

2009

# 최적의 투자처-캐나다 게임



## 캐나다 투자현황

- » 캘리포니아에 본사를 둔 액티비전은 2007년부터 2009년까지 퀘벡주에 자사 개발사인 비눅스 게임 개발 시설을 확장해 수백 개의 일자리를 추가 창출했다.
- » 뉴욕의 롱테일스튜디오스 (Longtail Studios)는 2008년 프린스에드워드 아일랜드주 살렛타운에 신규 게임 제작소를 개장함으로써 캐나다 내에 사업장을 지속적으로 확장했다.
- » 프랑스의 유비소프트엔터테인먼트는 2007년 퀘벡주 몬트리올에 제작 시설을 확장함으로써 약 1,000개의 일자리를 창출했다.
- » 영국의 에이도스인터랙티브는 2007년 퀘벡주 몬트리올에 신규 시설을 설립함으로써 350개의 일자리를 창출했다.

## 캐나다 내 주요 배급사

- 액티비전블리자드 (Activision Blizzard)
- 일렉트로닉아츠 (Electronic Arts)
- 에이도스인터랙티브 (Eidos Interactive)
- 코에이 (Koei)
- THQ
- 유비소프트엔터테인먼트 (Ubisoft Entertainment)

## 캐나다 선도기업

- A2M (Artificial Mind & Movement)
- 아티팩트소프트웨어 (Artifact Software)
- 비눅스 (Beenox)
- 바이오웨어 (BioWare)
- 디지털익스트림스 (Digital Extremes)
- HB스튜디오 (HB Studio)
- 뉴호라이즌인터랙티브 (New Horizon Interactive)
- 어더오션인터랙티브 (Other Ocean Interactive)
- 프로젝트화이트카드 (Project Whitecard)
- 라디컬엔터테인먼트 (Radical Entertainment)
- 렐릭엔터테인먼트 (Relic Entertainment)
- 실리콘나이츠 (Silicon Knights)

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

캐나다에는 일부 유명 비디오 게임 브랜드의 본거지이다.

액티비전 (Activision), 디즈니 (Disney), 일렉트로닉아츠 (EA), 에이도스 (Eidos), 코에이 (Koei), 마이크로소프트게임 (Microsoft Games), THQ, 유비소프트 (Ubisoft) 등의 유명 게임업체들이 캐나다에 사업장을 둔 데에는 충분한 이유가 있다.

캐나다에는 하드웨어업체, 개발업체, 인에이블러에서부터 지원 서비스, 게임 개발사, 배급사에 이르기까지 관련 산업에 500여 기업이 있다. 2008년, 260개에 이르는 소프트웨어 업체에서만 14,000개 이상의 일자리를 창출했고 22억 달러\* 이상의 수익을 냈다.

디지털미디어 업체는 삶의 질과 생산신용이 높고 창의적인 전문인력을 갖춘 캐나다를 사업처로 택한다. 디지털 미디어 업체는 디지털미디어센터 (the Centre for Digital Media), 사이먼프레이저대학 (Simon Fraser University), 브리티시컬럼비아대학 (the University of British Columbia), 셰리던컬리지 (Sheridan College), 세네카컬리지 (Seneca College), 센테니얼컬리지 (Centennial Colleges), 마타네전문학교 (Matane Cegep), 셔브룩대학 (Universite de Sherbrooke), 국립애니메이션디자인센터 (the National Animation Design Centre), 뉴브런스윅대학교 (the University of New Brunswick) 등 명성이 자자한 교육기관에서 잘 훈련된 인재를 채용하고 있다.

## 핵심역량

캐나다에 있는 게임 개발사와 배급사가 개발한 게임들은 다방면에서 수상경력을 갖고 있다.

**콘솔 게임:** 캐나다에서 개발된 콘솔 분야 선도 게임은 실리콘나이츠 (Silicon Knights)의 투휴먼 (Too Human), 디지털익스트림스 (Digital Extremes)의 언리얼토너먼트 (Unreal Tournament), 액티비전의 계열사인 라디컬엔터테인먼트 (Radical Entertainment)가 개발한 크래쉬오브더타이탄스 (Crash of the Titans), EA 계열사인 바이오웨어 (BioWare)가 개발한 네버윈터나이트 (Neverwinter Nights), 넥스트레벨게임스 (Nest Level Games)의 마리오스트라이커 (Mario Strikers), 액티비전이 소유한 비눅스 (Beenox)가 개발한 비무비 (Bee Movie)가 있다.

**온라인 게임:** 캐나다에서 만든 유명 온라인 게임은 THQ 산하 개발사인 렐릭 (Relic)의 워해머 (Warhammer), 디즈니인터랙티브 산하 뉴호라이즌인터랙티브 (New Horizon Interactive)의 클럽펍킨 (Club Penguin), HB스튜디오 (HB Studios)의 NHL09스포츠TM (NHL09SPORTSTM), EA의 니드포스피드 (Need for Speed), 유비소프트의 아사신의 탐욕 (Assassin's Greed)이 있다.

**모바일 게임:** 캐나다에는 모바일 개발업체가 다수 있으며 마블미디어 (Marblemedia)의 에밀리영 (Emily Yeung), 아티피셜마인드&무브먼트 (Artificial Mind & Movement)의 스파이더맨: 친구 또는 적 (Spiderman: Friend or Foe)과 어더오션인터랙티브 (Other Ocean Interactive)의 슈퍼몽키볼 (Super Monkey Ball)이 있다.

**캐주얼 게임:** 캐주얼 게임 시장에서 캐나다가 중요한 역할을 하고 있는 가운데 현재 급속하게 성장하고 있으며, 관련 게임으로는 게임카페 (Games Cafe)의 샬리살롱 (Sally Salon), 간즈 (Ganz)의 웹킨즈 (Webkinz) 장난감과 홈페이지 등이 있다.

