

GKEDC 전시 연계 체험교육 관련 해외 사례조사 및 업무협의 출장 결과보고서

2026. 9. 14. – 9. 17.

글로벌지식협력단지운영단

KDI 한국개발연구원

1 출장 배경 및 목적

- (배경) KDI 글로벌지식협력단지운영단은 재정부의 위탁으로 글로벌 지식협력단지(GKEDC)를 운영 중이며, 국내·외 관계자를 대상으로 광복 이후 한국경제발전 관련 전시, 교육, 국제협력 등 사업을 진행
- (목적) GKEDC 전시교육 콘텐츠를 강화하고, 체험 중심으로 운영을 고도화하기 위해 사례조사 및 면담을 실시함. 전시 연계 체험 교육과 연령별 학습자료 및 교구 활용 사례를 조사하여 시사점을 도출함.

2 출장 개요

- 출장기간: 2026년 9월 14일(월) ~ 17일(목) [한국 출·입국일 기준]
- 출장지: 일본 도쿄
- 주요 활동상황
 - (체험교육 운영) 만들기·신체활동, 자율 탐구, 대화형 감상 공유 등 전시 연계 참여형 교육프로그램 사례를 조사하고, 이에 대한 교육프로그램 차원의 시사점을 도출함.
 - (콘텐츠 강화) 어린이의 발달 단계와 관심사를 고려하여 전시 연계 학습자료 및 교구의 활용사례를 조사함. 어린이 대상 교육에 활용 가능한 장난감 및 교구 품목을 발굴하고 향후 교육 콘텐츠 개발 및 운영에 적용할 수 있는 방안을 검토함.
 - (공간 구성) 전시물의 특성에 따른 공간 사례를 조사하여 GKEDC 전시 공간 개선과 관람경험 고도화를 위한 시사점을 도출함.

- 출장자(총 4인)

#	성명	소속	직함	역할
1	정원식	KDI 글로벌지식협력단지운영단 전시교육실	실장	사업관리자
2	박재현	KDI 글로벌지식협력단지운영단 기획운영팀	팀장	사업관리자
3	김순한	KDI 글로벌지식협력단지운영단 교육개발팀	팀장	사업관리자
4	박서연	KDI 글로벌지식협력단지운영단 교육개발팀	연구원	사업실무자

3 출장일정

□ 주요 일정

날짜	시간	일정	
9/14 (월)	08:00-10:15	[이동] 대한민국 김포 → 일본 도쿄 하네다	대한항공 KE5711/ 박재현, 김순한, 박서연(총 3명)
	11:00-14:00	중식 및 이동	
	14:00-17:30	[사례조사] 일본과학미래관(미래이칸)	면담
	16:20-18:35	[이동] 대한민국 김포 → 일본 도쿄 하네다	대한항공 KE2103/ 정원식(1명)
	17:30-20:00	석식 및 이동	
	20:00-21:30	[사례조사] 모리미술관	박재현, 김순한, 박서연(총 3명)
9/15 (화)	08:00-10:00	조식 및 이동	
	10:00-12:00	[사례조사] 도쿄 장난감미술관	면담
	12:00-13:00	중식	
	13:00-16:00	[사례조사] 도쿄 장난감미술관	면담
	17:00-19:00	[사례조사] 응교뮤지엄	
9/16 (수)	08:00-10:00	조식 및 이동	
	10:00-12:00	[사례조사] 에도-도쿄 박물관	
	12:00-13:30	중식 및 이동	
	13:30-15:30	[사례조사] 도쿄도 사진미술관	
	16:00-17:00	[사례조사] 물류박물관	
9/17 (목)	08:00-10:00	조식 및 이동	
	10:00-13:00	[사례조사] 도쿄도 수도 역사관	
	13:00-16:00	중식 및 이동	
	18:55-21:15	[이동] 일본 도쿄 하네다 → 대한민국 김포	대한항공 KE5712/ 출장자 전원(총 4명)

※ 과학기술관(9.14. 방문 예정)은 일본과학미래관 면담 일정 변경에 따른 일정 조정으로 방문하지 못하였고, 이를 대체하기 위해 도쿄도 수도역사관 사례조사(9.17.)를 실시함.

※ 출장자 1인(정원식)은 별도 국내 출장 일정으로 9/14(월) 저녁 일본 현지에 합류함에 따라, 당일 사례조사는 3인(박재현, 김순한, 박서연)이 수행하였고, 9/15(화)부터는 출장자 전원(4명)이 함께 일정을 수행함.

4 주요 내용

1. [사례조사 및 관계자 면담] 일본과학미래관

□ 일 시: 2026년 9월 14일(월), 14:00~17:30

□ 참석자: 총 10명

- (내부) 김순한 팀장, 박재현 팀장, 박서연 연구원(이상 3명)
- (외부)
 - 일본과학미래관: Daichi Iwasawa 전시 콘텐츠 기획 개발자, Mari Kawakita 전시 콘텐츠 기획 개발자, Tomoyuki Wakashima 과학커뮤니케이터, Nagisa Ota 국제 담당관(이상 4명)
 - 어컴퍼니: 양철준 전시교육운영실장, 조선영 전시교육운영팀장, 김소현 전시교육운영팀 선임연구원(이상 3명)

