



제 428회 국회 (임시회)
제 2차 문화체육관광위원회

게임산업진흥에 관한 법률 일부개정법률안

검 토 보 고

〈 국립게임박물관 설립 〉

■ 강대식의원 대표발의(의안번호 제2210459호)

2025. 8.

문 화 체 육 관 광 위 원 회

수석전문위원 천우정

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 국립게임박물관 설립	2
※ 참고자료	5

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 강대식의원 등 12인

나. 발 의 일 : 2025. 5. 9.

다. 회 부 일 : 2025. 5. 12.

II. 제안이유 및 주요내용

현행법에 따르면 정부는 건전한 게임 문화 기반을 조성하기 위하여 게임 문화 체험 시설 또는 상담·교육 시설 등 공공 목적의 게임 문화 시설 설치 및 운영 등을 추진하도록 규정되어 있음.

미국은 2006년 ‘미국 국립 게임 박물관’을 개관하여 게임의 역사와 문화를 국가 차원에서 보존하고 있으며, 독일은 1997년부터 ‘컴퓨터 슈필레 박물관’을 운영하여 게임의 유익한 가치를 널리 알리고 있음. 반면, 우리나라는 세계적인 온라인 게임 및 이스포츠 강국이고 게임 산업은 국가 경제와 문화 콘텐츠 수출의 핵심 축으로 자리매김하고 있으나, 게임의 역사와 발전과정을 체계적으로 보존하고 전시하는 국가 차원의 게임 문화 시설은 전무한 실정임.

이에 문화체육관광부장관은 게임의 역사와 산업 발전 과정을 체계적으로 보존하고 게임의 사회·문화적 가치를 널리 알리기 위하여 국립게임박물관을 설립 및 운영하려는 것임(안 제15조 신설).

Ⅲ. 검토의견

1. 국립게임박물관 설립(안 제15조 신설)

가. 개정안 요지

- 국립게임박물관을 설립·운영할 수 있음(안 제15조 신설).

나. 개정안 조문대비표

현행	개정안
<u><신설></u>	<u>제15조(국립게임박물관의 설립·운영) ① 문화체육관광부장관은 게임의 역사와 산업 발전 과정을 체계적으로 보존하고 게임의 사회·문화적 가치를 널리 알리기 위하여 국립게임박물관을 설립·운영할 수 있다.</u> <u>② 제1항에 따른 국립게임박물관의 설립·운영에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</u>

다. 검토사항

- 현행법은 일반 ‘게임문화시설’의 설치·운영에 관한 규정¹⁾은 있으나 ‘국립게임박물관’ 관련 규정은 없음.
- 우리나라는 세계적인 온라인 게임 및 이스포츠 강국이고, 게임 산업은 국가 경제와 문화 콘텐츠 수출의 핵심축이나, 게임의 역사와 발전 과정을 체계적으로 보존하고 전시하는 국가 차원의 게임박물관은 없음.
- 이에 개정안은 국립게임박물관을 설치·운영할 수 있도록 함으로써 게임의 역사와 산업 발전 과정을 체계적으로 보존하고, 게임의 사회·문화적 가치를 널리 알리려는 것으로 그 취지에 공감할 수 있다고 보임.
- 미국, 영국, 중국에서는 국립게임박물관을 이미 운영 중이며, 일본은 게임 관련 자료를 미래기술유산으로 등재하여 보호하고 있음.²⁾
- 참고로, 국립박물관은 박물관에 관한 일반법인 「박물관 및 미술관 진흥법」에 따르고 있으며, 개별법에 근거가 없더라도 설립·운영 또는 기본연구가 가능함. 실제 대부분의 박물관은

1) 「게임산업진흥에 관한 법률」 제12조(게임문화의 기반조성) ①정부는 건전한 게임문화의 기반을 조성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진하여야 한다.

