



**L'honorable Justin Trudeau, Premier ministre du Canada**

**L'honorable Chrystia Freeland, ministre des Finances, vice-première ministre**

**L'honorable Pascale St-Onge, ministre du Patrimoine canadien**

**Chambre des communes**

**Ottawa, Ontario**

**K1A 0A6**

**Cher Premier ministre Trudeau, ministre Freeland et ministre St-Onge,**

**Objet : Doubler le financement du Fonds des Médias du Canada pour soutenir la croissance des médias numériques interactifs**

Au nom de l'Alliance Interactive Canadienne (AIC), je vous écris pour rappeler votre promesse de doubler le budget du Fonds des Médias du Canada (FMC) afin de protéger la capacité de production de contenu audiovisuel au Canada. Cela reviendrait à doubler la contribution au secteur des médias interactifs pour atteindre plus de 94 millions de dollars de soutien à l'industrie. Cette augmentation permettrait au FMC d'exploiter pleinement le potentiel économique et culturel des médias numériques interactifs (MNI) au Canada, un secteur qui englobe les jeux vidéo, la réalité virtuelle, la réalité augmentée et les expériences immersives.

Les médias numériques interactifs représentent une force mondiale dans les industries culturelles, générant plus de 180 milliards de dollars annuellement, un chiffre comparable à celui du secteur du film et de la télévision. Au Canada, les MNI contribuent 4,1 milliards de dollars au PIB direct chaque année, avec un rendement économique significatif de 0,11 million de dollars de PIB par équivalent temps plein (ETP), comparativement à 0,06 million de dollars par ETP pour le film et la télévision. Le secteur canadien du film et de la télévision génère 11,9 milliards de dollars au PIB et emploie 194 490 Canadiens, tandis que les MNI emploient directement 37 850 personnes, démontrant ainsi un potentiel énorme de croissance pour que le secteur des MNI atteigne sa pleine capacité.

Les entreprises canadiennes voient ce potentiel, et l'an dernier, la demande de soutien du FMC pour les projets MNI s'est élevée à 179 millions de dollars, alors que seulement 47 millions de dollars étaient disponibles — laissant des innovations cruciales inexploitées. Avec la fermeture des studios interactifs de l'ONF, le secteur canadien des MNI a subi une réduction supplémentaire de 5,5 millions de dollars de soutien. Cette lacune limite la capacité du Canada à jouer un rôle de leader mondial et freine les opportunités de croissance économique et culturelle.

Doubler le budget du FMC apporterait de nombreux avantages :

1. Aligner les priorités canadiennes avec les tendances mondiales : À l'échelle mondiale, le secteur des MNI surpasse le film et la télévision en termes de revenus et d'engagement du public. Un financement accru garantit que le Canada reste compétitif sur la scène internationale et consolide sa position en tant que leader dans les récits innovants consommés par des publics de tous âges et de toutes catégories démographiques.



2. Amplifier l'impact économique : Augmenter le financement des MNI permettrait au secteur d'augmenter ses contributions au PIB et de créer davantage d'emplois de grande valeur, reflétant ainsi un fort retour sur investissement. De plus, l'industrie canadienne des MNI est fortement orientée vers l'exportation, générant une proportion écrasante de revenus à l'étranger. Une revue de l'AIC de novembre 2024 confirme que plus de 90 % des revenus des entreprises canadiennes du secteur des MNI proviennent des marchés d'exportation dans le monde entier.

3. Équité dans le financement culturel : Aligner les niveaux de financement sur les résultats économiques des MNI garantit un traitement équitable entre les secteurs créatifs et maximise la valeur publique des investissements culturels.

4. Engager les générations futures : Alors que les publics mondiaux se tournent vers les médias interactifs et immersifs, un soutien accru aux MNI garantit que les studios canadiens répondent à la demande tout en produisant des contenus culturellement pertinents pour les enfants, les jeunes et les adultes.

Bien que le film et la télévision demeurent essentiels pour refléter la culture canadienne, il est impératif de reconnaître que le secteur des médias numériques interactifs représente non seulement l'avenir du storytelling, mais aussi un contributeur majeur aux économies mondiale et nationale. En alignant le financement du FMC sur les besoins et la croissance des MNI, le Canada peut consolider son rôle de leader en innovation créative, en croissance économique et en production culturelle.

Nous vous exhortons à défendre cette initiative de financement dans le prochain budget fédéral et nous serions heureux de discuter plus en détail de la manière dont cet investissement stratégique positionnera le Canada comme leader mondial dans les industries créatives.

Merci pour votre soutien continu aux secteurs créatifs et innovants du Canada.

Cordialement,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Loc Dao', with a horizontal line underneath.

Loc Dao

Président, Alliance Interactive Canadienne

**ENGLISH FOLLOWS on the next page**



November 21, 2024

**The Right Honourable Justin Trudeau, Prime Minister of Canada**  
**The Honourable Chrystia Freeland, Minister of Finance, Deputy Prime-Minister**  
**The Honourable Pascale St-Onge, Minister of Canadian Heritage**  
House of Commons  
Ottawa, Ontario  
K1A 0A6

**Dear Prime Minister Trudeau, Minister Freeland, and Minister St-Onge,**

**Subject: Doubling Funding for the Canada Media Fund to Support Growth in Interactive Digital Media**

On behalf of the Canadian Interactive Alliance (CIAIC), I am writing to remind you of your promise to double the Canada Media Fund (CMF) budget to protect Canada's screen content production capability, effectively doubling the contribution to the Interactive Media sector to more than **\$94 million** of industry support. This will allow the CMF to unlock the full economic and cultural potential of Canada's Interactive Digital Media (IDM) sector which encompasses video games, virtual reality, augmented reality and the immersive sectors.