□ 주요 내용

- 로봇, AI, 생명과학, 지구환경, 우주, 노화 등 다양한 과학기술을 주제로 전시를 구성
- 관람객이 직접 탐색하고 질문하며 과학 기술과 미래사회에 대해 생각할 수 있는 참여형 전시 운영
 - ‘들려줘 너의 아이디어(聞かせて あなたのアイデア)’와 같이 전시에 대한 관람객의 생각을 남기고 공유하는 참여 공간을 마련하여, 전시콘텐츠를 관람객 간 의견 교환으로 확장
- 어린이와 보호자가 함께 이용하는 「호기심의 놀이마당(“おや?”っこひろば)」을 조성하여, 신체활동과 자유 놀이를 통해 현상을 관찰하고 반복적으로 시도하며 과학적 호기심을 가질 수 있도록 하는 유아 대상 체험공간 구성
- 다양한 형태와 재질의 물체를 경사면에서 굴리며 움직임을 비교하고, 막대·호스 등을 조합하여 공이 이동하는 경로를 직접 만드는 체험 활동을 통해 과학적 사고방식을 익힐 수 있도록 설계

- 과학 커뮤니케이터를 전시와 관람객을 연결하는 역할로 운영하여, 질문과 대화 중심의 쌍방향 소통 지원
- 특정 전시물 앞에서 시간대별 해설을 운영하고, 관람객이 선택한 전시를 함께 둘러보는 맞춤형 투어를 선착순으로 제공

□ 주요 면담내용

- (호기심의 놀이마당 기획) 과학지식의 직접적인 전달보다 어린이가 놀이 과정에서 호기심을 갖고 스스로 질문하도록 하는 데 중점을 두고 공간 및 콘텐츠 기획
- 어린이의 놀이 경험을 우선하여 콘텐츠를 구성하고, 아동 및 놀이 전문가와의 상담을 통해 콘텐츠의 재미와 안전성을 검토
- 권장 연령은 3~7세이나 이용에 별도의 제한을 두지 않으며, 3세 미만 영유아를 위한 휴식공간은 별도 마련
- (호기심의 놀이마당 운영) 이용수칙을 사전에 구두로 안내하여 현장 개입을 최소화함으로써 어린이의 안전과 자유로운 놀이 체험을 보장
- 입장 시 A0(841×1189mm) 크기의 안내 패넌을 활용하여 현장 운영 인력이 어린이와 보호자에게 주요 이용 수칙을 구두로 설명
- 어린이에게는 공간 내에서 뛰지 않기, 경사면에서 물체를 세게 던지지 않기, 놀이 후 사용한 교구 정리하기 등 기본 수칙 안내
- 보호자에게는 어린이와 함께 놀이하기, 어린이가 스스로 답을 찾을 수 있도록 필요한 경우 돕기, 모든 어린이의 안전 함께 살피기 등 역할 안내
- 보호자 및 운영 인력의 설명을 최소화하여 어린이가 스스로 시도하고 과학적 원리를 탐색할 수 있도록 유도
- (과학 커뮤니케이터 운영) 전시 관람 지원부터 교육프로그램 기획 및 운영까지 전시와 관람객을 연결하는 과학 전문인력 운영
- 단순한 과학지식 전달보다 관람객의 의견과 전시 감상을 파악하고 질문과 대화를 통해 쌍방향으로 소통하는 역할을 중시

- 연 7~8명의 과학 커뮤니케이터를 선발하여 현재 약 40명이 활동하고 있으며, 5년 임기제로 운영
- (과학 커뮤니케이터 양성) 선발 이후 전시 이해, 관람객과의 소통 역량, 과학적 역량 등을 단계적으로 강화할 수 있는 연수 운영
 - 선발 후 1~2개월간 내부 규정, 전시 이해, 대외 커뮤니케이션 등을 중심으로 기본 연수 실시
 - 글쓰기·발표 등을 다루는 스킬 연수, 커뮤니케이터 임기 이후의 진로를 위한 커리어 연수, 최신 과학기술 수시 연수 운영
- (학생 대상 일일 과학 커뮤니케이터 프로그램) 초등학교 고학년 및 중학생이 하루 동안 과학 커뮤니케이터 역할을 맡아 관람객과 전시 내용을 주제로 소통하는 참여형 교육 프로그램 운영
 - 신입 과학 커뮤니케이터가 프로그램 기획을 담당하며, 매년 교육 내용을 달리하여 프로그램 구성
 - 현재는 ‘미지의 세계 탐색’, ‘대화 중심 소통’, ‘자신의 미래에 대한 성찰’을 주요 교육 목표로 설정
 - 참가자는 전시를 살펴본 후 제시된 3~4가지 주제 중 하나를 선택하고, 관람객에게 설명하고 질문할 내용을 준비한 뒤 현장 활동
 - 초등학생에게는 일정 수준의 대본과 활동 방향을 제공하는 등 연령과 수준에 맞춰 관람객과 대화를 준비할 수 있도록 지원
 - 활동 당일 프로그램 운영 사실을 안내하고, 관람객에게 학생들과의 대화에 적극 참여해줄 것을 홍보
 - 학생이 잘못된 과학정보를 전달할 경우 과학 커뮤니케이터가 개입하여 내용을 정정함으로써 정보의 정확성을 확보
 - 활동 종료 후 수료증 수여와 동시에 참가자가 결과보고서를 작성하도록 하여 활동을 되돌아보는 과정까지 연계
 - 일부 참가자의 경우 프로그램 난이도가 높다고 느꼈으나, 전반적 만족도는 높았으며 자신의 미래를 생각해 보는 계기가 되었다는 긍정적 의견 표명