캐나다에는 또한 훈련과 모의실험을 목적으로 제작된 기능성 게임 분야에서도 전문기술을 개발하고 있다. CM랩스 (CMLabs)와 캐나다 연방기마경찰대 지역본부 (CFB Gagetown)가 방위 모의실험용 게임을 맡고 있으며 쿨이머시브 (Coole Immersive), 아티팩트소프트웨어 (Artifact Software), 엑스팬인터랙티브 (Xpan Interactive)는 산업 훈련용 게임을 특화하고 있다. 스폰지랩인터랙티브 (Spongelab Interactive)와 프로젝트와이트카드 (Project Whitecard)도 수학과 과학 게임을 제작하고 있다.

기타 기업으로는 오토데스크 (Autodesk)의 개발툴체인 소프트웨어 (Softimage)와 XYZ RGB 등이 있으며 모션효과 전문업체인 D-박스 (D-BOX), 제스처테크놀로지 (Gesture Tek Technologies), M제스틱테크놀로지 (Mgestyk Technologies)가 있고, 멀티플레이어 미들웨어 개발사인 퀴잘테크놀로지 (Quazal Technologies) 등이 있다. 캐나다에서 생산되는 하드웨어는 AMD의 ATI 그래픽 칩, 퀴저 (Quanser)의 조작용 장치, 아리우스3D (Arius3D)의 3D 이미지가 있다. 지원 툴 및 서비스로는 사이드이펙츠 (Side Effects)와 툴붐 (Toon Boom)이 제작하는 애니메이션, 레인메이커 (Rainmaker)가 제작하는 비주얼, 버그트래커 (Bug-Tracker)와 인자임 (Enzyme)의 게임 테스트, 바벨 (Babel)의 로컬라이제이션, 트랜스게이밍 (TransGaming)의 시스템 호환성 등이 있다.

\*별도의 표기가 없는 경우, 금액은 모두 캐나다 달러임. 1 캐나다 엔터테인먼트 소프트웨어 협회.

## 브리티시 컬럼비아주

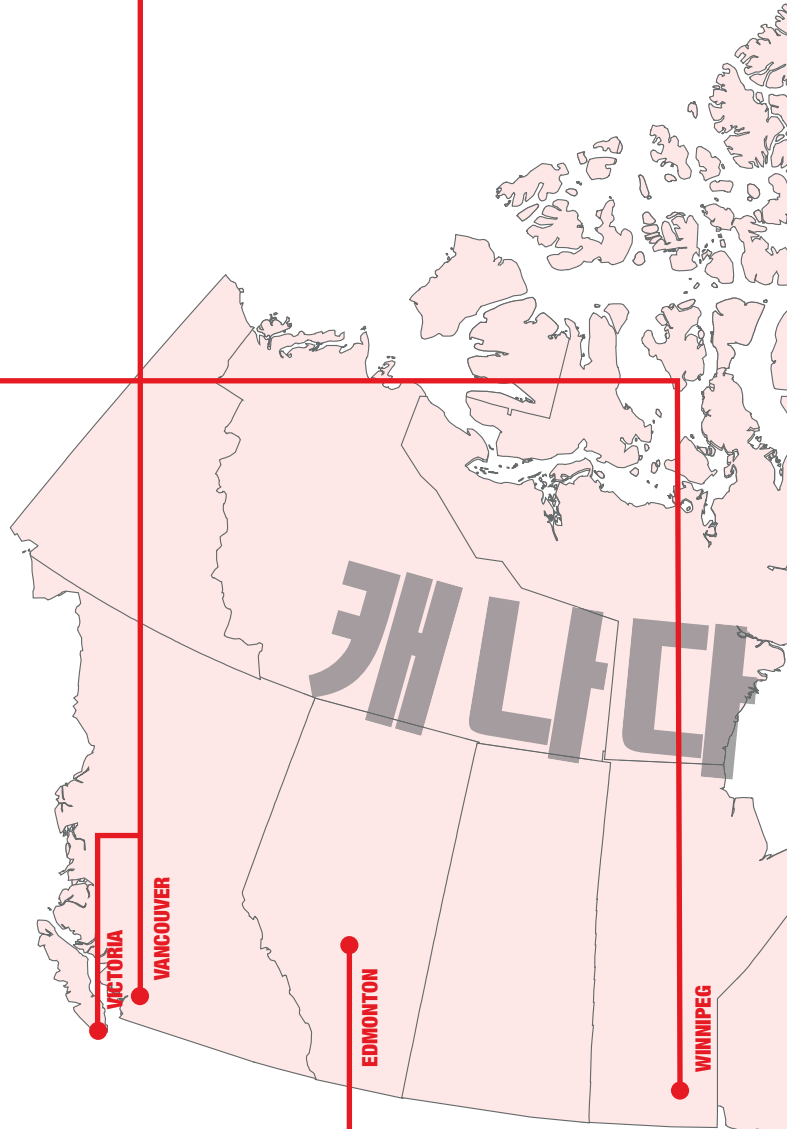
브리티시 컬럼비아주는 디지털 미디어와 게임 부문에 있어서 세계 최상위 클러스터로, 디지털 미디어와 게임 부문 1,000여 기업에 15,000명이 종사하고 있으며 연간 20억 달러 이상의 수익을 내고 있다. 밴쿠버는 첨단 비디오 게임 개발 중심지로, 일렉트로닉아츠, 래디컬엔터테인먼트 (현재 액티비전블리자드가 소유), 렐릭엔터테인먼트(현재 THQ가 소유)와 같은 선도기업들을 유치하고 있다.

