

CES2026
調査報告書
(サンプル)

2026年1月16日(v2)
OSS BroadNet Inc.

目次

1. 全体傾向	5
1.1 出展企業・団体数	5
1.2 来場者数	5
1.3 イノベーションアワード	5
1.4 基本テーマ	6
1.5 CES が直面した転換点	6
1.6 基調講演一部	8
1.6.1 CTA (Gary Shapiro, CEO/Kinsey Fabrizio, President)	8
1.6.2 AMD (Lisa SU, CEO 他ゲストスピーカー)	8
1.7 主要各社のプレスカンファレンス	9
1.7.1 NVIDIA (Jensen Huang, CEO)	9
1.7.2 Samsung (TM Roh, CEO & Head of Device experience Division 他)	9
1.7.3 LG (Jae-cheol Lyu, CEO 他)	10
1.7.4 SONY Honda Mobility (水野 CEO、川西 COO 他)	10
1.8 総括・所感	11
2. CES ブースツアー	12
2.1 注目されたジャンル	12
2.1.1 Humanoid Robot	12
2.1.2 自動運転車	14
2.1.3 高精細大型テレビ (Micro LED/Micro RGB)	15
2.1.4 Assist Robot	16
2.1.5 Smart Glass	17
2.1.6 芝刈り機とプール清掃ロボット	18
2.2 West Hall	19
2.2.1 Great Wall Motors (#4541) :	20
2.2.2 OSHKOSH (#4418) :	20
2.2.3 John Deere (#4718) :	21
2.2.4 Geely Group (#6201) :	21

2.2.5 Sambo Motors Group (#6741) :	22
2.2.6 Brunswick (#5041) :	22
2.2.7 Hyundai Motor Group (#5319) :	23
2.2.8 Tier IV (#6050) :	24
2.2.9 その他日本企業	24
2.3 North Hall	25
2.3.1 AC Future (#10321) :	25
2.3.2 Segway (#9615) :	26
2.3.3 XSTO Mobility (#10635) :	27
2.3.4 Sharpa (#9251) :	27
2.4 Central Hall	29
2.4.1 LG (#15004)	29
2.4.2 TCL (#18604) :	30
2.4.3 Hisense (#17704)	32
2.4.4 Bosch (#16203)	33
2.4.5 Changhong (#16625) :	34
2.4.6 Panasonic (#16605) :	35
2.4.7 Dreame (#17726) :	36
2.4.8 Tuya (#16838) :	37
2.4.9 Gaming・XR エリアでの注目された企業	38
2.4.10 その他日本企業	39
2.5 South Hall	39
2.6 Venetian Level 2	40
2.6.1 Smart Home Platformer	40
2.6.2 その他日本企業	44
2.6.3 Amazon	45
2.6.4 その他海外企業	47
2.6.5 国別パビリオン	48
2.7 Venetian Level 1 (Eureka Park)	48
2.7.1 Floor Map	49
2.7.2 Japan (J-Startup by JETRO1)	49
2.7.3 Japan Tech Project	50
2.7.4 国別パビリオン	51

2.7.5 目に留まった展示	52
3. その他	53
3.1.1 Samsung (Wynn ホテル内大宴会場)	53
4. CES Innovation Award	55
5. CES Foundry	56
5.1 開発者向け	56
5.1.1 AI PC (DGX Spark & RTX AI PC)	56
5.1.2 開発・シミュレーション環境	57
5.2 データセンター	57
5.3 自動運転	59
5.4 その他	59