2. 게임문화 체험시설 또는 상담·교육시설 등 공공목적의 게임문화시설의 설치·운영

2) 문화체육관광부에 따르면 (미국) 국립놀이박물관 더스트룸, (영국) 국립비디오게임박물관, (中) 음수협게임박물관 등이 있고, (일본) ‘24년 플레이스테이션2(PS2)를 일본 국립과학박물관 미래기술유산으로 등재함. 첨부한 [참고4] 참조

개별법의 근거 없이 건립·운영 중임.

○ 다만, 문화체육관광부에서는 게임 관련 복합문화공간의 필요성은 인정되나, 국립박물관 형태 외에도 다양한 방식으로 운영될 수 있으므로 신중검토 의견임을 고려할 필요가 있어 보임.

- 한편, 문화체육관광부는 ‘게임산업 진흥 종합계획’을 통해 게임 관련 복합문화 공간 건립 추진 의지를 밝히고 있음.³⁾

○ 기획재정부에서는 게임박물관은 유물 보존 등 목적의 박물관과 달리 민간 산업의 특성상 민간에서 운영하는 것이 바람직하며, 필요 시 콘텐츠 전시 등에 소요되는 비용 일부를 국가에서 지원하는 방안을 검토하겠다는 의견을 제출하였음.

문 의 처

02)6788-5376

3) <문화체육관광부의 ‘게임 관련 복합문화공간 건립’에 대한 발표 내역> -첨부한 [참고1] 참조

계 획 명	발표시기	내 용
게임산업 진흥 종합계획 (2008~2014)	‘08.12월	· e스포츠 문화 Complex 내 ‘게임문화박물관’ 구축 · 도심형 게임테마 엔터테인먼트 공간 활성화 지원
게임산업 진흥 종합계획 (2015~2019)	‘14.12월	· 게임 아카이브 구축
게임산업 진흥 종합계획 (2020~2024)	‘20.5월	· 게임문화박물관 건립 · 민간-지자체 주도 게임 테마파크 조성 추진
게임산업 진흥 종합계획 (2024~2028)	‘24.5월	· 국내 게임 복합문화공간 구축

참고1**관계 부처 의견**

부처명	의견 주요내용
기획재정부	• 게임박물관은 산업의 특성상 민간에서 운영하는 것이 바람직하며, 필요 시 콘텐츠 전시 등에 소요되는 비용 일부를 국가에서 지원하는 방안 검토 • 현행법상으로도 필요한 지원이 가능*하며, 국립으로 운영할 경우 정부 조직 확대 등 비효율 발생 가능 - 특히 국립으로 운영 중인 유물 보존 등 목적의 박물관과 달리 민간 산업 박물관이라는 점에서 국립 운영의 필요성이 낮음 * 제12조 ①정부는 건전한 게임문화의 기반을 조성하기 위하여 다음 각 호의 사업을 추진하여야 한다. 2. 게임문화 체험시설 또는 상담·교육시설 등 공공목적의 게임문화시설의 설치·운영

참고2

문화체육관광부 관련 사업 및 추진 현황

○ 문체부는 '게임 관련 복합문화공간 건립'에 대한 계획을 지속 발표 및 추진

① <게임산업 진흥 종합계획(2008~2014)> (문체부 / '08.12월 발표)

>> 6-1 e스포츠 문화 Complex 조성

🎮 e스포츠 문화 Complex 조성*

▶ 목적 : e스포츠 연관산업의 경제적 · 문화적 확장을 통해 게임산업 시장확대와 국가경제 기여 및 차세대 국민문화화 유도

▶ 주요내용

◎ 「국제 규격 e스포츠 전용시설」 조성('09~)

- 지자체 연계, 민간 공동추진을 통해 방송 · 관람 · 체험 가능한 e 스포츠 전용경기장 구축

• e스포츠 역사관, 세계 e스포츠 명예의 전당 및 e스포츠 종목홍보관 등 부속시설 조성

- e스포츠 시설과 연계, 게임의 과거, 현재, 미래를 조망할 수 있는 「게임문화 박물관」 구축

• 게임역사관, 게임문화정보관, 게임제작체험관, 게임미래&상상관, 게임산업홍보관 등 게임산업과 게임문화 종합인프라 조성

※ 게임 영역의 철학, 예술, 문화, 역사 교육 및 게임리터러시 교육 병행 실시

※ 일본의 경우, 고전문화(和歌)과 게임기가 만난 역사체험박물관 '시구라덴(時雨殿)'을 건립, 관광상품으로 각광('06년 2월 개관 이후 매년 10만명 이상 관람)

