

2011



최적의 투자처 캐나다

디지털미디어

캐나다의 경쟁력



Canada 

세계 주요 투자기업

- 액티비전 블리자드(Activision Blizzard)
- 오토데스크(Autodesk)
- 캡컴(Capcom)
- 에이도스 인터랙티브
(Eidos Interactive)(현 스퀘어에닉스
(Square Enix))
- 일렉트로닉아츠(EA)
- 페이스북(Facebook)
- 게임로프트(Gameloft)
- 구글(Google)
- 마이크로소프트 게임스튜디오
(Microsoft Game Studios)
- 래디컬 엔터테인먼트
(Radical Entertainment)
(현 비벤디(Vivendi))
- 렐릭 엔터테인먼트
(Relic Entertainment)(THQ)
- 테크모 코에이(Tecmo Koei)
- 테이크투 인터랙티브소프트웨어
(Take-Two Interactive Software)
- THQ
- 유비소프트 엔터테인먼트
(Ubisoft Entertainment)
- 워너브라더스 인터랙티브 엔터테인먼트
(Warner Bros. Interactive Entertainment)
- 프라임 포커스(Prime Focus)

캐나다 선도기업

- 아티팩트 소프트웨어(Artifact Software)
- 비헤이비어 인터랙티브
(Behaviour Interactive)
- 바이오웨어(BioWare)
- 비녹스(Beenox)
- 빅블루버블(Big Blue Bubble)
- 디지털 엑스트림즈(Digital Extremes)
- 퓨얼 인더스트리즈(Fuel Industries)
- HB스튜디오스(HB Studios)
- 아더오션 인터랙티브(Other Ocean
Interactive)
- 레인메이커 엔터테인먼트(Rainmaker
Entertainment)
- 록스타토론토(Rockstar Toronto)
- 사이드이펙츠 소프트웨어
(Side Effects Software)
- 실리콘 나이츠(Silicon Knights)

최근 캐나다 투자현황

워너브라더스 인터랙티브 엔터테인먼트 (Warner Bros. Interactive Entertainment)

2010년 11월, 워너브라더스는 몬트리올에 고급 인터랙티브 게임 및 3D 애니메이션 스튜디오를 열었다. 워너브라더스 게임즈 몬트리올(WB Games Montréal)은 소셜 및 모바일 타이틀에 초점을 둘 계획이다.

캡컴 인터랙티브 캐나다(Capcom Interactive Canada)

2010년 9월, 캡컴은 밴쿠버에 근거한 블루캐슬게임즈(Blue Castle Games)를 인수하여 캐나다에서의 입지를 확장했다. 이로써 토론토에 본사를 둔 캡컴은 캐나다 서부에 새로운 스튜디오를 확보할 수 있게 되었다.

픽사애니메이션 스튜디오(Pixar Animation Studios)

2010년 4월, 픽사는 카(Cars)나 토이스토리(Toy Story) 같은 픽사-디즈니 영화의 캐릭터가 등장하는 3~5분 길이의 애니메이션 클립 제작을 위해 밴쿠버에 신규 지사를 설치했다. 픽사가 캐나다 사업 기지로 밴쿠버를 선택한 주된 이유는 이 곳에 창의적 인력이 풍부하기 때문이다.

디지털도메인(Digital Domain)

2010년 1월, 시각효과 전문기업인 디지털도메인은 밴쿠버에 약 1,900평방미터 규모의 스튜디오를 공식 오픈했다.

THQ

2009년 12월, THQ는 자사의 글로벌 스튜디오 시스템 가운데 최대시설이 될 새로운 비디오게임 개발 스튜디오를 몬트리올에 설치했다. THQ 몬트리올 지사는 THQ가 캐나다에 설립한 완전가동시설을 갖춘 개발·제작 스튜디오 중 두 번째로 규모가 크다.

유비소프트 엔터테인먼트(Ubisoft Entertainment)

2009년 12월, 유비소프트엔터테인먼트는 직원 800명 규모의 네 번째 캐나다 지사를 토론토에 개설했다. 프랑스의 게임개발 및 제작업체인 유비소프트는 몬트리올과 퀘벡시, 밴쿠버에서도 2,300명이 넘는 인력을 채용하여 스튜디오를 운영하고 있다.

프라임포커스필름VFX(Prime Focus Film VFX)

2009년 6월, 프라임포커스필름VFX는 밴쿠버의 새로운 최신식 시설로 이사하면서 직원을 25명 늘렸다. 이로써 생산규모는 4배 증가했다.

* 별도의 표기가 없는 경우, 금액은 모두 캐나다 달러임.



사진 출처: 레고베틀즈(위너브라더스게임즈).

디지털미디어

캐나다는 디지털미디어 분야에서 명실상부한 글로벌 리더로 자리잡았다. 세계 10대 비디오게임 제작사 가운데 8개 기업¹을 비롯하여 관련된 인터랙티브 미디어 산업의 수많은 다국적 기업들 역시 캐나다에 위치해 있다. 캐나다는 세계 3위의 비디오게임 개발국이기도 하다.

이를 종합해 볼 때, 캐나다의 인터랙티브 미디어 부문의 기업 수는 3,000여 개에 달하며 총 종사자 수는 52,000명이 넘는다. 캐나다 인터랙티브 디지털미디어 사업에서 창출되는 총수익은 38억 달러로 추산된다.

디지털미디어 기업들이 캐나다에 자리 잡는 데에는 몇 가지 결정적인 이유가 있다. 디벨롭(Develop)지에서 언급한 바와 같이, 캐나다에서는 “뛰어난 삶의 질, 튼튼한 산업과 직업 안정성, 합리적인 가격대의 풍부한 주택공급, 진보적이고 포괄적인 교육시스템, 블록버스터급 지식재산을 일굴 수 있는 기회, 창의성 넘치는 인디신(indie scene)” 등의 혜택을 누릴 수 있다.²

캐나다의 디지털미디어 종사자들은 업계의 유명 교육기관들인 브리티시 컬럼비아주의 디지털미디어센터(Centre for Digital Media)(브리티시 컬럼비아대학 (University of British Columbia), 사이먼프레이저대학(Simon Fraser University), 에밀리카미술대학(Emily Carr University of Art + Design), 브리티시컬럼비아공과대학(British Columbia Institute of Technology)의 제휴기관), 온타리오주의 셰리던 칼리지(Sheridan College), 세네카칼리지(Seneca College), 센테니얼칼리지(Centennial College), 퀘벡주의 마타네전문대학(Cégep de Matane), 셔브루크대학(Université de Sherbrooke), NAD센터 (국립애니메이션디자인센터), 노바스코샤주의 아카디아대학(Acadia University)을 졸업한 인재들이다.