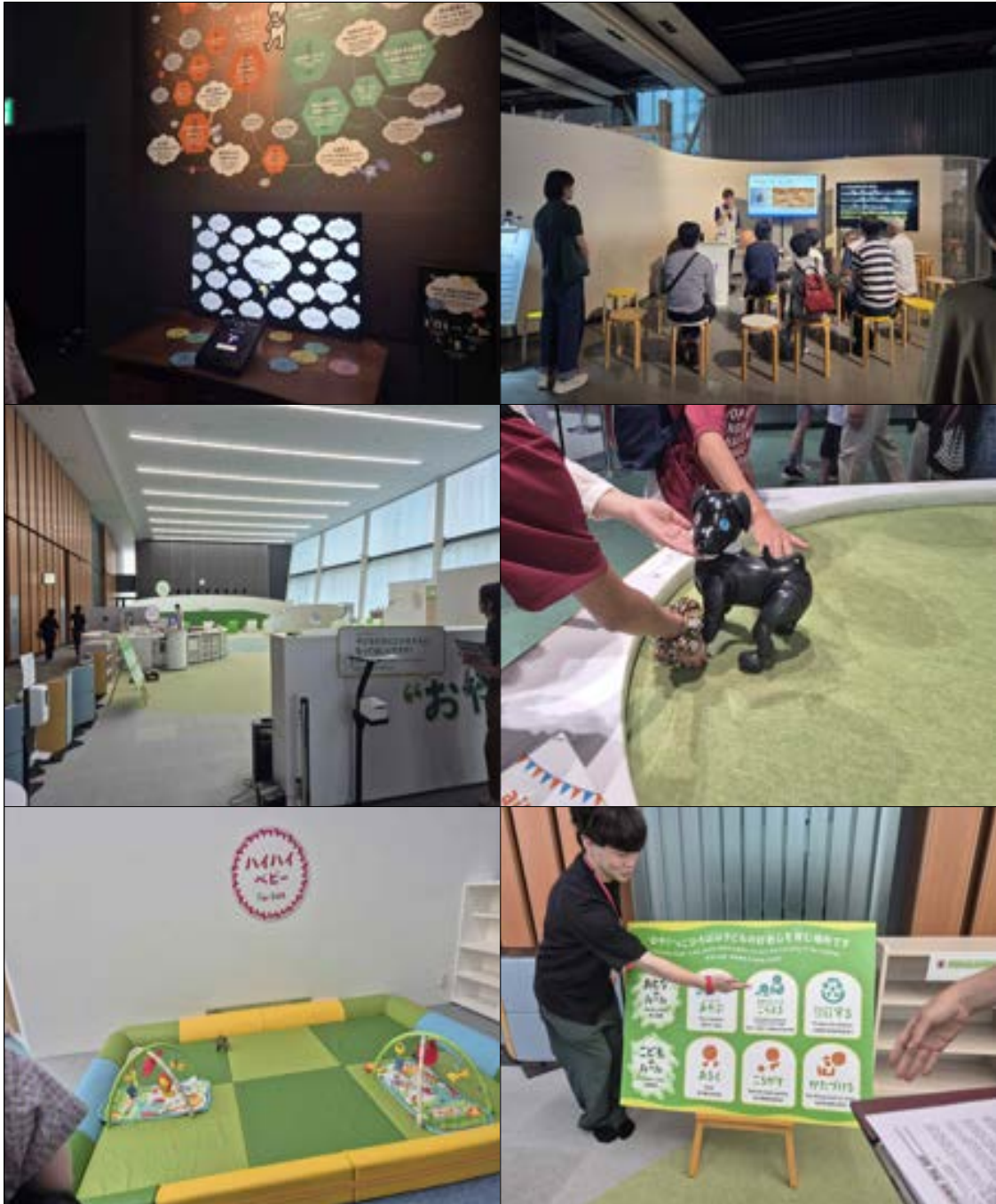
- (관람객 유치 방법) 재방문 및 교육프로그램 참여를 독려하기 위해 Miraikan ID, SNS 등을 활용하여 관람객과 지속적으로 소통
 - Miraikan ID 가입자를 대상으로 월 2회 ‘Miraikan News’를 발송하여 최신 전시·행사 정보 제공
 - Miraikan ID는 일본과학미래관에 관심이 높은 관람객과의 지속적인 관계 형성에, SNS는 일반 대중 대상 홍보에 활용
- (외부기관 협업 활동) 대학·연구기관·기업 등이 일본과학미래관 공간에서 연구 활동을 수행할 수 있는 협업체계 운영
 - 연 1회 공모를 통해 외부의 연구팀이 개발 중인 기술과 서비스를 관람객을 대상으로 실증할 수 있도록 전시 공간을 제공
 - ‘연구 에리어(Research area)’ 입주 제도를 운영하여 선정된 외부 연구팀에게 약 3년간 연구 공간을 제공하고, 활동을 지원
 - 입주 연구팀은 관람객을 대상으로 연구 내용과 성과를 공유하는 과학 커뮤니케이션 활동 수행

□ 시사점

- GKEDC 역시 관람객이 전시 내용에 대해 호기심을 가지고 의견을 교환할 수 있는 참여형 전시 요소 확대
 - 전시 주제와 연계한 열린 질문(open-ended question)과 같은 참여 장치를 활용하여 관람객이 자신의 경험과 생각을 전시와 연결할 수 있도록 콘텐츠 구성
- 대화를 중심으로 한 쌍방향 전시교육 프로그램 개발
 - 관람객이 도슨트로써 전시 내용을 학습하고 다른 참가자와 전시 내용을 주제로 의견을 교환하는 참여형 교육 프로그램 검토
 - 한국경제발전 관련 전문 인력을 강사로 활용하여 참가자의 전시 이해를 지원하고, 잘못된 정보는 정정하여 내용의 정확성 확보
- 유아 대상 체험공간은 지식 전달보다 자유로운 활동이 이루어지는 놀이 중심 공간으로 구성하되, 안전사고 예방을 위한 운영체계를 함께 구비

