

TOKYO GAME SHOW 2017

Reality Unlocked

보도관계자 각위

2017년 9월 24일

도쿄 게임쇼 2017 결과 속보!

총입장객수 25만 4,311명

분위기가 고조된 e-Sports 무브먼트. 아시아의 게임 비즈니스 허브로

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회
닛케이BP사

도쿄 게임쇼 2017(주최: 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회[약칭: CESA, 회장: 오카무라 히데키], 공최: 닛케이BP사[대표이사사장: 니노미 스구루], 회장: 마쿠하리 멧세/이하, TGS 2017)은 9월 21일(목)~24일(일)까지 개최된 4일간의 회기 중 총방문객수가 25만 4,311명을 기록했습니다.

2017		2016	2015
9월 21일(목) 비즈니스데이	26,564 명	9월 15일(목) 31,399 명	9월 17일(목) 29,058 명
9월 22일(금) 비즈니스데이	31,512 명	9월 16일(금) 33,634 명	9월 18일(금) 29,557 명
9월 23일(토) 일반공개일	106,075 명 (그중 가족 10,466 명)	9월 17일(토) 98,074 명 (그중 가족 11,294 명)	9월 19일(토) 97,601 명 (그중 가족 10,360 명)
9월 24일(일) 일반공개일	90,160 명 (그중 가족 13,017 명)	9월 18일(일) 108,117 명 (그중 가족 14,485 명)	9월 20일(일) 112,230 명 (그중 가족 14,517 명)
합계	254,311 명 (그중 가족 23,483 명)	271,224 명 (그중 가족 25,779 명)	268,446 명 (그중 가족 24,877 명)

‘Reality Unlocked’를 테마로 개최된 도쿄 게임쇼 2017은 사상 최대급인 609개 기업 및 단체(그중 해외 317)가 출전하여 가정용 게임, 스마트폰, PC 등 다양한 플랫폼을 위한 폭넓은 장르의 신작 타이틀과 서비스가 발표되며 유례없는 성황을 이루었습니다. 특히 올해 리뉴얼된 e-Sports 경기대회인 ‘e-Sports X(크로스)’에서는 일본뿐만 아니라 해외에서 오신 방문객과 보도관계자도 눈에 띄는 등 주목을 받았습니다. 기조연설에서도 “일본 e-Sports의 가능성”을 테마로 격론이 오가는 등 e-Sports가 하나의 무브먼트로 인기가 높아지고 있다는 것을 어필했습니다.

또한 회기 중에는 BtoB 사업 상담도 활발하게 이루어졌습니다. 비즈니스 매칭 시스템 ‘아시아 비즈니스 게이트웨이’에 등록된 기업은 1,250사로 작년의 1,149사를 웃돌았습니다. 전세계에 최신 정보를 발신하는 국제적인 전시회로써 게임 비즈니스의 허브 역할이 더욱 중요시되고 있음을 나타내는 결과였습니다.

내년의 ‘도쿄 게임쇼’는 2018년 9월 20일(목)부터 9월 23일(일)까지 마쿠하리 멧세에서 개최될 예정입니다. 많은 기대 부탁드립니다.

【도쿄 게임쇼 2017의 회장 모습과 로고 데이터, 사진 소재 등을 다음의 다운로드 사이트에서 공개하고 있습니다】
URL: <https://www.filey.jp/tgs/> (ID : tgs_press PASS : press_tgs)

‘도쿄 게임쇼’ 공식 홈페이지: <http://tgs.cesa.or.jp>

■보도관계자 문의처: 도쿄 게임쇼 사무국 홍보담당(아즈 월드컴 재팬(주) 내) 요시모토/고바타
E-mail: tgs2017press@w-az.co.jp

