

2009

インベスト イン カナダ
デジタルメディア・
ゲーム



Canada 

カナダへの投資の実例

- » カリフォルニアに本拠を置く**Activision**が2007年から2009年にかけて、ケベック州にあるBeenoxの施設を拡張し、数百人分の雇用を拡大するとともに研修施設を新設。
- » **Longtail Studios** (ニューヨーク)が2008年、プリンスエドワード・アイランド州シャーロットタウンに新スタジオを開設し、カナダでの事業をさらに拡大。
- » **Ubisoft Entertainment SA** (フランス)が2007年、ケベック州モントリオールの生産施設を拡張し、約1,000人分の雇用を創出。
- » イギリスに本拠を置く**Eidos Interactive Ltd.** が2007年、ケベック州モントリオールに施設を新設し、350人分の雇用を創出。

カナダの主なパブリッシャー

Activision Blizzard
Electronic Arts
Eidos Interactive
Koei
THQ
Ubisoft Entertainment

カナダの大手企業

Artificial Mind & Movement
Artifact Software
Beenox
Bioware
Digital Extremes
HB Studio
New Horizon Interactive
Other Ocean Interactive
Project Whitecard
Radical Entertainment
Relic Entertainment
Silicon Knights

Iron Man developed by
Artificial Mind & Movement (Montréal, Canada)

世界でも著名なビデオ・ゲーム会社が、カナダに開発拠点を構えている。例えば、Activision、Disney、Electronic Arts(EA)、Eidos、Koei、Microsoft Games、THQやUbisoftなどであるが、これらの企業がカナダを拠点として選んだのには理由がある。

まず、カナダには、ハードのみならず、開発ツールから関連サービスまで、この産業分野における付加価値創造の諸段階をサポートする500以上の企業がある。ゲームソフト会社260社の2008年の活動だけを対象に考えても、1万4,000人が雇用され、売上総計は22億ドル^{*1}を超えている^{*2}。

加えて、カナダの生活の質の高さ、税制上の優遇措置、ならびにクリエイティブな人材の充実が魅力的であり、世界のデジタルメディア各社が、センター・フォー・デジタルメディア、サイモンフレーザー大学、プリティッシュ・コロンビア大学、シェリダン・カレッジ、セネカ・カレッジ、センテニアル・カレッジ、マターヌ・セジェップ、シャープルック大学、ナショナル・アニメーション・デザイン・センター、ニューブルンズウィック大学などカナダの優れた学校で十分に訓練を受けたスタッフを採用している。

主な企業

カナダに本拠を置く会社により開発され出版されたゲームは、これまで数々の賞を受賞してきた。

コンソールゲーム:カナダで開発された代表的なコンソールゲームは、ツイ・ヒューマン(Silicon Knights)、アンリアル・トーナメント (Digital Extremes)、クラッシュ・オブ・ザ・タイタンズ (Radical Entertainment (Activision Blizzard))、ネバーウィンター・ナイツ (Bioware (EA))、スーパーマリオ・ストライカーズ (Next Level Games)、ビームビー (Beenox (Activision))など。

オンラインゲーム:カナダで制作され、人気のあるオンラインゲームは、ウォーハンマー (Relic (THQ))、クラブ・ペンギン (New Horizon Interactive (Disney Interactive))、NHL 09 SPORTSTM (HB Studios) ニード・フォー・スピード(EA)、アサシンズ・クリード(Ubisoft)など。

モバイルゲーム:カナダに数多くあるモバイルゲーム開発会社が制作した主なタイトルはエミリー・ヤン(Marblemedia)、Artificial Mind & Movementのスパイダーマン:フレンド・オア・フォー、スーパーモンキー・ボール(いずれもOther Ocean Interactive)など。

カジュアルゲーム:急成長を遂げているカジュアルゲーム市場で中心的な役割を果たすカナダで制作された主なものは、シリーズ・サロン(Games Café)、ウェブキングズのぬいぐるみやウェブサイト(Ganz)など。

カナダでは、ゲームと共通点のある技術を訓練やシミュレーションに使う**シリアスゲーム**の専門技術や知識の開発にも活発に行われている。CMLabsとCFB Gagetownが防衛シミュレーションを手がけ、Coole Immersive、Artifact Software、Xpan Interactiveは産業向け訓練に特化。また、Spongelab InteractiveとProject Whitecardは、数学と科学のゲームを開発している。

