



アジアビジネス研究会主催

# 中国視察ツアー－2019

## 報告書



一般社団法人コンピュータソフトウェア協会

2019年7月

## 【 目 次 】

I . 視察団メンバー . . . . .	3
II . スケジュール . . . . .	4
III . はじめに . . . . .	5
IV . 視察等報告 . . . . .	6
V . 視察ツアー総括 . . . . .	20

## I. 視察団メンバー

	会社名	役職	氏名
1	株式会社アスペックス	代表取締役社長	吉田 一也
2	株式会社フォーラムエイト	代表取締役社長	伊藤 裕二
3	株式会社フォーラムエイト	取締役副社長	武井 千雅子
4	株式会社豆蔵ホールディングス	会長補佐 政策・渉外担当	野田 伊佐夫
5	株式会社バース情報科学研究所	代表取締役社長	村瀬 正典
6	株式会社インフィニテック	代表取締役社長	芳賀 紳
7	株式会社デザインクリエイション	特別顧問	竹原 司
8	株式会社デザインクリエイション	開発部	郭 振書
9	エイチスリーパートナーズ有限会社	取締役社長	谷川 真一
10	長城コンサルティング株式会社	取締役営業本部長	銭 大涛
11	株式会社大和コンピューター	ソリューション統括本部 グループリーダー	西村 基樹
12	株式会社大和コンピューター	ソリューション統括本部	植田 健太
13	東京システムハウス株式会社	代表取締役社長	林 知之
14	東京システムハウス株式会社	取締役事業部長	野澤 伸一
15	オールウィンシステム株式会社	代表取締役社長	鳳 聖翼
16	社会保険労務士山田事務所	代表	三井 敏彦
17	株式会社エクスト	代表取締役社長	高畑 欽哉
18	大阪大学	工学部 環境・エネルギー工学科 准教授	福田 知弘
19	株式会社物研	代表取締役社長	土肥 克次
20	株式会社エーデックス	代表取締役	寺門 聡一郎

## II. スケジュール

CSAJ中国視察ツアー(7日間) 日程				
日次	月 日 曜	発着地・滞在地	現 地 時 間	摘 要
1	7月21日(日)	羽 田 空 港 羽 田 空 港 香 港 空 港 香 港 空 港 ホ テ ル	6:50 8:50 12:25 13:30 15:30	空路、香港へ (フライト時間:4時間35分) 専用車にて深圳へ
2	7月22日(月)	Leiting Games UBTECH Reserch 広 州 伊 藤 忠 商 事 ( 会 場 : Wework 深 セ ン )	10:00 14:00 16:00 18:00	
3	7月23日(火)	HAN'S LASER 深セン市ソフトウェア協会  華 強 北 電 気 街  深 圳 空 港 南 通	9:30  12:00 12:30 14:00 17:00 19:30	
4	7月24日(水)	南 通 ○日中ソフトウェア発展大会	9:00  14:00 17:30	開会式 日中双方による講演 見学・交流 終了予定
5	7月25日(木)	南 上 海 ( 虹 橋 ) 空 港 成 都 空 港  夕 食	8:00 11:00  12:55 16:20  18:00	空路、成都へ (フライト時間:3時間25分)
6	7月26日(金)	ホ テ ル 天 府 ソ フ ト ウ ェ ア パ ー ク 成 都 ウ ィ ナ ー ソ フ ト 社  成 都 武 候 銅 街 錦 里 古 街	9:00  9:30~11:00 11:00~13:00  13:30~17:00	
7	7月27日(土)	成 都 空 港 成 田 空 港	9:00 15:20	

※7月24日(水)に南通で開催された「日中ソフトウェア発展大会」の様子は、別紙報告書をご参照ください。

### Ⅲ. はじめに

一般社団法人コンピュータソフトウェア協会 理事  
アジアビジネス研究会 主査  
株式会社アスペックス  
吉田 一也

今年もアジアビジネス研究会では、中国 IT 関連企業の視察を目的としたツアーを催行した。

昨年は、中国のユニコーン企業 2 社（テンセント、アリババ）をはじめ、深センにおける最新の中国の IT 事情を視察した。その帰国後に、ツアー参加者や残念ながら参加できなかった方々から多くの反響とリクエストを頂いたこともあり、今年も中国視察ツアーを企画し催行に至った。

