

コアイベント

東京ゲームショウ2024

TOKYO GAME SHOW 2024

会 期：2024年9月26日（木）～29日（日）
会 場：幕張メッセ
主 催：（一社）コンピュータエンターテインメント協会
共 催：（株）日経BP／（株）電通
後 援：経済産業省
対 象：コンピュータエンターテインメント業界関係者および一般
公式サイト URL：https://tgs.cesa.or.jp

総来場者数（参加数）：274,739 人
出展社数：985 社 過去最多
内 訳：（国内出展社数：450 社 海外出展社数： 535 社）
出展参加国と地域数：44 の国と地域
ビジネスマッチング
・登録アカウント数：8,967（2023 年 7,786）
・商談申込数：41,185（2023 年 19,123）
・商談成立数：3,669（2023 年 2,355）
プレス社数：延べ1,468 社（2023 年 1,436 社）
内訳（国内プレス社数：延べ 895 社 海外プレス社数：延べ 573 社）

■開催内容

出展社数は985社と昨年の787社を大きく更新し（前年比：125%増）、またリアル会場の出展小間数も3,252小間と過去最高を記録。また来場者数においても、274,739人が幕張メッセに集い、1,000社近くの出展社が提供するコンテンツに一喜一憂するゲーム一色の4日間となった。

また、主催者および出展社による公式番組の配信、バーチャル会場の「TOKYO GAMESHOW Digital World」、Steam特設サイトなどのオンライン企画も用意し、最大規模のハイブリッド開催となった。

オンライン企画として2020年から実施している公式番組は、TGSのYouTube公式チャンネルやX（Twitter）公式アカウント、ニコニコやSteamのTGS特設ページなどさまざまなプラットフォームで配信。中国向けにはDouYu、bilibili、Douyinといった動画メディア、欧米向けには世界最大級のゲームメディアであるIGNと連携して配信した。

ほとんどの番組は日本語版に加えて、英語の同時通訳版や字幕付き版も用意。一部の番組は、中国語の同時通訳付きも配信し、海外の方々にも多数ご視聴いただいた結果、ライブ配信とアーカイブ配信を合わせた総視聴数は1,596万回となった（期間：9月26日～29日）。

4年目となったTOKYO GAMESHOW Digital World（旧：TGSVR）も9月20日（金）からオープン。10月6日（日）までの17日間開催した。来場者はゲームの世界に入り込み、クエストやシアターを楽しみながら、旅するように会場をまわることができ、トータル来場者数は117,090人、平均滞在時間は約77分と多くの方に参加頂いた。

ビジネスマッチングでは、今年もTGSビジネスマッチングシステムを稼働。同システムは出展社やビジネスデイ来場者であれば無償で登録・利用できるシステムとなっており、出展社の目的に沿ったマッチングをサポートしている。商談成立数は3,669と前年の2,355を大きく上回ったほか、システムを利用した国・地域数は78カ国・地域（2023年 63カ国・地域）となり、日本市場の注目度の高さを示す結果となった。



東京ゲームショウ2024

TOKYO GAME SHOW 2024

世界中で拡大を続けるゲーム市場において、TGS2024は「ゲームで世界に先駆ける。」をテーマに、過去最大となる出展社数、出展小間数となった。985の出展社数のうち、535社が海外からの出展社であり、来場者においても78の国・地域から参加しており、海外にとって日本が依然、重視されている市場であることを示す結果となった。また、ゲームにかかわるコンテンツはますます多様化しており、ゲームやデバイスの周辺機器のみならず、ゲームをするための環境やゲーム・エンターテインメント都市構想など非常に多岐にわたっており、ゲームビジネスに新規参入をしたいと考えている企業が増えていると同時に、その多彩なコンテンツが東京ゲームショウの魅力をさらに高める結果となっている。

■ 2024年度の新規取り組みとその成果・特色など

①メディアブリーフィングの実施

報道関係者の皆様に対し、TGS2024会期前に今年のTGSの特長や見どころを紹介し、TGS会期中の取材促進等に寄与することを目的にメディアブリーフィングを実施。主催・共催からメディアに対する情報発信を強化した。

②SNSでのカウントダウン企画

9月1日より出展各社の協力のもと、9月26日からの開幕に向けたカウントダウンSNS投稿企画を実施。あらかじめ割り振られた日程において、各社がIPを活用するなど工夫を凝らしたSNS投稿を行い、開幕までの機運を高めた。

③会場LIVEカメラ

開催期間中、会場内に複数台のLIVEカメラ（定点カメラ）を設置し、リアルタイム配信を実施。盛況な会場の様子を世界中に発信した。