カナダに本拠を置くゲーム関連の事業者には他にも、Softimage (Autodesk)、XYZ RGBなどの**開発ツール・メーカー**、D-BOX、GestureTek TechnologiesやMgestyk Technologiesなどの**モーションエフェクトのスペシャリスト**や、Quazal Technologiesのような**マルチプレーヤー・ミドルウェア・デベロッパー**などがある。カナダ製の**ハード**は、ATIグラフィックチップ(AMD)、ジョイスティック(Quanser)、3Dイメージングシステム(Arius3D)などで、**支援ツールとサポートサービス**は、アニメーション (Side Effects, Toon Boom)、ビジュアル(Rainmaker)、試験(Bug-Tracker, Enzyme)、ローカライズ(Babel)やプラットフォームのポータビリティ (TransGaming)など。

*1: 特に注記がなければ、表示額の通貨単位はすべてカナダドル。*2: Entertainment Software Association of Canada

ブリティッシュ・コロンビア州

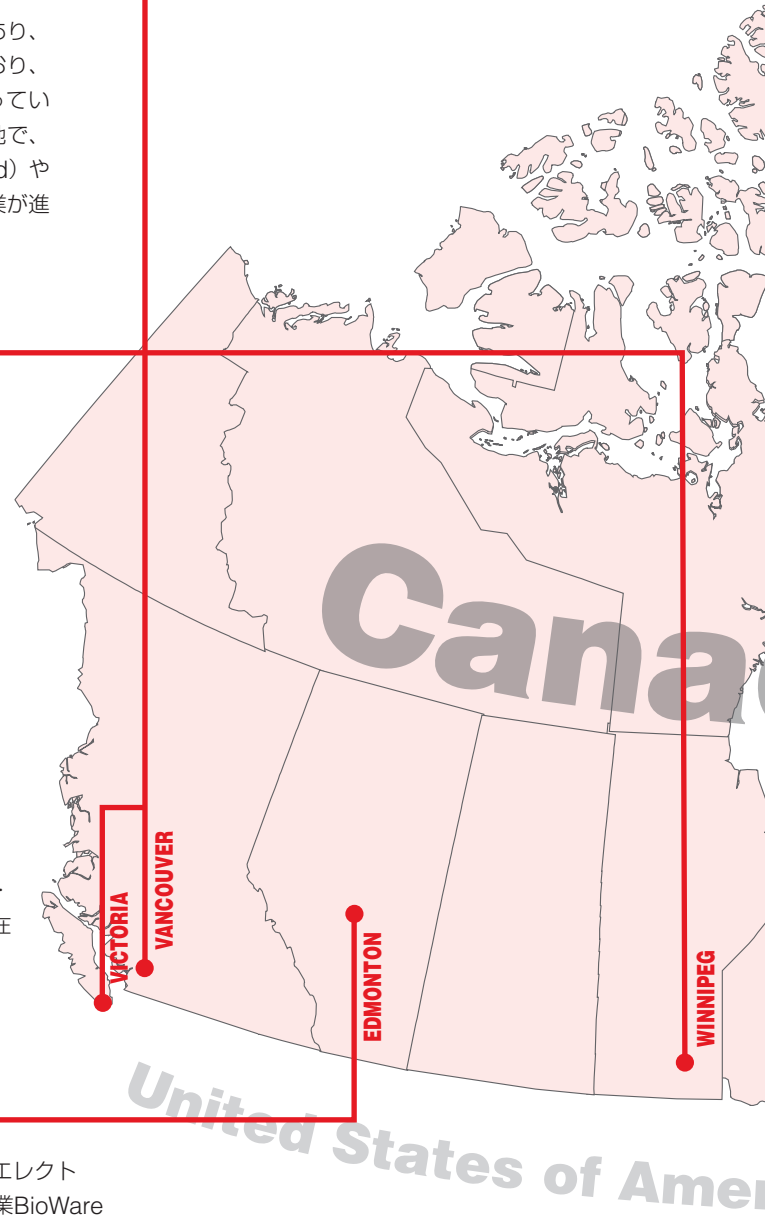
ブリティッシュ・コロンビア州には1,000を越すゲーム関連会社があり、合計で約1万5,000人を雇用し、年間20億ドル超の売上を達成しており、世界有数のデジタルメディア／ゲーム産業クラスターの1つとなっている。なかでも**バンクーバー**は、最先端のビデオゲーム開発の中心地で、Electronic Arts、Radical Entertainment（現Activision Blizzard）や Relic Entertainment（現在はTHQ Inc.の一部門）などトップ企業が進出している。

