

## 数字媒体产业 加拿大之竞争优势

# 加拿大数字媒体业外国直接投资

## 加拿大外国投资商

- 动视暴雪
- 欧特克
- 巴贝尔媒体
- Beenox (Activision)
- BioWare (EA)
- Capcom
- Cyanide Studio
- Digital Domain
- Eidos (Square Enix)
- Electronic Arts
- Eyetronics
- GameHouse (RealNetworks)
- Gameloft
- Longtail Studios
- 微软游戏工作室
- Nickelodeon
- Pixar Animation Studios
- Red Urban (Omniparc)
- Rhythm & Hues
- Rockstar Games
- Tecmo Koei
- THQ
- 育碧
- Warner Bros. Interactive Entertainment
- WPP
- 维亚康姆
- 星佳

- 加拿大在视频游戏业外国直接投资方面处于世界领先地位，2003-2011年创造了全球1/4的工作岗位<sup>1</sup>。
- 2003-2011年，近100家外国企业在加拿大开展了创意产业方面的新投资项目<sup>2</sup>。
- 2011年，加拿大信息与通讯技术产业外国直接投资规模累计达199.4亿加元<sup>3</sup>。

## 近期投资实例

### Eidos Interactive

Eidos Interactive是一家总部位于英格兰的大型游戏发行商，是日本Square Enix公司的子公司。2011年，公司宣布在蒙特利尔成立第二个工作室（Square Enix- Montréal），创造了150个工作岗位，同时将现有的蒙特利尔工作室的员工规模扩大至100人。Eidos蒙特利尔工作室开发了获奖游戏《骇客任务：人类革命》，属于骇客任务游戏的一部分。

### Rhythm & Hues Studios

Rhythm & Hues Studios是一家总部位于美国的视觉效果工作室，以优秀的电脑3D动画而闻名。2011年，该公司在不列颠哥伦比亚省温哥华市成立了工作室，最终规模将达到200名数字设计师和员工。

### 微软游戏工作室

2012年，微软游戏工作室在维多利亚省以及不列颠哥伦比亚省成立了新的工作室。2011年在温哥华成立了工作室。微软游戏工作室为Xbox和Xbox 360视频游戏系统、Windows操作系统及网上平台开发和发布游戏。

### GameHouse

GameHouse是美国RealNetwork公司的游戏事业部。2012年，GameHouse将其设在不列颠哥伦比亚省维多利亚市的游戏工作室的规模扩大了一倍。GameHouse加拿大分部专门在Facebook、Google+以及其他新兴社交平台上开发流行游戏。

### Gameloft (智乐)

Gameloft是法国可下载视频游戏开发商与发行商，于2011年在安大略省多伦多市成立了新的工作室，创造了约200个工作岗位。多伦多工作室专注于为iPhone、iPad 以及其他平板电脑和智能手机游戏的开发，同时也为Facebook等社交网站开发游戏。

### Pixar (皮克斯动画工作室)

Pixar加拿大分公司是Pixar公司在加拿大的分支机构，也是迪士尼公司的子公司。2011年，其位于不列颠哥伦比亚省温哥华市工作室新增50名员工。该工作室利用Pixar著名影片中的人物制作短动画。

1 外国直接投资市场数据库，金融时报外国直接投资情报（2012年）

2 外国直接投资市场数据库，金融时报外国直接投资情报（2012年）

3 加拿大外交与国际贸易部，《贸易与经济统计》（2011年）

\* 除特别注明，本刊中所有货币单位均为加元。

# 加拿大的数字创新

## 创新一览

- 加拿大企业在将品牌与广告融入手机游戏方面处于世界领先水平。他们正在运用最新的技术，比如基于位置的服务、现实增强系统以及签到功能。
- 加拿大在仿真技术方面有着强大的实力，美国异电游戏公司（Electronic Arts）的动态捕捉工作室就位于加拿大，是全球最大的动态捕捉类工作室之一。
- 加拿大动画与数字特效产业处于世界领先水平。好莱坞的制片人非常青睐加拿大的多媒体技术，比如Maya软件和Houdini软件。
- 加拿大科研与实验开发税收减免政策是全球最优惠的税收政策之一。针对外国投资者的合格研发支出，加拿大联邦和地方政府可提供最高达30%的税收减免<sup>4</sup>。
- 2003至2011年，美国专利与商标局向加拿大的投资者授予了超过1000项多媒体相关专利。其中，323项是视频游戏专利<sup>5</sup>。