購入者の属する組織内の報告以外の目的での本書の複製・配布・流用・加工を禁じます。

表現の簡便の為、本書中に登場する各企業様の社名への敬称は、全て省略しております。

同様の理由から、各社の登録商標・商標への®またはTMマークの付記は、全て省略しております。

1. 全体傾向

1.1 出展企業・団体数

- ・4,100超、内スタートアップが1,200超で、昨年のそれぞれ4,500、1,400を下回った。
- ・国別の出展社数は明らかになっておらないが、昨年同様韓国スタートアップの出展が顕著であった。出展ブースの単位は韓国政府傘下の貿易・投資促進機関（KOTRA）、地方自治体、業界団体、大学になっており国を挙げてエレクトロニクス産業を支援している。
- ・また中国は米中政治摩擦の影響でファーウェイなどの一部大手企業の出展はここ数年見送られているが、今年はレノボが基調講演を行うなど、人型ロボットメーカーを中心に中国勢の躍進も目立っていた。



Venetian Expo (第2会場) における韓国スタートアップ中心の出展エリア

1.2 来場者数

148,000人超となり、昨年の142,465人を上回り、内メディア関係者は6,900人超。



1.3 イノベーションアワード

- ・優れた製品に贈られる賞で、2025年4月1日から1年の間に発売される新製品が応募対象となり、今年は36のカテゴリーに3600を超える応募があった（昨年は3400超）。
- ・それぞれのカテゴリーで基準点を上回った製品319に「Honoree」が、全カテゴリーの

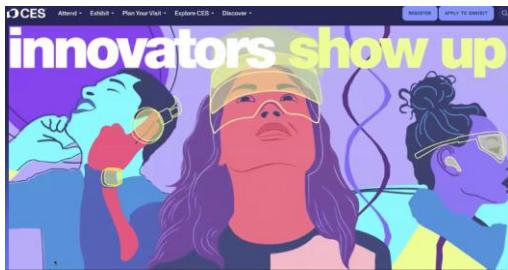
中で最高評価を得た製品 31 に「Best of Innovation」が授与された。

- ・出展しない企業も応募できるため、会場の一つであった Venetian Expo Level 2 に一部の受賞製品が展示されていた。



1.4 基本テーマ

・ CES2026 のスローガン「Innovators show up」が示す意味は、「革新者たちが集結する」であるが、主催者である CTA の真の思いは「革新を起こす人たちの舞台が CES」であると言える。例えば CES が AI をテーマに取り上げて何年かになるが、単に語りやコンセプトの展示に終始してきたことから脱却して、具体的な社会実装の成果やさらに進化する技術への取り組みを披露して語り合うカンファレンス型への変容が感じられる。



