

〈近畿支部 Computex Taipei 2017 視察研修報告書〉

近畿支部 支部長 松本 浩樹
視察団長 内藤 富雅

日 程：2017年5月31日（水）～6月3日（土）

参加者：7社15名、近畿支部事務局

〈はじめに〉

Computex Taipei はアジア最大級の ICT 関連の専門展示会で、今年は5月30日（火）～6月3日（土）の5日間開催されました。

近畿支部では5月31日（水）～6月2日（金）の2泊3日（実際は航空機の延着で3日（土）に帰国）で視察研修を実施いたしましたので、下記の通り報告いたします。

会場は大きく二つのエリアに分かれており、信義地区では世界貿易センターのホール1、ホール3、台北国際会議センター、南港地区では南港展覽館で行われ、26か国からの出展社数1,600社（5,010ブース）、来場者は13万人以上で、そのうち国外からのバイヤーは167か国から41,378名の登録があったということです。

今回は「グローバル・テクノロジー・エコシステムの構築」という位置づけで、「AI&ロボティクス」、「IoTアプリケーション」、「イノベーション&スタートアップ」、「ビジネスソリューション」、「ゲーミング&VR」を5つのテーマとして掲げ、イノベーションとスタートアップにフォーカスした「InnoVEX エリア」、IoTテクノロジーアプリケーションを展示する「SmarTEX エリア」、Apple社のMFi認証製品を展示する「iStyle エリア」、オーバークロッキングやバーチャルリアリティを展示する「Gaming & VR」の4エリアを新設し、これらに関連する製品出展及びイベントが行われました。

世界貿易センターに到着後、今年も台北コンピュータ協会(TCA)東京事務所の吉村氏に会場をざっとご案内いただきました。まず以下3つの見どころを紹介していただきました。①南港展覽館のGround Floorにある「TAIWAN EXCELLENCE」、「Best Choice Award」、「d&i Award」の三つのパビリオンに行き、出展社の中から選ばれた製品をチェックすること。②南港展覽館の4階Sky DomeでASUS、Acer、MSI等地元台湾企業や、Microsoft等大手企業の展示を見学すること。③世界貿易センターホール1の「SmartTEX」エリアでIoT関連の展示を見学すること。

Computex はハイスペック、高付加価値、最先端技術ではなく、ロースペックでもこれから日本や他国の企業と組んで何かを作り上げようという展示会で

あり、バイヤーは半年先に商品化されそうな物を見つけに来ていると解説いただいた。

〈展示会のトピックス〉（参加者アンケートより抜粋）

【世界貿易センターホール1】



世界貿易センターホール1には「SmartTEX」（ウェアラブル、セキュリティアプリケーション、車載電子製品、スマートソリューション、スマートホーム&エンターテインメント等）最新のスマートテクノロジーアプリケーションが展示されていた。

・ロボットの展示

ADATA の ibotn、ASUS の Zenbo、BanQ の MiBot、DiBot など多数展示されていた。利用シーンとしては受付～案内、接客、子供の遊び相手などが想定されているようだが、現状の利用シーンでは「ロボットの形にする意味があるのか」に疑問を感じた。

チェスを打つロボット



・SMARTHOME ソリューション

日本国内の SMARTHOME は、経済産業省主導でエネルギー軸での蓄、創エネルギーと、総務省主導で IoT 軸での見守り等が主流であり、実現するための技術論が語られる場合が多いが、Computex では既存技術の活用により、即市場に展開できるソリューションが展示されており、日本の技術を海外に、海外の技術を日本に、という関係は難しいと感じた。日本がガラパゴス化とならないかが懸念である。



・IoT ソリューション

こちらの展示は日本国内と類似しているが、大きな違いはスタートアップでできるスピード感にあり、日本ではアイデアを見せ、商品化に結びつけていく傾向にあるが、こちらでは既に動く形で見せていることに差を感じた。日本が製品化する時には既に海外では主流になっており、乗り遅れにならないかが懸念である。



【世界貿易センターホール 3】

ホール 3 では「InnoVEX」スタートアップ企業による展示、賞金 3 万米ドルのピッチコンテスト等が行われていた。

AI 関連から自転車に取り付けるダイナモまで幅広い展示があった。



その中でこの三角柱構造の 3D プリンタ「FLUX Delta+」が目をつけた。機能・デザインとも優れており、Best Choice Award の金賞を受賞していた。

「このような製品です。」「このようなことができます」と、一つの点を強調したデモが行われていたが、日本でも見ることができる技術であり、熱気は凄かったが特別興味を引くものはなかった。