- 일회성 방문을 재방문으로 연결할 수 있도록 관람객과 지속적으로 관계를 형성하는 소통 채널 도입

□ 관련 사진



2. [사례조사] 모리미술관

□ 일 시: 2026년 9월 14일(월), 20:00~21:30

□ 주요 내용

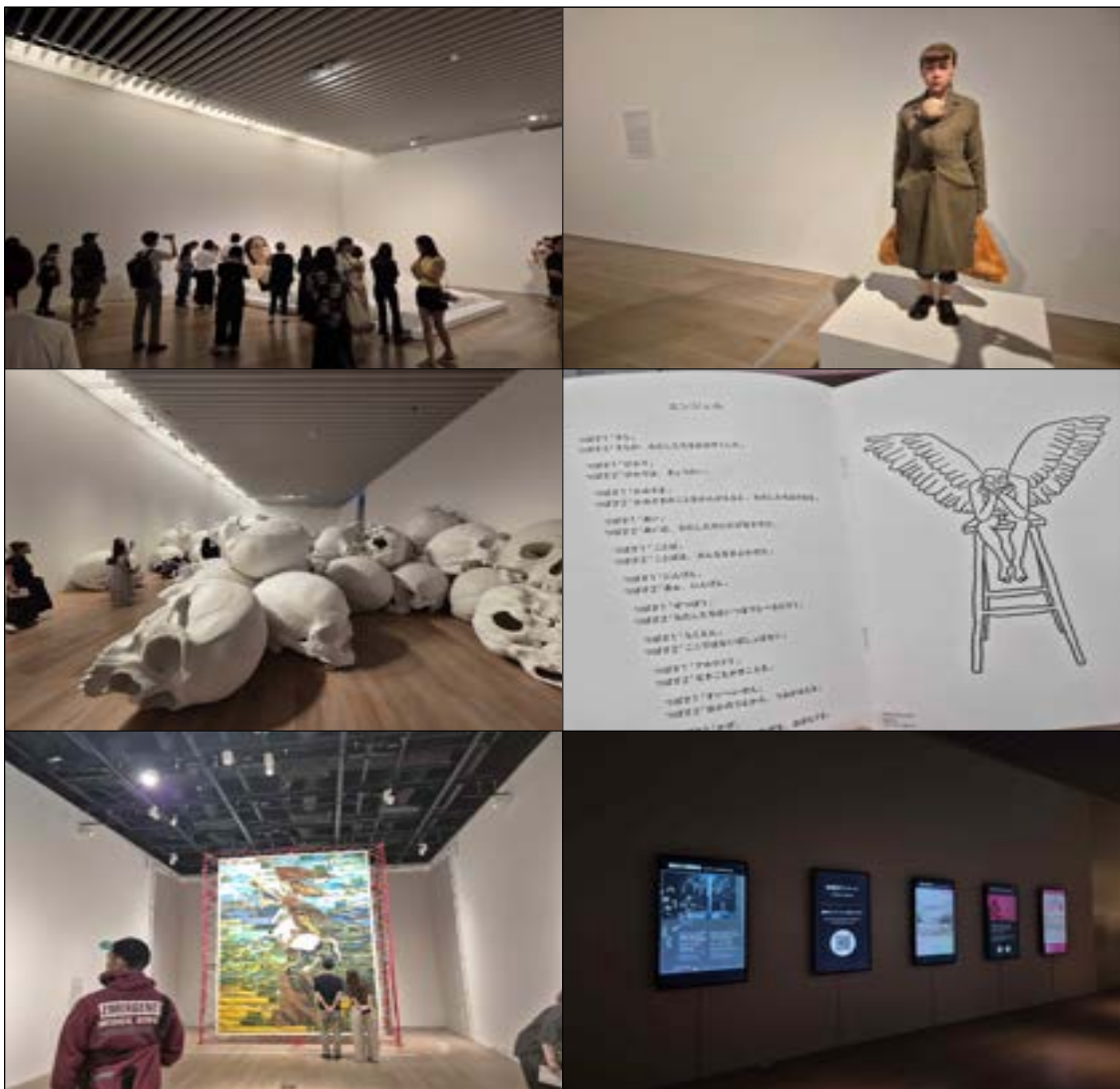
- 더 많은 사람이 일상에서 예술을 향유할 수 있는 풍요로운 사회를 목표로 하여, ‘현대성’과 ‘국제성’을 중심으로 다양한 지역의 예술·건축·디자인을 소개하는 현대미술관
- 방문 당시 「론 뮈익(Ron Mueck)」전을 중심으로 작품 특성과 감상 방식을 고려한 전시 배치 및 공간 연출
 - 대형 작품 주변에 여유 공간을 확보하여 관람객이 여러 방향에서 작품을 감상할 수 있도록 하고, 바닥에 경계선을 표시하여 적정 관람거리 유지
 - 작품 설명문을 동선에서 다소 벗어난 위치에 배치하여 설명문을 읽는 관람객과 작품을 감상하는 관람객 간 동선 간섭을 최소화
- 시, 글쓰기, 낭독과 같은 자기표현 활동을 전시와 연계하여 작품에 대한 해석과 감상을 공유하는 교육 콘텐츠 운영
 - 「론 뮈익」전의 경우 어린이의 전시 이해를 제고하기 위해 작품과 연계한 시와 일러스트를 담은 소책자(색칠 노트)를 제작하고, 일반 관람객도 자유롭게 활용할 수 있도록 비치
 - 소책자에 수록된 시를 낭독하는 ‘론 뮈익과 시의 밤’, 그리고 작품 감상을 시로 표현하고 공유하는 ‘아트 캠프’를 연계 프로그램으로 운영
- 과거의 전시 및 교육 프로그램 자료를 체계적으로 축적하고, 이를 활용하여 기관 활동에 대한 관심을 지속적으로 유도
 - 전시 종료 동선에 디지털 사이니지 5개를 배치하여 기관의 과거 활동과 예정된 프로그램을 한눈에 확인할 수 있는 정보 제공