Interactive Digital Media represents a global powerhouse in cultural industries, generating over **\$180 billion annually**, a figure that makes the sector comparable to the Film and Television sector. In Canada, IDM contributes **\$4.1 billion** in direct GDP annually, demonstrating a significant economic return with **\$0.11 million in GDP per full-time equivalent (FTE)**, compared to **\$0.06 million per FTE** in Film and TV. The Canadian Film and TV sector contributes \$11.9 billion in GDP and employs 194,490 Canadians compared to IDM's 37,850 direct jobs, showing how much opportunity there is to grow Canada's IDM sector to reach its full potential.

Canadian businesses see this potential and last year the demand for CMF support for IDM projects was \$179 million in CMF support for IDM projects, while only \$47 million was available to allocate —leaving vital innovation on the table. With the closing of the NFB Interactive Studios, Canada's IDM sector took a further \$5.5 million reduction in support. This gap limits Canada's ability to lead globally and stifles opportunities for economic and cultural growth.

Doubling the CMF budget would yield numerous benefits:



1. **Aligning Canadian Priorities with Global Trends:** Globally, the IDM sector outperforms Film and TV in revenue and audience engagement. Increased funding ensures Canada remains competitive on the world stage and secures its position as a leader in innovation-driven storytelling consumed by audiences of all ages and demographics.
2. **Amplifying Economic Impact:** Boosting IDM funding would allow the sector to scale its GDP contributions and create more high-value jobs, reflecting its strong return on investment which will only help support the Canada creative industries. As well, Canada's IDM industry is highly export-focused, where an overwhelming proportion of revenue for Canadian-made products is generated abroad – A CIAIC review from November 2024 confirms that more than 90% of revenue from Canada's IDM sector companies comes from export markets around the world.
3. **Equity in Cultural Funding:** Aligning funding levels to match the economic output of IDM ensures fair treatment across creative sectors and maximizes public value from cultural investments.
4. **Engaging Future Generations:** As global audiences shift toward interactive and immersive media, increasing support for IDM ensures Canadian IDM studios can meet demand while producing culturally resonant content for children, youth, and adults alike.

While Film and TV remain critical to reflecting Canadian culture, it is imperative to recognize that the interactive digital media sector represents not only the future of storytelling but also a leading contributor to global and national economies. By aligning CMF funding with the needs and growth of IDM, Canada can secure its role as a leader in creative innovation, economic growth, and cultural production.

We urge you to champion this funding initiative in the upcoming federal budget and invite an opportunity to discuss further how this strategic investment will position Canada for global leadership in creative industries.

Thank you for your continued support of Canada's creative and innovative sectors.

Sincerely,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Loc Dao', with a horizontal line underneath.

Loc Dao

President, Canadian Interactive Alliance



## Comparison: Interactive Digital Media vs. Film and TV

Sector	Global GDP	Canadian Direct GDP	Canadian Direct FTE	\$M GDP per FTE
<b>Interactive Digital Media</b>	\$180+ billion	\$4.1 billion	37,850	\$0.11
<b>Film and TV</b>	\$230 billion	\$11.9 billion	194,490	\$0.06

Board of Directors of Canadian Interactive Alliance / l'alliance interactif Canadienne:

La Guilde du jeu vidéo du Québec

Interactive Ontario (IO)

DigiBC

Xn Québec

New Media Manitoba

Digital Alberta

SaskInteractive

Videogames PEI

Interactive Society of Nova Scotia

Interactive New Brunswick

### About the Canadian Interactive Alliance

The Canadian Interactive Alliance / L'Alliance Interactive Canadienne (CIAIC) is a not-for-profit industry alliance that represents Canada's IDM (interactive digital media) industry which includes the video game, virtual reality, augmented reality, XR, and immersive sectors. CIAIC is governed by Canada's 10 existing provincial IDM industry associations. Canada's IDM sector comprises more than 937 companies, employing 37,850 Canadians, and generates over \$5.5 billion in annual revenue.

### À propos de l'AIC

L'Alliance Interactive Canadienne / The Canadian Interactive Alliance (AIC/CIAIC) est une alliance industrielle à but non lucratif qui représente l'industrie canadienne des MNI (médias numériques interactifs). Ce secteur inclut les jeux vidéo, la réalité virtuelle, la réalité augmentée, la XR et les expériences immersives. L'AIC est dirigée par les 10 associations provinciales existantes de l'industrie des MNI au Canada. Le secteur des MNI au Canada comprend plus de 937 entreprises, employant 37 850 Canadiens, et génère plus de 5,5 milliards de dollars en revenus annuels.

Les membres de l'AIC incluent :



**Members of the CIAIC include:**

- [DigiBC](#)
- [Digital Alberta](#)
- [Interactive Society of Nova Scotia](#)
- [Interactive New Brunswick](#)
- [Interactive Ontario \(IO\)](#)
- [La Guide du jeu vidéo du Québec](#)
- [New Media Manitoba](#)
- [SaskInteractive](#)
- [Videogames PEI](#)
- [Xn Quebec](#)