## 마니토바주

위니펙은 현재 성장 중인 디지털 미디어 클러스터로, 약 125개 기업이 쌍방향 디지털 미디어와 게임을 중점 사업으로 하고 있다. 지난 3년 동안 마니토바주 비디오 게임 산업의 수익은 850% 급증했다. 관련 산업이 급성장한 것은 디지털 미디어 프로젝트 제작비의 40%에 대해 환급형 세금 공제 혜택을 받을 수 있도록 되어 있는 마니토바주의 쌍방향 디지털 미디어 세금공제 제도(Manitoba Interactive Digital Media Tax Credit)에 일부 기인한다. 중점산업에 대한 재정지원제도도 관련 산업 성장에 일조했다. 또한 마니토바대학(the University of Manitoba)와 레드리버컬리지(Red River College)의 선도적인 교육 프로그램을 통해 디지털 미디어와 관련된 여러 분야에서 재능 개발과 훈련이 이루어지고 있고, 포춘캣게임스튜디오(Fortune Cat Games Studio)와 마니토바대학 스마트파크 연구 및 기술 파크(Smartpark Research and Technology Park)의 유레카프로젝트(the Eureka Project)와 같은 주도적 창업보육센터가 게임 산업을 지원하고 있다.

## 알버타주

에드먼튼은 게임 개발 관련 선도기업이 다수 존재하는 게임 개발의 본고장으로, 이곳에 위치한 기업으로는 세계적으로 명성을 얻고 있는 일렉트로닉 게임업체인 바이오웨어 (현재 일렉트로닉아츠가 소유)와 플래쉬 게임 개발사이자 배급사인 엑스젠(XGen) 등이 있다. 또한 기능성 게임 개발 부문에서도 알버타주 내의 관련 기업과 연구기관이 그 전문성을 입증 받았다.



미국

# 다비지니서

## 프린스 에드워드 아일랜드주

살얼타운은 정부의 게임플랜 분야 전략 덕분에 게임 개발 신흥지역으로 자리매김했다. 게임 산업이 전무하던 프린스에드워드 아일랜드주에 어더오션인터랙티브, 바이트게임즈(Bight Games), 텔로스프로덕션(Telos Production), 롱테일스튜디오스 등의 업체들이 들어서면서 게임 산업이 형성된 지 3년 만에 급성장했다. 프린스 에드워드 아일랜드주는 개발업체를 상대로 근로 리베이트제도를 실시하고 있으며, 차후 관련 숙련공에 대한 수요가 늘어날 것에 대비해 고등학교에 신규 훈련 프로그램을 개설했다. 이 주에는 또한 고등학생들을 위한 방과후 게임 훈련 프로그램인 게임포스(Game Force)가 마련되어 있으며 컴퓨터과학 전공 대졸자들을 위한 여름 창업지원 프로그램인 게임거라지(GameGarage)도 설치되어 있다.

## 노바스코샤주

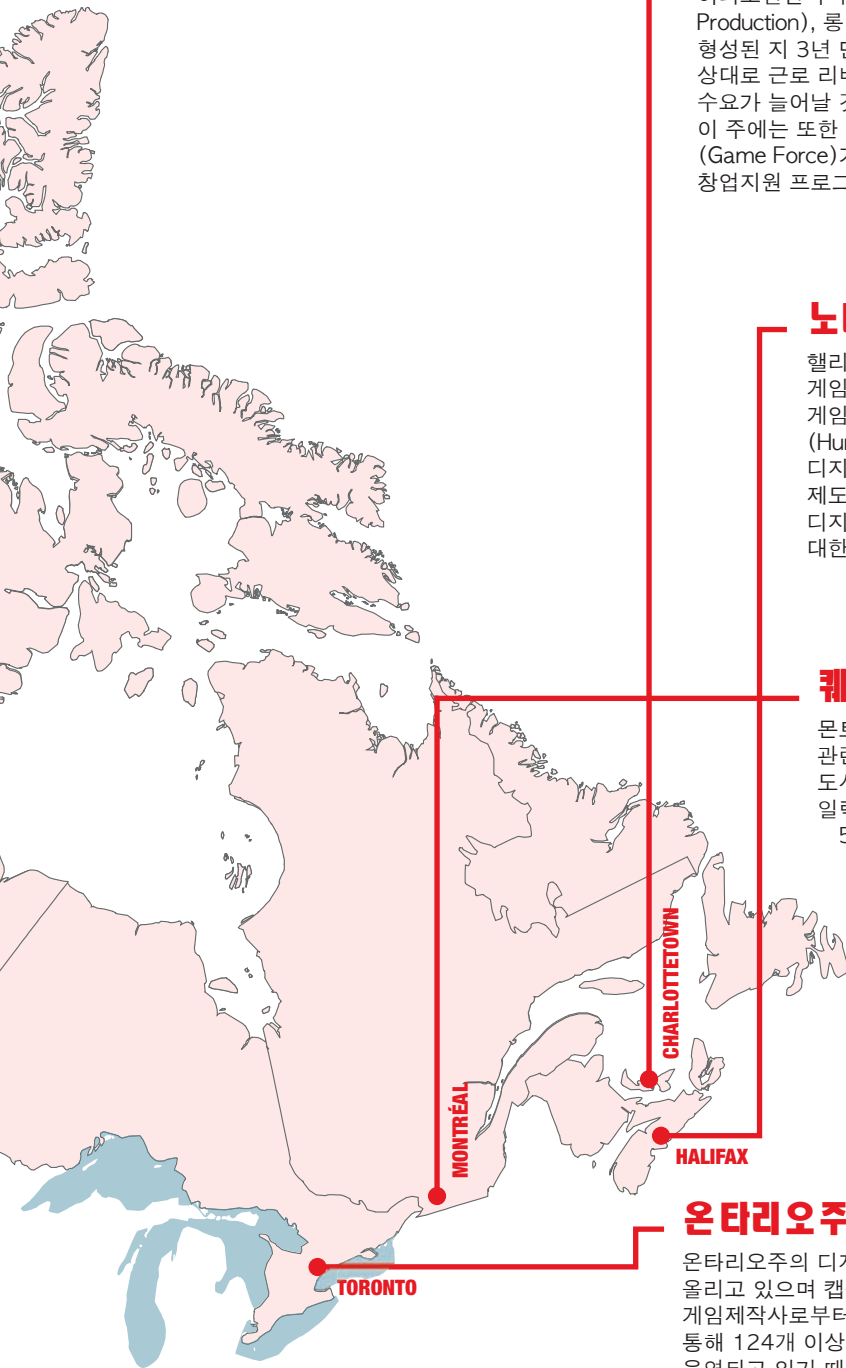
헬리팩스에는 화려하고 도전적인 컴퓨터 게임과 콘솔 비디오 게임을 전문 제작하는 HB스튜디오스(HB Studios)와, 플래쉬 게임과 3D 캐주얼 게임을 특화한 허미나허미나 인터랙티브(Huminah Huminah Interactive)가 있다. 노바스코샤주는 디지털 미디어 분야 세금 공제(Digital Media Tax Credit) 제도를 통해 투자 장려책을 실시하고 있다. 이는 쌍방향 디지털 미디어 제품의 개발과 직접적으로 관련이 있는 비용에 대한 환급형 세금 공제 제도이다.