캐나다는 풍부한 인재와 연방정부의 연구개발 세금혜택, 지역정부의 전폭적 지원을 바탕으로 디지털미디어 기업들에게 매우 매력적인 사업환경을 제공하고 있다.

1 디벨롭(Develop)지, 2009년 11월호.

2 디벨롭(Develop)지, 2010년 11월호.

게임 수상작

캐나다에서 활동하는 디지털미디어 업체들이 개발·제작한 게임들은 모든 플랫폼과 모든 유형에 걸쳐 많은 상을 받았다. 수상작들은 다음과 같다.

주요 콘솔게임

- 프로토타입(Prototype), 래디컬엔터테인먼트/액티비전(Radical Entertainment/Activision)
- 던 오브 워2(Dawn of War II), 렐릭엔터테인먼트/THQ(Relic Entertainment/THQ)
- 매스이펙트2(Mass Effect 2), 바이오웨어/EA(BioWare/EA)
- 어쌔신 크리드2(Assassin's Creed II), 유비소프트(Ubisoft)
- 피파 사커10(FIFA Soccer 10), EA
- 듀얼리티ZF(Duality ZF), 소나게임즈(Xona Games)
- 스파이더맨: 샐터드 디멘션즈(Spider-Man: Shattered Dimensions), 비눅스/액티비전(Beenox/Activision)
- 데이어스Ex(Deus Ex), 에이도스(Eidos)
- 헤일로3(Halo 3), 343인더스트리즈/마이크로소프트(343 Industries/Microsoft)
- 캐슬 오브 매직(Castle of Magic), 게임로프트(Gameloft)
- 바이오쇼크2(BioShock 2), 테이크투인터랙티브(Take-Two Interactive)

캐주얼 게임

- 크리터크런치(Critter Crunch), 카피바라게임즈(Capybara Games)
- 레고배틀즈(LEGO Battles), 헬벤트게임즈(Hellbent Games)
- 카-글롬(Ka-Glom), 매그믹(Magmic)
- 더빅스2(The BIGS 2), 블루캐슬게임즈(Blue Castle Games)
- 니드포스피드 시프트(Need for Speed SHIFT), EA모바일(EA Mobile)
- 트레인야드(Trainyard), 매지쿨(Magicule)
- 슈퍼몽키볼(Super Monkey Ball), 아더오션인터랙티브(Other Ocean Interactive)
- 클럽펍킨(Club Penguin), 디즈니온라인스튜디오스(Disney Online Studios)
- 오스모스(Osmos), 헤미스피어게임즈(Hemisphere Games)
- 매든NFL(Madden NFL), 쿨하우스(Koolhaus)

교육적 게임

- 제노믹스 디지털랩(Genomics Digital Lab), 스폰지랩인터랙티브(Spongelab Interactive)
- 로보매스(Robomath), 프로젝트화이트카드(Project Whitecard)
- 2D 및 3D e-러닝 소프트웨어, 아티팩트소프트웨어(Artifact Software)
- 영토르(Young Thor), 프리마(Frima)

시뮬레이션 게임

- 해양 시뮬레이션 센터(Centre for Marine Simulation)
- CFB게이지타운(CFB Gagetown)
- 쿨이머시브(Coole Immersive)
- 엑스팬인터랙티브(Xpan Interactive)
- 소나게임즈(Xona Games)
- 레인메이커엔터테인먼트(Rainmaker Entertainment)



사진 출처: 스파이더맨: 샐터드 디멘션즈(비눅스/액티비전).

캐나다의 경쟁력

장점:

임금비용 경쟁력

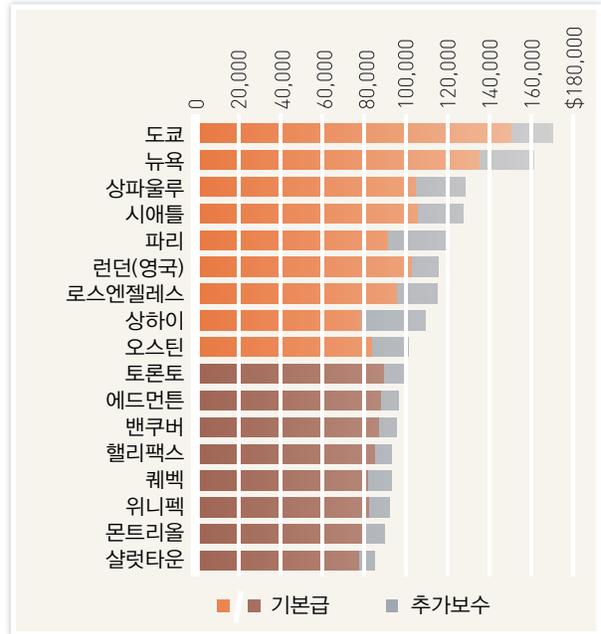
프로젝트 팀장

기업들은 고도로 훈련 받은 캐나다의 고학력 인재들을 채용할 수 있다. 캐나다 도시에서 프로젝트 팀장, 선임 시스템 디자이너, 그래픽 디자이너 등에게 지급되는 봉급과 수당은 유럽이나 미국 주요 도시에 비해 낮다.

보통 5년 이상의 관련분야 경력을 지닌 프로젝트 팀장은 특정 프로젝트의 개발과 실행을 관리한다. 최고 기술 전문가로서 특정 분야에 대한 전문성을 갖추고 있지만 감독에 대한 책임은 지지 않을 수도 있다.

