

# Multimedia and Gaming

## Discover Innovative Canadian Capabilities

### ニューメディア、カナダからの新しいメッセージ

最高の未来形ニューメディア・ソリューションを、カナダから、今すぐ手にしていただけます。

今や、メディアとメッセージがなめらかに融合するデジタルの時代を迎えています。ニューメディアは隆盛を極め、伝達できるコンテンツは驚異的に多様化しました。しかし、一つだけ変わらないことがあります。それは、カナダが通信分野で、また卓越したレベルのコンテンツと技術の開発において、世界的リーダーの地位を維持していることです。

マルチメディア、ゲーム、アニメーション、教育コンテンツ、ビジネス・ソリューションと戦略的コンサルティング、コンテンツ再配置、双方向性のウェブ交流などあらゆる分野において、カナダのマルチメディアはデジタル革命の最先端にあります。

#### マルチメディア産業のポートレイト

**層の厚さ** カナダのマルチメディア企業は2,300社超。約20,000人を雇用し、年間収入は推定30億カナダドル。小規模かつダイナミックな企業が、産業を支えています。

**多様性** カナダのICT事業は、エンターテインメントやゲーム、アニメーションや特殊効果、双方向コンテンツ、教育、企業向けアプリケーションなどの分野で、ニッチの強みを発揮しています。

**収入** カナダのマルチメディア産業の年間収入は30億カナダドルです。

#### 北のハリウッド、様々な分野で

カナダは長年にわたりハリウッド作品製作の重要な現場です。数々の映画やTV番組の撮影が行われてきました。しかし、バーチャル・リアリティの時代を迎え、“北のハリウッド”という言葉は全く新しい意味合いを持つようになりました。カナダのマルチメディア専門技術なしには、最新の映画製作はほぼ不可能となっています。

#### マルチメディアのオスカー賞、再びカナダに!

ディスクリート、ソフトイマージ、エイリアスなど世界的に有名な企業を擁するカナダは、特殊効果とアニメーション・ソフトウェア市場の中心的地位にいます。過去5年間に特殊効果撮影分野でアカデミー賞にノミネートされた映画のほぼすべてが、カナダの専門技術によるものでした。最近映画をご覧になった方は皆、カナダのマルチメディアの力を確認されているはず。大ヒット作品となったキング・コング、War of The Worlds、The Legend of Narnia、ハウルの動く城 - など、すべてカナダの特殊効果マルチメディア・ソリューションで魔法を実現しました。

#### そのゲームは多分、カナダ製です

ゲームは現在、北米の消費者向けソフトウェア販売の約3分の1を占めています。ブライス・ウォーター・ハウス・クーパーズの予想によると、ビデオ・ゲーム市場規模は2004年の25.4億米ドルから2009年には54.6億米ドルへ成長するとみられています。ゲームは、マルチメディア開発において今やハリウッドに対抗する推進力となっています。カナダはゲーム分野で世界の主要プレイヤーのひとりであり、卓越した企業・事業を多数擁しています。

**パイオウェア**社は、コンピューターゲームとコンソールビデオゲームの制作を専門としており、バルダー・ゲートシリーズをPC用に世界中で5百万個近く販売しました。また、ルーカスアーツ社とともにスターウォーズのナイツ・オブ・オールドリパブリックを制作したほか、マイクロソフトゲームスタジオと組んで、マイクロソフトのXboxコンソール用に新プロジェクトの企画の開発も行っています。

**ユビソフト**社はフランスのビデオゲームの巨大企業ですが、同社のモンリオールにある施設の従業員数は1,500名で、今やパリ本

社のスタッフ数を上回っています。メガヒット作品には、トム・克蘭シーのスプリナーセルのシリーズ、ピーター・ジャクソンのキング・コング、Ghost Recon Advanced Warfighter and Far Cry: Instincts があります。

**エレクトロニック・アーツ**社は、国際ビデオ市場でナンバー1のベストセラーゲーム FIFA サッカーと、ナンバー2のマadden NFLフットボールの両方を制作しています。

**ルディコープ・リサーチ・アンド・ディベロップメント**社のマルチプレイヤーであるオンラインゲームのゲーム・ネバーエンディングは、ウェブ・ブラウザでアクセスするバーチャル世界として世界初のものでした。

**「カナダは昔から住む場所として素晴らしいところでした。加えてここ数年の大きな変化により、今や投資や仕事の面でも素晴らしい国です。豊富な人材の強みと高い生活水準を備えたカナダ。われわれの事業を成長させるのに、カナダほどの場所を世界中でほかに思いつきません。」**