昨年に引き続き、丁度、丸一年が経過した中国を視察できたことは、中国の IT 事情により踏み込み進歩のスピードを体感する上でもいい機会となったのではないだろうか。今回の視察は、IT 最先端の都市である深セン市の幾つかの企業を視察し、中国ソフトウェア産業協会との懇談会のために南通市を訪問、最後に中国内 3 位のソフトウェアパークがある成都市と、7 日間で 3 都市を訪問した。

今回の視察も、移動距離の多い盛沢山なスケジュールで、参加者の方々は気の休まる時間は少なかったかもしれないが、中国の IT 事情を様々な側面から視察できたのではないだろうか。

今回の訪問先企業についての詳細は、後述の参加者による個別のレポートをご覧ください。

## IV . 視察等報告

Leiting Games 社視察について

エイチスリーパートナーズ有限会社  
谷川真一

### 会社について：

Leiting Games は福建省アモイのゲーム開発企業G-bits(<https://www.g-bits.com/>：年商 186 億円)の子会社であり、顧客サービスや配信、ライセンスなどを担当している。もともと G-bits はゲームの開発会社であり現在も売上げの多くを当初開発したゲーム「問道手游」に依存しているが、そこからの脱却を図るため配信事業、ライセンス事業への進出、拡大を行うとともに、インキュベーションや投資なども積極的に行なっている。Leiting Gamesはその拠点である。

### 中国ゲーム市場について

世界のゲーム市場は約 15 兆円規模と言われているが、中国はそのうち 3.6 兆円規模（日本は 2 兆円）。中国市場の特徴として、Google Play がなく、ローカルの配信プラットフォームがあり、その数は主要なものだけで 10、小規模なものを含めると 200 存在すると言われている。中国のゲーム市場のもう一つの特徴は、配信会社のマージンが大きいことで、開発会社よりも多くのマージンを取っている（日本などでは開発会社の方が多くを取る）。中国ではリリースされるゲームは政府の審査を経なければならないが 2018 年突然に許可が降りなくなってしまい、成長が鈍化し、多くのゲーム会社は苦境にある。その打開策として、海外市場への進出が盛んとなっている。

### 所感：

深センにおいては、給与水準、生活水準、労働環境とも日本と遜色なく、高度なエンジニアではむしろ優遇されている。日本では海外労働者の流入を警戒しているが、むしろ優秀な人材の流出を心配した方がよいと思えてきた。従業員の処遇について考えるきっかけとなった。



(左より、何慶様、張少騫様、会場の様子)

会社名：社会保険労務士山田事務所

氏名：三井 敏彦

昨年に引き続き、中国企業視察に参加させて頂きました。

私は、IT関連企業の皆様とは違い、石川県金沢市で、職員数 10 人にも満たない、小さな社会保険労務士事務所を経営しております。

私の業界は、労働保険・社会保険の手続き業務、給与計算、勤怠管理など、アナログから、クラウドや電子申請などに、どんとんデジタル化しています。現実には、顧問先企業様のアナログ情報を、当事務所でデジタル化することも多いです。私としては、デジタル化する作業をもっと効率的に行いたいですし、当事務所がおこなっている手続き業務や、給与計算業務自体も、より効率的に行いたい。

タイムマシーンで、日本の未来を見に行くために、今回参加しました。

2004 年に、親会社 ゲームの開発会社 G-bits 設立。職人気質で日本的な社員の会社である。17 社と協業し、そのうち日本は 2 社。日本とのつながりをもっと増やしたい。

2018 年世界全体のゲーム市場規模は約 15 兆円。中国は 3.6 兆円で 1 位、2 位はアメリカ、3 位は日本で 2 兆円。

ゲーム業界、中国では売上の 3 割開発会社へ、7 割が配信会社へ配分とのこと。日本では、開発会社への配分割合が多い。配分の多い配信部分も自社で行おうとして、Leiting Games 社を設立。売上比率は、中国国内が 9 割である。