- ▶ 급여에는 기본급뿐 아니라 인센티브나 성과급 같은 추가 보수도 포함되어 있다.

프로젝트 팀장



출처: fDi 벤치마크, 타워스왓슨, 2010/2011 세계 50대 급여정책 보고서.

장점:

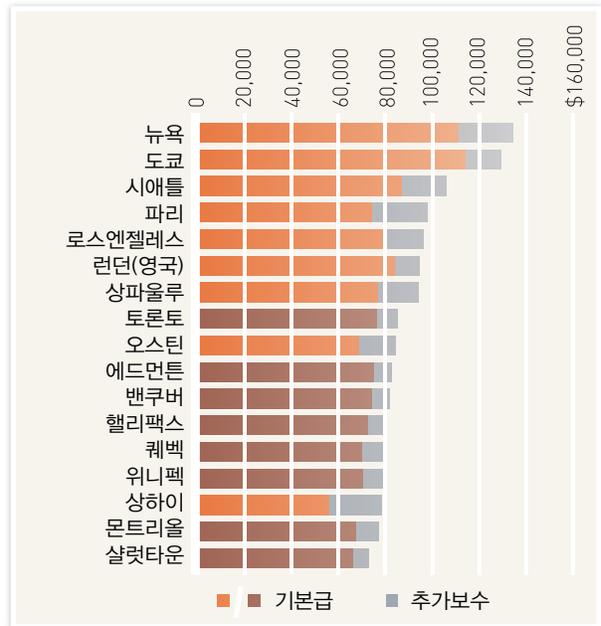
임금비용 경쟁력

선임 시스템 디자이너

선임 시스템 디자이너는 사내 다른 직원들에게, 또는 의뢰인에게 직접 프로그래밍의 모든 측면에 대하여 기술 지원과 지침을 제공한다. 높은 수준의 분석, 진단, 문제해결을 책임지며, 시방서를 작성하고 애플리케이션의 설치와 실행을 보조하는 등의 업무를 맡을 수도 있다. 일반적으로 감독 책임은 지지 않는다.

- ▶ 급여에는 기본급뿐 아니라 인센티브나 성과급 같은 추가 보수도 포함되어 있다.

선임 시스템 디자이너



출처: fDi 벤치마크, 타워스왓슨, 2010/2011 세계 50대 급여정책 보고서.

캐나다의 경쟁력

장점:

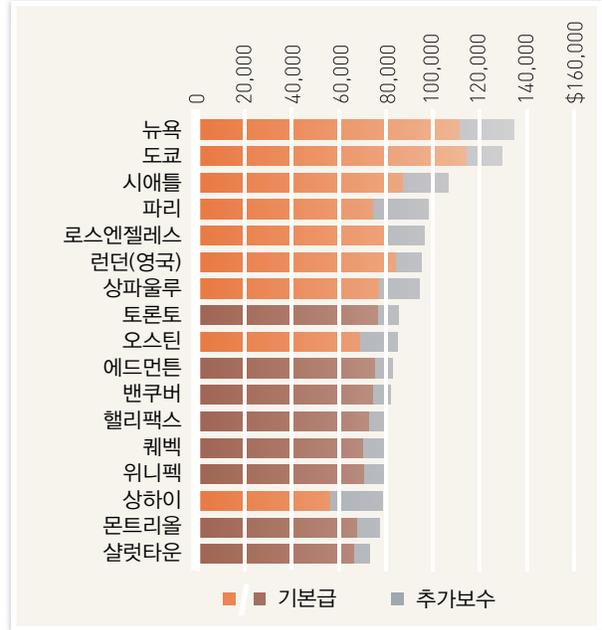
임금비용 경쟁력

선임 웹사이트 개발자

선임 웹사이트 개발자/제작자는 웹사이트 개발을 전문으로 하며 웹마스터에게 업무보고를 한다. 기술적 통합과 관련하여 프로그래머들과 긴밀히 협조하며 일반적으로 몇 년간의 웹사이트 구축 경험을 지닌다.

- ▶ 급여에는 기본급뿐 아니라 인센티브나 성과급 같은 추가 보수도 포함되어 있다.

선임 웹사이트 개발자



출처: fDi 벤치마크, 타워스왓슨, 2010/2011 세계 50대 급여정책 보고서.

장점:

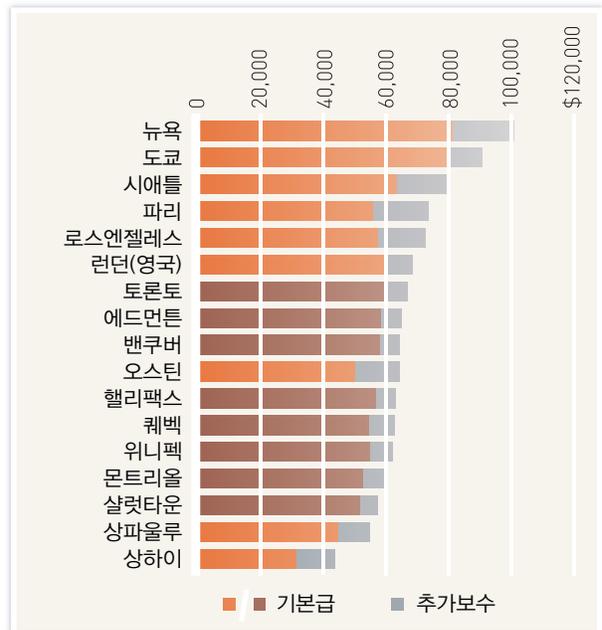
임금비용 경쟁력

그래픽 디자이너

그래픽 디자이너는 시각적 효과가 뛰어난 디자인을 제작하는 업무를 맡는다. 이 직무는 대학 학위와 1년 이상의 실무 경험을 필요로 한다.

- ▶ 급여에는 기본급뿐 아니라 인센티브나 성과급 같은 추가 보수도 포함되어 있다.

그래픽 디자이너



출처: fDi 벤치마크, 타워스왓슨, 2010/2011 세계 50대 급여정책 보고서.

