

TOKYO GAME SHOW 2017

さあ、現実を超えた体験へ。

報道関係各位

2017年9月24日

東京ゲームショウ2017結果速報！

総来場者数 25万4,311人

盛り上がるe-Sportsムーブメント。ゲームビジネスのアジアのハブに。

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
日経BP社

東京ゲームショウ2017(主催:一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会[略称:CESA、会長:岡村秀樹]、共催:日経BP社[社長:新実 傑]、会場:幕張メッセ/以下、TGS2017)は、9月21日(木)から24日(日)まで開催され、会期4日間の総来場者数は、25万4,311人となりました。

2017		2016	2015
9月21日(木) ビジネスデイ	26,564 人	9月15日(木) 31,399 人	9月17日(木) 29,058 人
9月22日(金) ビジネスデイ	31,512 人	9月16日(木) 33,634 人	9月18日(木) 29,557 人
9月23日(土) 一般公開日	106,075 人 (内ファミリー 10,466 人)	9月17日(木) 98,074 人 (内ファミリー 11,294 人)	9月19日(木) 97,601 人 (内ファミリー 10,360 人)
9月24日(木) 一般公開日	90,160 人 (内ファミリー 13,017 人)	9月18日(木) 108,117 人 (内ファミリー 14,485 人)	9月20日(木) 112,230 人 (内ファミリー 14,517 人)
合計	254,311 人 (内ファミリー 23,483 人)	271,224 人 (内ファミリー 25,779 人)	268,446 人 (内ファミリー 24,877 人)

「さあ、現実を超えた体験へ。」をテーマに開催した東京ゲームショウ2017は、過去最多に迫る609企業・団体(うち海外317)が出展し、家庭用ゲーム、スマートフォン、PCなど、さまざまなプラットフォームに向けた幅広いジャンルの新作タイトルやサービスが発表され、かつてない盛り上がりとなりました。とりわけ、今年リニューアルされたe-Sportsの競技大会「e-Sports X(クロス)」には、国内だけでなく海外からの来場者や報道関係者も目立つなど、注目を集めました。基調講演でも「日本におけるe-Sportsの可能性」をテーマに激論が交わされるなど、e-Sportsがひとつのムーブメントとして盛り上がりつつあることを印象付けました。

また、会期中はBtoBの商談も活発に行われました。ビジネスマッチングシステム「アジア・ビジネス・ゲートウェイ」に登録した企業は1,250社で、昨年の1,149社を上回りました。世界に向けて最新の情報を発信する国際的な展示会として、ゲームビジネスにおけるハブとしての役割がより重要になっていることを示す結果となりました。

来年の「東京ゲームショウ」は、2018年9月20日(木)から9月23日(日)まで、幕張メッセで開催する予定です。どうぞご期待ください。



【東京ゲームショウ2017の会場の様子やロゴデータ、写真素材などを下記ダウンロードサイトで公開しています】

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