2017 年には、モバイルの売上が、PC 売を超えた。2018 年モバイルの売上占有率は 60%。2017 年から 2018 年までのモバイル売上増加率は、38.5%

ゲームへの課金について、日本人は楽しむためにゲームをダウンロードで購入、課金する。中国人は、ダウンロードで課金せず、対戦相手に勝つためアイテムを課金する傾向がある。

2018 年は、売上の伸び率が、少なかった。売上額が天井に近くなったとか、売上額自体が大きくなったから伸び率が少なかったわけではない。2018 年は、中国政府が、許可をほとんど出さなかったためである。

中国のゲーム業界は、海外企業参入の敷居が高い。1. ローカライズの難易度が高い。2. Google Play が中国にない。3. 市場傾向ユーザーの好みが日々変化している。4. 中国政府による審査・規制

会社の特徴としては、収益性ではなく、口コミ重視＝友達からの紹介である。ユーザーを一気に集めて、一斉に課金をする方法では、長期的には、ユーザーが離れていく。友達から広がって行く方がゆっくりであるが、着実であると当社が考えます。グループ全体で、従業員数 559 人。1 人当たりの売上高 4635 万円。1 人当たりの営業利益 2025 万円。給料について、カスタマーセンターの社員は、業界相場では月 10 万円以下だが、当社は 2 倍払っている。また、コツコツと職人タイプの会社として、どうやって、長く会社が継続していけるかを考えている。開発者の平均給与は、年収 1000 万円超であ

る。会社が住宅融資を低利子でおこなっている。

また、社員サポート部門がある。トイレが故障したとか、社員からの連絡で、すぐに対応する部門である。デスクワークが多いので、こだわりがあり、椅子は一脚 20 万円する。勤務時間は、部署によるが 9 時から 18 時 30 分、休憩が 1 時間半、週休 2 日。昼食後、昼寝をするルールになっている。午後からの眠気をなくし、集中するため。お昼寝をしないと、上司の責任になる。

今回も、お陰様で、将来の当事務所の方向性を考えるいい機会になりました。お世話された皆さん方に感謝致します。





## UBTECH Reserch 社視察について

株式会社フォーラムエイト  
代表取締役社長 伊藤裕二  
代表取締役副社長 武井千雅子  
大阪大学  
大学院工学研究科 准教授 福田知弘

UBTECHは、深圳市南山区の南山智園（Nanshan Park）に本社を構えるロボット企業である（図1左）。従業員1600名の内、技術者は1000名（工場、子会社は含まず）。平均年齢は30歳手前と若く、トップレベルのロボット・AI技術を有する。2008年に創業者がサーボモーターの開発を始め、2012年にUBTECHを創業した。2016年の春節には、540台のロボットによるイベントを成功させ一躍脚光を浴びることになった。

訪問したUBTECH本社では、海外営業マネージャー・施氏の案内により、UBTECHが開発する様々なロボットのデモを視察した。まず、車輪付きの「Cruzr」が入り口で我々を出迎えてくれた（図1中）。キャタピラ付きの「ATRIS」は危険な場所でのパトロールを想定している。「Alpha Mini」は悟空の愛称で親しまれ、絵本を読んでいた（図1右）。今年4月の新作・アイアンマンは、ディズニーとのコラボで開発した。

UBTECHの成長の強みとして、ロボットの核心技術であるサーボモーターを当初から研究開発していることを挙げた。また、人工知能やモーションコントロールのためのアルゴリズムなどソフトウェアも研究開発している。言語エンジンに関しては、テンセントの他、NTTとも提携している。また、ロボット教育のためのキットを開発しており、子供を含むユーザーの獲得につなげている。今後、日本との連携を強めたいとのことであった。



