

Livre



Une étude internationale sur le prêt d'e-books en bibliothèque

D'après [l'enquête](#) Idate pour le ministère de la Culture, il n'existe dans le monde aucun modèle économique stable méritant d'être suivi.

[Amazon met la main sur le réseau de lecteurs GoodReads](#)

[Le livre selon Google : un documentaire éclairant](#)

[Australie : un vaste programme pour faire entrer les ebooks dans les écoles](#)

Cinéma/Télévision



Les superstars de la création vidéo surfent sur Youtube

Une nouvelle vague de «YouTubers » menace la télévision traditionnelle avec leurs blogues vidéo et leurs millions d'admirateurs, adolescents pour la plupart.

[Adaptation cinématographique : la revanche des développeurs de jeu vidéo](#)

[Parc mondial des écrans de cinéma numérisé à 75% ; défis pour le reste](#)

[La distribution vidéo : état des lieux et projections](#)

Musique/Spectacles



TGIT; métadonnées et mise en valeur du répertoire musical au Québec

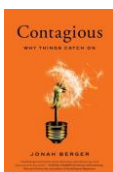
Un livre blanc publié par Iconoclaste souligne l'importance des métadonnées pour identifier les contenus numérisés et comprendre les comportements en ligne.

[Combien rapporte l'industrie musicale canadienne indépendante?](#)

[Le verdict américain sur la revente de musique d'occasion en numérique](#)

[Qualification et quantification des contenus de Youtube](#)

Contenus numériques



La viralité expliquée en six principes

Dans un livre intitulé Contagious, Jonah Berger, professeur à la Wharton School, explique comment des contenus obtiennent du succès.

[Internet happé par les « apps »](#)

[Comment Wall Street est en train de transformer Facebook en MySpace](#)

[France : le gouvernement lance un groupe de travail sur le jeu vidéo](#)

Vigi +

Les données ouvertes en culture : un guide

Le ministère de la Culture et des Communications de France met à la disposition des développeurs et des innovateurs un guide intitulé : Guide Data Culture : pour une stratégie numérique de diffusion et de réutilisation des données publiques numériques du secteur culturel

Le numérique, unique moteur de croissance des industries créatives ?

Le numérique serait l'unique moteur de croissance des industries créatives en Europe. C'est ce qu'avance, entre autres résultats, l'étude The Digital Future of Creative U.K. Pour accéder à l'étude : [ici](#)

* Le choix des nouvelles ou des références ne peut être interprété comme étant le reflet de la position de la SODEC. Tous les liens proposés dans ce bulletin étaient actifs au moment de sa publication. Cliquez sur les images pour connaître leur source.

S'abonner à VigiSodec