### 案例：加拿大数字媒体网络

加拿大数字媒体网络（CDMN）是一家国家级的数字媒体卓越中心。该网络成立于2009年，汇集了行业、政府与学术机构，旨在推动数字媒体的商业化。网络联合了研究机构与支持组织，以建立新公司并帮助创业企业对新技术进行开发与商业化。

### 案例：国家动画与设计中心

蒙特利尔国家动画与设计中心与戎基埃尔学校和魁北克大学薛戈提分校（UQAC）建立了合作关系，是加拿大领先的电脑图形培训中心。该中心的研究领域涵盖制作与创意流程、动画、互动以及制作与创意工具，在影视与视频游戏产业发挥了重要作用，促进了加拿大数字媒体产业革命。

### 案例：GRAND

GRAND是一家研究网络和推动商业化的引擎，旨在应对数字媒体的复杂问题以及将多学科研究转化为以用户为中心的解决方案。该网络是由加拿大联邦政府资助的卓越中心之一，研究领域涉及娱乐、医疗保健、教育、环境保护和公共政策。该网络汇集了25所加拿大大学的研究人员与60多家产业、政府及非盈利机构合作伙伴。

## 加拿大领军企业

- Arc Productions
- Behaviour Interactive
- Big Stack Studios
- Big Viking
- Breakthrough Entertainment
- Capybara
- CinéGroupe
- Crush
- Digital Extremes
- Frima
- Klei Entertainment
- Koolhaus Games
- HB Studios
- Leviathan Studios
- Other Ocean Interactive
- Nelvana
- Rainmaker Entertainment
- Side Effects Software
- Thinkbox Software
- Toonboom
- XMG Studios

4 加拿大投资局，《在加拿大开展研发》（2012年）

5 基于美国专利与商标局数据的外国直接投资标杆对比（2012年）

# 加拿大的数字媒体产业

## 证言

“公司将社交游戏放在2012年发展计划的首位。得益于高素质的人才和优秀的生活品质，加拿大是拓展业务的理想选择”

**Matt Hulett,**  
GameHouse首席游戏师

“加拿大是游戏创意者的获利中心，有着业内顶级的人才，是我们集团全球发展最重要的基地之一。”

**田洋一**  
Square Enix集团总裁兼首席执行官

“当年，育碧看准了魁北克巨大的创意潜力.....十年后，我们的蒙特利尔工作室已然成为传奇品牌理念与发展的推动力.....今天，我们正在继续通过增加魁北克创意团队的投资执行我们以创意为核心的战略。”

**Yves Guillemot,**  
育碧公司首席执行官兼联合创始人

## 加拿大3000多家企业从事互动媒体产业，从业人员超过5.2万，预计年营业额将达38亿加元。

### 数字游戏

2011年，全球视频游戏市场收入650亿美元，较2010年增长4%<sup>6</sup>，预计到2014年收入将达到868亿美元<sup>7</sup>。

加拿大在这一全球化产业的人才和资源的规模与质量方面都居于全球领先地位。加拿大视频游戏业在过去两年每年增长11%，2011年增长到17亿加元，预计未来两年的年增速将达到17%<sup>8</sup>。

加拿大工作室开发的全球热销游戏包括EA/BioWare合作开发的“Mass Effect”，EA Sports游戏公司的“FIFA Soccer”，以及育碧游戏公司的“Assassin's Creed”。加拿大开发的流行手机/社交游戏包括“FishWorld”（Big Viking Games公司）、“About a Blob”（DrinkBox Games公司）以及Margaritaville Online（THQ公司）。

### 动画与数字特效

动画与数字特效正在推动电影产业的增长。史上票房最高的20部电影以及2011年票房前10的电影都是受益于高端视觉特效或电脑动画。如今，视觉特效成本占电影制作成本的40%，对于大型动画电影来说，这一成本可高达5000万美元。加拿大动画与数字特效产业是数字经济重要的组成部分，且以创新和创意享誉全球。

加拿大企业曾为多部影片制作动画和特效，比如《The Hunger Games》（育碧公司）、《The Girl with the Dragon Tattoo》（Digital Domain公司）、《Small Fry》（皮克斯加拿大分公司）以及《Gnomeo & Juliet》（Arc Productions公司）；此外还包括《Babar》（Nelvana公司）等电视连续剧以及M&Ms（Topix）和通用汽车（Crush）等企业的广告宣传片。