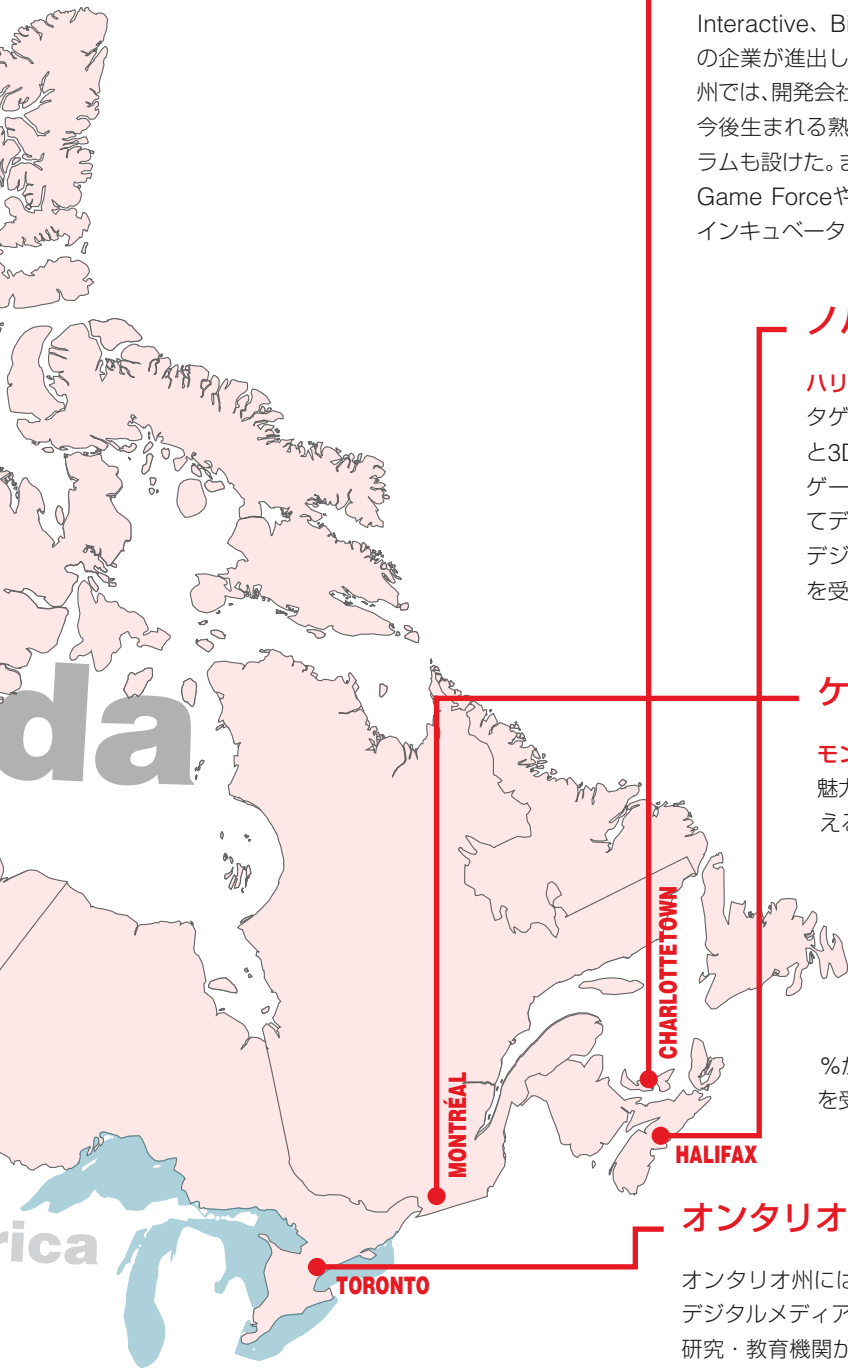
マニトバ州

インタラクティブ・デジタルメディアとゲームを事業の主軸とする125社（推定）が集まる**ウィニペグ**は、急成長中のデジタルメディアクラスターである。マニトバ州のビデオゲーム産業の売上はこの3年で8倍半となった。この背景には、デジタルメディア・プロジェクトの経費のなかで、生産費に算入できる費目に対する税金の40%を還付する、マニトバ・インタラクティブ・デジタルメディア税額控除策と、対象となる業界の基金から融資を受けることができる体制などがある。そして、ゲーム産業を教育・育成面から支えているのが、デジタルメディアのあらゆる分野の人材を育成ならびに訓練するマニトバ大学とレッドリバー・カレッジの最先端教育プログラムと、Fortune Cat Games Studioや、マニトバ大学スマートパーク・リサーチ・アンド・テクノロジー・パークのユーレカ・プロジェクトなど優れたビジネス・インキュベータの存在である。

アルバータ州

エドモントンには、世界的に有名なエレクトロニック・エンターテインメント企業BioWare（現在はElectronic Artsの一部門）やフラッシュゲームの開発と発売を手がけるXGenをはじめ、ゲーム産業をリードする開発会社が数多く集まっている。アルバータ州の企業と研究所は、シリアスゲームの開発でも定評がある。