□ 시사점

- 전시물의 크기와 관람 행태를 고려한 공간 및 동선 기획

- 전시와 문학·창작 활동을 연계하여 전시 이해를 돕고 관람객의 능동적인 감상을 유도하는 교육 콘텐츠 개발
 - 한국경제 발전과정에서 나타난 생활 변화를 보여주는 문학 자료를 활용하여 전시를 다양한 관점에서 이해할 수 있도록 자료 구성
 - 글쓰기·낭독·발표회 등 관람객이 자신의 감상과 생각을 표현하고 공유할 수 있는 전시 연계 교육 프로그램 기획
- 전시·교육 콘텐츠를 체계적으로 아카이빙하고 이를 지속적으로 활용하여 기관의 정체성을 효과적으로 보여주고 예정 프로그램에 대한 관심 유도

□ 관련 사진



3. [사례조사 및 관계자 면담] 도쿄 장난감미술관

□ 일 시: 2026년 9월 15일(화), 10:00~16:00

□ 참석자: 총 10명

- (내부) 정원식 실장, 김순한 팀장, 박재현 팀장, 박서연 연구원(이상 4명)
- (외부)
 - 도쿄 장난감미술관: Shin Yamada 관장, Sugimura 뮤지엄 숭 점장, Osumi 장난감 학예원(이상 3명)
 - 어컴퍼니: 양철준 전시교육운영실장, 조선영 전시교육운영팀장, 김소현 전시교육운영팀 선임연구원(이상 3명)

□ 주요 내용

- 폐교된 초등학교 건물을 활용하여 전통놀이, 역할놀이, 보드게임, 공예 등 주제별 체험공간을 구성하고, 방문객이 다양한 장난감을 직접 조작하고 탐색할 수 있는 놀이 환경 조성
- ‘놀다, 만들다, 만나다’를 모토로 장난감을 세대 소통과 교류의 촉진 매개로 활용
 - 설명 자료를 최소화하고, 현장 운영 인력이 방문객의 놀이 체험과 반응을 살피며 장난감 이용 방법과 안전 유의사항을 직접 공유
- 이용 현황 모니터링, 안전수칙 안내, 정기적인 장난감 관리를 병행하여 안전하고 위생적인 체험 환경 조성
 - 특정 공간에 관람객이 집중될 경우 현장 운영 인력이 다른 체험 공간 이용을 구두로 유도하여 교실별 혼잡도 조정
 - 장난감 삼킴 등 안전사고 예방을 위해 티켓 발권 시 주의사항을 구두와 텍스트로 사전 안내하고, 교구 주변에 동일 안내문을 비치
 - 반복 사용 교구는 파손 여부를 수시로 점검하고, 어린이가 입에 넣은 교구는 별도로 회수하여 세척
- 어린이의 상상력과 표현력을 자극하는 장난감 만들기 프로그램은 월별로 활동을 달리 기획하여 운영

- 장난감 학예원 또는 외부 강사가 프로그램을 진행하고, 참가자가 만든 결과물을 가져갈 수 있도록 구성하여 체험을 방문 후까지 연계
- 기본프로그램은 무료로 운영하고, 재료가 필요한 일부 프로그램은 비용을 내는 방식으로 운영
- 만들기 프로그램 전용 교실인 ‘장난감 공방’ 입구에 참가표를 비치하여 방문객이 직접 가져가도록 하는 무인방식으로 예약 관리

□ 주요 면담내용

- (전시 기획 및 구성) 공간의 규모와 특성에 따라 주제를 설정하고, 해당 주제에 적합한 소장품(장난감)을 활용하여 체험 콘텐츠 구성
 - 기획전시실은 약 100개국, 10만점의 소장품 가운데 주제에 맞는 장난감을 선별하여 1년 주기로 전시를 교체
 - 방문 당시에는 다양한 국가 및 재료의 말 모양 장난감을 소개하는 「말 장난감전」 운영
 - 공간별 주제 색상에 맞춰 전시 명칭을 ‘노란색 장난감 마을’, ‘빨간색 장난감 마을’ 등으로 명명하고, 장난감도 공간 규모에 맞춰 크기를 조정하여 별도 제작
- (장난감 선정 기준) 이용자 간 상호작용을 고려하여 연령과 세대를 아우를 수 있는 다양한 놀이 교구를 전시 공간에 배치
 - 재미, 안전성, 지속적 활용 가능성, 놀이의 다양성 등을 고려하여 우수 장난감을 발굴하는 ‘Good Toy’ 제도 운영
 - 움직임·색·소리 등 다양한 감각 자극을 활용한 장난감을 통해 어린이의 집중력 발달을 지원
- (장난감 만들기 프로그램 기획) 장기간 축적한 만들기 활동 자료를 기반으로 대상과 시기에 따라 적합한 프로그램 구성
 - 300여종의 공작활동을 자료집으로 정리하여 만들기 프로그램 기획 및 운영에 활용
- (장난감 학예원 운영) 자원봉사자를 대상으로 ‘장난감 학예원’을 운영하고, 이들의 지속적인 활동을 지원