6 路透社，《数据：650亿的视频游戏产业概览》（2011年）

7 加拿大产业咨询局，《娱乐软件产业》（2011年）

8 加拿大产业咨询局，《娱乐软件产业》（2011年）

## 加拿大数字媒体产业的主要优势

### 备受好评的发展

加拿大的数字媒体开发商制作了多款优秀的游戏产品，比如《Mass Effect 3》（BioWare游戏公司）、《A Game of Thrones: Genesis》（Cyanide Studios工作室）、《Madden NFL 11》（iPad 版本，Koolhaus Games公司）以及《The Amazing Spider Man》（Beenox/Activision公司）。获奥斯卡金像奖提名的影片有《阿凡达》，《钢铁侠2》以及《哈利·波特》系列。

### 数字媒体产业的广度与深度

各类视频游戏开发商及动画和数字特效企业遍布加拿大，因而发行商在当地就可以制作和测试新产品的所有组成部分。此外，加拿大拥有大量专业的数字媒体人才。

### 世界领先的研发

2012年奥斯卡“特效奖”提名的5部影片的特效均由加拿大开发的Autodesk软件制作而成。同年，Houdini 3D动画工具的开发者，多伦多的Side Effects Software公司获得了奥斯卡“科学与技术成就奖”。

### 极具吸引力的鼓励政策

加拿大联邦和省政府为数字媒体企业提供了优惠的鼓励政策，包括针对电脑动画或数字特效产品的薪酬税收减免，以及针对数字媒体产品合格支出的税收减免。

### 技能与研究

加拿大信息与通信技术产业从业人员54.49万人<sup>9</sup>，其中5.2万人从事互动媒体行业。2011年，近1.6万人从事视频游戏行业，估计另有超过1.1万人从事辅助性工作，使得加拿大成为继美国和日本之后世界第三大视频游戏生产国<sup>10</sup>。加拿大拥有世界一流的高等教育体系，22所加拿大院校跻身世界大学500强<sup>11</sup>。许多大学开设了计算机科学与软件工程专业的本科、硕士与博士课程，全球计算机科学百强名校有6所来自加拿大<sup>12</sup>。此外，加拿大还拥有专业的数字媒体研究所，课程项目和研究团队，包括：

- 多伦多瑞尔森大学数字媒体区
- 蒙特利尔国家动画与设计中心（Centre NAD）
- 马塔纳学院数字研究与开发中心（CDRIN）
- 多伦多艺术设计学院数字未来研究生项目
- 滑铁卢大学斯特拉特福德校区（专门从事数字媒体教学的校区）数字体验创新硕士项目（MDEI）
- 不列颠哥伦比亚大学数字媒体硕士（MDM）
- 艺术与技术中心基隆拿、弗雷德里顿以及哈利法克斯校区游戏动画、视觉与特效专业文凭项目



© Big Viking Games公司，  
《FishWorld》游戏

9 加拿大投资局，《加拿大信息与通信技术产业就业情况》（2009年）

10 加拿大产业咨询局，《娱乐软件产业》（2011年）

11 上海交通大学，世界大学学术排名（2011年）

12 上海交通大学，世界大学学术排名（2011年）

# 数字媒体产业集群

## 不列颠哥伦比亚省

### 主要优势：

不列颠哥伦比亚省拥有加拿大数量最多的互动游戏企业，是北美洲第三大影视产业基地。该省有1000多数字媒体类企业，温哥华是尖端视频游戏开发商和数字特效企业的聚集地。

### 领军企业：

动视暴雪、Capcom, Digital Alchemy Entertainment, Digital Do-main, Electronic Arts, GameHouse (RealNetworks), Klei Entertainment, Koolhaus Games, Leviathan Studios和微软游戏工作室

### 鼓励政策：

该省政府出台了互动数字媒体税收减免以及数字动画或视觉特效税收减免，减免总额可达合格薪酬成本的17.5%。

## 艾伯塔省

### 主要优势：

艾伯塔数字媒体产业拥有超过300家企业，涵盖社交媒体与应用软件、互动娱乐、移动设备与应用软件、在线学习、互动营销以及游戏。此外，艾伯塔正在成为新的3D动画创意中心。《Mr. Magorium's Wonder Emporium》以及《灵魂战车》等顶级作品不断推升了艾伯塔在业内的声誉。