## 퀘벡주

몬트리올은 지난 5년간 게임 개발 산업이 400% 성장하면서 관련 사업체 설립과 확장에 있어서 세계적으로 주목을 받는 도시로 급성장하고 있다. 유비소프트, 에이도스, 일렉트로닉아츠, 액티비전 등의 게임 개발 선도기업에 5,000명 이상이 종사하고 있다. 아티피셜마인드&무브먼트(Artificial Mind & Movement)과 사바칸(Sarbakan)과 같은 창의적이고 성공적인 업체들이 퀘벡주를 자사의 본거지로 정했다. 퀘벡주 주정부의 전폭적인 환급형 세금 공제 프로그램은 멀티미디어 타이틀 제작에 드는 인건비의 최고 37.5%까지 지원하고 있어 이 분야 기업체들이 운영 비용을 절감하고 필요시 재정 인센티브를 받을 수 있도록 하고 있다.

## 온타리오주

온타리오주의 디지털 미디어 산업은 연간 10억 달러 이상의 수익을 올리고 있으며 캡콤(Capcom)과 코에이와 같은 글로벌 게임제작사로부터 투자를 유치하고 있다. 세계적 수준의 교육기관을 통해 124개 이상의 디지털 게임 교육 프로그램이 온타리오주에서 운영되고 있기 때문에, 이곳에서 배출된 아티스트, 디자이너, 애니메이터, 프로그래머 등의 게임 전문가들은 세계적으로 인정받고 있다. 더욱이 온타리오주의 R&D 세금 공제제도와 디지털 미디어 분야 보상제도를 통해 60% 이상의 비용을 절감할 수 있다.



## 방법론

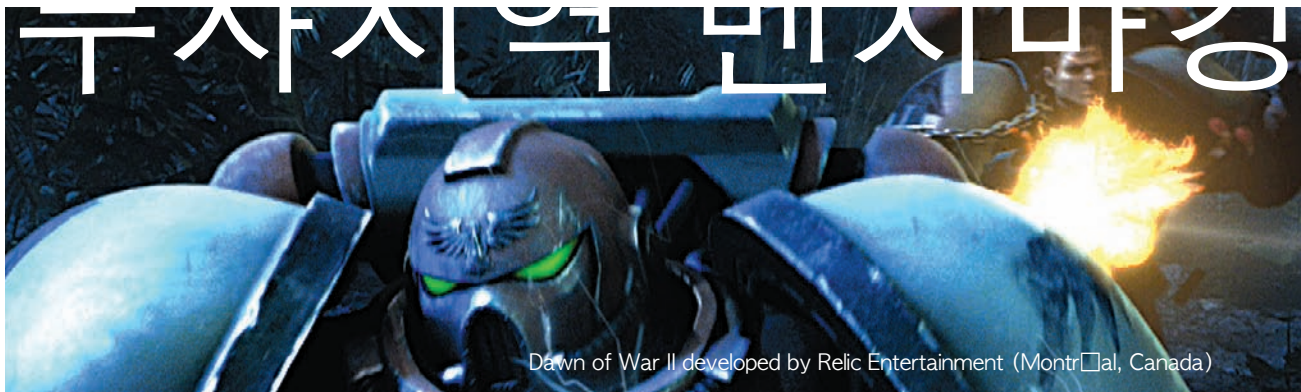
본 벤치마킹 연구는 캐나다의 여러 게임 클러스터의 경쟁력을 해외 경쟁 비즈니스 지역과 비교·평가한 것이다. 투자자의 관점을 최대한 반영한 본 연구는 대표 시범 투자 프로젝트(소프트웨어 및 멀티미디어 개발업체(5쪽 프로젝트 프로파일 참조))를 이용해 기업 의사결정자들이 해외 투자지역을 선정할 때 일반적으로 검토하는 필수 기준들을 평가했다.

본 연구는 세계적인 투자지역 컨설팅 업체인 IBM-플랜트 로케이션 인터내셔널(IBM Plant Location International, 이하 IBM-PLI)이 실시했다. IBM-PLI는 객관적인 연구를 위해 기업투자 프로젝트 후보지를 선정 시 실제 투자자들이 사용하는 방식을 시뮬레이션 하는 등, 다양한 지역의 사업운영 비용 및 질적인 측면을 비교/평가했다. 각 산업 부문별 평가를 위해 250~300개의 재무 및 정성적 지표를 검토했다.