プリンスエドワード・アイランド州(PEI)

シャーロットタウンは、政府のゲームプラン戦略などのお陰で、ゲーム開発の一大拠点として台頭してきた。わずか3年前までゲーム産業と無縁であったプリンスエドワード・アイランド州は、今やOther Ocean Interactive、Bight Games、Telos Productions、Longtail Studiosなどの企業が進出して来るまでに成長した。プリンスエドワード・アイランド州では、開発会社を対象とした魅力的な人件費の税金還付措置を導入。最近、今後生まれる熟練労働者の需要を満たすことを目的に高等教育訓練プログラムも設けた。また、高校生を対象とした放課後のゲーム訓練イニシアチブ、Game Forceや、コンピュータサイエンス専攻の新卒者を対象とした夏期インキュベータ・プログラム、GameGarageなども実施した。

ノバスコシア州

ハリファックスには、スペクタクルでチャレンジ精神をくすぐるコンピュータゲームとコンソールゲームの制作に特化したHB Studiosや、フラッシュと3Dのカジュアルゲームに特化したHuminah Huminah Interactiveなどゲーム産業をリードする企業がある。ノバスコシア州も、投資刺激策としてデジタルメディア税額控除措置を導入しているため、インタラクティブ・デジタルメディア製品の開発に直接関連する経費については、税金の還付を受けることができる。

ケベック州

モントリオールは、ゲーム開発会社の設立および事業拡大に、世界で最も魅力的な都市の1つとして名乗りを上げつつあり、この5年間で400%を超える成長を見せている。ユービーアイソフト、エイドス・インタラクティブ、エレクトロニック・アーツ、アクティビジョンなど先駆的企業があり、5,000人を超える人たちが働く。ゲーム産業で活躍するArtificial Mind & Movement やSarbakanなどのスタジオもケベック州を拠点としている。ケベック州政府の税還付プログラムもとても魅力的。ゲーム関連企業の場合、マルチメディア・タイトルの制作経費のなかで、人件費に算入できる費目に対する税金の最高37.5%が還付されるので、営業費を確実に低く抑え、ニーズに対応した奨励金を受けることができる。

オンタリオ州

オンタリオ州にはCapcomやKoeiなど、グローバル企業が進出しており、デジタルメディア産業の年間収入が10億ドルを超える。世界トップクラスの研究・教育機関が124を超えるデジタルゲーム教育プログラムを提供するこの州からは、世界的に有名なクリエイター、デザイナー、アニメーター、プログラマーが輩出。また、オンタリオ州ならば、研究開発税額控除策とデジタルメディア奨励策があるので、経費を60%以上削減することができる。

手法の説明

ここでは、カナダの様々なクラスターの競争力を、外国のクラスターと比べることで、ベンチマーク評価を行う。投資家の視点を基本として、代表的な投資プロジェクトのモデル（ソフトとマルチメディアを開発する事業—5ページのプロフィールを参照）を使って、調査、分析を行い、対外投資の候補地を評価する際に、企業的意思決定者が通常精査する投資先の要件を評価する。

今回の国際的な投資候補地のベンチマークは、世界的に有名な投資先調査コンサルティング会社 IBM-Plant Location International (IBM-PLI) に委託して実施した。IBM-PLI が行ったのは、企業の投資プロジェクトで候補を審査する時に、投資家が用いるアプローチで、様々な場所での事業運営のコストと質を比較・評価する調査。サブセクター別に、250から300の財務的、質的な投資先指標を検討した。

各対象地の事業運営環境の質を評価するために、5ページの運営環境表にある各カテゴリーのサブ要素別に、多彩な情報源からデータを集め、ウェイト付けスコアボード・アプローチで、カテゴリー別、サブ要素別に比較可能なスコア（0から10まで）に換算している。投資先の各カテゴリーと各サブ要素をウェイト付けし、場所の選定プロセスでの相対的な重要度を示した。この重要度は、各サブセクター固有の値で、場所の選定で戦略的決定を下す投資家の手助けをしてきたIBM-PLI の経験に基づいたもの。

高度な財務分析も、代表的なプロジェクト・プロフィール別に、場所に左右される主な投資コスト、運営コスト、収入を対象項目として実施した。10年間の予測キャッシュフローを、予想インフレーションを加味して算出し、その正味現在価値を求めるとともに、ベンチマークの対象地別に、プロジェクトの収益性を評価した。



世界の様々な場所で
事業を運営した場合のコストと
質の比較をベンチマークする



Dawn of War II developed by Relic Entertainment (Montréal, Canada)

