la transmission d'œuvres à partir du « nuage ». Si oui, veuillez fournir des informations sur :

- i. Toute définition pertinente du « nuage »;
- ii. Si le « nuage » est distinct des autres serveurs qui transmettent des œuvres musicales destinées à être utilisées dans des services de jeux en ligne, et
- iii. Si les transmissions à partir du « nuage » constituent des communications au public au sens de la [Loi sur le droit d'auteur](#);
- iv. Les descriptions détaillées de toutes les technologies qui permettent la transmission de fichiers musicaux à partir du « nuage » pour être utilisés dans le cadre d'un service de jeux en ligne;
- v. Une estimation de la proportion de fournisseurs de services de jeux en ligne qui transmettent des fichiers musicaux à partir du « nuage »; et
- vi. Des exemples actuels de services de jeux en ligne qui appuient les observations ci-dessus sur le « nuage ».