1.5 CES が直面した転換点

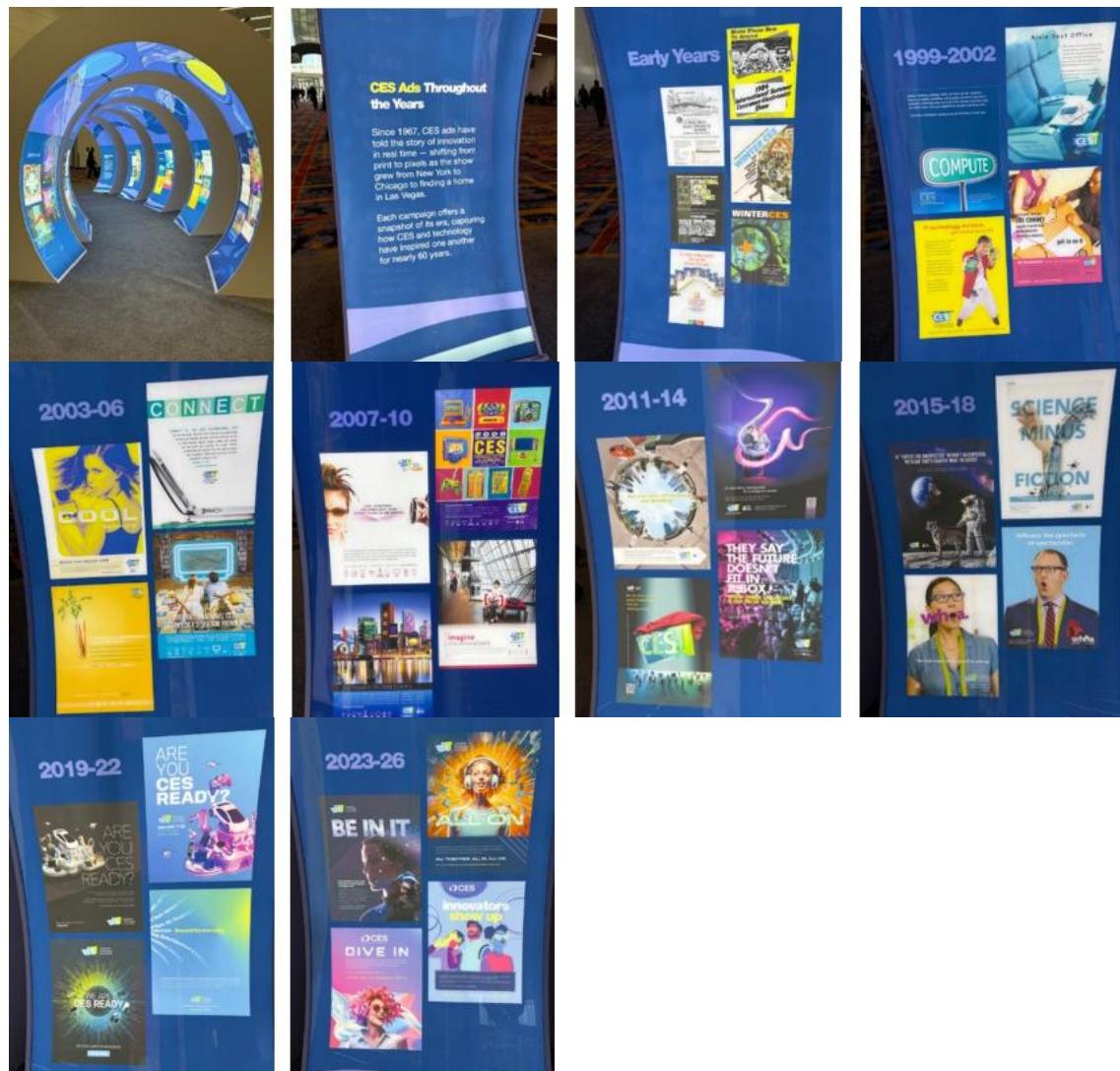
・ CES は 1967 年にニューヨークで第一回が開催され AV 機器を中心とする家電見本市として発展してきたが、2010 年代に入ると自動車のエレクトロニクス化に伴い自動車メーカーの出展が急増し、自動運転技術やコネクテッドカー、EV の展示によりモーターショーとまで言われるようになった。さらに IoT によるスマートホームの出現、分野を問わずの DX 化、これらの技術を取り入れた空飛ぶタクシーなどの新しいコンセプトのモビリティへと産業の多様化・エレクトロニクス化を背景に、主催者である「Consumer Electronics Association (CEA)」が 2015 年に「Consumer Technology Association (CTA)」に改称している。

・ 2020 年代に入ると AI という物理的な製品ではなく、知能や機能を人工的に創造する技術が出現し、CES も AI をテーマに取り入れてきた。しかし AI の普及が Consumer Electronics のみならず、Industrial Electronics にも広がり始め、NVIDIA に象徴される AI 技術を支える企業の巨大化で、CES のコンセプトが課題になってきた。

・ 今年はその課題が浮き彫りになり、SONY と Samsung が大規模出展を見送ったが、

Samsung は近隣ホテルの大きな宴会場でのプライベート展示に切り替えた。これは大規模展示を通じてのマーケティングやブランド認知効果に見切りをつけたとも受け止められる。一方の SONY は世界が注目している AFEELA (EV) 以外に、Consumer 向けの AV や Mobile 領域での製品開発もなく、経営のポートフォリオがもはや CES にそぐわなくなっていると言えば過言であろうか。