장점:

간단한 사업등록 절차

캐나다에서 투자자들이 사업등록을 위해 따라야 하는 절차는 한 단계뿐이다. 해당 연방당국이나 지역당국에 신청서를 제출하고 수수료로 지불하여 상호를 등록하면 된다. 법적 지위를 얻은 사업체는 지역당국을 비롯하여 산업부, 세금 및 노동 규제당국과 교류할 수 있다.

사업등록에 필요한 절차의 수



출처: fDi 벤치마크, 세계은행, 2010 기업환경평가.

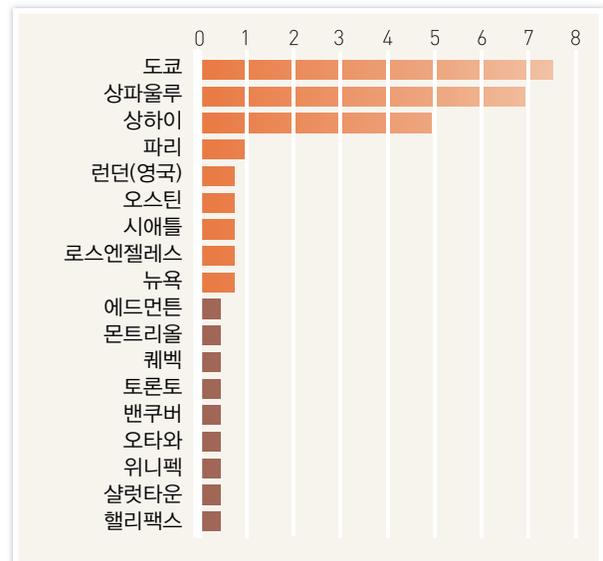
장점:

낮은 창업비용

캐나다에서 사업을 개시하는 비용은 매우 경쟁력이 높아서, 유럽과 미국 도시들의 절반 수준, 아시아 도시들에 비하면 훨씬 낮은 수준이다.

- ▶ 이 도표는 사업을 개시하기 위한 절차에 소요되는 공식적인 총비용을 나타낸다. 0에서 8까지의 수치는 사업개시 비용을 1인당 소득에 대한 비율(%)로 나타낸 것이다.

창업비용



출처: fDi 벤치마크, 세계은행, 2010 기업환경평가.

캐나다의 디지털미디어: 개관

브리티시 컬럼비아주 ○

약 16,000명을 고용하고 있는 1,000개 이상의 기업이 연간 20억 달러가 넘는 수익을 창출하고 있는 브리티시 컬럼비아주의 디지털미디어 및 게임 부문은 세계 최고 수준의 산업지구를 이루고 있다. 이 지역은 북미에서 인터랙티브 게임업체가 가장 많이 집중되어 있으며, 영화 및 텔레비전 산업 규모가 세 번째로 큰 곳이기도 하다. 브리티시 컬럼비아주는 디지털미디어 업계에 유리한 세금공제 프로그램도 제공한다.

밴쿠버의 안정적인 교육시스템은 인터랙티브 디지털미디어 업계에 우수인력을 공급한다. 그 예로는 밴쿠버영화학교(Vancouver Film School), 디지털미디어센터(Centre for Digital Media), 에밀리카미술대학(Emily Carr University of Art + Design), 사이먼프레이저대학(Simon Fraser University), 브리티시컬럼비아대학(University of British Columbia) 등이 있다.

밴쿠버는 최첨단 인터랙티브 디지털미디어 기업들의 중심지로, 유명 비디오게임 개발업체인 일렉트로닉아츠(EA), 래디컬엔터테인먼트(Radical Entertainment)(액티비전블리자드(Activision Blizzard)), 렐릭엔터테인먼트(Relic Entertainment)(THQ) 등이 이곳에 자리를 잡고 있다. 이러한 디지털 부문의 일원으로 국립 그래픽애니메이션 및 뉴미디어(GRAND) 역시 밴쿠버에 본사를 두고 있다.

앨버타주 ○

앨버타주에는 약 300개의 인터랙티브 디지털미디어 기업들이 위치하고 있다. 에드먼튼에 위치한 주요 게임 개발업체들에는 세계적으로 유명한 전자 엔터테인먼트 기업인 바이오웨어(BioWare)(일렉트로닉아츠(EA))와 게임 개발·제작업체인 엑스젠스튜디오(XGen Studios) 등이 있다.

앨버타주의 기업과 연구기관들 역시 각자의 전문성을 기반으로 뛰어난 게임 상품을 개발해 왔다. 또한 앨버타주의 게임업계는 주정부가 제공하는 앨버타 창의성기금(Alberta Ingenuity Fund)과 앨버타혁신바우처프로그램(Alberta Innovation Voucher Program)의 지원을 받을 수 있다.