- 「e스포츠 전용관」 및 「게임문화 박물관」 표준화 모델의 전국 확대 보급 및 네트워크화

• 「e스포츠」 및 「게임문화」 표준 규격 인증제도 도입

🎮 도심형 게임테마 엔터테인먼트 공간 활성화 지원*

▶ 목적 : 게임의 건전한 이용 및 유통을 기반으로 하여 가족형 복합 엔터테인먼트 시설 활성화로 아케이드 산업의 새로운 활력 지원

▶ 주요내용

◎ 다양한 게임테마 엔터테인먼트 비즈니스 모델 활성화 지원

- 패밀리레스토랑, 대형 쇼핑몰, 복합상영관 중심의 여가 수요를 아케이드게임장과 결합한 대형 · 복합 어뮤즈먼트 시설로 다변화 추진

- 어뮤즈먼트(Amusement)를 중심으로 한 대형 복합게임장의 설치 및 운영의 안정성을 위한 제도 보완('우수문화 프로젝트' 지정 등 제도적 지원 및 게임법 등 관련 법률 보완)

※ 일본(조이폴리스, 닌자타운 등), 미국(게임웍스 등) 등 도심형 집적시설 사례 참고

② <게임산업 진흥 종합계획(2015~2019)> (문체부 / '14.12월 발표)

3-1. 게임에 대한 이해 증진을 통한 공감대 형성

□ 게임 아카이브 구축

- **(목적)** 게임 산업 발전과정을 정리하고 미래를 위한 대한민국 게임 자산의 보존 및 국내 게임 정보 제공 창구

- 시스템 구축 및 시범사업실시('16년) → 전체 게임을 데이터베이스 구축('17년-'18년/ 게임물관리위원회 등급정보 활용)

- **(구축기반 마련)** 게임물 메타데이터(meta-data) 수집과 데이터베이스 구축, 게임물 전시계획 마련 등으로 게임 아카이브 구축기반 마련

- 게임 아카이브 구축을 위한 게임물 메타데이터 항목 선정과 수집, 전시 방식 논의를 위해 정책담당자, 업계, 학계 전문가가 참여하는 <게임 아카이브 구축 센터> 설치

- 메타데이터 수집, 전시물 기획과 수집을 위한 전담팀 구성·운영('15년-'18년)

- 게임업체 대상 게임 아카이브 구축 참여업체 모집, 메타데이터 수집과 게임물 전시계획 협력 네트워크 구성

- 게임물 메타데이터 제공과 전시물 기증 게임업체들에게 세제혜택, 개발비 지원, 해외 수출 지원 등의 인센티브 제공 고려

- **(주요기능)** 국내 개발·출시 게임 정보 아카이빙 및 제공

- 국내 개발·출시 게임의 연도별, 장르별 아카이빙을 통한 게임 산업 발전 과정 정리

- 게임업체, 개인 게임 이용자 등이 자유롭게 의견을 개진하고 정보를 제공하여 구축하는 집단지성(collective intelligence) 시스템 병행 구축·활용으로 아카이빙의 다양성 확보

- 국내 서비스중인 게임의 주요내용, 연령등급, 이용방식, 특징, 영상 등 정보 제공을 통해 세대 간 게임 이해도 격차 해소 및 가정 내 “건강한 게임 이용 문화” 교육 활용

- 웹페이지 형태의 게임 장르별 ‘디렉토리 북’ 서비스; 메타데이터별 검색(search)기능 제공

- 국내 중소 게임개발사 게임홍보관을 설치, 신작 홍보·마케팅과 프로모션 이벤트를 지원

- <Old Game 체험관>과 <인디게임 체험관> 설치, 서비스 종료 게임 및 인디게임 전시·소개로 게임 이용 기회를 제공하고, 아이디어의 장으로 활용