### 领军企业：

Big Stack工作室、BioWare (EA公司)、Satellite Animation工作室

## 萨斯喀彻温省

### 主要优势：

萨斯喀彻温省估计约有210家数字媒体企业，从业人员约680人。这些创新企业包括视频游戏开发商、组合创作者、电脑动画工作室以及创意技术提供商。

### 领军企业：

DIG, Tyrell Media, Alien Trap和Midnight Synergy。



## 曼尼托巴省

### 主要优势：

曼尼托巴当地独立的用于最新平台的突破性创意游戏与技术开发商的数量在不断增长。此外，还有专于动画和视觉特效的优秀企业，比如《X战警III》等电影的特效。

### 领军企业：

Complex Games, Evodant, Infinite Ammo, Project Whitecard和Thinkbox Software。

### 鼓励政策：

曼尼托巴省政府出台了互动数字媒体税收减免，相当于40%的薪酬成本，最高达50万加元。

## 纽芬兰与拉布拉多

### 主要优势：

纽芬兰与拉布拉多是视频游戏开发商和数字航海图制作企业的集中地，并拥有高素质、高生产力的劳动力。

### 领军企业：

Applecure Interactive, Best Boy Entertainment和Nautical Data International.

## 爱德华王子岛

### 主要优势：

爱德华王子岛的数字媒体产业正在持续增长。该省的许多游戏工作室为苹果iPhone、安卓、黑莓、苹果iPad, 苹果在线书店iBookstore, DS, Wii, XBLA PC和其他平台进行游戏制作和测试。

### 领军企业：

Electronic Arts, Other Ocean Interactive, Sculpin QA, Smart Melon Games, Taris Studios, Telos International和Yodoki games.

### 鼓励政策：

该省政府出台了创新与开发劳动力成本补偿政策，相当于合格薪酬成本的37.5%。此外，省政府还专门针对数字媒体产业制定了经济发展战略，旨在通过“GameForce高中设计课程”项目和“GameGarage应届毕业生游戏工作室机制”项目开发视频游戏方面的高素质人才。

## 新斯科舍省

### 主要优势：

新斯科舍的数字媒体产业正在持续增长，并且是加拿大增长最快、素质最高的视频游戏人才基地之一。哈利法克斯是技术型高素质人才的聚居地。该省的领先企业开发从高端单机游戏、Flash以及3D休闲游戏等所有类型的游戏。

### 领军企业：

Fourth Monkey, HB Studios, Huminah Huminah Interactive, Longtail Studios和Twisted Oak.

### 鼓励政策：

该省政府出台了数字媒体税收减免政策，相当于合格薪酬的50%或总支出的25%。

## 魁北克省

### 主要优势：

魁北克有超过500家从事互动数字媒体的企业，从业人员1.2万多人。魁北克正在成为全球最具吸引力的互动数字媒体产业目的地之一。在视频游戏以及数字内容产业外国直接投资项目创造的就业机会方面，蒙特利尔位居全球之首<sup>13</sup>，外国投资者包括几家大型国际游戏公司。

### 领军企业：

Autodesk, Babel Media, Beenox (Activision), Behaviour Interactive, Bio-ware (EA), CinéGroupe, Cyanide Studios, Eidos (Square Enix), Electronic Arts, Eyetronics, Frima, Gameloft, THQ, Toonboom, Ubisoft和Warner Bros Interactive Entertainment.

### 鼓励政策：

该省政府出台了多媒体制作税收减免政策，相当于薪酬成本的30%\*，以及对法语企业的补贴。此外，政府还出台了电脑动画和数字特效税收减免政策，是影视制作相关合格薪酬成本的10%或制作服务相关薪酬成本的20%。