こちらの会場でも AR/VR などのキーワードを多く見かけた。



【南港国際展覧館】

南港国際展覧館では iStyle (Apple 社認証製品)、Gamin & VR、海外企業の出展が行われていた。

<スカイドーム>

・ Microsoft ブース

ブースに入るには提示されている QR コードからスマートフォンのブラウザの登録サイトでいくつか情報を登録する必要があり、面倒さに驚いた。

登録後にスマートフォンに表示される QR コードをかざしてゲートをくぐると、2階に展示物が並んでいた。想像していたより工場向けの振動から故障予測するクラウド (Azure) +IoT の展示や、AI でカメラ入力から顔を認識して年齢を推定するオーダーシステムがあり、Windows や Office といった Microsoft から随分変わりつつあることを実感できる展示だった。

・ Gaming&VR エリア

七色に輝くファンやキーボード、毒々しい色の液体による冷却装置、特殊な形状のメモリモジュールを搭載した PC に衝撃を受けた。またテスラモーターズの電気自動車の展示もあり、自動車もコンピューター製品の 카테고리の中に入ってきたという印象を持った。



<グラウンドフロア>

優れたデザインの製品に贈られる「d&i Award Pavillion」、台湾にて優秀と認められた製品を紹介するコーナー「TAIWAN EXCELLENCE PAVILLION」と、Best Choice に選ばれた製品を紹介するコーナー「Best Choice Award Pavillion」があり、ここで目星をつけた上で、その製品の企業ブースへ移動し詳細を見て回るスタイルだった。

ただ残念ながら、南港展覽館ではあまり日本語は通じなかった。



<まとめ>

台北・桃園国際空港に到着後、展示会場に直行し世界貿易センターを視察しました。2日目は自由行動で、各自が興味のある会場を回りました。下記の感想が寄せられました。

・今回、初めて海外の展示会を見学し、充実した展示会視察をすることができた。ブース内を見学していてもあまり声をかけてもらえない状況で、日本の

展示会とは少し違った印象を受けた。言葉の壁は大きいものがあり、上手くコミュニケーションが取れず躊躇してしまう場面があったのが少し残念だった。今後グローバル社会になっていく中で、もっと勉強をしなければならないと痛感した。

- ・今回、初めて海外出張で展示会訪問の機会をいただき、貴重な体験をさせていただいた。海外展開を考える中でコミュニケーションを取るため、英語はやはり必要だと認識した。

- ・展示会視察においては英語でのコミュニケーションに対する自信のなさから、見るだけで終わる部分も多かった。詳細について深く聞くことができなかったのが残念であった。現地ガイドから台湾人の国民性を教えてもらった。台湾とのビジネスを行う際には、そのあたりに気をつけたい。

- ・異なる国、文化での展示会を経験した結果、ITの世界は標準化がなされており、共通事項がとても多いと感じた。そのため大きな違和感なく各ブースを回ることができた。ただ、言葉が通じないという不便さを深く痛感した。今後のためにも語学について課題を感じた。熱気に触れ大いに刺激を受けたこと、グローバルな観点での経験が得られたこと、最終便の飛行機の欠航と、通常ではできない経験を積むことができた。

- ・IoT、Gaming PC、AIに関連するブースが多く見受けられた。またそれに関わる個々の部品を展示するブースも多数あった。特に Gaming PC 関連の製品（マザーボード、SSD、PC ケース、GPU、モニター、マウス・キーボード等）がもっとも熱く注目を浴びているように感じた。組込みの世界とゲームに関連する印象はなかったが、今回の視察を通して組込みの世界とゲームを組み合わせることにより、より組込みの世界が広がるのではないかと強く感じた。

- ・3日間という短い期間だったが世界が注目する展示会を訪れ、出展方法等も参考になるものが得られる貴重な場だった。スタートアップの重要性やエコシステムに仕立て上げる手法等、日本での感覚とは随分違いがあることが実感できた。これからも展示会で自社アピールに携わる際に参考になる多くのことを学ぶことができた。

- ・とにかく英語のコミュニケーション能力の低さを実感した。話す・聞くを重視していなかったためだが、Google 翻訳アプリではまだ間に合わないため英語の学習が必要である。

- ・これまで国内における USB PD 対応はあまり注目されなかったが、PD 対応の PC 拡張カードや対応 HUB の展示を見ていると、そろそろ PD 元年になりそうな気配を感じた。USB3.x 対応については当面は HDMI⇄USB3.x 変換デバイスがキラーアプリになる可能性がある。今回の視察は良い経験になった。

また参加者同士の懇親会では、意外に近いところで仕事をしている方がいたり、仕事以外の話でも盛り上がり楽しいひと時だったとの声がありました。今

後の支部活動で再会の機会があれば幸いです。