③ <게임산업 진흥 종합계획(2020~2024)> (관계부처 합동 / '20.5월 발표)

□ 게임문화박물관 건립

- **(구축)** 게임의 역사를 집대성하고 미래의 가치를 찾을 수 있는 '게임문화박물관' 건립 검토('20년~)

* 설립 타당성 평가 등 토대로 타당성 검증 후 추진 결정

- 게임 관련 자료를 수집·보관·전시 등 **통합형***으로 구축하고, 게임 보존·연구 및 문화 확산

* 라키비움(Larchiveum) : 도서관(Library) + 기록관(Archive) + 박물관(Museum)

- **(운영)** 일반대중 뿐 아니라 게임 전문가 등도 활용 가능한 공간

- 문화공간으로 게임도서관(열람), 콘텐츠 **체험 공간** 등 운영

- 고전 게임을 통해 게임 제작의 영감제공* 및 교육 공간 활용

* (사례) 고전 아케이드게임 「프로거(Frogger, 1981, 일본)」를 바탕으로 모바일 게임에 맞게 변형시킨 「길건너 친구들(Crossy Road, 2014, 호주)」제작

- 고전 게임전, 게임미디어 아트전 등 기획전시, 국제교류 등

해외 사례

미국 국립게임 박물관	뉴욕 ('06년 개관)	· 비디오 게임 뿐만 아니라 장난감, 인형, 보드게임, 놀이와 게임 관련 문헌과 서적 보유 (PC게임 12,000여종, 콘솔 27,000여종 등) · 비디오게임 수집, 게임관련 전문 자료와 잡지, 논문 등을 열람할 수 있는 '브라이어 서튼 스미스 도서관' 운영
독일 컴퓨터 슈필레 박물관	베를린 ('97년 개관)	· 독일 최초로 디지털 오락이라는 주제로 상설 전시회를 개최, 2만 4,000여 개의 게임과 PC 게임, 300여개 이상의 콘솔과 컴퓨터, 1만 권 이상의 게임 관련 저널을 보유

□ 민간-지자체 주도 게임 테마파크 조성 추진

- **(구축)** 지자체 채원 및 민간자본을 활용, 산업단지 내 기존시설, 폐 산업시설 등 유휴공간을 활용한 게임 테마파크 조성 추진
 - 노후한 산업단지, 폐 산업시설 등 재생하여 지역 문화콘텐츠 공간으로 탈바꿈
 - 국내 게임사와 연계, 지역별 게임 테마파크 조성 검토(지자체+민간)
- **(구성)** 국내 유명한 게임의 캐릭터, 스토리 등 활용하여 다양한 테마 공간을 구성·운영
 - 게임 속의 내용을 실물로 재현하고, 다양한 놀이기구를 게임과 연계하여 모두가 즐길 수 있는 복합문화 시설
 - VR·AR 등 다양한 최선의 기술을 활용한 체험형 공간
 - 게임 제작, 게임 관련 문화예술 창작 공간 → 제작시연, 공연, 전시 등 활용

해외 사례

① 레마신드릴(Les Machines de l'île : 섬의 기계들)

- 2007년 개장, 프랑스 낭트섬의 기계동물 테마파크
- 폐 조선소를 활용한 도시재생 사업으로 EU·정부 등 1,000만유로(126억원) 투자, 기계코끼리(12m) 등 운영



② 해리포터의 마법세계 (Wizarding World of Harry Potter)

- 2016년, 美 유니버설 스튜디오가 LA에 개장
- 해리포터 시리즈에 나오는 마법학교와 마을 등을 실물로 재현, 360도 회전하는 입체 특수 기술과 음향효과를 활용 오감자극 놀이기구 제작



④ <게임산업 진흥 종합계획(2024~2028)> (문체부 / '24.5월 발표)