図1. 左：南山智園 中：Cruzr 右：悟空

広州伊藤忠商事深セン分公司との面談会  
日中ソフトウェア発展大会  
成都ソフトウェアパーク

株式会社デザイン・クリエイション  
最高顧問 竹原司

### ①広州伊藤忠商事深セン分公司

中国の現状に対する伊藤忠の的確な分析に感銘を受けた。国家資本主義体制によって、強力に押し進められる社会イノベーションは、自由主義諸国の追従を許さないレベルに達している。また、不正が入り込む隙間がないネット取引システムと信用評価システムによって、不正を犯すという動機自体を根絶し、新たな文化や人間性を生み出しているという分析にも驚いた。中国の社会と文化は、ITによって、人類が未経験の領域に踏み出している。これを監視社会と呼ぶのか、それとも、犯罪が動機からも根絶された理想社会と呼ぶのか、評価はそれぞれであろう。

### ②南通 日中ソフトウェア発展大会

上海JETROの分析が適格であった。日中の関係は、「匠心」×「創新」。

日本は匠の精神で洗練されたものを得意とし、中国は、イノベーションを得意とする。

特許出願件数では、中国が日本を凌駕するが、特許価値での評価は、いまだ日本が勝っている。日本は「質」で勝負する。中国から見て、価値あるのはその部分だと。しかし、中国のイノベーションが、ITインフラの立ち遅れた日本でそのまま通用するかは疑問に感じた。

### ③成都ソフトウェアパーク

北京・上海に続く、中国第三位の規模を誇る成都。日本の設計会社によりデザインされた街並み自体が先進的で世界のどの都市よりも美しい。ソフトウェアパークは既存の設備は、もう、満杯で、新空港も絡めた次期計画を進めているという。日本では何十年もかかる計画が、ここでは、数年で完了する。この国とこの体制には勝てない、という実感を持たざるを得ない。さらに、ソフトパークの出先を世界に作って、全世界から優秀な人材を集めるという。自国主義に閉じこもる欧米諸国を後目に、ここでも、中国がグローバルズムの先頭に躍り出ようとしている。



広州伊藤忠商事深セン分公司との面談会 / その他所感

株式会社インフィニテック  
芳賀 紳

①中国発イノベーションの現状と伊藤忠深圳の取り組み

広州伊藤忠有限公司 深圳分公司 石賀様

#### 以下要約

⇒中国発イノベーション解説。

○ GAF A に対抗できる Alibaba, Tencent。

→特にモバイル決済システム+Bigdataがイノベーションの起点に。

○ベンチャー市場規模は米国と同等（日本の 50 倍）

●スコアリング普及→シェアリングエコノミー

● BigData 取り扱いの自由度（中国のみで成立する AI 実験）

●上記→●も含めた政府指導の計画的な新産業育成。

⇒深圳の特長解説

○猛烈な Speed →深圳 Speed でハードウェア MOC を開発。バックに世界最大の電子部品サプライチェーン。

○世界最多企業（多産多死）、史上最速で発展した都市、海外ハイエンド人材集積。

⇒この環境で伊藤忠が目指すもの。

○現地エコシステムに入り込み情報網構築。

○事業開発の手段としてのベンチャー投資。

○業界特化型サービスを垂直 SaaS 型で提供→業界別プラットフォーム（ Disruptor ）。  
（ Uber, Airbnb 中国の Meituan(美团) DiDi(滴滴出行) など）

○成功事例の日本展開と日本の技術やコンテンツの提供を狙う。



#### 所感

・伊藤忠さんのプレゼンテーションは流石にポイント抑えており、大変参考になりました。ありがとうございます。以下、私的に印象に残った件が2つ。

①電子領収書のブロックチェーン採用の件、「どうせ始めるなら最新の技術を使え」と役所からの要請。びっくりですね。

②昨年、街路に溢れていたシェア自転車の激減。役目を終えたのでしょうか？

最後に

「暮らすなら成都」と CSIA の周氏がおっしゃっていましたが、個人的には街並みがやさしく風情があるというか、もう少し滞在したいと印象でした。企画頂き、感謝申し上げます。

