

2025中国国际 动漫游戏博览会 评估黑板报

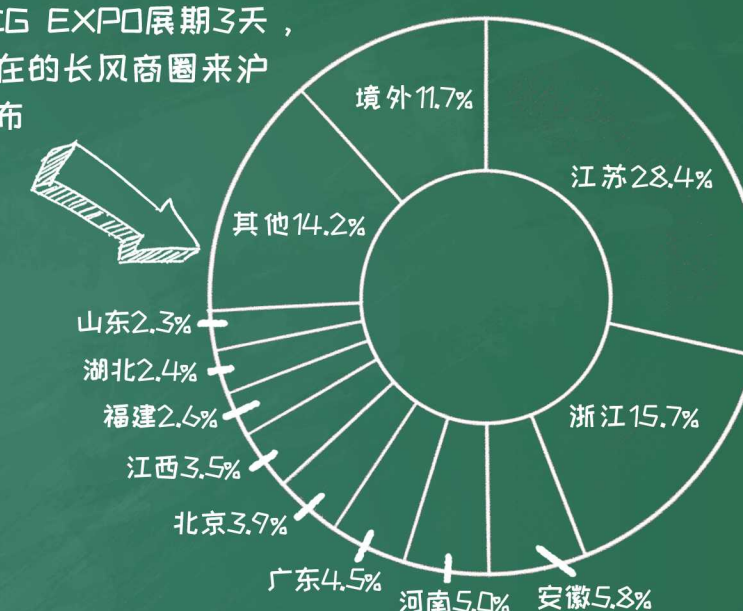


活动辐射力

长风商圈7月4-6日客流

- 日均客流同比增长 **28%**
- 外地来沪客流占19.3%，同比增长 **33.2%**
- 境外来沪客流占2.5%，同比增长 **1.2倍**

本届CCG EXPO展期3天，
活动所在的长风商圈来沪
客流分布



活动吸引力



上海国际桌面
游戏精英赛

近**300家**创意工作室
和**100余位**桌面游戏
设计师参与



参展方人员：**日均800人**
外省市来沪参展人员占**66.3%**
境外来沪参展人员占**2.5%**。

本届CCG EXPO入场客流分布

日期	本地观众占比	外地来沪观众占比	境外来沪观众占比
7月4日	43.2%	55.0%	1.8%
7月5日	47.1%	51.8%	1.1%
7月6日	48.8%	50.0%	1.2%

活动贡献力

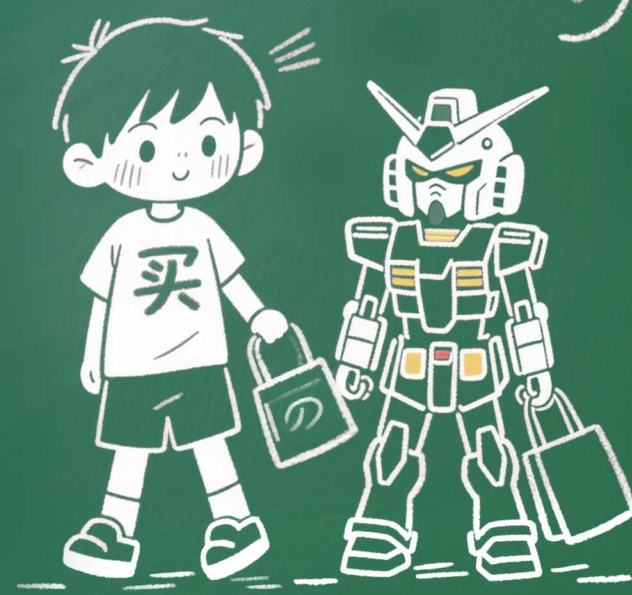
展会参与人群带动
超千万量级消费

分业态：零售消费占比**39.3%**，餐饮
消占比**6.3%**，住宿消费占比**32.4%**，
城际交通消费占比**10.6%**，其他服务
消费（含票务）占比**11.4%**。

分客源：本地人群带动消费占比**25.3%**
外地来沪人群带动消费占比**68.9%**
境外来沪人群带动消费占比**5.8%**。

联动长风商圈**线下消费**
零售餐饮消费总额
同比增长53.3%

买买买



©上影元