4 게임 종주국 위상 확립 기반 확충

- ◇ 국내 게임 역사를 보존하고 새로운 가치를 창출할 수 있는 라키비움 구축
- ◇ 게임 관련 문화·산업 융합 통해 지스타를 세계적 게임쇼로 성장

□ 국내 게임 복합문화공간 구축

- **(구축)** 온라인게임과 이스포츠 종주국으로서 한국 게임의 역사를 집대성하고 미래의 가치를 찾을 수 있는 복합문화공간 구축 검토
 - 게임 및 이스포츠 관련 자료를 수집·보관·전시 등 통합형*으로 구축하고, 게임 보존·연구 및 문화 확산

* 라키비움(Larchiveum) : 도서관(Library) + 기록관(Archive) + 박물관(Museum)

- **(조성)** 일반대중 외에 게임 전문가 등도 활용 가능한 공간
 - 게임도서관, 콘텐츠 체험 공간 등 일반 대중을 위한 문화공간과, 고전 게임을 통해 게임 제작의 영감을 제공받을 수 있는 공간 등 조성

* (사례) 고전 아케이드게임 「프로거(Frogger, 1981, 일본)」를 바탕으로 모바일 게임에 맞게 변형시킨 「길 건너 친구들(Crossy Road, 2014, 호주)」제작

【게임 역사 보존·수집 관련 해외사례】

미국 국립게임 박물관	뉴욕 (’06년 개관)	· 비디오 게임 뿐만 아니라 장난감, 인형, 보드게임, 놀이와 게임 관련 문헌과 서적 보유 (PC게임 12,000여종, 콘솔 27,000여종 등) · 비디오게임 수집, 게임관련 전문 자료와 잡지, 논문 등을 열람할 수 있는 '브라이어 서튼 스미스 도서관' 운영
독일 컴퓨터 슈필레 박물관	베를린 (’97년 개관)	· 독일 최초로 디지털 오락이라는 주제로 상설 전시회를 개최, 2만 4,000여 개의 게임과 PC 게임, 300여개 이상의 콘솔과 컴퓨터, 1만 권 이상의 게임 관련 저널을 보유

참고3

타 입법례

○ 개별 박물관에 관한 법적근거가 있는 사례

법률명	조문내용
기상법 (국립기상박물관)	제35조의7(기상박물관의 설립·운영) ①기상청장은 기상과학기술의 역사 및 문화에 대한 지식 등을 보급하기 위하여 기상박물관을 설립·운영할 수 있다. ②기상박물관의 설립·운영에 필요한 사항은 환경부령으로 정한다.
국립해양박물관 등의 설립 및 운영에 관한 법률 (국립해양박물관)	제2조(국립해양박물관 등의 법인격) ①국가는 다음 각 호의 해양박물관을 설립한다. 1. 국립해양박물관 2. 국립인천해양박물관 ②제1항의 해양박물관(이하 "박물관"이라 한다)은 법인으로 한다.
생물자원관의 설립 및 운영에 관한 법률 (국립낙동강생물자원관 국립호남권생물자원관)	제7조(생물자원관법인의 설립) ①국가는 제5조에 따른 생물자원관의 사업을 분야별로 분담하고, 생물자원의 보전·관리 및 조사·연구를 효율적으로 수행하기 위하여 다음 각 호의 생물자원관을 설립·운영한다. 1. 국립낙동강생물자원관 2. 국립호남권생물자원관 ③제1항에 따른 생물자원관은 법인으로 한다.
등대유산 보존 및 활용에 관한 법률 (국립등대박물관)	제18조(국립등대박물관의 설치) ①해양수산부장관은 역사적·심미적·문화적 가치가 있는 등대를 발굴·보존·연구·교육 및 전시함으로써 해양문화의 진흥과 등대활용을 통한 국민의 문화향유 증진에 이바지하기 위하여 국립등대박물관을 설치·운영할 수 있다. ②국립등대박물관의 설치·운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
국립항공박물관법 (국립항공박물관)	제1조(목적) 이 법은 국립항공박물관을 설립하여 항공문화와 항공산업의 유산을 발굴·보존·연구 및 전시함으로써 항공문화의 진흥과 항공산업의 발전에 이바지함을 목적으로 한다.
국립농업박물관법 (국립농업박물관)	제1조(목적) 이 법은 농업·농촌의 공익기능을 널리 알리기 위하여 유물과 사료 등을 전시·교육·체험하는 국립농업박물관 설립에 필요한 사항을 규정함으로써 농업·농촌의 지속 가능한 발전에 기여함을 목적으로 한다.
국립해양생물자원관의 설립 및 운영에 관한 법률 (국립해양생물자원관)	제1조(목적) 이 법은 국립해양생물자원관을 설립하여 해양생물자원의 수집·보존·전시 및 연구 등을 체계적으로 수행함으로써 해양생물자원을 보전하고 해양수산업의 발전에 이바지함을 목적으로 한다.