ポール・リー、エレクトロニック・アーツ・ワールドワイド・スタジオ社 上級副社長兼最高執行責任者

#### スマートなイメージの背後にスマートな人々

カナダがマルチメディアにおいて一流の才を有していることは明らかです。カナダには、世界レベルの教育インフラストラクチャーがあるからです。次のような非常に厚い才能を、ぜひ最大限にご活用ください。

カナダの専門学校や教育機関は、100種を超えるニューメディア・プログラムを用意しています。

オンタリオ州の**シェリダン・カレッジ**は、世界第三位の規模を誇る伝統的およびコンピューターアニメーションの学校です。ジョージ・ルーカスのインダストリアル・ライト・アンド・マジックや、ピクサー・アニメーション・スタジオ、ウォルト・ディズニー・社などのハリウッドのスタジオはすべて、タレントスカウト(と寄付)を定期的にシェリダン・カレッジに送っています。

デジタル画像と音声にその中核をおくバンクーバー芸術学校は、年間1,300名超の学生が学ぶ数百万ドル規模の施設です。卒業生の活躍の場は、広く国内外に及んでいます。

**国立アニメーション・アンド・デザイン(NAD)センター**は、新規技術やニューメディアにおけるカナダの主要教育センターの一つです。ジョンキール・カレッジ(ケベック州)が自己資金により創設した開



# Multimedia and Gaming

連組織のNAD**センター**は、スタート当初から革新的で総合的な訓練プログラムを採用し、3-Dアニメーションから始め、1997年にはカナダ初のゲーム設計プログラムをそのリストに加えしました。

カナダの大学と専門学校は、年間25,000名を超える数学、工学、科学の卒業生を輩出しています。

**ロジャーズ・コミュニケーション・センター**は、先進的研究と革新面のレベルの高さで国際的評価を得てきました。同センターのコミュニケーション・設計プログラムは、オンタリオ州トロントのライアソン大学にとって不可欠な部分であり、カナダで発展を遂げるメディア部門の重要な要素です。

#### マルチメディア・シナジー - その力はここに

カナダの教育機関は、アニメーションやゲーム設計、プログラミングで革新的プログラムを実施するにとどまらず、カナダのマルチメディア産業に最先端の研究・起業支援施設も提供しています。その結果カナダでは、独自の企業家的推進力を備えた創造性の連鎖が生まれ、様々なメディアがやる気のある人材を呼び込みます。そうした人材がさらに新しい技術や最先端のアプリケーションを生み出しています。モンリオールやトロント、バンクーバーは、ダイナミックなマルチメディア集団が集まる場所となり、また他の都市にも新たな集まりが、ウニベグ(映画、リサーチ、教育)、エドモントンとカルガリー(ゲームウェア、コンテンツ開発と設計、双方向広告、関連サービス)などで急成長しています。

マニトバ州ウニベグの**フランティック・フィルムズ**社は、最新式の視覚効果、3-Dアニメーション、ポストプロダクションと実写製作の両方に優れ、クライアント数が急増しています。

ブリティッシュ・コロンビア州バンクーバーの**ラディカル・エンターテインメント**社は、ザ・シンブソンスやザ・ハルクなどを基にライセンスを受けたゲームを制作しています。

アルバータ州カルガリーの**チャートウェル・テクノロジ**社は、画期的なオンライン・ゲーム・ソフトウェアとシステム一式を開発しています。多数ある製品は、柔軟性に富み壊れにくく、拡張可能で安定しています。

オンタリオ州オタワのXYZ RGB社は、カナダ国立研究機関(NRC)が開発した3-D技術を基に、映画用のデジタルモデルを制作、マトリックスやロード・オブ・ザ・リング等で、スタント俳優が行うには危険すぎるか不可能な場合に使用されました。

**トゥーン・ブーム・アニメーション**社は、優れたアニメーション製品を複数有し、アニメーション制作の効率と品質向上に特化したコンサルティングと訓練サービスを提供しています。ネルバナ、ワーナー・ブラザーズ、ドリームワークス、パラマウント・ピクチャーズ、ユニバーサルを始めとするトップスタジオの数々が、同社製品を使用しています。