HAN' S LASER 社視察

深セン市ソフトウェア産業協会との面談会

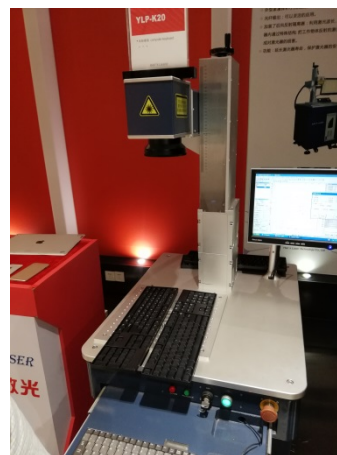
株式会社 大和コンピューター

西村 基樹 / 植田 健太

### HAN'S LASER 社について

1996年に設立され、2004年には深セン株式市場に上場した工業用レーザー製造メーカー。

本社ビルに設置されているショールームにて、各用途に応じたレーザー装置や工業用ロボットの説明を受けると共にデモとして、キーボードや柔らかい生地へのレーザーマーキングの実演等を見学した。ショールームでは製品の展示だけではなく、取得した特許についても積極的な展示を行っており、従来持たれていたような知財分野に対するネガティブなイメージを覆し、知財分野での優位性を確立していくという強いメッセージを感じた。



キーボード加工用工作機械

### 深セン市ソフトウェア産業協会

1988年に設立され、現在の会員数は3700社を超える中国有数のソフトウェア協会。

SSIA、CSAJ 双方より其々のソフトウェア業界の現状についての説明及び意見交換を行った。深センのソフトウェア輸出額は、中国全体でのソフトウェア輸出額の内45.6%を占める等、国外に対しても注力しており、今年の4月には東京の浜松町に事務所を構え更なる発展が見込まれるように感じた。



他では、伊藤忠商事様より行われた中国発イノベーションについての説明が視察先として印象に残った。従来の日本企業は中国市場に対してマーケットとしての側面を強く意識していたが、これからはサービス分野等も中国市場から学んでいく局面にあるという。

アメリカ等から成功事例やサービスを日本に輸入するといった話は、従来よりあったがこれからはその対象として、中国が含まれていくようになるだろう。自社のプロダクトやサービスを中国のプロダクトやサービスと融合させて日本に展開等といった双方向でのビジネス展開を視野に入れていく必要があるのではないだろうか。

全体として、中国におけるイノベーションの発展、そしてビジネスのスピード感を街全体から肌で感じる事が出来る素晴らしい視察でした。

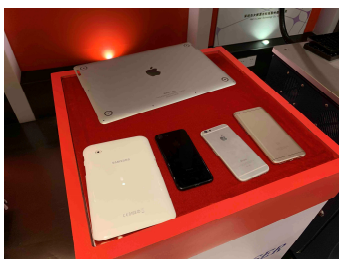
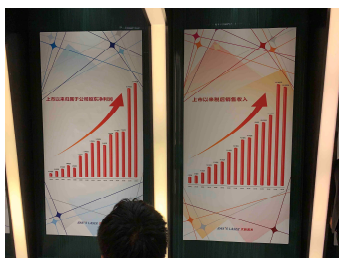


**HAN'S LASER（大族激光科技産業集団）社会社概要：**

1996年に深センで創設し、アジア最大、世界第三の工業用レーザー加工設備製造会社である。2004年に株を公開し、社員数は全世界およそ一万になる。総資産額は70億人民元（約1060億円）を超える。

社名の「漢民族のレーザー」、すなわち「中国のレーザー」を表している。本社玄関にある社名の「大族激光」は江沢民元国家主席に書かれたものであり、中国政府にも一眼が置かれる会社だとわかる。該社の製品は、あらゆる精密加工に使われ、中国民族企業の代表ともいえる。

23年の発展歴史から、改革解放政策による中国の激しい成長ぶりを伺いしれる。



天府ソフトウェアパーク視察について  
成都ウィナーソフト社

株式会社バース情報科学研究所  
村瀬正典

天府ソフトウェアパーク（以下、パーク）は、中国三大国家ソフトウェアパークの1つ（他は北京中関村、上海浦東）であり、成都に4つあるハイテクゾーンの1つ成都新活力区にあります。

1.5 平方キロメートルの敷地に、IBM、SAP、EMC、amazon.com を含む国内外の 600 を超える有名企業が拠点を置いており、20 を超える国と地域から 6 万人超の人々が働いています。