- ・さらに「CES Foundry」と名付けた全く新しいコンセプトでの展示会場が新設された。スタートアップの登竜門である「Eureka Park」では実現できなかった、質の高い技術実装や実装直前の技術を披露し議論するというコンセプト。
- ・会場にはこれまでのテーマ広告の変遷が展示されており、時代の変遷を振り返ることができた。



1.6 基調講演一部

1.6.1 CTA (Gary Shapiro, CEO/Kinsey Fabrizio, President)

- ・CES はイノベーションの場であると共に「人や社会がより良い未来を創る」ためのプラットフォームである。イノベーションが具体的な社会課題の解決につなげる機会を CES が

提供しており、AI がその技術革新を加速させている。

- ・2026 年の主要テックトレンドは
- ① Intelligent Transformation (知的変革) : AI が補助的ツールから、フィジカル (物理世界で自立的に行動・判断する存在) AI へと進化
- ② Longevity (長寿・健康の増大) : テクノロジーが健康で質の高い生活を実現する役割になる。
- ③ Engineering Tomorrow (未来の設計) : テクノロジーによる将来のインフラ、プロダクト設計、持続可能性への取り組み



1.6.2 AMD (Lisa SU, CEO 他ゲストスピーカー)

- ・会場はラスベガスで現在最も話題性のある球体アリーナ「Sphere」に、約 2 万人の予約チケットを申し込んだ人たちに向けて行われた。
- ・「AI Everywhere, For Everyone」をテーマに、AI をクラウドから PC まで、あらゆるレベルに浸透させるビジョンを示した
- ・特に注目されたのは、AI を「PC/エッジ」にも拡張し、PC でもクラウド並みに AI 処理が自然に動くユーザー体験を目指す戦略。ゲストスピーカーの一人であった Ramin Hasani が、2023 年に米ボストンで創設した「Liquid AI」に 2.5 億ドルを出資して開発の協業を目指している。なお伊藤忠テクノソリューションズも出資しているとのこと。



1.7 主要各社のプレスカンファレンス

1.7.1 NVIDIA (Jensen Huang, CEO)

- ・AI を使うという段階から (チャット AI)、AI が自律的に判断・行動する段階に入った (フィジカル AI)。
- ・エージェンティック AI (AI 自身が行動する) の構築を支援するオープンモデル「NVIDIA

「Nemotron」に自動運転向けに最適化された新プラットフォーム「Alpamayo」が追加され、メルセデス・ベンツ CLA の 2025 年モデルに搭載された。また工場や物流倉庫で AI ロボットが活躍し、工場と倉庫が AI によって有機的に連携する

・さらに特別な冷却設備や複雑なケーブル配線を必要としないデータセンター向けラックを発表し、AI モデルやチップの性能向上のみならず、AI のインフラ導入・運用を含めた全体最適にまで踏み込んでいる



1.7.2 Samsung (TM Roh, CEO & Head of Device experience Division 他)

・「The First Look 2026」と題する方針発表で、サムソンは「Your Companion to AI Living」となることをミッションとし、AI を全ての製品とサービスに組み込み、SmartThings（独自のスマートホームプラットフォーム）と One UI を通じて、統一された AI 体験を提供する

・サムソンは 20 年連続で世界 No.1 の TV ブランドであり、Vision AI Companion により TV をエンターテイメントコンパニオンへと進化させる。新しい 130 インチ Micro RGB TV は AI エンジンによる精密な RGB 制御で鮮やかな色彩を表現し、CES イノベーション賞を受賞している