각 지역의 사업운영환경을 평가하고자 사업운영환경 평가항목표(5쪽 참조)에 나와있는 각 카테고리별 하위 항목에 필요한 데이터를 여러 출처를 통해 수집했다. 정성적 평가를 위한 데이터는 가중치 적용 점수계산법을 이용해 비교 가능한 점수(0~10점)로 변환했다. 또한 지역 카테고리 및 하위 항목별로 가중치를 부여해 지역선정과정에서 나타난 상대적 중요성을 반영했다. 이러한 가중치는 각 산업의 특성에 따라 차등 적용되었으며, IBM-PLI가 축적한 전략적 지역 선정을 위한 투자 컨설팅 노하우를 토대로 산정되었다.

각 대표 프로젝트 프로파일에 대해 지역적 영향이 큰 투자와 운영비용 및 매출을 고려하기 위해 철저한 재무분석을 실시했다. 영업비용 추정치의 경우 비용의 순 현재가치를 결정하기 위해 예상 물가 상승률을 반영해 10년간의 추정치를 계산했다.

▶▶ 각국 투자지역의  
사업운영 비용 및  
질적인 측면을  
비교·평가함.



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

# 투자지역 벤치마킹

## 방법론-대표 프로젝트 프로파일



EA Playground developed by Electronic Arts (Vancouver, Canada)

### 대표 프로젝트 프로파일, 사업 개요

게임과 멀티미디어의 개발

### 운영비용 분석 프로젝트 재무 모델링을 위한 요건

#### 노동인력

(총인원 = 28)

프로그래머: 10

애니메이터: 6

프로듀서: 2

아티스트: 2

디자이너: 2

팀장: 3

테스터: 2

레벨 빌더: 1

#### 건물

25,000 sq ft

### 프로젝트 주요 동력

- » 숙련된 산업특수인력 및 전공자 수준의 고급 인력
- » 연구 및 기술 접근성 (대학, 창업보육회사, 연구개발펀딩 등)

## 사업운영환경 지역평가항목

<b>전반적인 사업환경</b> » 10%*	» 민간 규제, 정보 보안, 지적재산권 보호의 준수 » 재정지원 및 인센티브 여부 » 지역정부와 지역 개발 업체의 지원 수준 » 사업 인허가 절차 » 정치적 안정성 » 경제 및 금융 안정성
<b>기술인력의 현지 조달력</b> » 30%*	» 게임 관련 전문인력 유무 » 학생 인구 » 노동시장의 경색 (실업률) » 인재풀의 전체 규모
<b>해당 산업/클러스터 유무</b> » 20%*	» 산업기반 유무 » R&D의 중요도
<b>노동 및 규제 유연성</b> » 5%*	» 채용 및 해고 유연성 » 노사관계/노조의 성격 » 근로시간 규정 » 노동 허가제
<b>기반시설 및 통신</b> » 10%*	» 항공이동 가능 여부 » IT 및 통신의 품질과 안정성 » 안정된 전력공급 » 고속도로 시스템 및 혼잡성 » 대중교통
<b>부동산</b> » 10%*	» 사무용 부지 이용가능 여부
<b>생활환경</b> » 15%*	» 젊은 해외 신입사원 유치 가능성 » 국외거주자(외국인) 유치 가능성 » 생활비



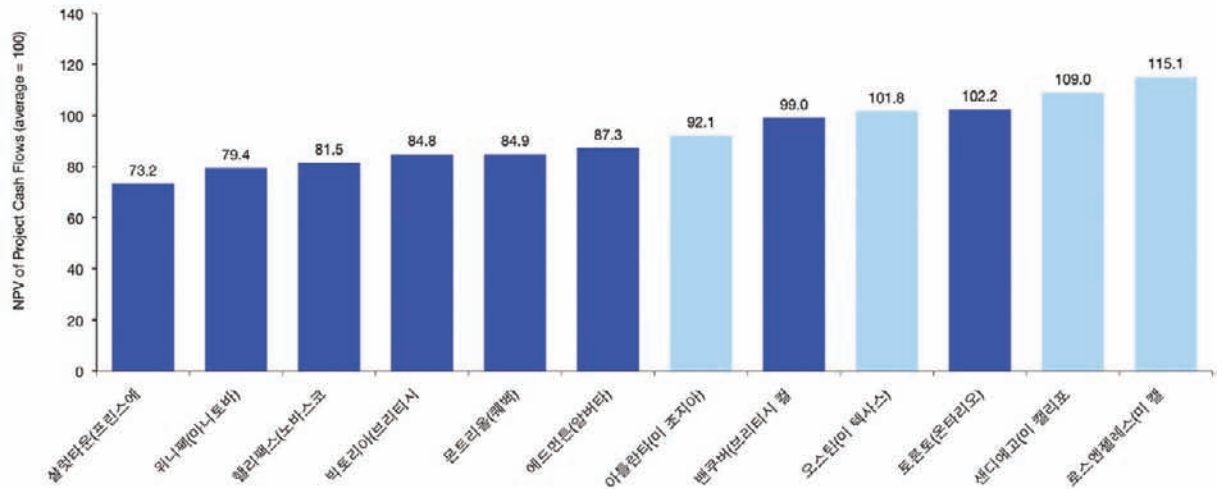
Kung Fu Panda: Legendary Warriors developed by Artificial Mind & Movement (Montréal, Canada)



캐나다는 게임 소프트웨어와 게임 제품을 고안하는데 필요한 특화된 기술을 갖고 있는 방대한 인재풀을 보유하고 있어서 현재 발전하는 산업분야인 디지털 미디어 클러스터의 본거지라고 할 수 있다. 생활비가 저렴하고 삶의 질이 높다는 이점 덕분에 캐나다는 게임 업체가 성공하는데 필요한 창의적인 인재를 유치하기에 최적국이다.