パークは、モバイルインターネットインキュベーターとして中国を牽引しており、パークから巣立った会社は多数あります。

パーク内は、大学の構内のような雰囲気、ピザハット、KFC、マクドナルドなどもあり、中国一売れるマクドナルドだそうです。

パークは現在、飽和状態であり、入居待ちの状態ですが、今回お会いした何蕾総経理へ問い合わせれば、何とかなるかもしれません。

近隣に 2020 年完成を目指した新たな新川創新科技园（SSCIP）が建設されています。シンガポール資本のハイテクパークで、一部稼働しているかもしれないとのことでした。



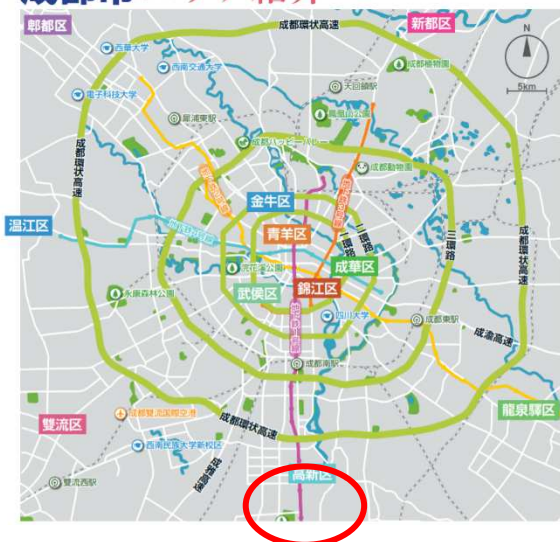
今回説明を受けた内容は、天府ソフトウェアパークのみではなく、成都市の産業政策、その為の区分け、それに伴う街づくりといったものでした。中国は広く、都市の建物も1つ1つが大きいので、配車アプリや配達アプリの普及は必然と考えられる中、日本を見習い、地下鉄の駅を中心とした街づくり TOD（Transit Oriented Development）も始められていたことに中国の発展を垣間見ました。また中国では最近、樹木の緑が多くなってきているとの視察メンバーの指摘に多くを考えさせられました。

東京システムハウス株式会社  
林 知之 / 野澤 伸一

【天府ソフトウェアパーク（略称 TFSP）概要】

- ◎ TFSP は、国の政策（国家ソフトウェア産業基地、国家技術国際インキュベータ、国家メーカースペース設置）の一環で設立され、アクセラレータの役割を持ち、株式会社として 2005 年から運営が開始された。
- ◎ 成都市の中心部（天府広場）から南へ約 13 kmの「高新区」に位置し、約 10 km<sup>2</sup>の敷地内の有名企業（IBM、SAP、PwC、アリババ、テンセント等）で数万人が働いている。
- ◎ 対象技術は、ブロックチェーン、フィンテック、IoT、AI、VR/AR、等々と多彩。
- ◎ 同時に、今までに 1,200 社を超えるベンチャーを支援し、現在 260 のプロジェクトに支援中。2014 年のモバイルインターネットの普及で急成長、モバイルペイメントも追い風になり、TFSP 自体のブランド価値は 6000 億円を超え、中国国内第 3 位（北京、上海に次ぐ）のソフトウェアパークとなっている。
- ◎ 「天府」とは、土地が肥えていて産物の豊富な場所（天の恩恵がある場所）という意味で、成都是豊かな平原の中にあり「天府の国」と呼ばれ、その名が付いている。

成都市エリア紹介



TFSP 展示ルーム入口※内部は撮影不可



TFSP は中心部の南側「高新区」（赤丸）に位置 世界最大の単体建造物（環球中心）も

【成都を支える恵まれた環境】

- ◎ 人財：成都市内の大学は 57 校、毎年 25 万人の卒業生を輩出。更に TFSP が人材採用を支援しており、優秀な技術者を世界から 4 万人紹介し、5 千人が採用されている。