## 安大略省

### 主要优势：

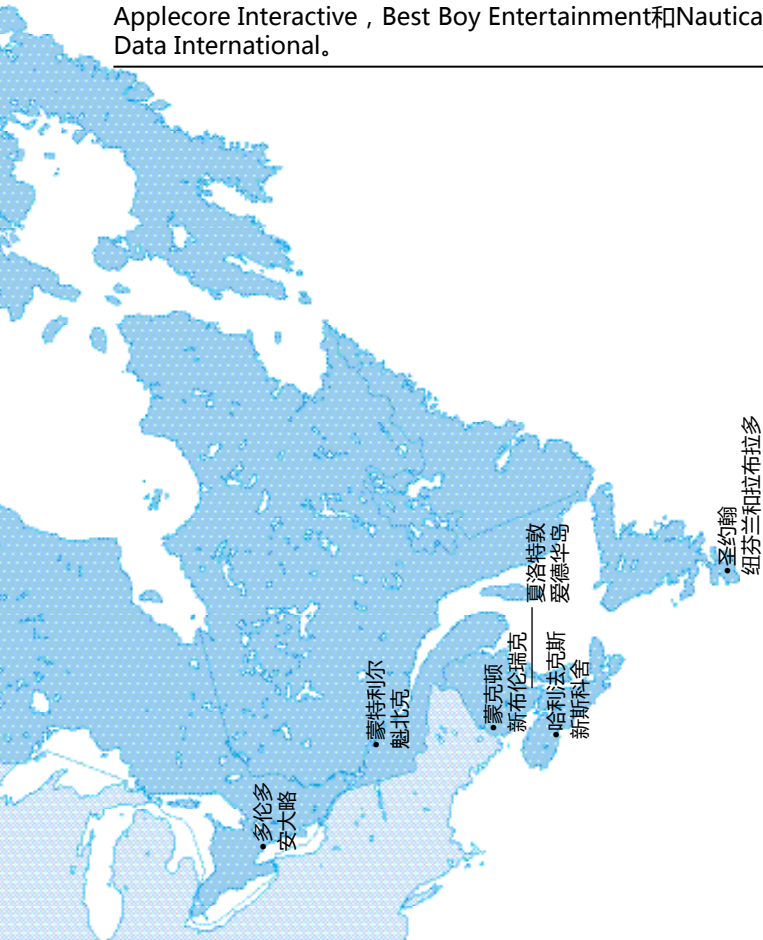
安大略的互动数字媒体产业规模庞大，有超过1000家企业以及约1.6万名从业人员。该省以其优秀的艺术家、设计师、动画师及编程师闻名于世。此外，安大略还是众多大型活动的主办地，包括被公认为戛纳电影节后最为重要的电影节的“多伦多电影节”。渥太华是“渥太华国际动画节”的主办地，这里汇集了众多业内人才。

### 领军企业：

Arc Productions, Big Viking, Breakthrough Entertainment, Capybara, Crush, Digital Extremes, Gameloft, Nelvana, Red Urban, Rockstar Games, Side Effects Software, Tecmo-Koei, Ubisoft, XMG Studio, Zynga

### 鼓励政策：

安大略省政府出台了互动数字媒体税收减免政策，相当于40%的薪酬成本和营销与分销支出上最高10万加元的补偿；以及电脑动画和特效税收减免政策，相当于20%的薪酬成本。