## 비용 평가\*

■ Canadian  
■ Non-Canadian  
1 CAD = 0.862 USD

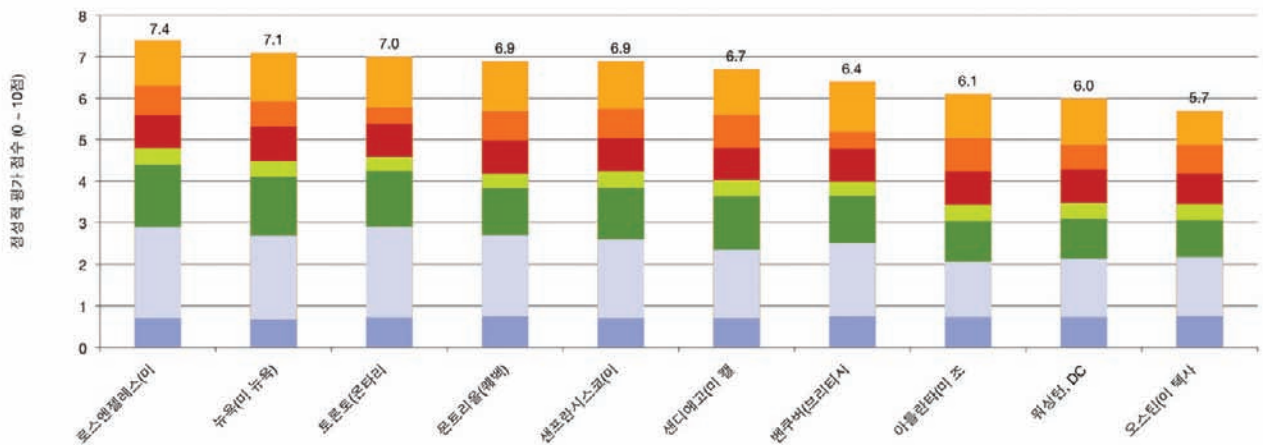


북미 지역에서 게임 개발 사업지를 선정하는데 있어서 살럿타운, 위니펙, 캘릭스, 빅토리아, 몬트리올, 에드먼튼 등의 지역을 비용 경쟁력이 높은 후보지로 꼽힌다. 밴쿠버, 토론토는 비용이 높은 편이지만 여전히

대부분의 미국이나 유럽 게임 개발 중심지역보다는 비용 면에서 상당히 효율적이다.

## 사업운영환경에 대한 정성적 평가\*

■ 생활환경  
■ 부동산  
■ 기반 시설 및 통신  
■ 노동 및 규제 유연성  
■ 해당 산업/클러스터 유무  
■ 기술인력 현지 조달력  
■ 전반적인 사업환경



캐나다의 3대 게임 클러스터인 토론토, 몬트리올, 밴쿠버 등은 정성적 평가에서 최상위를 차지하고 있으며, 토론토와 몬트리올은 북미 상위 5위

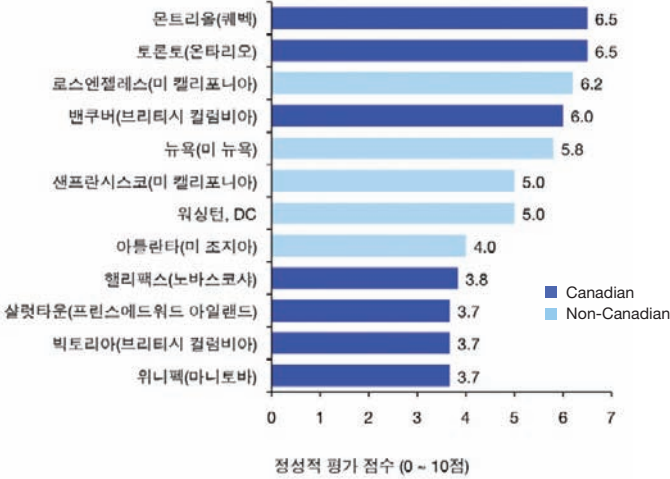
안에 든다. 세 개 클러스터에서 멀티미디어, 영화 산업, 컴퓨터 기술 등을 이용할 수 있어 기술인력을 채용할 가능성이 상당히 높다.

\*별도의 표기가 없는 경우, 그래프는 IBM-PLI 평가 점수를 나타냄.

# 캐나다의 가치제안



## 숙련된 게임관련 인력 (상위 10개 도시)\*



## 숙련된 전문인력

게임개발업체는 소프트웨어 디자인과 미디어라는 양 분야에서 숙련된 전문인력을 필요로 한다. 본 연구는 해당 지역에서 활용가능한 유형별 전문인력의 추정치를 활용했다.

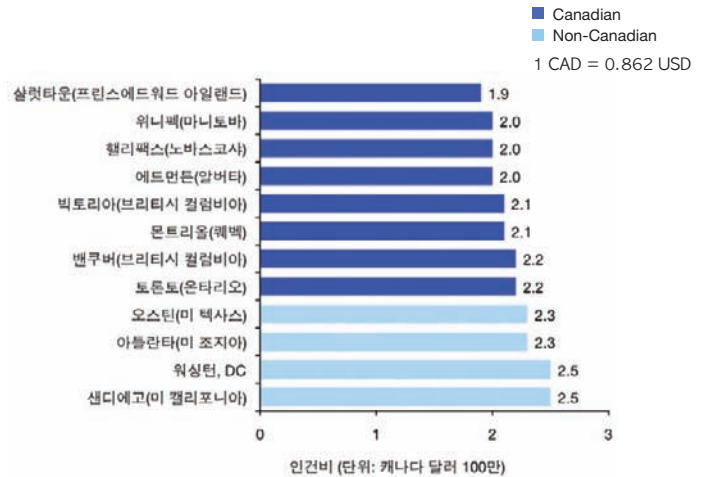
인적자원에 투자하고 해외 인재를 기꺼이 채용함으로써 캐나다 내의 게임 업체는 생산적이고 숙련된 노동력을 활용하고 있다. 몬트리올, 토론토, 밴쿠버와 같이 게임 클러스터가 이미 자리잡은 지역뿐 아니라 캘리포니아, 살럿타운, 빅토리아, 위니펙과 같이 현재 성장 중인 클러스터도 투자기업들에게 현재 게임 산업에 종사하고 있는 숙련된 인재풀을 제공하고 있다.

