

À la une ...



[Croissance du marché du divertissement et des médias au Canada](#)

Le marché canadien du divertissement et des médias croîtra plus rapidement que celui de nos voisins américains. C'est ce que prévoient les experts de la firme PricewaterhouseCoopers (PwC) dans leur plus récent rapport "Global Entertainment and Media Outlook".

Ce rapport contient des prévisions sur la croissance des marchés pour les cinq prochaines années et une analyse pour l'Amérique du Nord (les États-Unis et Canada), l'Europe, le Moyen-Orient, l'Afrique, la région Asie-Pacifique et l'Amérique latine. Il traite des 13 segments en importance dans le secteur du divertissement et des médias, notamment le cinéma, la télévision, la musique, la radio, l'édition, les jeux vidéo, l'Internet et la technologie sans fil. Voir un résumé des résultats [ici](#), et [là](#). Lire également des réactions aux résultats publiés dans ce rapport [ici](#) et [là](#).

Cinéma et télévision



[Tendances du marché mondial du film](#)

L'Observatoire européen de l'audiovisuel publie annuellement ce rapport qui recense les chiffres clés du cinéma dans les principaux pays du monde. Il présente une analyse des résultats et des tendances pays par pays, illustré des chiffres les plus récents. On y retrouve également des données sur la numérisation des salles de cinéma.

Vigi +

- ❖ [Vous êtes déjà en 2020](#) ▶
- ❖ [Nouvelles solutions pour partager des films numériques](#) ▶
- ❖ [Pixar en 3D](#) ▶
- ❖ [Notes de la conférence « Produced by » de la Producers Guild of America](#) ▶

Édition de livres



[Le livre est mort ... longue vie au livre](#)

Toute nouvelle technologie sème souvent un vent d'inquiétude. Le livre numérique ne fait pas exception à ce qui semble être une règle. Ce premier texte d'une série sur l'avenir du livre s'intéresse à ce phénomène.

Vigi +

- ❖ [L'édition est en train de changer](#) ▶
- ❖ [L'iPAD et la concurrence](#) ▶
- ❖ [Quand le livre et l'iPhone ne font qu'un](#) ▶
- ❖ [La troisième révolution du livre ?](#) ▶

Musique et variétés



[Les nouveaux entrepreneurs de la musique](#)

Pendant que les *majors* éprouvent de sérieux ennuis économiques attribuables à la baisse des ventes de CD et le téléchargement illégal, les groupes musicaux expérimentent de nouvelles façons de rejoindre leurs admirateurs et les amener à acheter leur musique.

Vigi +

- ❖ [Génome de Pandora](#) ►
- ❖ [HMV sur une autre piste](#) ►
- ❖ [Pourquoi 78 millions de consommateurs achètent-ils encore des CD ?](#) ►
- ❖ [La musique en ligne malade de ses métadonnées](#) ►

Médias numériques interactifs



[Le jeu vidéo : un loisir de plus en plus répandu](#)

Au moins 2/3 des foyers américains s'adonnent maintenant au jeu vidéo selon la nouvelle étude de l'association américaine Entertainment Software Association (ESA). Voilà un des résultats tirés de sa publication annuelle sur l'état de la consommation du jeu vidéo aux États-Unis.

Vigi +

- ❖ [Tendances internet 2010 de Morgan and Stanley](#) ►
- ❖ [Portrait de la production multimédia au Québec](#) ►
- ❖ [Peut-on vraiment imaginer un monde sans droit d'auteur ?](#) ►
- ❖ [Le futur des médias ou les médias du futur \(vidéo\)](#) ►

VigiSODEC fait relâche pour la période estivale. De retour en septembre pour d'autres suggestions de lecture sur le développement de l'univers du numérique et ses impacts sur les différentes filières culturelles.

ⁱ Les points de vue exprimés dans les différents articles présentés dans ce bulletin ne peuvent être interprétés comme étant le reflet de la position de la SODEC sur les sujets traités. Tous les liens proposés dans ce bulletin étaient actifs au moment de sa publication.

Les images proviennent de Google images ou de Flickr. Cliquez sur celles-ci pour accéder à leur source.