마니토바주 ○

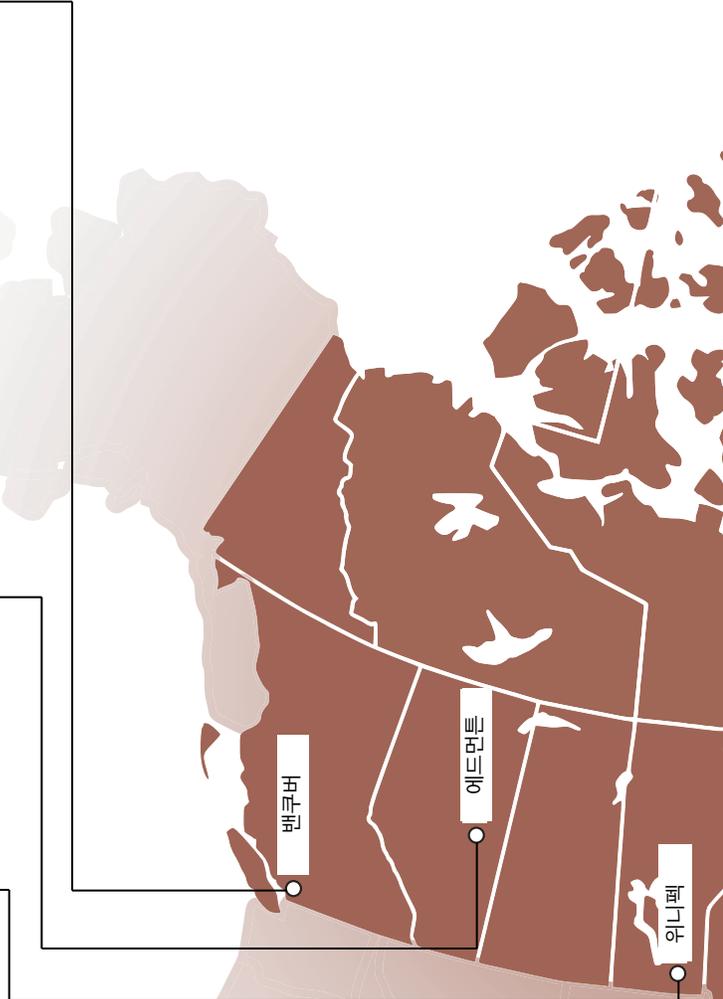
마니토바주는 성장세에 있는 디지털미디어 산업지구로서, 인터랙티브 디지털미디어 및 게임 부문에서 활동하는 약 125개 기업이 위치해 있는 지역이다. 마니토바주가 시행하는 인터랙티브 디지털미디어 세금공제 프로그램(Interactive Digital Media Tax Credit)은 디지털미디어 프로젝트 제작의 공제대상 비용에 대해 40%의 환급가능 세금공제 혜택을 제공한다.

위니펙에 위치한 기업에는 포춘캣게임즈스튜디오(Fortune Cat Games Studio), 프라임포커스(Prime Focus)(프랜틱필름즈(Frantic Films)의 후신), 프로젝트문워크(Project Moonwalk)를 개발한 프로젝트화이트카드(Project Whitecard) 등이 있다. 마니토바대학(University of Manitoba)과 레드리버 칼리지(Red River College)의 최첨단 교육 프로그램이 지역의 디지털미디어 업계를 지원한다.

프린스 에드워드 아일랜드주 ○

프린스 에드워드 아일랜드주(P.E.I.)는 주정부의 경제개발 전략인 게임플랜(Gameplan)에 힘입어 새로운 게임개발 중심지로 떠오르고 있다. 또한 개발자들을 위한 세금공제 프로그램과 매력적인 인건비 환급혜택도 제공한다. P.E.I.는 최근 숙련된 노동자에 대한 업계의 향후 수요에 대응하기 위하여 새로운 고등교육과정 훈련프로그램을 설치했다.

지속적으로 성장하고 있는 P.E.I.의 게임업계에는 아더오션인터랙티브(Other Ocean Interactive), 바이트게임즈(Bight Games), 텔로스프로덕션즈(Telos Productions), 롱테일스튜디오스(Longtail Studios) 등의 기업들이 포진해 있다. 이 지역에서는 최근 졸업한 컴퓨터공학도들을 위한 하계 육성프로그램인 게임거라지(GameGarage)도 시행되고 있다.





○ 온타리오주

온타리오주의 인터랙티브 디지털미디어 산업은 연간 10억 달러 이상의 수익을 창출하며, 1,000 개 이상의 기업이 16,000 명을 고용하고 있다. 온타리오주의 R&D 세금공제 및 디지털미디어 인센티브를 통해 기업들은 비용의 60% 이상을 절감할 수 있다. 세계적 수준의 교육기관들인 셰리던칼리지(Sheridan College), 세네카칼리지(Seneca College), 맥스더머트애니메이션학교(Max the Mutt Animation School), 토론토대학(University of Toronto) 등을 통해 124개 이상의 디지털게임 교육프로그램을 제공하는 온타리오주는 뛰어난 예술가, 디자이너, 애니메이션 제작자, 프로그래머 등으로도 세계적으로 인정받고 있다.

토론토는 캡컴(Capcom), 코러스엔터테인먼트(Corus Entertainment), 페이스북(Facebook), 사이드이펙츠소프트웨어(Side Effects Software), 스타즈애니메이션(Starz Animation), 테크모-코에이(Tecmo-Koei), 유비소프트(Ubisoft) 등의 세계적 기업들로부터 투자를 유치했다. 채용과 고용, 이전 등의 측면에서 기업들이 감수해야 할 위험이 세계에서 가장 낮은 도시로 토론토가 선정된 점을 볼 때, 세계 최고 기업들이 토론토에 관심을 갖는 것은 놀라운 일이 아니다.' 또한 토론토는 창조산업 해외직접투자(FDI) 순위에서도 로스앤젤레스와 뉴욕에 이어 5위권에 이름을 올렸다. 토론토의 창의적 산업 부문과 활기찬 예술문화는 매년 토론토국제영화제(Toronto International Film Festival)를 통해 확인할 수 있다.

오타와 역시 각종 상을 수상한 기업들인 플레이브레인즈(PlayBrains), 매그믹(Magmic), 퓨얼인더스트리즈(Fuel Industries)가 위치한 곳이다. 디지털익스트림즈(Digital Extremes), 구글(Google), 실리콘나이츠(Silicon Knights) 역시 온타리오주 골든 호스슈(Golden Horseshoe) 지역에 자리 잡고 있다.

○ 퀘벡주

퀘벡주는 인터랙티브 디지털미디어 기업들에게 세계에서 가장 매력적인 입지 중 하나로 급속히 자리잡고 있다. 500개 이상의 기업들이 이 부문에서 활동하고 있으며 12,000 명이 넘는 직원들을 고용하고 있다. 이 수치에 포함된 5,000 명 이상의 직원들이 근무하는 유비소프트(Ubisoft), 에이도스인터랙티브(Eidos Interactive), 일렉트로닉아츠(EA), 액티비전(Activision), THQ 등 비디오게임 개발기업들은 모두 몬트리올에 위치한다. 몬트리올은 오토데스크(Autodesk), 하이브리드(Hybride), 툰붐애니메이션(Toon Boom Animation) 등의 기업이 자리 잡은 곳이기도 하다. 퀘벡시는 비헤이비어(Behaviour), 사바칸(Sarbakan), 프리마스튜디오(Frima Studio), 트랜스게임(TransGaming) 등의 성공적인 스튜디오들의 활동 지역이다.