- 약 400명 규모의 장난감 학예원이 등록되어 놀이 체험 지원, 행사 및 전시 교체 등 다양한 업무에 참여
- 장난감 학예원에게 장난감 활용과 방문객 응대 방법을 학습할 수 있는 교육을 제공하고, 신년회와 견학회 등 정기 교류 프로그램을 통해 봉사자 간 관계 형성과 소속감 제고
- 장난감 학예원은 어린이의 웃음과 방문객의 감사 표현에서 얻는 보람과 성취감을 활동을 장기적으로 이어가는 주요 동기로 언급
- (외부 협력) 협력기관의 공간 특성과 운영 여건을 고려하여 장난감 구성과 운영방식을 조율
- (접근성 확대) 미술관 방문이 어려운 이용자에게 놀이 체험의 기회를 제공할 수 있도록 대면·비대면·방문 프로그램 등 운영
- 난치병 아동과 가족을 무료로 초청하는 ‘Smile Day’를 정기적으로 개최할 계획
- 직접 방문이 어려운 사람들을 위해 교재 키트를 사전에 배송하고 온라인으로 워크숍을 진행하는 ‘Online Smile Day’ 개최
- 학교 강당, 공공시설 등 기존 공간을 임시 체험공간으로 활용하는 이동형 장난감미술관 운영

□ 시사점

- GKEDC 유아 대상 체험 공간 기획 시 공간 규모와 대상 연령을 고려하여 놀이 교구의 종류, 크기, 수량, 배치 등을 종합적으로 설계
- 보호자가 아이와 함께 체험하도록 유도하고, 교구별 위험 요소를 고려한 안전·위생관리 체계 마련
- 작은 부품 삼킴 위험과 같은 주요 사고 유형은 입장할 때, 그리고 체험 공간에서 반복 안내
- 실제 이용 행태를 고려하여 교구 세척 및 파손 점검 기준을 구체화
- 만들기 프로그램을 대상과 주제에 따라 반복 활용할 수 있는 교육 콘텐츠로 체계적으로 개발 및 축적

- GKEDC 운영 여건을 고려하여 자원봉사자를 운영에 참여시키는 방안 검토

□ 관련 사진



4. [사례조사] 응교뮤지엄

☐ 일 시: 2026년 9월 15일(화), 17:00~19:00

☐ 주요 내용

- 일상적이고 친숙한 ‘응가(うんこ)’를 강렬한 색채와 팝아트 디자인으로 재해석하고, 하나의 소재를 공간 전반에 일관되게 활용한 체험형 전시 구성
- 입장 시 운영자가 관람객의 관심과 호응을 유도하는 오리엔테이션을 진행하여 전시에 대한 몰입감 형성
 - 프롤로그 영상 시청 전 안내에 따라 관람객이 특정 단어를 함께 외치도록 하여 관람 시작 단계부터 적극적인 참여 유도
- 관람객의 움직임과 소리에 반응하는 다양한 디지털 인터랙티브 콘텐츠를 배치하여 능동적인 참여 유도
 - 장난감을 벽면에 던진 위치와 강도에 따라 점수를 획득하거나, 마이크에 외친 음량에 따라 화면 속 이미지가 달라지는 게임적 요소를 활용하여 관람객의 행동을 시각적 결과로 연결
 - 응가 캐릭터를 활용한 다양한 아케이드형 게임을 배치하여 동일한 소재를 여러 방식으로 반복 체험하도록 구성
- 제한된 공간에 포토존과 상징 조형물을 분산 배치하여 체험 요소를 다양화
 - 다양한 언어로 ‘응가’를 표현한 네온사인을 활용한 포토존 구성
 - 오다이바 지역의 랜드마크인 ‘레인보우 브릿지’를 활용하여 박물관이 위치한 지역의 특색을 포토존에 반영
 - 조형물에서 일정 시간마다 장난감이 쏟아지는 ‘응꼬 볼케이노’를 통해 놀이 체험 제공

☐ 시사점

- 전시 도입부에서 관람객의 행동과 반응을 유도하는 참여 요소를 활용하여 전시 내용에 대한 관심과 기대감 제고

- 행동과 음성 등의 관람객 반응을 디지털로 표현하는 인터랙티브 콘텐츠를 활용하여 관람객의 능동적·적극적 참여 유도
 - 점수·순위 등 참여자 간 경쟁 요소를 활용하여 놀이 체험의 흥미 유발
- 어린이 대상 콘텐츠 기획 시 놀이 요소를 결합하여 전시 및 교육 주제에 대한 관심과 참여를 유도
- 다국어 표현과 상징적 요소 등 GKEDC 정체성을 보여줄 수 있는 시각적 요소를 활용하여 포토존 구성

