

2025 개최결과

개최일시	2025. 5. 22.(목)~25.(일)	참가업체	721개사 2,155부스
개최장소	킨텍스제1전시장 3~5홀	B2B 바이어	352개사
관람객	115,446명	수출상담액	2.03억 달러
전시규모	32,157㎡		

2025 PlayX4 참가 성과 전반적인 만족도

매우 만족	★★★★★	48.9%
만족	★★★★	44.6%
보통	★★★	5.4%
불만족	★★	1.1%
매우 불만족	★	0%

2025 PlayX4 참관객 내방 수준의 전반적인 만족도 (구매력, 참관객수 등)

매우 만족	★★★★★	52.2%
만족	★★★★	39.1%
보통	★★★	6.5%
불만족	★★	1.1%
매우 불만족	★	1.1%

타 전시회 대비, PlayX4가 우수한 점

*참가업체 설문 결과

<p>수도권에서 개최되며, 특히 GTX 개통으로 접근성 높음 (서울역에서 17분 소요)</p>	<p>비교적 저렴한 부스비로 참가 부담 적음</p>	<p>인디게임 위주로, 중소기업이나 소규모 창작팀까지 주목받기 좋은 환경</p>
<p>게임 장르 다양성이 높고, 무대행사나 인디라운지 등 시연 기회가 많음</p>	<p>사전등록 시 무료입장, 대기공간 확충 등 관람객 친화적인 행사 기획</p>	<p>참관객 및 참가업체 피드백 적극 반영하는 행사 운영</p>

CONTACT INFO

www.playx4.or.kr

B2B | 경기콘텐츠진흥원 게임산업팀
Tel : 031-776-4781, 4792, 4793
E-mail : playx4@gcon.or.kr

B2C | 킨텍스 전시사업2팀
참가사 Tel : 031-995-8757
참관객 Tel : 031-995-8237
E-mail : playx4@kintex.com



'25 결과보고서



PlayX4

플레이엑스포

‘게임, 그 이상’

2026.5.21(목) ~ 5.24(일)

KINTEX 제1전시장



온가족이 함께하는 게임 전시회

다양한 장르의 게임, 각종 무대행사 등 접근성 높은 콘텐츠로 남녀노소 게임문화를 즐길 수 있는 가족 친화적 행사

장르를 넘나드는 종합 게임 전시회

추억의 오락실 게임부터 최신 VR/AR 게임까지 한자리에 새로운 게임들을 발굴하는 인디게임 친화적 전시회

B2B / B2C 융합형 전시회

비즈매칭 중심의 B2B, 유저 체험 중심의 B2C 공간 이원화 운영
다만, 주말에는 통합 운영으로 더욱 다채로운 경험 제공



행사개요

- 행사명** 2026 플레이엑스포 / PlayX4 2026
- 기간** 2026. 5. 21(목) ~ 24(일) / 4일간
- 장소** KINTEX 제1전시장
- 주최** 경기도
- 주관** 경기콘텐츠진흥원, KINTEX

행사연혁



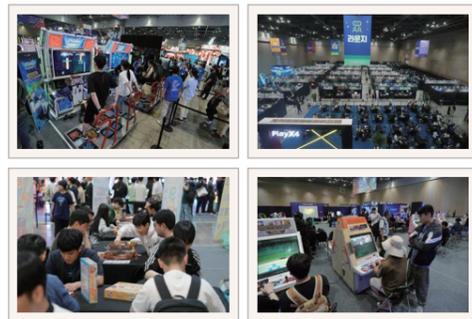
주요 부대행사

- 참가사 쇼케이스, e스포츠 대회, 기타 PlayX4만의 특색 행사 진행
- 경기도 'e스포츠 페스티벌'과의 연계 개최



부대 행사장

- 레트로게임 체험부스, 아케이드 / 보드게임 공동관, 인디게임 라운지 등 참관객 체험 공간



전시품목

게임플레이 및 체험존

- 콘솔게임, 콘솔기기 및 게임팩
- 아케이드 / 리듬게임
- PC게임
- 모바일게임
- 인디게임
- 레트로게임
- 보드게임
- 기능성게임 / 학습게임 등



게이밍기어존 - 보조장비

- P C | 게이밍 데스크탑, 노트북
- 입력장치 | 게이밍 마우스, 키보드, 게임패드/컨트롤러, 조이스틱, 터치패드 등
- 출력장치 | 게이밍 모니터, 스피커/헤드셋 등
- 보조장비 | 게이밍의자, 마우스패드, 팜레스트, 냉각장치 등
- 네트워크 및 시스템 | VR/AR기기, 송출시스템, 공유기 등



굿즈 / IP존

- 게임IP 활용 상품 | 의류 / 패션, 생활용품, 문구류, 게이밍기어, 액세서리 등
- 코스프레 | 코스프레 용품 / 의상, 체험존 등

참가안내

- 참가신청** (B2B) '26년 2월 개발사/바이어 참가신청 오픈
(B2C) '25년 11월 조기신청 오픈, '26년 1월 일반신청 오픈

- 참가비** 신청 오픈 시점에 홈페이지에 공지

B2B 참가 / 사전·사후·현장 비즈매칭 중심

5. 21.(목)~22.(금) / 2일 운영

* 부스 참가사는 주말 B2C 연계 운영 필수, 라운지 및 온라인 참가사는 평일 비즈매칭만 참가

B2C 참가 / 일반 대중 노출, 유저 체험을 통한 화제성 제고 중심

5. 23.(토)~24.(일) / 4일 운영

		부스예시	
B2B (경기콘텐츠진흥원)	개발사(부스)	- 옥타늄 부스 제공(3m×3m) - 테이블, 그래픽, 스탠딩 모니터 등 (지원사항 추후 확정)	
	개발사(라운지)	- 미팅라운지 테이블만 제공, 현장 미팅 지원	
	개발사(온라인)	- 온라인 미팅 지원	
B2C (킨텍스)	조립부스	- 옥타늄 부스 제공(3m×3m) - 전기 1kW, 콘센트 2구 - 스포트라이트 5구 - 상호간판 - 안내데스크 및 접의자 각 1개	
	독립부스	- 공간만 제공 (3m×3m), 참가사가 자체 시공 * 최소 4부스 신청	