13 外国直接投资市场数据库，金融时报公司外国直接投资情报（2012年）

\*翻译和制作法文版本电子游戏产生的薪酬成本还可另外享受7.5%的税收减免。

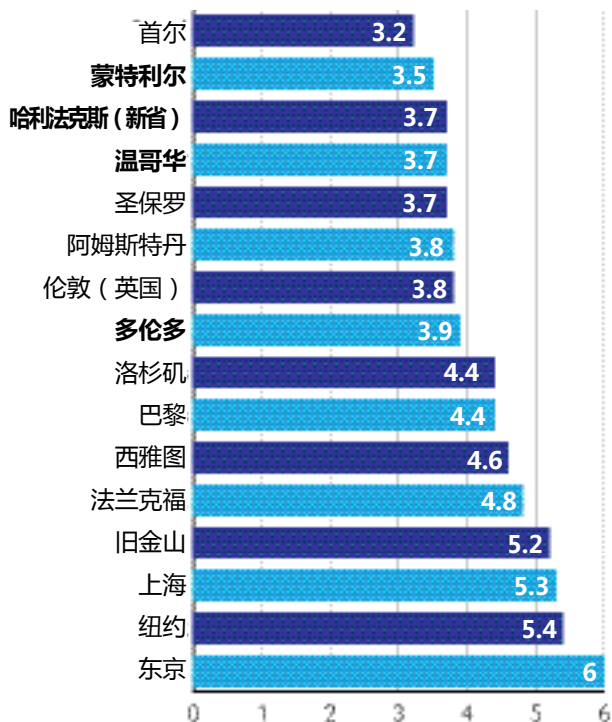
# 加拿大的成本优势

## 优势： 节约劳动力成本

对于典型的视频游戏设计中心，加拿大各大城市的劳动力成本极具竞争力，与日本和美国的主要城市相比，每年可节省超过200万加元。

### 劳动力总成本（百万加元）

下图给出了一家雇员人数40人的视频游戏设计中心所需的年劳动力成本。劳动力成本包括薪水和雇主应缴纳的法定社会保险。美国及加拿大城市的数据还包括个人医疗成本。



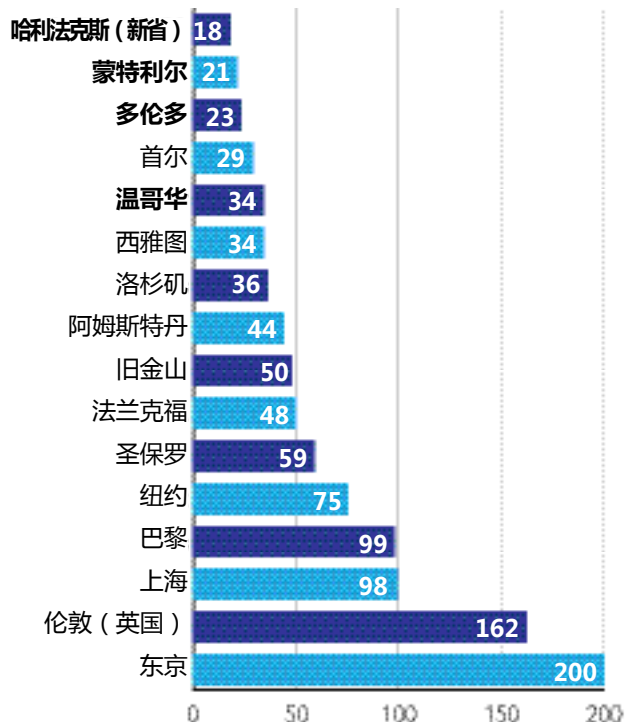
国直接投资情报 (2012年)

## 优势： 极具竞争力的办公成本

加拿大在办公室租金方面极具成本优势。办公室租金是美国可比城市的一半，与许多欧洲、日本和新兴国家的城市相比，更是非常低廉。

### 办公室租金/每平方尺·年 (单位：加元)

下表给出了各国甲级写字楼的租金。



(2011年第四季度)



# 加拿大之竞争优势

## 优势： 数字媒体产业外国直接投资记录

加拿大视频游戏、应用及数字内容领域外国直接投资绿地项目共创造了8000多个就业岗位。在创造就业方面，蒙特利尔居世界领先地位。此外，与旧金山、伦敦（英国）、首尔和东京相比，多伦多与温哥华的外国直接投资项目创造了更多的就业岗位。

## 视频游戏、应用和数字内容领域外国直接投资绿地项目创造的对内就业岗位数量

下图给出了2003-2011年各城市外国直接投资绿地项目创造的就业岗位估计数量。



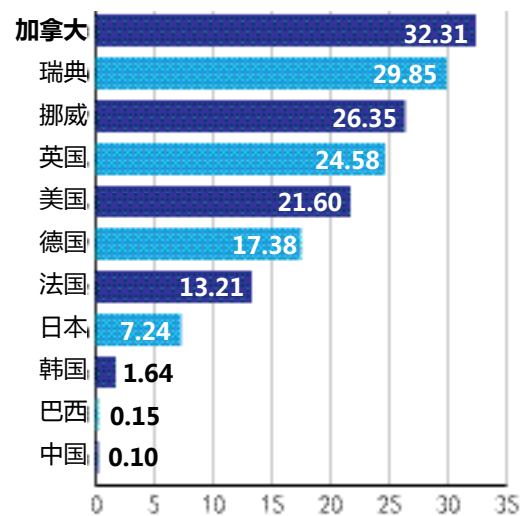
来源：外国直接投资市场数据库，金融时报公司外国直接投资情报（2012年）

## 优势： 视频游戏渗透率最高

2000年，加拿大视频游戏<sup>14</sup>进口总额为1.1万亿加元。在进口视频游戏人均消费方面，加拿大高于美国和多数欧亚国家。得益于最高的市场渗透率，加拿大已经成为极具吸引力的新视频游戏实验基地。