참고4

국립박물관 사례

- 타 분야 국립박물관 사례 (역사·지역·자연사 등 제외('22년 기준))
 - 국립박물관은 법적근거가 필수는 아니며, 법적근거 없더라도 설립 가능

박물관명	소재지	개관연도	규모(부지/건축물)	연관람인원	법적근거
1. 문화 분야					
국악박물관	서울	1995년	41,338/3,899m ²	46,432명	-
공연예술박물관	서울	2009년	13,490/2,851m ²	5,186명	-
한국영화박물관	서울	2008년	962/962m ²	24,644명	-
아시아문화박물관	광주	2015년	21,580/10,493m ²	375,742명	-
국립무형유산원	전주	2013년	58,156/29,967m ²	38,783명	-
국립태권도박물관	무주	2014년	77,351/7,314m ²	243,645명	-
국립전사박물관	익산	2015년	959/763m ²	3,124명	-
국립세계문자박물관	인천	2023년	19,418/15,650m ²	-	-
2. 공공서비스 분야					
국립경찰박물관	서울	2005년	2,007/7,187m ²	103,945명	-
국립관세박물관	서울	2000년	490/490m ²	1,115명	-
국립기상박물관	서울	2020년	4,156/1,049m ²	10,668명	기상법 제35조의7
국토발전전시관	서울	2017년	3,729/5,705m ²	100,042명	-
국회박물관	서울	1998년	2,550/8,464m ²	60,685명	-
육군박물관	서울	1985년	16,269/8,948m ²	30,000명	-
국립해양박물관	부산	2012년	45,386/25,874m ²	730,585명	국립해양박물관법
국립조세박물관	세종	2002년	23,526/23,526m ²	17,043명	-
산림박물관	포천	1987년	11,407/4,761m ²	157,852명	-
지도박물관	수원	2004년	44,602/3,685m ²	16,851명	-
강원경찰박물관	춘천	2002년	5,298/1,417m ²	8,049명	-
국립산악박물관	속초	2014년	36,333/3,848m ²	77,584명	-
공군박물관	청주	1979년	20,521/3,992m ²	7,842명	-
씨큐리움	서천	2015년	117,066/11,449m ²	201,984명	-
우정박물관	천안	1985년	591,900/3,002m ²	13,626명	-
해양유물전시관	목포	1994년	18,204/8,358m ²	76,040명	-
태안해양유물전시관	태안	2018년	47,694/9,990m ²	35,341명	-
국립낙동강생물자원관	상주	2015년	123,592/7,703m ²	128,748명	생물자원관법
국립등대박물관	포항	1985년	23,975/9,086m ²	4,585명	등대보존활용법 제18조
3. 산업·기타 분야					
국립항공박물관	서울	2020년	3,425,950/18,632m ²	270,641명	국립항공박물관법
국립농업박물관	수원	2022년	63,908/17,955m ²	-	국립농업박물관법
국립어린이박물관	세종	2023년	29,635/16,833m ²	-	-
국립디자인박물관	세종	(예정)	12,157/17,419m ²	-	-
국립여성사전시관	고양	2002년	3,271/763m ²	25,220명	-

