

## À la une ...



### [NETendances octobre 2010 : le divertissement en ligne](#)

**Pratiques culturelles** - Depuis 1999, le CEFRIO publie NETendances qui présente diverses statistiques sur l'utilisation et l'appropriation de l'Internet au Québec. NETendances fait peau neuve en publiant des fascicules thématiques toujours liés à l'utilisation des technologies de l'information. Deux numéros sont disponibles : [l'Explosion des médias sociaux au Québec](#) et [Divertissement en ligne : place aux jeux sociaux](#). Dans ce dernier fascicule, apprenez qui sont les amateurs de jeux vidéos, de webtété, de visionnement de vidéos sur le Web et de livres numériques au Québec.

## Cinéma et télévision



### [Hollywood relaque les applications pour couper les coûts](#)

**Économie** - Les studios d'Hollywood se tournent de plus en plus vers les applications mobiles et des jeux occasionnels en ligne pour accroître l'efficacité de leurs campagnes de marketing, créant ainsi un flux de recettes qui pourrait compenser les coûts associés au lancement d'un nouveau film.

#### **Vigi +**

- ❖ [Hulu engrange les revenus](#) ▶
- ❖ [Grandeurs et misères de la webtélé](#) ▶
- ❖ [Netflix : Le streaming sur le point de distancer le DVD](#) ▶
- ❖ [Trouver son contenu audiovisuel](#) ▶

## Édition de livres



### [Bilan du livre à prix unique en France](#)

**Économie** - Les économistes Mathieu Perona et Jérôme Pouyet ont évalué les effets de la loi de 1981 qui instaurait un système dit de prix fixe pour le livre. Une revue de ce livre par Françoise Benhamou.

#### **Vigi +**

- ❖ [La publicité peut-elle sauver le livre numérique ?](#) ▶
- ❖ [Les sorties numériques des livres québécois s'affichent sur Facebook](#) ▶
- ❖ [La situation du livre français dans l'univers numérique](#) ▶
- ❖ [Bornes numériques chez les libraires : retour sur une expérience en cours](#) ▶

## Musique et variétés



### [Gestion collective des revenus de la musique en ligne](#)

**Gestion collective** - La réflexion sur l'instauration d'un régime de gestion collective dans la musique en ligne, lancée par la mission Zelnik, fait l'objet d'une médiation gouvernementale confiée à Emmanuel Hoog. Une série de trois articles traitent divers aspects de cette problématique. À lire [ici](#), [ici](#) et [ici](#).

#### Vigi +

- ❖ [L'Observatoire de la musique fustige la concentration de l'offre légale ▶](#)
- ❖ [À qui profite le téléchargement ? ▶](#)
- ❖ [Les artistes vont-ils finalement profiter de la distribution numérique? ▶](#)
- ❖ [90 secondes pour se faire une idée ▶](#)

## Médias numériques interactifs



### [L'industrie québécoise du jeu vidéo au Québec est en croissance](#)

**Industrie** – L'emploi dans le secteur du jeu électronique au Québec a connu une croissance en 2010, malgré le ralentissement de certaines entreprises en 2009. C'est ce que révèle la dernière enquête publiée par l'organisme TECHNOCompétences.

#### Vigi +

- ❖ [L'industrie du jeu vidéo plus lucrative que le cinéma ▶](#)
- ❖ [Le jeu vidéo comme forme d'art ▶](#)
- ❖ [Le jeu vidéo comme offre distinctive des FAI ▶](#)
- ❖ [Les enjeux de la recommandation ▶](#)

<sup>i</sup> 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.