

仙台印刷団地クラスター革新プロジェクト 2008

創造都市事例研究 ——モンリオール

モントリオールの基本情報

■モントリオールはカナダ・ケベック州最大の都市であると同時に、トロントに次ぐカナダ第二の都市である。住民は大半がフランス系であり第一言語をフランス語とするが、多くの住民が英語も話す。パリに次いで世界第二規模を持つフランス語圏の都市。しばしば「北米のパリ」とも言われる。

創造都市としての特徴

- 映画とテレビ製作の中心地である。
- 多様な文化、映画、音楽の祭りの開催地である。
- 異なる文化間の衝突と融合は、都市に創造的要素を注入した。
- 1990年の世界的金融危機の中で、都市再生への運動が市民の間から巻き起こり、ユネスコに高い評価をもらった。
- 2006年ユネスコに創造都市として認定された。

産業構成

■モントリオールはケベック州の商業中心として、電気通信、航空宇宙器械、医薬品、エネルギー、輸送器械、石油化学、またはハイテク産業やIT産業、バイオなど先端産業が盛んである。その中、IT産業は特に近年上り坂にあり、ここ数年急成長を遂げた。ここで、特にゲーム産業に注目したい。

ゲーム産業

発展経緯

産業現状

主体プレイヤー

成長原因

地域貢献

発展経緯

- 1990年代の世界の金融危機を契機に、カナダ政府は情報産業を始め多様な新規産業の育成に力を注ぎ、成功した。
- 1997年、Ubisoft会社はケベック州に誘致され、モンリオールに進出することを決定し、Ubiモンリオール・スタジオを設立した。
- 2000年以後、モンリオールのゲーム産業は安定成長を遂げた。

発展経緯

- 2002年、カナダは国の経済戦略として「技術革新戦略」打ち出し、その中の一つは技術革新クラスタの形成である。
- 2004年、Electronic Arts会社はモンリオールにEAモンリオール・スタジオを開設した。
- 2007年、イギリス大手ゲーム会社Eidos、モンリオールへの進出を決定した。

産業現状

- パブリッシュや開発、制作サービス、ソフトウェアやミドルウェアに関連する70社以上の企業があり、これらの企業は5000名近い社員を擁している
(Ubisoftは1609人、A2M社は438人、EA社は330人を占めている)。
- 2005年から2007年の2年間で、177%を成長した。ゲーム産業クラスターとして、世界でも有名である。

主体プレイヤー政府側

ケベック政府の支援

■ケベック州では、IT産業において最大37.5%の
人件費補助を提供している。

2007年、Ubisoftの事業拡大プロジェクトに対して、
政府から1900万ドル(全部投資額の4.2%
占めている)を支援した。

—新しい職場向けのトレーニング

—エレクトロニクス・ゲームの専門人材の育成

—従業員の増加

主体プレイヤー政府側

■税制優遇措置

カナダ連邦政府及びケベック政府は、企業向けに広範な税制優遇政策を提供している。

例えば、マルチメディア・タイトル向けの還付可能な税額控除、文化事業を営む企業向けの税制優遇措置など。

主体プレイヤー企業側

主要ビデオ・ゲームデベロッパー

■Ubisoft

1997年、モンリオールに開発スタジオを開設した。

市場ターゲット：設置最初は子供向け、2002年方向転換、アクション・ゲームへ
規模：設立時は約300人、今は1600人、2013年には、3000人まで増える予定。



主体プレイヤー企業側

■ Electronic Arts

2004年、EAモンリオールスタジオを設立し、その時の従業員は約40人。2005年人材育成と次世代発展のため、さらに230万ドルを3年間のトレーニング・プログラムに投資した。

市場ターゲット：PC向けのゲーム、家庭用向けのゲーム機、モバイルゲーム、オンライン専用ゲーム。

主体プレイヤー企業側

- Artificial Mind and Movement
1992年設立、モンリオール地元ビデオ・ゲーム開発スタジオ。
規模:2001年55人、2006年250人。
市場ターゲット:2004年からオリジナル・ゲーム開発を始め、2006年から子供向け。

主体プレイヤー企業側

■Eidos Interactive

イギリス会社

2007年、モンリオールで事業展開を始め、その時の従業員は110人、2009年までは、さらに5000万ドル投資し、350人まで規模拡大予定。



主体プレイヤー企業側

■ミドルウェア

- Softimage (Avid technology) 1986年創立し、主に3Dアニメと2Dcelアニメを生産し、スペシャル・ソフトウェアも開発する。
- Maya (Autodesk)
優れた3Dソフトウェアの開発会社。

両社は競争相手

主体プレイヤー企業側

- 中小企業

AirBone Entertainment

Mistic Software

Gameloft

JAMDAT

成長原因

- 地域自体の創造性の高さ。

ゲーム産業が成長する前から、カナダではトロントなどの都市がハリウッドや米テレビ産業の下請け的な存在として、映像産業を発展させてきた。またケベック州の先進的な芸術を生み出す歴史も創造性の原因となっている。

成長原因

- ケベック州政府からの支援も大きい。
企業への法人税の優遇措置はもちろん、新規に雇用する社員に対して、最大37.5%の給与の援助を行う仕組みまである。

成長原因

- 大学や専門学校からの技術、人材的サポート。モントリオールではシャールブルク大学、ケベック大学、モントリオール大学、そして、マタソ高等職業訓練校などの教育機関が存在し、毎年豊かな人材を提供している。

成長原因

- 強いネットワーク。

モンリオールには単にゲーム開発スタジオだけでなく、ゲームに関連する多数のツールベンダが大小存在している。

- モンリオールは居住環境が良い。

住居のコストが低い、治安もいい。投資が投資を呼び、人材を集める場としての魅力を持っている。

地域貢献

- 経済成長への影響—好調な成長は更なる投資を招いている。大手会社の拡張政策は多くの職場を作ることにつながる。Ubisoft社は2013年までさらに500人の開発ポジションを増やす予定。
- 人材育成への貢献—急成長による人材不足はUbisoftキャンパスというプログラムの契機になり、カレッジや大学との協力が行われている。

仙台印刷団地への示唆

■中核企業の重要な役割

中核企業の存在はモンリオールのゲーム産業の発展に大きな役割を果たした。モンリオールにはUbisoft社を始め他の大企業または中小企業が多数存在している。モンリオールのゲーム産業の発展はUbisoft社がケベック政府に誘致されてからであり、そしてこの成功がさらに多くの同業会社の投資を招いた。今でも、政府の援助は主にUbisoft社向けである。

仙台印刷団地への示唆

■産学官連携の重要性

大学の人材育成、企業の投資、政府の政策資金援助、そして三者間の良性循環。

■ネットワークの重要性

モントリオールには、15年前から、Softimage やMayaといった3Dツールベンダが登場し、成熟産業となって、ゲーム産業の急成長に貢献した。

EA Montreal



EIDOS

