



TOKYO GAME SHOW 2016

エンターテインメントが変わる。未来が変わる。

報道関係各位

2016年9月18日

東京ゲームショウ2016結果速報！

総来場者数 歴代最多の27万1,224人

VR(仮想現実)ゲーム時代到来！20周年企画にも注目集まる

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2016(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、TGS2016)は、9月15日(木)から18日(日)まで開催され、会期4日間の総来場者数は歴代最多となる27万1,224人となりました。

2016		2015	2014
9月15日(木) ビジネスデイ	31,399 人	9月17日(木) 29,058 人	9月18日(木) 27,786 人
9月16日(金) ビジネスデイ	33,634 人	9月18日(木) 29,557 人	9月19日(木) 28,647 人
9月17日(土) 一般公開日	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20日(木) 92,308 人 (内ファミリー- 5,951 人)
9月18日(日) 一般公開日	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)	9月21日(木) 103,091 人 (内ファミリー- 9,245 人)
合計	271,224 人 (内ファミリー- 25,779 人)	268,446 人 (内ファミリー- 24,877 人)	251,832 人 (内ファミリー- 15,196 人)

「エンターテインメントが変わる。未来が変わる。」をテーマに開催した東京ゲームショウ2016は、過去最多となる614企業・団体(うち海外345)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、今年新設されたVRコーナーには、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。また主催者展示企画「東京ゲームショウ・日本ゲーム大賞20周年企画」で実施した「20年のあゆみ」「エンターテインメントの未来」コーナーも大盛況でした。

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1,149社で、昨年の1,011社を上回りました。アジアから世界へ発信する国際的な展示会として、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、2017年9月21日(木)から9月24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。