퀘벡주는 영화와 텔레비전, 멀티미디어 제작에 대하여 인력 훈련 프로그램 등의 다양한 지원 프로그램과 세금공제 제도를 제공한다. 맥길대학(McGill University)과 몬트리올대학(Université de Montréal), 국립 애니메이션 및 디자인센터(Centre NAD), 국립영상학교(INIS), 3vis 등의 훈련 프로그램은 이 성장산업에 우수한 졸업생들을 공급한다.

○ 노바스코샤주

노바스코샤주는 디지털미디어 세금공제 프로그램(Digital Media Tax Credit)을 통해 인터랙티브 디지털미디어 기업들에 상당한 투자 인센티브를 제공한다. 환급가능한 이 세금공제는 인터랙티브 디지털미디어 제품의 개발에 직접적으로 관련된 비용에 적용된다. 할리팩스에는 화려하고 수준 높은 컴퓨터 및 콘솔 게임 개발 전문업체인 HB스튜디오스(HB Studios)와 플래시 및 3D 캐주얼 게임 전문기업인 허미나허미나 인터랙티브(Huminah Huminah Interactive) 등 다수의 게임업체가 위치해 있다.

¹출처: 에이온컨설팅(Aon Consulting)의 인적위험지수(People Risk Index).

캐나다의 경쟁력

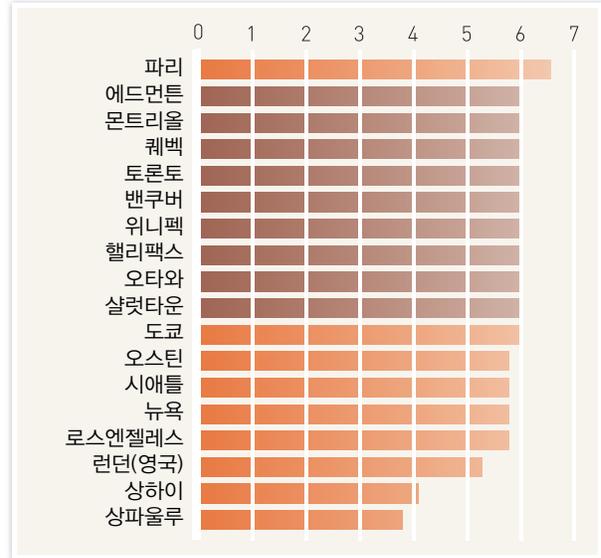
장점:

세계적 수준의 인프라

캐나다의 세계적 수준의 현대적 공공 인프라는 도시와 공동체의 경제적 성장을 뒷받침한다. 캐나다의 도로와 교량, 철도, 항구, 공항은 최적의 입지를 자랑하며 건축과 관리 수준이 높고 안전하다.

- ▶ 이 도표는 교통, 통신, 에너지 등 인프라의 전반적 질을 평가한 것이다. 0점은 인프라의 개발수준이 '매우 낮음'을 뜻하고 7점은 '매우 높음'을 뜻한다.

인프라 전반의 질



출처: fDi 벤치마크, 세계경제포럼(WEF), 국가경쟁력보고서(2010/11)



사진 출처: 매드 볼 인 베보: 인베이션(플레이브레인즈).

장점:

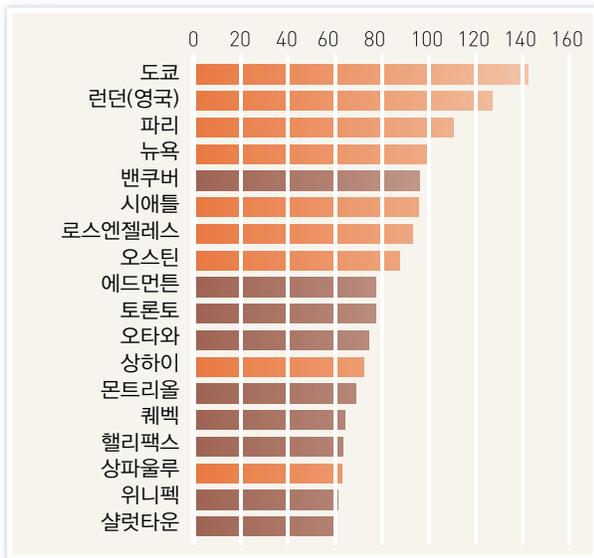
뛰어난 삶의 질과 합리적인 생활비

아시아와 유럽, 미국의 도시들에 비해 캐나다의 도시들은 합리적인 비용으로 높은 삶의 질을 제공한다. 2011년, 이코노미스트 인텔리전스 유닛(Economist Intelligence Unit)은 밴쿠버를 세계에서 가장 살기 좋은 도시로 꼽았고, 토론토와 캘거리 역시 10위권에 들었다.

▶ 다음 도표는 뉴욕을 기준도시(가중치 100)로 보고 각 도시의 주거비 등 다양한 생활비를 평가한 것이다.

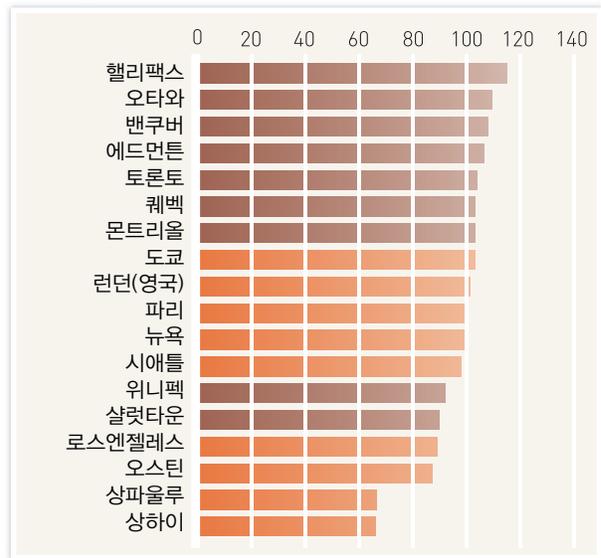
▶ 다음 도표는 뉴욕을 기준도시(가중치 100)로 보고 삶의 질에 관련된 요소를 평가한 것이다.