□ 관련 사진



5. [사례조사] 에도 도쿄 박물관

□ 일 시: 2026년 9월 16일(수), 10:00~12:00

□ 주요 내용

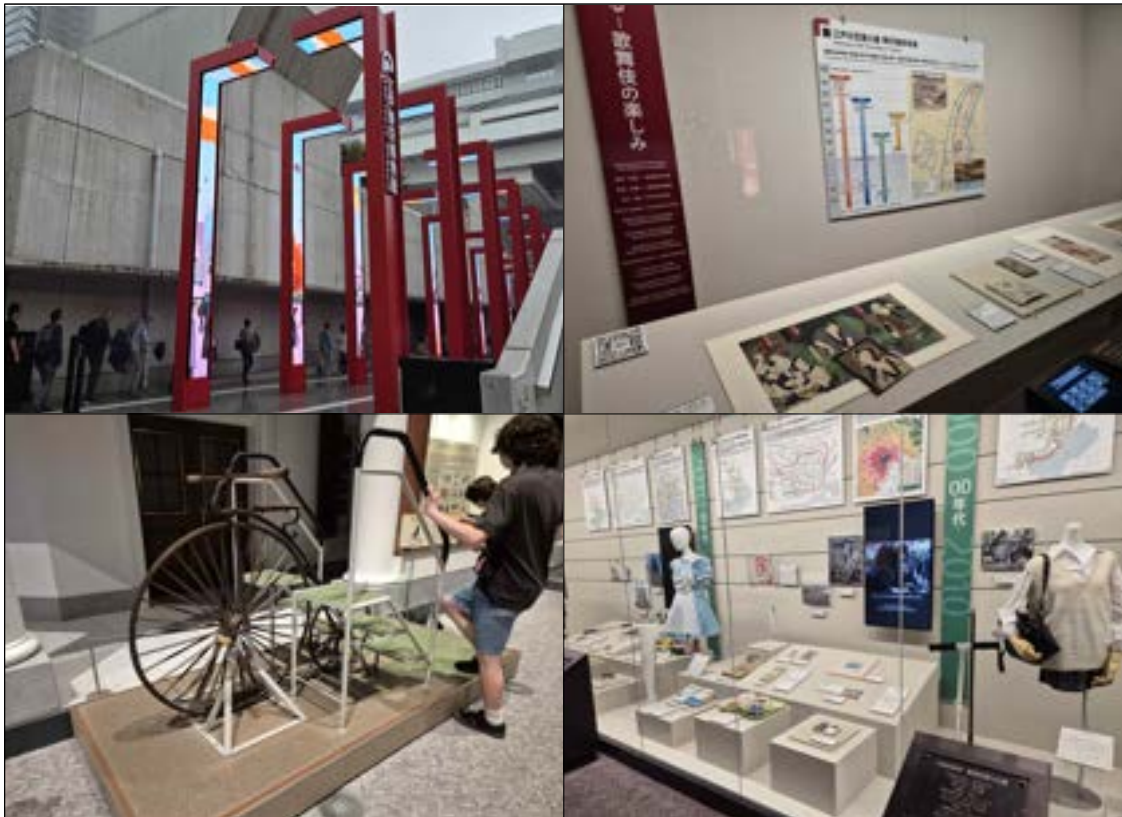
- 에도시대부터 현대까지 약 400년에 걸친 도쿄의 도시 형성과 생활상의 변화를 전시하는 도시 역사박물관
- 박물관 입구에 일본 전통의 문(門) 형태 구조물과 디지털 사이니지를 배치하여, 이동 과정에서 에도부터 현대로 이어지는 도쿄의 변화를 시각적으로 제시
 - 구조물을 지날수록 영상 속 도시와 사람들의 모습이 시대에 따라 변화하도록 연출
- 관람객의 배경지식과 언어 접근성을 고려하여 전시 정보의 깊이를 층위를 달리하여 제공
 - 태블릿에서는 개별 유물과 관련된 핵심 정보를 11개 언어로 제공하여 다양한 언어권 관람객의 정보 접근성 제고
 - 벽면 인포그래픽에는 개별 유물과 관련된 시대적 배경을 일본어로 제시하여 심화 정보를 제공
- 직접 조작할 수 있는 체험 요소를 배치하여 당시의 생활 문화를 구체적으로 이해할 수 있도록 구성
 - 백화점 모형의 문을 열어 층별 상품과 당시 소비생활을 확인할 수 있도록 설계
 - 과거 자전거와 자동차 등 생활자료 일부를 직접 체험하고 사진을 촬영할 수 있는 포토존으로 활용
- 동일한 생활요소의 데이터를 시대별로 제시하여 도시와 기술 발전에 따른 일상의 변화를 직관적으로 비교할 수 있도록 전시
 - 시대별 대표 의복과 생필품, 가전제품, 지하철 노선도, 도시 사진 등을 제시하여 시간의 흐름에 따른 환경 변화를 파악할 수 있도록 연출

- 역사적 소재를 다룬 드라마와 연계한 특별전을 통해 시청자들의 방문을 유도하고, 문화 콘텐츠를 활용한 인지도 및 홍보효과 제고

□ 시사점

- 관람객의 배경지식을 고려하여 핵심 정보와 심화 정보를 차별적으로 제공하는 전시 구성 검토
- 경제발전에 따른 삶의 변화를 동일한 생활요소의 시대별 비교를 통해 직관적으로 전달
 - 의식주, 가전, 교통체계 등 일상적 요소를 시계열로 표현하여 빠른 경제성장이 국민생활의 변화로 이어진 과정을 구체적으로 표현
- 경제발전을 소재로 다룬 드라마 등 문화 콘텐츠와 연계한 행사를 통해 관람객의 관심과 방문을 유도

□ 관련 사진



6. [사례조사] 도쿄도 사진미술관

□ 일 시: 2026년 9월 16일(수), 13:30~15:30

□ 주요 내용

- 약 39,000점의 사진 및 영상 소장품을 기반으로 한 전문미술관
- 사진의 크기 및 영상 제작 시기 등 작품별 특성을 고려하여 전시 방식을 달리하는 연출
 - 크기가 같은 사진은 일정 간격으로 배열하여 규칙성을 부여하고, 크기가 다른 작품은 간격을 달리하거나 중첩 배치하는 차별적 연출 방식 채택
 - 영상 작품은 암막 커튼을 활용하여 감상 공간을 구분하고, 과거 영상은 브라운관을 활용하여 시대성을 반영한 감상환경 조성
- 전시장 내 휴식공간에 도록을 비치하여 휴식과 작품에 대한 정보 탐색을 자연스럽게 연계
- 작품 감상과 작품을 직접 만들어보는 활동을 연계하여 사진 및 영상에 대한 이해를 높이는 참여 프로그램 운영
 - 초등학생과 보호자가 함께 사진 제작 기법을 체험하고 감상하는 가족 대상 프로그램 운영
- 정보 성격과 전달 목적에 따라 홍보 매체를 구분하여 전시 소식과 기관 활동을 차별화된 방식으로 전달
 - 계간지 「eyes」는 전시 작품에 대한 정보를 심층 소개하고, 별책 「니아이즈(ニアイズ)」는 미술관 업무를 만화로 안내하며 기관에 대한 이해와 친밀감 제고