## 进口视频游戏人均消费（美元）

下图给出了各国在进口视频游戏方面的人均消费额度。



来源：基于联合国商品贸易数据库的外国直接投资情报（2010年）

14 HS编码950410：电视视频游戏

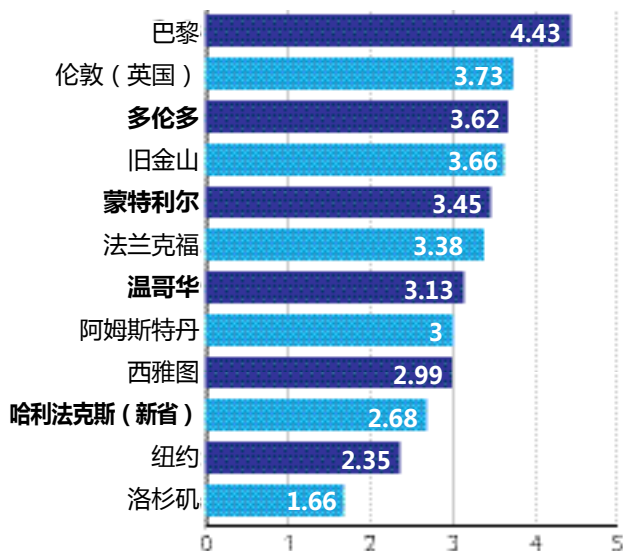
# 加拿大之竞争优势

## 优势： 行业劳动力规模

加拿大各城市信息与通信技术服务领域的从业人员比例很高。在此方面，多伦多要高于旧金山；蒙特利尔、温哥华以及哈利法克斯也要高于纽约和洛杉矶。

### 信息与通信技术服务从业人员比例（%）

下图给出了世界各城市信息与通信技术服务产业从业人员的比例（%）。



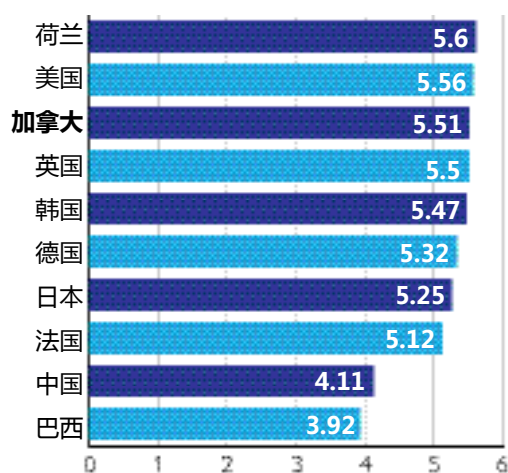
来源：欧洲统计局NUTS2数据（2007-2008）；加拿大统计局大都会人口普查区（2006）以及美国劳工统计局大都会统计区数据（2009）NAICE 72, 64.2 / NAICS 517, 518, 5415