#### まだあるカナダのマルチメディア

“ビジュアライゼーション”は新しく注目されているマルチメディア部門で、3-Dアニメーションによりイメージーションに生命を吹き込

むものです。例えば、建築家は提案された建物を描くのに3-Dを使用します。**エイリアス**社のエイリアス・スタジオツールは、コンセプト・スケッチからエンジニアリングまでのワークフローを管理するもので、BMWグループのデザイン・ワークスUSAスタジオ、ノキア、ジェネラル・モーターズ社がすでに使用しています。

**ブラスト・ラディアス**社は、技術を事業に活かすことに焦点を当て、顧客への働きかけと結果改善のための現実的戦略を提供しています。任天堂のウェブサイトを開発したほか、MINIカナダ、ナイキ、ハイネケン、ジェイ・クルー、ケンウッドUSA社の仕事も行ってきました。

**Ecentricarts**社は受賞実績のあるカナダ企業で、ウェブの戦略・設計・開発を専門にしています。同社の最先端ウェブウェアにはFlash MXやColdFusion MXがあり、クライアントは、ライアンス・アトランティス・コミュニケーションズ社、ベルカナダ、PENカナダ、ターフェルムジーク・パロック管弦楽団、マクマイケル美術館などです。

ケベック州モンリオールの**Kutoka Interactive**社は、高品質の幼児向け対話式教材を開発しており、受賞実績があります。コンパック、フィッシャー・プライス、コレル社、ホフマン・アンド・アソシエイツ等と連携してマルチメディア製品を開発しており、その製品は現在123の言語で制作され、40ヶ国を超える国々で販売されています。

**カナダ・バーチャル博物館**は、数世紀にわたりカナダを特徴づけてきた物語と財産を展示しています。収蔵するマルチメディア・コンテンツは教育的かつ示唆的で、魅力に富んでいます。ぜひwww.virtualmuseum.caをご覧ください。

#### 成功の文化 - 貴社が輝くところ

輝かしい歴史、創造性、優れた技術基盤、優秀な事業環境、そして多数の強力な相乗的パートナーシップ。これらすべてを合わせると、夢が現実となり魔法が作り出される場所となります。

まだカナダで事業を営んでいらっしゃらなければ、ぜひご検討ください。

パートナーシップ、戦略的提携、貴社の事業など、カナダが提供できるものをお確かめください。素晴らしい教育機関、人材、技術、事業環境を備えたカナダ。そのマルチメディアの成功の一員となり、未来を今、経験してください。

カナダのマルチメディアとゲーム部門に関する詳細情報については、次のウェブサイトをご覧下さい:

**www.investincanada.gc.ca**  
**www.strategis.gc.ca/ictclusters**  
**www.strategis.gc.ca/infotech**

雑誌「ワイヤード」によれば、“世界のアニメーションや特殊効果ソフトウェアの80%以上を、ソフトイマージ社やディスクリート社のようなカナダ企業が生み出しています。専門技術と創造性の高さ、そして継続的な最高レベル機能の実績により、カナダは2004年も依然として、最高の特殊効果ソフトウェア製作において世界ナンバーワンを維持しています。

カナダ大使館(東京)  
 〒107-8503 東京都港区赤坂7-3-38  
 TEL: 03-5412-6200 FAX: 03-5412-6250  
 E-mail: jpn.commerce@international.gc.ca

カナダ大使館(大阪)  
 〒542-0086 大阪府中央区心斎橋2-2-3ラウンドクロス心斎橋12階  
 TEL: 06-6212-4910 FAX: 06-6212-49014  
 E-mail: Osaka-td@international.gc.ca

カナダ領事館(福岡)  
 〒810-0004 福岡市中央区渡辺通4-8-28F.Tビル9階  
 TEL/FAX: 011-281-6565  
 E-mail: ctosapporo@gol.com

カナダ領事館(名古屋)  
 〒460-0002 名古屋市中区丸の内3-17-6ナカトウ丸の内ビル6階  
 TEL: 052-972-0450 FAX: 052-972-0453  
 E-mail: nagoya@international.gc.ca

カナダ政府広島通商事務所(広島)  
 〒730-0011 広島市中区基町5-44広島商工会議所709号  
 TEL/FAX: 082-211-0505  
 E-mail: ctohosshima@gol.com