- ◎ 地理：中国の西部に位置し欧州にも近く（空路で2時間の節約）、2020年には2つ目の国際空港も建設される。四川省の省都で、「一带一路」沿線の中核都市のひとつとされ、継続的な経済の活性が見込まれている。
- ◎ 成長率：2015年に1,500万人弱だった人口が、現在2,000万人を突破、東京都の人口を軽く超える。物価は安く、住宅事情も負担が軽く、一度住み着いたら離れない人が多くいて、「突破宵越しの金は持たない」という成都人氣質があり、活発な消費意欲が経済を下支えしている。副省級市（二級都市）ランキングにおいて、成長率はNo1。

#### 【まとめ】

恵まれた環境や人財が豊富な成都だが、SE/PGの平均月収は4,000元（約7万円）程で上海、北京の60～70%と聞いた。政府施策の「人材優先開発戦略」や「人事エリートクラブ」等を利用すれば、オフショア対象のみならず、研究開発ラボとしての活用、更にターゲット市場としてまで、可能性は広げられると感じた。また、「ヒトが集まり、ヒトに好かれ、ヒトを大事にする成都」は、今後も定点観測対象に加えるべきである。

以上



成都ウィナーソフト株式会社は 2007 年 2 月に成都にて創業。資本金 7 億円で国有資本が入っています。社員数 500 名内、20 %は海外留学経験者。2016 年 9 月、北京「新三板」に上場。現在は北京に本社を移し、成都、上海、済南、広州及び日本の東京に支社を設けています。創業の地、四川省は 8300 万人の人口を抱え、日本の 1.3 倍の面積を誇ります。オフィスを置く成都是人口 2000 万人、GDP は 1.5 兆円で中国 8 位、成長率 11%と年々拡大を続ける大都市です。CPU チップの 2 台に 1 台は成都で製造されている。平均賃金 5425 元 (97,650 円)、ITエンジニア初任給 3000 元～ 4000 元 (54000 円～ 72000 円)、エンジニアの平均月収は 7580 元 (136000 円)とコスト競争力があり、日本からみて最適なオフショア開発地として注目されている都市です。また、成都ウィナーソフトがある天府ソフトウェアパークは中国の 10 大ソフトウェアパークの 3 位に位置している。

総裁の周密氏は、中国ソフトウェア産業協会の常任理事、日本事務所所長を務めています。強みは中国、日本の両言語でのコミュニケーションが卓越している点です。主な業務内容は、ソフトウェアエンジニアリングプロジェクト管理、日本向けIT総合サービス、中日プラットフォームサービスと、中国と日本をつなぐ重要な役割を担っています。U-CAN やイトーヨーカドーなどと共同プロジェクトを進めるなど、積極的な提携を推進しています。

深センでは、日本はマーケットとして、人材の獲得の場として重要視されていないことを痛切に感じましたが、成都に来て感じたのは全く逆の印象でした。成都では、日本企業との連携を積極的に求めており、いまだに有望な市場として認識されているのです。日本のビジネスのテンポは成都にあうと感じましたし、やりたいビジネスに合わせて展開する街を選ぶことが大切であるという気付きがありました。

初めから世界でのスケールを前提に組み立てられた街、「深センの 1 週間は、シリコンバレーの 1 ヶ月」と言われる深センスピードを肌で判じることができた視察となりました。他の街とは明らかに世代が異なり、世界の常識が初めから無かったかのような新しい街づくりが行われていました。またスピード感こそ違いますが、南通、成都も発展凄まじく、あらゆる物のスケール感の違いに人口の持つパワーを感じました。

3つの街を訪問して感じたことは、国、地方、企業が一体となって街そのものを創造していることです。ソフトウェア産業を中心として製造、ソフトウェア、人材育成、居住地、商業施設などが計画的に整備され、お金、仕事、人材、生活が循環する街それぞれのエコシステムが存在していました。そのエコシステムの設計が東京を参考に行われているとい

う驚きもありました。

各レポートにある通り、中国は日本とは全く異なる進化を遂げています。これらは文化の違いではなく、ビジネスに対する認識の違いからくるものだと思います。国内 10 億人を超えるマーケットがある中国がなぜ世界に積極的に打って出るのか？日本国内 1 億 2000 万人しかいない今後、縮小するマーケットにしながら、なぜ世界を見ないのか？まずはビジネスに対する根本的な考えを見直さなければならないと強く感じたツアーとなりました。同行頂きました皆様、ありがとうございました。