## 인건비 절감 효과

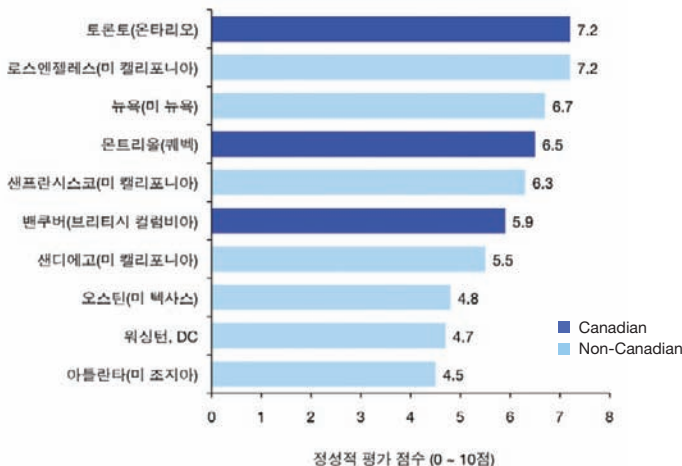
일반적인 게임 업체에 드는 연간 인건비를 추산해 보면 미국의 경쟁 지역보다 캐나다에서 막대한 비용을 절감할 가능성이 있다고 나타난다. 여기에는 게임개발업체가 필요로 하는 노동력의 상당 부분을 차지하고 있는 프로그래머와 애니메이터를 고려대상으로 포함했다

캐나다가 미국에 비해 인건비가 저렴한 중요한 원인 중 하나는 고용자 복지혜택 비용이 낮기 때문이다. 캐나다의 국민의료보험시스템에 따르면 대부분의 의료 보험비가 고용주에게 청구되는 대신 공공기금으로 처리되기 때문에 상당한 절감효과가 있다.

## 연간 추정 인건비 (상위 10개 도시)\*



## 기술인력 현지 조달능력 (상위 10개 도시)\*



## 풍부한 인적자원

프로그래머, 영화 산업 인력, 비디오 산업 인력 등의 노동인구를 아우르는 인재풀의 전체 규모와 학생 인구, 노동시장 검색 등은 해당 지역의 노동력 이용 가능성을 평가하는데 중요하게 고려되는 요소이다.

토론토, 몬트리올, 밴쿠버와 같은 도시에서는 게임 산업에 필요한 기술을 보유하고 있는 인적자원에 쉽게 접근할 수 있다. 캐나다 3대 게임 클러스터인 이들 도시의 컴퓨터 과학 전공자 인재풀 덕분에 잠재적 투자기업이 유능한 인적자원을 확보할 수 있다.

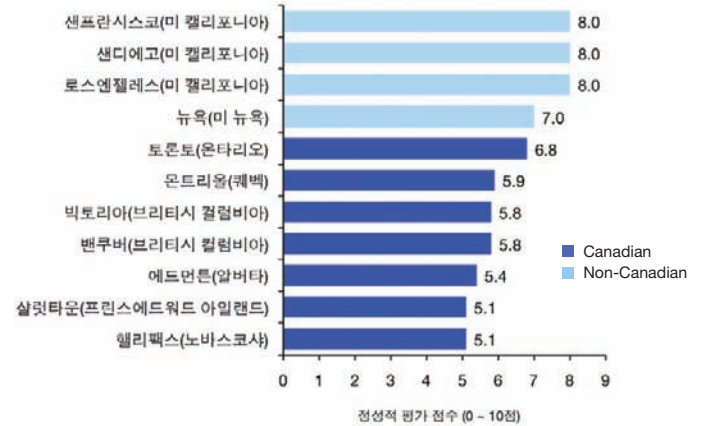


## 선도적 게임 클러스터

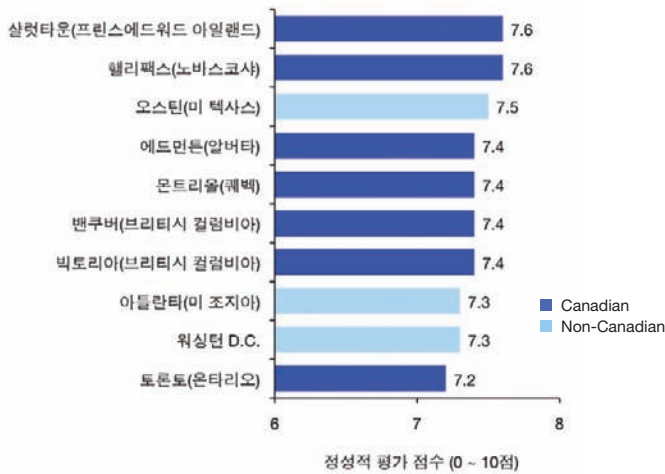
게임 업체 클러스터는 뛰어난 효율성과 빠른 개선 혁신이 가능하다는 장점이 있다. 강력한 연구개발 네트워크와 교육기관, 구매자와 공급자의 상호연계가 잘되어 있기 때문이다.

캐나다는 R&D의 중요성과 그것이 게임 업체의 창의적인 운영 환경 전반에 미칠 영향력을 잘 인지하고 있는 게임 중심지이자 신흥 성장지역이다. 캐나다의 게임 클러스터는 주요 R&D 자원이 밀집되어 있어 업체들이 비디오 게임 설계의 경계를 확장시킬 수 있도록 해준다. R&D 평가시 고려되는 사항은 비용, 컴퓨터 프로그래밍을 특화한 대학교와 연구기관, 애니메이션 기관의 수, 특히, 세계지식경쟁력지수(The World Knowledge Competitiveness Index) 등이다.