## 优势： 完善的网络

加拿大已为把握信息通信技术领域的新机遇做好了充分准备，网络完善度居全球第九位，领先于主要的亚洲和欧洲国家。

### 网络完善度指数（1-7级）

下图显示了可比地区的整体网络完善程度，该指数可衡量各地区利用信息和通信技术所提供的机会的能力。（1=最差；7=最佳）。



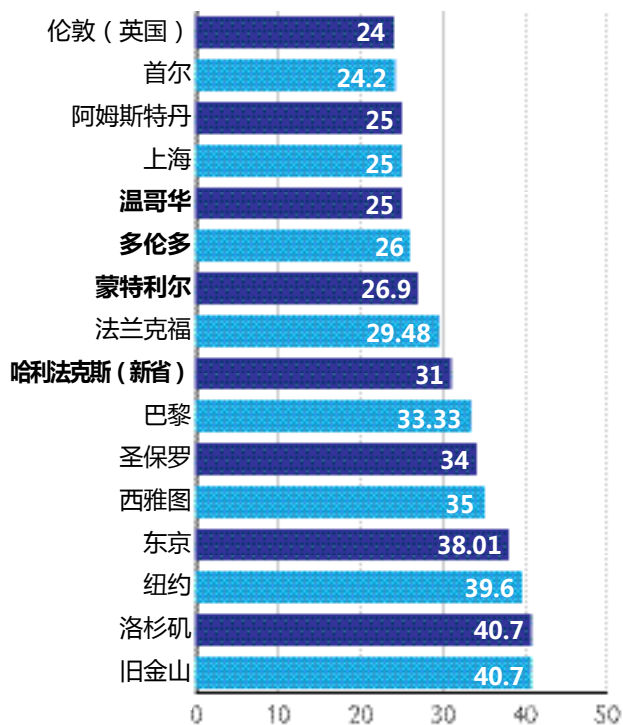
来源：世界经济论坛《2012年全球IT报告》

**优势：  
优惠的企业所得税**

与其他可比国家相比，加拿大的企业所得税更为优惠。在加拿大成立的企业缴纳的所得税低于美国、日本、巴西和法国。

**企业所得税税率 (%)**

全球各城市企业所得税税率参见下表。比例为税金占毛利总额的比例。



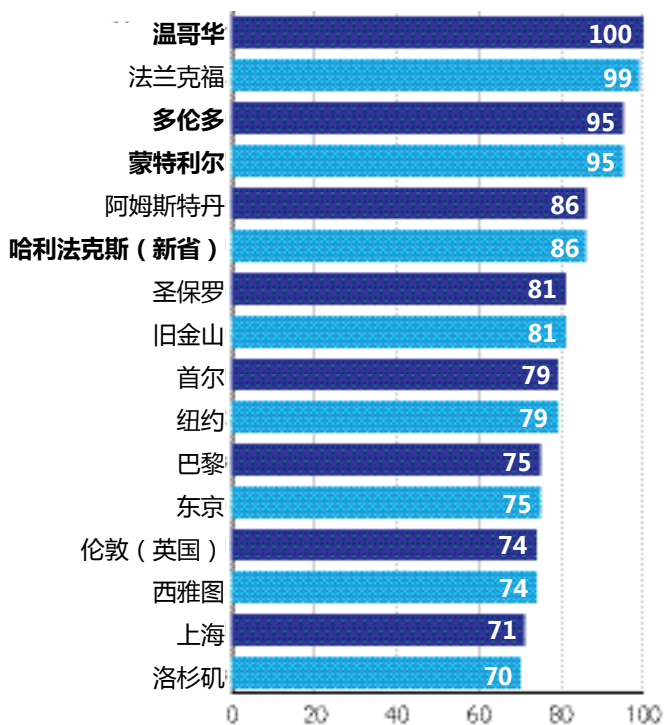
来源：毕马威 (2012年加拿大全国及各省数据) 和 税务基金会 (2011年美国各州数据)

**优势：  
低生活成本、高生活品质**

加拿大城市有着全球最高的生活品质。2011年，温哥华被《经济学人》信息部评为全球最宜居的城市，在外国直接投资情报指数的排名亦位居首位。若同时考虑生活品质与生活成本，加拿大城市名列前茅。

**城市吸引力**

基于生活品质和生成本的城市总体吸引力指数参见下图，两项指标的权重各为50%。



来源：《全球城市竞争力报告 (2011+)》  
温哥华=100

# 投资加拿大 助力全球成功

## 优越的商业环境

加拿大拥有全球最佳的商业环境

来源：《福布斯》，2011年10月刊

## 持续发展的经济

在七国集团2008至2011年GDP增长率排名中，加拿大位居首位。

来源：《共识经济学》，2012年4月刊

## 高素质的劳动力

在经合组织成员国中，加拿大的硕士毕业生比例最高。

来源：经合组织《2011年教育一览》

## 稳定的金融环境

在过去四年中，加拿大连续被评为金融体系最佳的国家。

来源：《全球竞争力报告》（2009-2012年），世界经济论坛

## 低营业成本和税率

加拿大的联邦与省级法定企业所得税合计税率为26%，比美国低13%，是七国集团成员国中最低的。此外，加拿大在20国集团中第一个取消了制造业投入及机械与设备关税，成为制造业免税国。

来源：加拿大财政部和经合组织税务数据库，2012年

## 科研与实验发展

加拿大有着全球工业国中最优惠的研发税务鼓励政策，联邦和各省政府均提供税收优惠政策，使得海外投资者可平均节省最高30%的研发成本。此外，加拿大研发密集区的成本也是七国集团中最低的（比美国低10.7%）。

来源：加拿大财政部和《毕马威竞争选择报告》，2012年

## 北美自由贸易协定

北美自由贸易协定为投资者提供了这个近4.57亿的消费者和国内生产总值17.2万亿美元的庞大的北美市场。此外，加拿大在寻求与更多的国家和新兴经济体签订自由贸易协定，以促进贸易和投资。

来源：世界银行，世界发展指数数据库，2012年

## 投资、工作及生活的理想之地

加拿大是全球最具文化多样性的国家之一，这里拥有世界一流的大学、全民医疗体系和干净友好的城市。加拿大是七国集团中生活品质最高的国家，在全球人类发展排名中也一直名列前茅。

来源：加拿大统计局；《2011年联合国人类发展报告》；《2011年经合组织美好生活指数》



## 加拿大投资局

加拿大外交与国际贸易部

111 Sussex Drive  
Ottawa, Ontario, K1N 1J1  
CANADA

[vp.investincanada.com](http://vp.investincanada.com)

文件编号：

FR5-38/8-2012E

978-1-100-20866-4



欢迎关注我们的Twitter!

@invest\_canada