

TOKYO GAME SHOW 2017

來吧！超越現實的體驗

致各位報導相關者

2017年9月24日

2017東京電玩展成果速報！

總來賓人數 25萬4,311人

逐漸升溫的e-Sports運動。成為遊戲商務的亞洲樞紐

一般社團法人電腦娛樂協會

日經BP社

2017東京電玩展（主辦單位：一般社團法人電腦娛樂協會〔簡稱：CESA，會長：岡村 秀樹〕，協辦單位：日經BP社〔社長：新實 傑〕，會場：幕張展覽館 / 以下簡稱TGS2017），從9月21日(四)舉辦至24日(日)，為期4天的展期內，總來賓人數為25萬4,311人。

2017		2016	2015
9月21日(四) 商務日	26,564 人	9月15日(四) 31,399 人	9月17日(四) 29,058 人
9月22日(五) 商務日	31,512 人	9月16日(五) 33,634 人	9月18日(五) 29,557 人
9月23日(六) 一般公開日	106,075 人 (其中，攜家帶眷者 10,466 人)	9月17日(六) 98,074 人 (其中，攜家帶眷者 11,294 人)	9月19日(六) 97,601 人 (其中，攜家帶眷者 10,360 人)
9月24日(日) 一般公開日	90,160 人 (其中，攜家帶眷者 13,017 人)	9月18日(日) 108,117 人 (其中，攜家帶眷者 14,485 人)	9月20日(日) 112,230 人 (其中，攜家帶眷者 14,517 人)
合計	254,311 人 (其中，攜家帶眷者 23,483 人)	271,224 人 (其中，攜家帶眷者 25,779 人)	268,446 人 (其中，攜家帶眷者 24,877 人)

2017東京電玩展以「來吧！超越現實的體驗」為主題舉辦，逼近過去最多的609家企業 / 團體（其中，317個來自國外）參展，發表針對家庭用遊戲、智慧型手機、電腦等各種平台，廣泛種類的新遊戲作品和服務，盛況空前。尤其是今年更新的e-Sports的競賽大賽「e-Sports X (cross)」中，除了日本國內之外，來自國外的來賓和報導相關者也很醒目，備受矚目。專題演講中，以「e-Sports在日本的潛力」為主題，展開激烈辯論，e-Sports作為一個運動，逐漸升溫，令人印象深刻。

此外，展期中亦熱絡地進行BtoB的洽商。登錄於商務媒合系統「亞洲商務通道」的企業為1,250家，超過了去年的1,149家。東京電玩展是向全世界發送最新資訊的國際展覽，作為遊戲商務的樞紐，更顯重要。

明年的「東京電玩展」預定從2018年9月20日(四)至9月23日(日)，於幕張展覽館舉辦。敬請期待。



【2017東京電玩展的會場情形、標誌主題和照片素材等，公開於下列下載網站】

網址：<https://www.filey.jp/tgs/>（ID：tgs_press PASS：press_tgs）

「東京電玩展」官方網頁：<http://tgs.cesa.or.jp>