## 연구개발의 중요성 (선별도시)\*



## 전반적인 사업운영환경 (선별도시)\*



## 비즈니스 친화적인 환경

안정적인 경제, 정부와 지역 개발 업체의 지원, R&D 인센티브, 사업 인허가 절차, 사업상 필요한 재정 지원, 민간 규제, 정보 보안, 지적재산권 보호 등은 사업에 투자하거나 사업을 확장할 때 모두 중요하게 고려되는 부분이다.

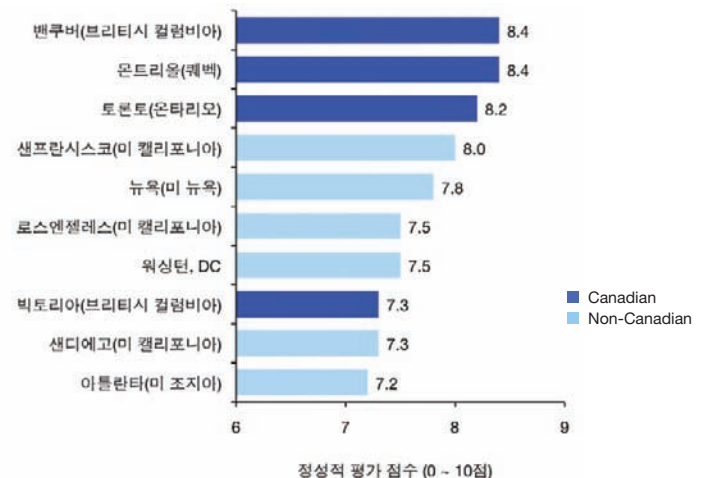
캐나다 전체 및 평가된 캐나다의 모든 도시는 국제경영개발원(IMD), 경제정보연구소(the Economist Intelligence Unit), 세계경제포럼(the World Economic Forum)과 기타 기관의 국제 기준에 입각해 매우 건실한 사업 환경을 제공한다. 가령, 캐나다는 특허와 판권 보호 부문에서 G7 국가 중 2위를 차지한다. 살럿타운과 핼리팩스는 건전한 지역 개발 시스템을 갖추고 있어 높이 평가되고 있다.

## 높은 삶의 질

캐나다의 우수한 생활환경은 해외 인재를 유치하는 경쟁력으로서 중대한 역할을 한다. 수려한 자연과 비교적 저렴한 생활 비용, 높은 삶의 질이 보장돼 많은 사람들이 캐나다를 세계에서 가장 살기 좋은 곳으로 꼽고 있다.

창의적인 인재를 유치하는 것은 게임 산업 기업체들에 중대한 요소로 작용하고 있다. 생활환경적 측면에서 북미 지역뿐 아니라 그 밖의 지역과 비교해서도 캐나다 도시들이 젊은 대졸자들과 국외거주자(외국인)들의 주목을 받고 있다. 컨설팅회사 머서(Mercer)의 생활비조사(Cost of Living), 스펀링의 도시 순위평가(Sperling's Cities Ranked & Rated), 경제정보연구소의 삶의 질 지표 등 생활 수준에 대한 국제적 지표에서 캐나다의 도시들이 지속적으로 최상위를 차지하고 있다.

## 생활환경 (선별도시)\*



\*별도의 언급이 없는 경우, 그래프는 IBM-PLI 평가 점수를 나타냄.

# 최적의 투자처-캐나다

## 캐나다는 투자기업에 다음과 같은 혜택을 제공합니다.

- 희망 투자 분야에 대한 전략적 시장 정보
- 정부 정책결정 핵심 인사와 직접 연결 주선
- 관련 분야 전문가, 관련 기업 및 협회 담당자 소개
- 캐나다 창업 정보 및 자문
- 적합한 투자지역 발굴 지원
- 향후 투자 결정을 위한 비즈니스 사례분석 지원

광범위한 글로벌 네트워크-이것이 바로 성공을 꿈꾸는 귀하가 전략적으로 캐나다를 선택해야 하는 이유입니다.

캐나다 투자 상담을 원하시면 투자청 웹사이트

[www.investincanada.com/globalnetwork](http://www.investincanada.com/globalnetwork)

를 이용해 주십시오.

캐나다 투자청:  
외교국제통상부

캐나다 온타리오주 오타와  
서섹스 드라이브111(K1N 1J1)

E-Mail: [investincanada@international.gc.ca](mailto:investincanada@international.gc.ca)  
Website: [www.investincanada.com](http://www.investincanada.com)

카탈로그 번호: FR5-38/8-2009Ko-PDF  
ISBN: 978-0-662-03275-5

본 문서는 캐나다 투자청이 IBM/PLI와 공동으로 제작했습니다. 다양한 분야를 망라한 본 문서는 세부사항이나 철저한 참조정보 제공을 의도하지 않습니다. 따라서 본 문서를 읽는 사람은 내용을 전적으로 받아들이기 전에, 문서의 정확성이나 시의성, 목적의 연관성 등을 스스로 검증하고 필요한 경우 해당 전문가의 조언을 구해야 합니다. 문서에서 언급된 기업이나 투자는 오로지 설명을 위한 용도이며, 해당 기업이나 투자내용을 보증하지 않습니다. 인용된 모든 사실과 숫자에 대한 상세한 출처 정보는 요청이 있을 경우 제공할 수 있습니다. 캐나다 정부는 본 문서 내용과 관련해 어떠한 책임도 지지 않습니다. 재생지를 사용한 본 문서는 불어를 비롯한 기타 외국어로 읽어 보실 수 있습니다. 해당 문서의 저작권은 여왕에게 있으며 2009년 캐나다 외교국제통상부 장관이 권한을 대행합니다.

Need for Speed Undercover developed by Electronic Arts (Vancouver, Canada)