생활비 지수



출처: fDi 벤치마크, 파이낸셜타임즈 자료에 근거한 fDi 인텔리전스 분석.

삶의 질 지수



출처: fDi 벤치마크, 파이낸셜타임즈 자료에 근거한 fDi 인텔리전스 분석.

장점:

낮은 법인세율

캐나다의 법인소득세율은 2011년에도 하락세가 이어져 연방-지방 합계 법인소득세율이 27.6%로 하락했다.

G7 국가들*의 법인세율 순위(낮은 순서부터)

순위	국가	2011 법인세율 (%)
1.	영국	27.0%
2.	캐나다	27.6%
3.	독일	30.2%
4.	이탈리아	31.4%
5.	프랑스	34.4%
6.	미국	39.2%
7.	일본	39.5%

*연방/중앙정부와 지방/주/하위중앙 정부 등의 법인세율 합계.

출처: 캐나다 재무부, 캐나다 투자청(캐나다 정부).

캐나다의 경쟁력

장점:

낮은 사회보장 분담금

캐나다의 근로자들은 매우 훌륭한 사회보장 혜택을 누리고 있지만, 그렇다고 기업이 과도한 부담을 감수해야 한다는 의미는 아니다. 캐나다의 경우, 기업이 부담해야 하는 사회보장 비용은 미국과 유럽 국가들에 비해 대체로 낮은 수준이다.

- ▶ 이 도표는 근로자의 사회보장혜택에 대한 기업의 분담금을 나타내며, 수치는 근로자 임금에 대한 비율을 의미한다.

기업이 부담해야 하는 사회보장비



출처: fDi 벤치마크, 딜로이트인터내셔널, 국제 세금 및 사업 가이드(2009년 10월), 타워스왓슨, 2009/2010 세계 50대 급여정책 보고서, PwC, 세계세금보고서(2009년 10월), 타워스왓슨 자료(2010년 8월)에 근거한 fDi 인텔리전스 분석, 국제사회보장협회(ISSA) 자료(2010년 8월)에 근거한 fDi 인텔리전스 분석.



사진 출처: 너티베어(비헤이비어인터랙티브).

캐나다 디지털미디어 및 애니메이션 제작 세금공제내역

지역	사업명	세부사항
브리티시 컬럼비아주	인터랙티브 디지털미디어 세금공제	인터랙티브 디지털미디어 활동에 직접적으로 소요된 인건비의 17.5%. 2010년 8월 31일 이후 발생 건에 적용.
	벤처자금 세금공제(뉴미디어 벤처자금)	벤처기업: 기업의 공제대상 투자액에 대하여 환급불가능 세금공제 30%. 공제액 연간 한도 없음. 개인: 기업의 공제대상 투자액에 대하여 환급가능 세금공제 30%(과세연도별 최대 6만 달러의 세금공제)
	디지털 애니메이션 또는 시각효과 세금공제	디지털 애니메이션이나 시각효과 활동에 직접적으로 소요된 인건비(상한선 없음)의 17.5%
마니토바주	인터랙티브 디지털미디어 세금공제	마니토바의 공제대상 인건비에 대하여 환급가능 소득세 공제 40%. 최대 50만 달러.
노바스코샤주	디지털미디어 세금공제	다음 중 적은 금액에 상당하는 세금공제 <ul style="list-style-type: none"> • 노바스코샤 인건비의 50% 또는 <ul style="list-style-type: none"> • 노바스코샤에서 지출한 총비용의 25% 추가: 핼리팩스 도심지역 외부에서 개발된 프로덕션의 공제대상 인건비에 대한 지역 보너스 10%
온타리오주	온타리오주 인터랙티브 디지털미디어 세금공제	<ul style="list-style-type: none"> • '비특정' 인터랙티브 디지털미디어 제품: 온타리오의 공제대상 인건비(상한선 없음)와 마케팅 및 유통비(해당 제품당 최대 10만 달러) 공제대상의 40% • '특정 제품' (유료서비스): 온타리오의 공제대상 인건비(상한선 없음)의 35%
	온타리오주 컴퓨터 애니메이션 및 특수효과 세금공제	'온타리오의 공제대상 인건비(상한선 없음)의 20%
프린스 에드워드 아일랜드주	혁신 및 개발 인건비 환급	P.E.I.의 공제대상 인건비의 37.5%

캐나다 디지털미디어 및 애니메이션 제작 세금공제내역(계속)

지역	사업명	세부사항
퀘벡주	멀티미디어 타이틀 제작 세금공제	<p>1종 타이틀(대중을 대상으로 하는 상업적 타이틀): 공제대상 인건비의 30% + 프랑스어 버전에 대한 보너스: 공제대상 인건비의 7.5%</p> <p>2종 타이틀(기타 멀티미디어 타이틀): 공제대상 인건비의 26.25%</p> <p>전문기업(세금공제는 프로덕션의 공제대상 인건비가 아니라 기업의 공제대상 인건비를 근거로 한다): 해당 멀티미디어 타이틀의 75% 이상이 1종 타이틀이거나 총수익의 75% 이상이 1종 타이틀에서 발생했다고 증명서에 명시된 경우: 기업 공제대상 인건비의 30%</p> <p>+ 프랑스어 버전에 대한 보너스: 기업 공제대상 인건비의 7.5%</p> <p>기타: 기업 공제대상 인건비의 26.25%</p>
	컴퓨터 애니메이션 및 디지털 특수효과 세금공제	<p>퀘벡 영화 및 텔레비전 제작 세금공제의 경우: 퀘벡 공제대상 인건비의 10%(상한선: 제작비의 5%).</p> <p>퀘벡 제작서비스 세금공제의 경우: 퀘벡 공제대상 인건비의 20%</p>

출처: 빅테이블: 캐나다의 디지털미디어와 애니메이션 인센티브(2010), PwC.



사진 출처: 어쌔신 크리드 2(유비소프트).