投資先のベンチマーク

代表的なプロジェクトのプロフィール



事業の概要

ゲームおよびマルチメディアの開発

プロジェクト推進のための主要なポイント

- » 業界の経験を持つスタッフと、大学院レベルの技能を持つ専任スタッフがいるか
- » 研究や技術（大学、インキュベーター、R&Dへの資金援助など）へのアクセス

営業費の分析

プロジェクトの財務モデルの要件

労務

- (総員数 = 28人)
- プログラマー：10人
 - アニメーター：6人
 - プロデューサー：2人
 - クリエイター：2人
 - デザイナー（アーティスト）：2人
 - チームリーダー：3人
 - テスター：2人
 - レベルデザイナー：1人

プロパティ

建物：25,000平方フィート
(約702.6坪)

事業運営環境

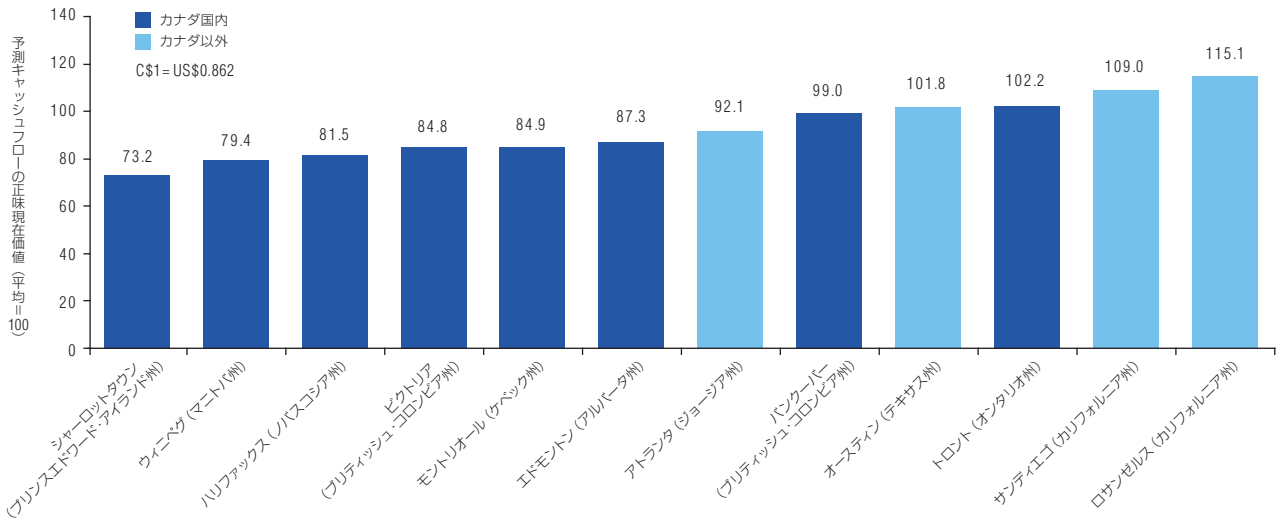
一般的なビジネス環境 » 10%*	» 個人情報保護に関する法令、情報セキュリティ、知的財産権の保護策の順守状況 » 資金援助・奨励策の有無 » 地方自治体・地元開発局による支援の質 » 営業許可の手続き » 経済的・財政的安定性 » 政治的安定性
地元で熟練スタッフを採用できる可能性 » 30%*	» ゲーム産業の経験を持つ従業員の存在 » 学生の多さ » 労働市場全体の逼迫状況(失業者数) » 労働力プール全体の規模
産業力／クラスターの存在 » 20%*	» 産業基盤の存在 » 研究開発の重要性
労働と規制の弾力性 » 5%*	» 雇用と解雇の自由度 » 労使関係／労働組合の姿勢 » 労働時間に関する法規 » 就労許可
インフラと通信 » 10%*	» 空路のアクセス » ITと通信の質と安定性 » 電力供給の安定性 » ハイウェイ網と渋滞状況 » 公共交通機関
不動産 » 10%*	» 事務所スペースの供給状況
生活環境 » 15%*	» 海外の新卒者を誘致できる魅力 » 海外赴任者にとっての魅力 » 生活費



カナダのバリュー・プロポジション

カナダでは、デジタルメディアクラスターが活況を呈し、また、ゲームソフトとゲーム製品の設計に必要な専門技能を身に付けた人材のプールも充実している。また、生活の質の高さと、財布に優しい生活費から、カナダは、ゲーム会社の成功に欠かせない優秀な人材を最も確保しやすい国と言える。