・Family Hub 冷蔵庫を中心に、SmartThings エコシステム、AI Vision, Bixby を通じて、家事からの解放を目指す

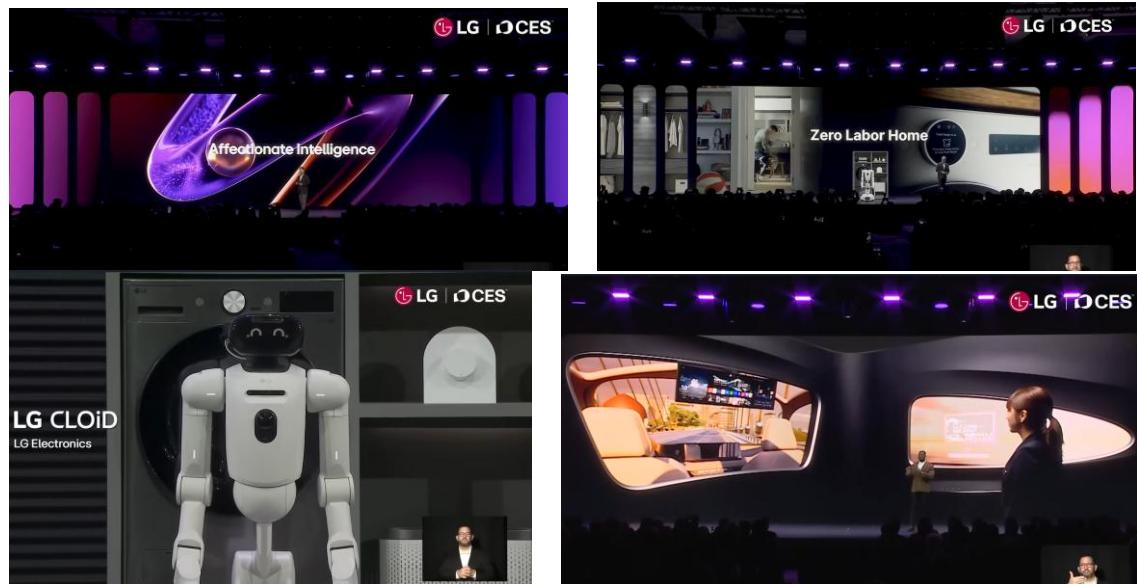


1.7.3 LG (Jae-cheol Lyu, CEO)

・家庭内外での LG が考える AI の未来像を紹介。中心のテーマは「Affectionate Intelligence（共感型知能）」で人々を理解し、気遣うように設計された AI。AI とスマートデバイスが家事の負担から解放することにより、自由に使える時間を取り戻せる「Zero