투자지역 벤치마킹

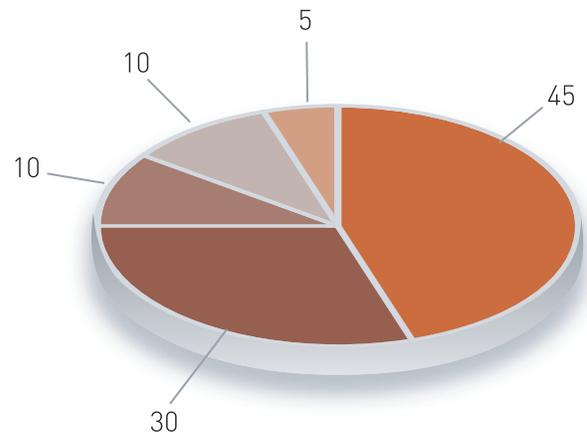
상기 표와 그래프는 파이낸셜타임즈(Financial Times Ltd.)가 제공하는 서비스인 fDi 벤치마크(fDi Benchmark, www.fdibenchmark.com)를 통해 작성된 것이다. 이 검색도구는 업계에서 인정받는 데이터베이스와 입지분석에 근거하여 특정 부문과 투자사업에 대하여 전세계 국가, 지역, 도시의 매력도를 평가한다.

- ▶ 이 문서에서 벤치마킹 대상으로 선정된 캐나다 및 외국 도시들은 디지털미디어 산업에 종사하는 기업들이 모여 있는 곳들이다.
선정도시: 오스틴, 샬럿타운, 에드먼튼, 헬리팩스, 런던, 로스엔젤레스, 몬트리올, 뉴욕, 오타와, 파리, 퀘벡, 상파울루, 시애틀, 상하이, 도쿄, 토론토, 밴쿠버, 위니펙
- ▶ 다음 기업 프로파일은 시내에 위치하는 직원 40명 규모의 온라인게임 스튜디오에 대한 자료이다.

온라인게임 디자인 센터

비용 요소	사용량
건물	평방미터
총 사용면적 (시내 사무실 임대)	800 m ²
직원유형	인원
일반 관리	
사업부서 관리자	1
프로젝트 관리자	2
재무	
회계사	1
마케팅	
마케팅 임원	3
마케팅 관리자	1
제품 마케팅 보조	3
제품 마케팅 임원	2
판매	
판매 애널리스트	2
판매 임원	4
선임 판매 임원	2
선임 판매 관리자	1
정보기술	
선임 디자이너	2
선임 프로그래머	2
선임 웹 개발자	2
소프트웨어 프로그래머	2
시스템 디자이너	2
웹 개발자	6
웹사이트 개발 관리자	1
행정	
비서	1
총 인원	40

질적 모형 / 가중치 적용



가중모형 개요	가중치
산업클러스터의 존재	45%
노동가용성과 질	30%
일반 사업환경	10%
인프라 및 접근성	10%
주거환경	5%

캐나다의 경쟁력

캐나다는 수많은 장점과 최고의 잠재력을 자랑하며, 기업들이 세계적 수준의 탁월한 성과를 거둘 수 있는 곳입니다.

고급 인력

캐나다는 경제협력개발기구(OECD) 회원국들 가운데 2위의 고등교육 수준을 자랑합니다. (출처: IMD, 2010년 세계경쟁력연감(World Competitiveness Yearbook 2010))

유리한 사업환경

이코노미스트 인텔리전스 유닛(EIU)은 향후 5년간 G7 국가들 가운데 가장 사업하기 좋은 곳으로 캐나다를 꼽았습니다. (출처: 이코노미스트 인텔리전스 유닛(EIU), 사업환경순위(Business Environment Ranking), 2011년 3월)

견실한 경제

2009년 3분기부터 캐나다 경제는 6분기 연속 성장하고 있고 세계 금융위기로 인해 감소된 일자리와 생산량 손실을 완전히 회복했습니다. (출처: 캐나다 재무부, 2011년 예산)

금융 안정성

지난 3년간 캐나다의 은행시스템은 세계경제포럼(World Economic Forum)으로부터 세계에서 가장 견실한 수준이라는 평가를 여러 차례 받아왔습니다.

낮은 세율

신규 기업투자자에 대한 캐나다의 전반적인 세율은 G7 국가에 비해 현저히 낮으며, 법인세율 역시 G7 국가들 가운데 가장 낮은 수준입니다. (출처: 캐나다 재무부, 2010년)

과학연구와 실험개발

캐나다는 매우 풍부한 과학연구 및 실험개발(SR&ED) 프로그램을 제공하고 있으며 G7 국가들 중에서 R&D 주도 분야의 사업비용이 가장 낮습니다. (출처: KPMG, 2010 경쟁력 있는 대안(Competitive Alternatives 2010). OECD)

북미자유무역협정(NAFTA)

캐나다의 NAFTA가 제공하는 이점을 통해 투자자들은 4억 4,800만 명이 넘는 북미 소비자들과 대륙 전체의 GDP 합산액이 미화 16조 3,000억 달러를 넘어서는 대규모 시장에 접근할 수 있습니다. (출처: 세계은행, 세계개발지표 데이터베이스(World Development Indicators Database), 2010년)

살기 좋고 일하기 좋은 곳

세계적 수준의 대학, 널리 인정받는 보건의로 체계, 깨끗하고 친절한 도시들, 멋진 풍경을 고루 갖춘 캐나다는 사업투자자와 근로, 생활, 가족 부양을 위한 최적의 장소입니다. (출처: 유엔개발계획, 2010 인간개발보고서(Human Development Report 2010), 이코노미스트 인텔리전스 유닛(EIU), 2010 살기 좋은 도시 보고서(Global Liveability Report 2010))



캐나다에 투자하십시오.
성공의 시작입니다.

캐나다 투자청

외교국제통상부

캐나다 온타리오주 오타와

서섹스 드라이브 111(K1N 1J1)

vp.investincanada.com

카탈로그 번호: FR5-38/8-2011E

ISBN 978-1-100-18404-3