コスト評価※

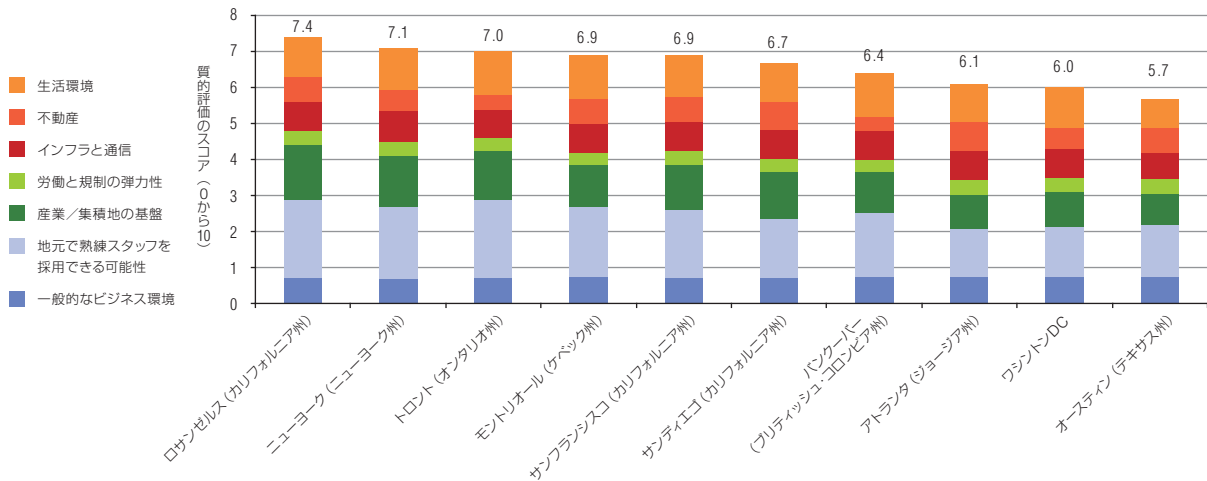


割安な営業費

シャーロットタウン、ウィニペグ、ハリファックス、ピクトリア、モントリオールやエドモントンなどは、ゲーム開発事業のコスト競争力が北米の中でも際立って高く、これらの地域に比べるとコストが高いバン

クーバーとトロントも、米国やヨーロッパにある大半のゲーム開発の一大拠点に比べると、はるかに優れた費用効果を誇る。

運営環境の質的評価※



豊富な人材を持つ強力なクラスター

カナダの3大ゲームクラスタートロント、モントリオール、バンクーバーは質的な評価で上位にランクされ、とりわけトロントとモントリオールは北米でトップ5に入る。この3市場では、マルチメディアの整備、映画

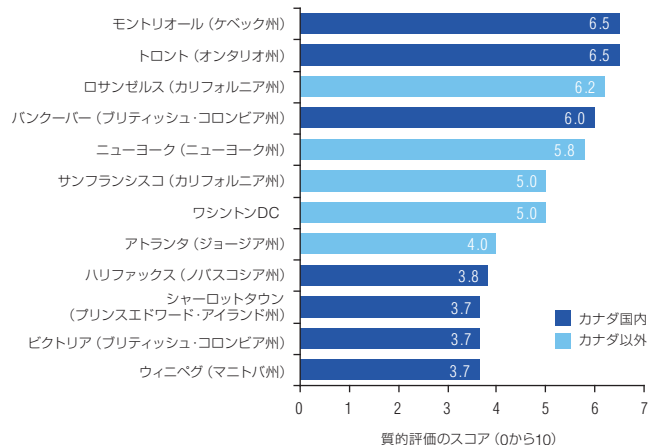
産業の存在とコンピュータ技能の高さが、「地元で熟練スタッフを採用できる可能性」での高い評価につながっている。

※：特に注記がなければ、グラフは IBM-PLI の評価スコア。

カナダのバリュー・プロポジション



ゲーム関連の経験を持つ従業員の存在 (上位都市)*



熟練し、士気の高い労働者

ゲーム開発会社には、ソフト設計の訓練を受けた専門家とメディアの訓練を受けた専門家の両方が必要となる。今回は、対象となる地域で活用できる両方の人材の推定数から評価を行った。

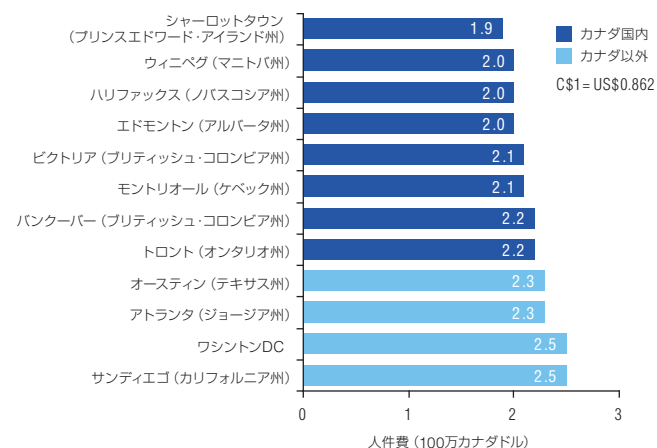
人に投資し、世界各地から人材を迎え入れるカナダならば、生産性が高く、高度な技能を持つ人材を確保することができる。モントリオール、トロント、バンクーバーなどの「老舗の」中心地も、ハリファックス、シャーロットタウン、ビクトリア、ウィニペグなどの新興クラスターも、ゲーム産業ですでに働く、経験豊かな従業員の大きなプールを誇っている。