成都ウィナーソフトの視察風景

## 成都ウィナーソフト社視察について

株式会社ヒューマンテクノロジーズ

恵志 章夫

今回の訪問は、成都の都市としての中国国内での位置付けを理解する必要がありますので、まず少し整理してみます。都市としての歴史は紀元前4世紀にさかのぼる古都であり、温暖な気候と豊富な降雨量に恵まれ、歴史的にも天災が少ないことから「天府の国」と呼ばれた四川省の中心都市。四川省の面積は48.6万km<sup>2</sup>（日本の面積の1.3倍）、成都市の面積は新潟県とほぼ同じ。市内に4年制以外の大学も含め54校あり、毎年25万人（日本の大学卒業生数は約57万人）の卒業生を輩出。内6割程度が理工系学生。

このような恵まれた環境を持つ成都天府ソフトウェアパークは”中国10大ソフトウェアパーク”の第3位であり、上位の北京／上海を凌ぐ成長を見せている。このような環境である為、ウィナーソフトグループの中核会社としての、成都ウィナーソフトは大変戦略的に良く考慮されたものと感じました。

また、大都市である上海、広州、以外に成長著しい済南市にも進出。政治的な拠点として重要な北京にも進出予定との事で、中国のソフトウェア市場の発展とIT人材の状況を熟知する周社長ならではの緻密な展開と感じました。日本での採用に苦慮する企業は、Co-workingを検討するメリットが大きいのと思われます。



#### IV. 総括

一般社団法人コンピュータソフトウェア協会 理事  
アジアビジネス研究会 主査  
株式会社アスペックス  
吉田 一也

今回の視察は、中国における最新の IT 情報の入手に加え、日本企業が中国に進出するにあたってのマーケティング的な視点や既に中国で事業展開している企業から生きた情報を得ることができた。

Leiting Games で聞いた中国のゲーム市場の話は、日本から見ると中国というのは巨大な市場にしが映らないが、実際は想像以上の様々な参入障壁があるという状況を知り、あらためて色々なことを考えさせられた。GooglePlay が無く（配信手段が多岐に渡り）、政府の審査・規制が強化されている中で、中国国内だけでも目まぐるしく変化するユーザーの志向に追従したゲームを提供しなければならない状況は、想像よりも過酷な市場だった。中国国内に展開するハードルの高さより、海外展開のハードルの方がむしろ低いのではないかとさえ思う状況だった。

中国における多様な地域性、民族性、ローカライズの難易度、技術進歩のスピードへの追従、政府の介入などのハードルは、このゲーム市場に限られたものではなく、このような中国国内の厳しい環境下を生き残ってグローバル展開に出る企業と、日本のように限られた市場で成功を収めてグローバル展開を行う企業を比べると、もしかしたら既にスタートラインから差がついている競争をしているのかもしれないと強く感じた。

中国の IT の進歩のスピードはアメリカと同等に張り合うまでに来ている。昨今、HUAWEI がアメリカとの貿易摩擦の関係でニュースを賑わしているが、これもアメリカが中国を IT 関連における競争相手として驚異に思っている現れにほかならない。今回訪問した企業、団体は自国の巨大な市場だけに留まらずグローバルを視野に入れて事業推進を行っていた。

日本のような小さな市場の中で仕事をしていると、どうしても現状のビジネスの範囲で狭い視点になり、グローバルな観点を顧慮しない事が多くなってしまふ。このようなグローバル視点での最新の IT 動向視察などで多くの情報に触れることにより、時々自らのネジを巻き直し、視点をうわ向きに維持することが大事だとあらためて感じてしまう。

今回の訪問先として当初予定していた HUAWEI と DJI が諸般の事情により訪問できなかったことは、非常に残念ではあった。これはまた機会があればチャレンジしたい。

最後に、今回も、参加者の皆様に事故もなく実りある視察ツアーを催行することができました。このツアーにおいて、準備段階から多大なるご支援を頂いたワークスアプリケーションズ 五十木様をはじめ、訪問を受け入れて頂いた各企業や各団体、および全ての関係者の皆様に心から感謝の意を表します。