참고5

국내 및 해외사례

□ 국내 - 민간 박물관만 운영 중

사진	내용
	韓 넥슨컴퓨터박물관 · (연혁/위치) 2013년 개관 / 제주특별자치도 제주시 · (규모) 739.6평(2,445m²), 지하1층, 지상 3층 / 소장품 1만 5천점 · (내용) 컴퓨터 역사, <바람의나라>의 디지털 아카이빙, 게임의 역사, 오픈수장고 등 운영 / 진로교육 및 체험형 워크숍 운영 · (예산) 건립비 150억원, 연간 운영비 40억원, 운영인력 60여명 · (관리기관) 넥슨의 지주회사인 NXC · (기타) 연 관람객 20만명 이상. 관람객 비율 성인 53%, 청소년 47%
	韓 넷마블게임박물관 · (연혁/위치) 2025년 개관 / 서울특별시, 구로구 · (규모) 약 300평(1,000m²), 넷마블 사옥(G타워) 3층 내 위치 · (내용) 상설 전시(소장품 전시-50종, 체험형 전시), 기획 전시, 교육, 행사 등 운영 · (예산) 비공개 / 입장료 수익, 기부금(넷마블) 등으로 운영 · (관리기관) 넷마블문화재단 · (기타) 넷마블의 사회공헌사업의 일환 사업 / 2025년 2월 개관

□ 해외 - 미국, 영국, 중국은 국립으로 운영 중

사진	내용
	美 국립 비디오 게임 박물관(National Videogame Museum) · (연혁/위치) 2016년 개관 / 텍사스주 프리스코(Frisco) · (규모) 391.29평(996m²) (전시면적) · (내용) 고전 콘솔 및 아케이드 등 미국 비디오 게임 역사를 망라하는 내용으로 전시, 체험형 아케이드존, 테마별 전시, 교육 프로그램 등 제공 · (예산) 비공개 / 입장료 수익, 기부금 등으로 운영 · (관리기관) National Videogame Museum Inc(비영리 단체)
	美 국립놀이박물관 더 스트롱(The Strong National Museum of Play) · (연혁/위치) 1982년 개관 / 뉴욕주 로체스터 · (규모) 27,225평(90,000m²) / 지상 2층 · (내용) 게임을 직접 플레이할 수 있는 상설 전시장 운영, 유아·어린이, 대학, 전문가 등 다양한 교육 프로그램 제공 · (예산) 스트롱 박물관 전체 예산 약 3,000만~4,000만 달러 규모 · (관리기관) 더 스트롱(The Strong) 비영리 기관이 관리 및 운영

사진	내용
 *국립놀이 박물관 더 스트롱(The Strong) 내 위치하며, 센터 입구 건물 사진	美 국제 전자 게임 역사 센터(International Center for the History of Electronic Games, ICHEG) · (연혁/위치) 2009년 출범/ 뉴욕주 로체스터 스트롱 박물관(The Strong National Museum of Play) 내 위치함 · (규모) 27,225평(90,000m²)내 일부 139.15평(460m²) 사용 · (내용) 60,000개 이상의 자료 보관(비디오게임과 전자 게임 관련 패키지 및 출판물 등) · (예산) 스트롱 박물관 전체 예산 약3,000만~4,000만 달러 규모 (추정) ICHEG도 이 안에 포함 · (관리기관) 더 스트롱(The Strong) / 비영리기관
	美 캘리포니아 컴퓨터 역사 박물관(Computer History Museum) · (연혁/위치) 1996년 설립-> 2000년 현재 명칭으로 개명/ 캘리포니아 마운틴뷰 · (규모) 695.75평(2,300m²) / 지상 2층 · (내용) 초기 컴퓨터부터 현대의 스마트폰에 이르기까지 컴퓨팅 기술의 발전 과정을 보여주는 소장물 전시(컴퓨터의 탄생, 콜로서스, 암호 해독기 등) · (예산) 2,000만 달러 전후 / 기부금(기관, 개인) 운영 · (관리기관) CHM(비영리기관)
	美 팝 문화 박물관(MoPOP Museum of Pop Culture) 내 인디게임 전시 · (연혁/위치) 2000년 설립 / 워싱턴주 시애틀 · (규모) 3,932.5평(13,000m²) 내 일부 '인디 게임 전시' 공간 사용 · (내용) 음악·영화·SF·게임·판타지·패션 등 폭넓은 분야를 전시 및 체험을 제공 · (예산) 4,000만 달러 전후(입장 수익, 기부금, 스폰서십, 재단 지원 등으로 충당) · (관리기관) MoPOP(비영리기관)
	英 국립 비디오 게임 박물관(National Video game Museum) · (연혁/위치) 2018년 11월 / 셰필드(이전 개장) · (규모) 약 151.25평~181.5평(500~600m²) 전후 · (내용) 영국 게임 산업 역사·레트로 게임·인디·현대 게임까지 폭넓은 전시 및 체험, 교육 프로그램 제공 · (예산) 비공개/ 입장료, 기부금(기관, 개인), 공공 보조 등으로 운영 · (관리기관) BGI(자선단체)