人件費の低さ

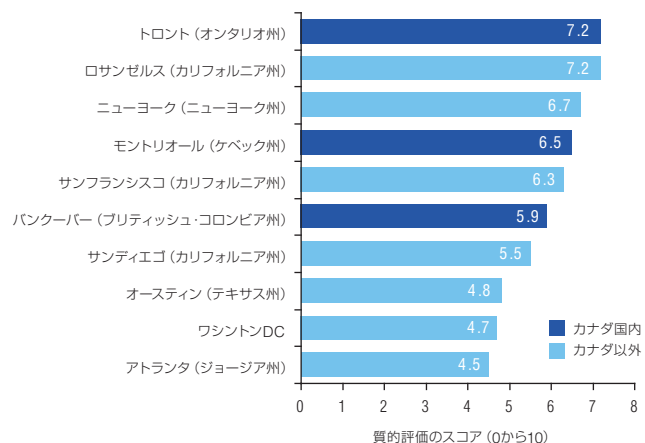
典型的なゲーム会社の年間人件費（推定）の算出結果から、カナダの対象地では、米国の著名な対象地と比べて、大幅なコスト節減が可能であることが明らかになった。評価では、ゲーム開発会社に必要な労働力のかなりの部分を占めるプログラマーとアニメーターも人件費の対象にしている。

カナダは、米国と比べて人件費が低いが、その大きな要因は従業員の福利厚生費の安さである。カナダの医療制度では、ほとんどの医療保険のコストが経営者の負担でなく、公的資金でまかなわれるため、経費の大幅な節約が可能になる。

推定年間人件費 (上位都市)*



地元でスタッフを雇用できる可能性 (上位都市)*



人材プールの層の厚さ

人材プール全体の規模、プログラマー、映画産業のスタッフ、ビデオ産業のスタッフなどゲーム開発関連の従業員数、学生の総数と労働市場の逼迫状況も、投資先と労働力の供給状況の評価で重要なポイントとなる。

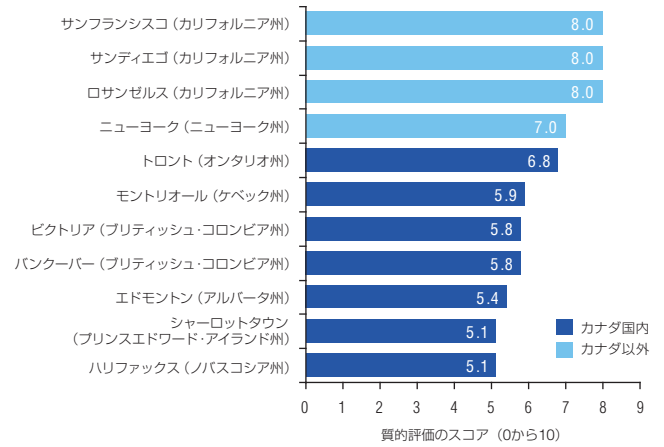
カナダのトロント、モントリオール、バンクーバーなどの都市は、ゲーム産業に適した技能を持つスタッフの宝庫。コンピュータサイエンスを専攻する学生が多い、これらカナダの3大ゲームクラスターは、将来の投資家を満足させる、優秀な従業員のプールを誇っている。

最先端のゲームクラスター

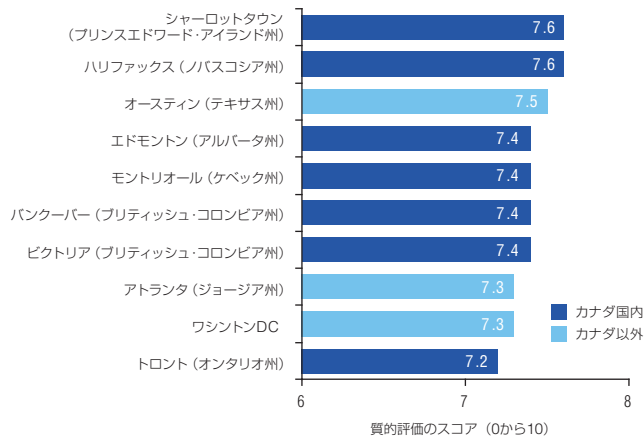
ゲーム関連会社のクラスターは、充実した研究開発 (R&D) のネットワークと、ゲーム関連の養成学校、バイヤー、サプライヤーとの強固な関係に支えられた、大幅な効率化と整備・充実および技術革新の加速化の恩恵を受けている。