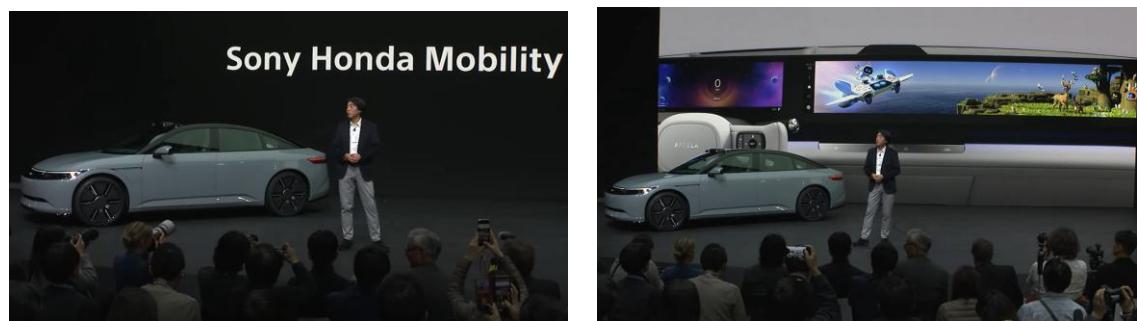
Labor Home（労働から解放される過程）」を目指す。

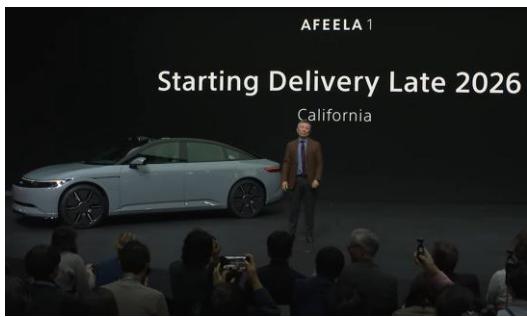
- ・Zero Labor Home は AI エージェントを搭載した家電と家庭用ロボット「CLOiD（クロイド）」が実現する。CLOiD は自律的に室内環境の設定や、家電やデバイスの設定・操作を行なうなどのオーケストレーションをして、食事の準備や食器洗い、洗濯などの家事をします。
- ・その他、世界最薄 9mm のワイヤレス壁掛けテレビ、冷蔵庫やオーブンレンジなどの AI 家電、ベストイノベーションを受賞した AI 搭載の車載エンタメなどが紹介された。



1.7.4 SONY Honda Mobility (水野 CEO、川西 COO 他)

- ・先行量産モデルの AFEELA 1 は 2026 年内に、米国カリフォルニア州で納車開始し、2027 年にはアリゾナ州や日本でも納車予定
- ・新型プロトタイプモデルを初公開し、量産モデルを 2028 年に米国で発売予定
- ・社内をエンタメ空間とし、AI と対話可能な AFEELA Personal Agent の活用を推進する





1.8 総括・所感

開会前はソニーとサムソンという CES の長年の顔ともいるべき 2 大企業が出展を見送る一方、NVIDIA が主導して「CES Foundry」という全く新しいコンセプトの会場スペースが加わるということで不安と期待が交錯する CES2026 ではあった。しかし終わってみれば、CES がエレクトロニクス産業の BtoB 市場を見据えた、ビジネスカンファレンスという新たな切り口を模索していることは感じられたが、消費者の日常生活をより快適で便利にするというコンシューマーエレクトロニクスの進化も確認できた。やはり CES はグローバルなエレクトロニクス産業の最新潮流を体感し俯瞰できる世界最大級の見本市であることを実感させられた。

今回のキーワードは「フィジカル AI」であったが、CES で AI という言葉を耳にするようになったのは 2017 年頃からで、本格的にテーマとなったのは 2023 年から「生成 AI」のサービス開始に歩調を合わせている。しかし AI による文章や画像の生成から、物やサービス自体が自ら判断して行動するという動作を、AI を実装することで可能になったフィジカル AI の到来を今回確認することができた。

展示された製品やサービスに「AI」という冠が付帯されているので、もはや AI は当たり前で差別化の要因にならないという印象も受けた。製品別で最も目立ったのは人型ロボットで、その最先端は「二足歩行」と「指先」であり、特に中国メーカーの国を挙げての開発進度を感じたが、個別メーカーでは米ボストン・ダイナミクスの完成度の高さには感心した。この人型ロボットによる無人工場や倉庫が現実味を帯びてきたが、自動運転車と共に NVIDIA のジェンスン・ファン CEO が同社の基盤技術で実現を支援していくと強調していた。

一方サムソンが唱える「Your Companion to AI Living」や LG の「Zero Labor Home」を可能にする要素の一つが、2010 年代に登場した「スマートホーム IoT・プラットフォーム」であるが、既にテレビやキッチン家電の基盤技術にまで浸透したこともあり、「スマートホーム」という話題を特に聞くことが少なくなった。

今年は出展企業・団体数が昨年を下回り出展フロアに空きが散見されたが、来場者数が上回ったので相変わらずの賑わいを見せていた。その中で今年も韓国企業の出展が目立ち、特にスタートアップ企業に関しては政府、地方自治体、大学、大企業による出展支援が定着していた。日本企業のプレゼンスの衰退は続いている、「Japan as No.1」と 1980 年代に言われた成功体験が、長らく神話になっていることに気づけないのではと思わざるを得ない。

特に気になったのは、部品メーカー各社は出展を継続され、人型ロボットに使われる部品市場での優位性は認められるが、完成品メーカーは見当たらず、「物つくりの技術立国」の復活に悲観的な声を多く聞かれた。