□ 시사점

- 전시물의 크기와 매체 특성에 따라 간격과 배치 방식을 달리하여 전시 주목도와 공간 활용도 제고
 - 영상 콘텐츠는 암막 커튼 등 간단한 공간 구획을 활용하여 주변 전시와의 시청각적 간섭을 줄이는 방식으로 감상 환경 조성

- 가족 대상의 전시 연계 교육은 작품 감상과 만들기 활동을 함께 구성하여 가족 간 상호작용과 전시에 대한 이해와 흥미를 제고
- 만화 등의 친숙한 매체를 활용하여 GKEDC 전시뿐 아니라 기관의 기능과 다양한 활동을 쉽고 흥미롭게 전달하는 홍보 콘텐츠 개발

□ 관련 사진



7. [사례조사] 물류박물관

□ 일 시: 2026년 9월 16일(수), 16:00~17:00

□ 주요 내용

- 1958년 일본통운 본사 내 ‘통운사료실’을 전신으로 하여, 에도 시대부터 현대까지 물류의 역사와 산업의 변화를 소개하는 물류 전문 박물관
- 항공·해운·철도·도로 등 운송시스템과 물류터미널을 디오라마로 구현하여 복잡한 물류 과정을 시각적으로 쉽게 전달
- 영상·게임 등 디지털 콘텐츠를 활용하여 전시의 체험 요소 강화
- 어린이가 물류의 개념을 놀이와 체험을 통해 익힐 수 있도록 별도 체험 공간 조성
 - 대형 물류 퍼즐, 운송수단 장난감, 동화책 등을 자유롭게 활용할 수 있도록 전용 공간에 비치
- 관람객이 전시물을 직접 찾아보며 핵심 내용을 능동적으로 학습할 수 있도록 전시 연계 워크시트 제공
 - 전시 관련 퀴즈와 함께 사진과 도표 등을 제시하여 해당 전시물을 쉽게 찾고, 관람 과정에서 스스로 정답을 찾아볼 수 있도록 구성

□ 시사점

- GKEDC 전시 주제와 연계한 영상·게임형 디지털 콘텐츠를 활용하여, 관람객이 전시 내용을 직접 체험하며 학습할 수 있는 방안 검토
- 어린이 대상 체험공간에 전시 주제와 연계한 놀이교구와 그림책을 함께 비치하여, 어린이가 놀이 과정에서 전시 내용을 반복적으로 접하고 자연스럽게 이해할 수 있도록 구성
- 학습 자료에 전시물의 사진과 도표 등을 시각적 단서로 활용하여, 관람객이 전시 공간을 탐색하며 문제의 답을 찾아가는 자기주도형 관람활동 운영 필요

□ 관련 사진



8. [사례조사] 도쿄도 수도역사관

□ 일 시: 2026년 9월 17일(목), 10:00~13:00

□ 주요 내용

- 에도시대부터 약 400년에 걸친 도쿄시의 수도(水道)의 역사와 기술 발전을 실물자료, 디오라마, 영상 등을 활용하여 소개하는 도쿄도 수도국 박물관
- 시대별 특성에 따라 에도시대 관련 전시는 수도시설과 생활문화를 연계하고, 근현대 관련 전시는 수도 기술 발전을 중심으로 구성
 - 에도시대 목재 수도관과 우물, 당시 연립주택인 나가야(長屋) 재현 공간을 통해 일상생활 속 물 이용 모습을 이해할 수 있도록 구성
 - ‘타마가와 상수’ 이야기를 인형극과 같이 몰입도가 높은 서사형 콘텐츠로 소개하여 역사적 사실에 대한 흥미 유발
 - 근현대시대 물을 끌어들이는 시설인 취수탑, 말(horse) 음수를 위해 설치된 마수조(馬水槽) 모형 등을 활용하여 수도 관련 기술과 이용 방식의 변화 설명
- 어린이의 전시 이해를 돕기 위해 전시와 연계한 도서프로그램 제공
 - 도서관자료관에 수도 역사와 관련된 도서를 비치하여 전시 관람 후 추가 학습할 수 있도록 지원
 - 초등학생을 대상으로 에도시대 수도시설을 설명하는 애니메이션 영화 「타마가와 형제」를 상영하는 프로그램 제공

□ 시사점

- 한국경제 발전과정과 국민의 일상 변화를 연계하여, 경제 성장이 일상의 변화로 이어진 과정을 자연스럽게 이해할 수 있도록 전시 구성
- 한국경제 발전과정의 역사적 인물과 사건 가운데 이야기로 확장할 수 있는 소재를 발굴하여 애니메이션, 인형극 등 서사형 콘텐츠로 표현하는 방안 검토

- 어린이 대상 교육 프로그램은 전시 내용과 연계한 도서 및 영상 콘텐츠를 활용하여 GKEDC 전시 내용을 쉽고 친숙하게 이해할 수 있도록 구성

□ 관련 사진

