



TOKYO GAME SHOW 2016

엔터테인먼트가 변한다. 미래가 변한다.

보도관계자 각위

2016년 9월 18일

도쿄 게임쇼 2016 결과 속보!

총 입장객수 역대 1위인 27만1,224명

VR(가상현실) 게임 시대 도래! 20주년 기획에도 시선 집중

일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회
닛케이BP사

도쿄 게임쇼 2016(주최: 일반사단법인 컴퓨터 엔터테인먼트 협회[약칭: CESA, 회장: 오카무라 히데키], 공최: 닛케이BP사[대표이사사장: 니노미 스구루], 회장: 마쿠하리 멧세/이하, TGS 2016)은 9월 15일(목)부터 18일(일)까지 개최되었고, 회기 4일간의 총 입장객수는 역대 1위인 27만 1,224명이었습니다.

2016		2015	2014
9월 15일(목) 비즈니스데이	31,399 명	9월 17일(목) 29,058 명	9월 18일(목) 27,786 명
9월 16일(금) 비즈니스데이		9월 18일(금) 29,557 명	9월 19일(금) 28,647 명
9월 17일(토) 일반공개일	98,074 명	9월 19일(토) 97,601 명 (그중 가족 10,360 명)	9월 20일(토) 92,308 명 (그중 가족 5,951 명)
9월 18일(일) 일반공개일		9월 20일(일) 112,230 명 (그중 가족 14,517 명)	9월 21일(일) 103,091 명 (그중 가족 9,245 명)
합계	271,224 명 (그중 가족 25,779 명)	268,446 명 (그중 가족 24,877 명)	251,832 명 (그중 가족 15,196 명)

‘엔터테인먼트가 변한다. 미래가 변한다.’를 테마로 개최된 도쿄 게임쇼 2016은 역대 최다인 614개 기업 및 단체(그중 해외 345)가 출전하여 가정용 게임, 스마트폰, PC 등 다양한 플랫폼에 대응한 폭넓은 장르의 신작 타이틀과 서비스를 발표하였고, 그 어느 때보다 성황을 이루었습니다. 특히 올해 새로 개설된 VR 코너는 국내뿐만 아니라 해외에서 온 입장객과 보도관계자들도 눈에 띄는 등 주목을 받았습니다. 또한 주최자 전시기획 ‘도쿄 게임쇼 · 일본게임대상 20주년 기획’으로 실시된 ‘20년의 발자취’, ‘엔터테인먼트의 미래’ 코너도 대성황을 이루었습니다.

또한 회기 중에는 BtoB 상담도 활발하게 이루어졌습니다. 비즈니스 매칭 시스템 ‘아시아 비즈니스 게이트웨이’에 등록된 기업은 1,149사로, 작년의 1,011사를 크게 웃돌았습니다. 아시아에서 전세계로 발신하는 국제적인 전시회로, 허브로서의 역할이 보다 중요시되고 있음을 보여주는 결과였습니다.

내년의 ‘도쿄 게임쇼’는 2017년 9월 21일(목)부터 9월 24일(일)까지 마쿠하리 멧세에서 개최될 예정입니다. 내년도 기대해 주시기 바랍니다.

【도쿄 게임쇼 2016 회장 모습과 로고 데이터, 사진 소재 등을 아래 다운로드 사이트에서 공개합니다】

URL: <https://www.filev.jp/tas/> (ID: tas_press PASS: press_tas)

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