사진	내용
 * 건물 3층에 위치	中 중국음수협게임박물관 (中国音数协游戏博物馆) · (연혁/위치) 2024년 개관 / 상하이시 차오허징개발구(게임社 밀집지역) · (규모) 3층에 위치 / 전체 면적 약 605평(2,000m²) 중 상설 전시 공간 302.5평(1,000m²), 전시품 1천점 · (내용) 4개 테마전시관 - ▲1970~80년대 비디오게임, ▲콘솔게임, ▲컴퓨터게임 역사, ▲중국 게임을 주제로 소장품 전시 · (예산) 비공개 · (관리기관) 중국음악영상디지털출판협회(비영리사회단체)
	獨 베를린 컴퓨터 슈필레 박물관(Computer Spiele Museum) · (연혁/위치) 1997년 / 베를린 · (규모) 지상에 위치 / 202.7평(670m²) 이외에 기획 전시, 이벤트, 교육 프로그램 등을 위한 추가 공간 별도 마련 · (내용) 소장품(약 30,000 개의 컴퓨터 게임, 300여 대의 컴퓨터 및 콘솔 기기, 수많은 서적), 전시물(300개 이상의 전시물을 통해 60년 이상의 컴퓨터 역사를 탐험 가능), 체험(고전 게임부터 3D 게임까지 다양한 게임을 직접 플레이 가능) · (예산) 비공개 · (관리기관) Gmaehouse gGmbH(비영리 유한책임회사) · (기타) 게임 역사와 문화에 대한 교육 및 워크숍 제공, 특별 전시, 이벤트(게임 관련 행사, 강연, 토론회) 등 진행
	獨 비나리움 디지털박물관(BINARIUM) · (연혁/위치) 2016년 개관 / 도르트문트 · (규모) 302.5평(1,000m²) 전시·체험 공간 추정 · (내용) 4개 공간- 디지털 정보 처리의 탄생(컴퓨터의 역사), 산업의 탄생(콘솔게임기와 가정용컴퓨터), 콘솔전쟁, 모바일게임 · (예산) 비공개 / 입장료, 기념품, 이벤트행사 수익 기부후원 등 재정으로 운영 · (관리기관) BINARIUM / Digitales Erlebnis-Center GmbH(비영리법인)
	日 닌텐도 뮤지엄(Nintendo Meuseum) · (연혁/위치) 2024년 10월 공식 개관 / 교토부 우지시 · (규모) 약1,815평~1966.25평(6,000~6,500m²) 전후의 전시·부대 시설 면적으로 예상 · (내용) 3개의 전시 동으로 구성, 전시물(1889년 창업이래, 화투, 보드 게임, 가정용 게임기 등 전시) 체험(초대형 컨트롤러 등 8종의 체험 시설 마련) · (예산) 비공개 · (관리기관) 닌텐도(민간기업)