カナダには、数多くの「老舗の」ゲーム開発の中心地と新興拠点があるが、そのいずれも、研究開発の重要性と、これがゲーム会社の制作環境全体にどのような影響を及ぼすかを理解している。カナダでは、クラスターに研究開発の主要な資源が集中しているため、各企業はビデオゲームデザインの新境地を切り拓くことができる。カナダのクラスター研究開発の評価での対象項目は、研究開発費、コンピュータプログラミングに重点を置いた大学と研究所の存在、アニメーション養成所の数、特許と世界知識競争力指数。

研究開発の重要性(上位都市)*



一般的なビジネス環境(上位都市)*



ビジネスをしやすい環境

安定した経済、国および地元開発局による支援、研究開発の奨励策、営業許可の手続き、事業者を対象とした資金援助、プライバシーに関する法規、情報セキュリティ、知的財産権。このすべてが、投資先や海外進出先を選ぶ時の大切なポイントとなる。

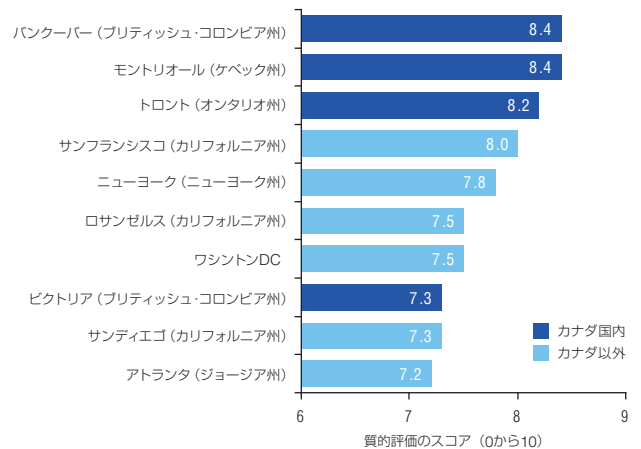
IMD、Economist Intelligence Unit、World Economic Forumなどの国際的な尺度を用いて評価した結果、カナダ全体とカナダの全対象都市がビジネス環境全体で高いスコアを獲得した。例えば、特許と著作権の保護で、カナダはG7諸国中、第2位に入っている。なかでも、地元の開発関係者が協力的なシャーロットタウンとハリファックスは、上位にランクされている。

際立つクオリティ・オブ・ライフ

生活環境での高評価は、世界各地の優れた人材を巡る争奪戦で重要な鍵となる。その自然の美しさ、比較的低い生活費、生活の質と価値の高さから、カナダを世界で最も住みやすい国の1つに挙げる人は少なくない。

クリエイティブな人材の確保は、ゲーム関連会社にとって極めて重要な要素となる。北米のみならず、世界的に見ても、カナダの一部都市の生活環境は、若い新卒者にとっても、海外赴任者にとっても非常に魅力がある。Mercer Cost of Living、SperlingのCities Ranked & Ratedや、Economist Intelligence UnitのQuality of Life Indexなど、どの国際的な尺度でも、カナダの都市は常に最上位近くにランクされている。

生活環境(上位都市)*



*: 特に注記がなければ、グラフは IBM-PLI の評価スコア。

カナダ投資局が お役に立ちます

当局が提供するサービスの一覧：

- 各部門の市場に関する戦略的情報収集
- 政府の主要な意思決定者との直接的なコンタクト
- 民間部門・業界団体の連絡窓口および専門家の紹介
- カナダでの事業立ち上げに関する情報とアドバイス
- 投資に適した戦略的投資先を見極めるお手伝い
- 次の投資決定に役立つビジネスケース作りのお手伝い

事業を成長させるうえで、カナダを選ぶことがなぜ戦略的に有利なのかは、
当局のグローバル・ネットワークをご覧ください。

www.investincanada.com/globalnetwork

お問い合わせの際は下記までご連絡下さい。

在日カナダ大使館 投資・科学技術部

〒107-8503 東京都港区赤坂 7-3-38

電話：03-5412-6419

03-5412-6480

ファックス：03-5412-6254

Email: tokyo.its@international.gc.ca

URL: www.investincanada.gc.ca

www.japan.gc.ca

カタログ番号：FR5-38/5-2009E

ISBN：978-1-100-12032-4