
GKEDC 전시 리노베이션 관련 유관기관 사례조사 및 업무협의 출장 결과보고서

2024. 5. 18. - 5. 22.

글로벌지식협력단지운영단

 한국개발연구원

1 출장 배경 및 목적

- KDI는 기획재정부의 위탁으로 글로벌지식협력단지(이하 GKEDC)를 운영 중이며, GKEDC는 국내·외 주요 관계자를 대상으로 광복 이후 대한민국 경제발전 과정을 전시, 국제협력사업, 교육 기능으로 집적하여 공유하고 있음.
- 현재 GKEDC는 관람객이 직접 전시 내용을 인터랙티브하게 체험하고 한국 경제사회발전을 심층적으로 이해할 수 있도록 상설전시 리노베이션을 추진하여 전시 콘텐츠와 연출 방식을 최신화·다변화하고자 함.
 - 본 출장은 일본 도쿄 및 나고야 지역에 위치한 전시 사례를 조사함으로써 전시 리노베이션, 특히 최신 디지털 기술 기반 실감영상 체험관 등에 참고할 수 있는 전시 매체, 연출 기법 등을 탐색하는 것이 주요 목적임.
 - 또한 전시관 관계자와의 면담을 통해 해당 전시관에서 활용한 주요 디지털 기법과 체험 장치, 전시연계 교육프로그램 등에 대한 정보를 습득하고 추후 콘텐츠 개발에 적용하고자 함.

2 출장개요

- 출장기간: 2024년 5월 18일(토) ~ 5월 22일(수) [한국 출·입국일 기준]
 - 출장지: 일본 나고야, 도쿄
 - 주요 활동사항
 - (사례조사) 일본 내 유수의 전시관 사례를 분석하여 GKEDC 상설 전시 리노베이션 및 기획전시 적용 방안 검토
 - (업무협의) 전시관 관계자* 대상 GKEDC 사업 소개와 전시 매체 및 연출 관련 질의, GKEDC 국제협력사업 관련 협의 등 진행
- * 일본과학미래관, 국립과학박물관, 세계은행 등

□ 출장자(총 4인)

#	성명	소속	직함	역할
1	강동수	KDI 글로벌지식협력단지운영단 단장실	단장	사업책임자
2	정원식	KDI 글로벌지식협력단지운영단 리노베이션TF실	실장	사업관리자
3	김순한	KDI 글로벌지식협력단지운영단 전시기획팀	팀장	사업관리자
4	고예나	KDI 글로벌지식협력단지운영단 교육개발팀	연구원	사업실무자

3 출장일정

□ 주요 일정

날짜	시간	장소	일정	비고
5/18 (토)	10:45	인천	[출국] 대한민국(인천) 출발	대한항공 KE741
	12:40	나고야	[도착] 일본(나고야) 도착	
	13:00-15:00		입국수속 및 이동	
	15:00-17:00		도요타 박물관	
	17:00-		석식	
5/19 (일)	08:30-10:00	이동	조식 및 이동	신칸센
	10:00-12:30		도요타 산업기술 기념관	
	12:30-15:30	이동	나고야 → 도쿄	
	15:30-17:30	도쿄	팀랩 보더리스	
	17:30-		석식	
5/20 (월)	08:30-10:00	도쿄	조식 및 이동	
	10:00-13:00		일본과학미래관	
	13:00-14:30		중식 및 이동	
	14:30-17:00		팀랩플래닛도쿄	
	17:00-		석식	
5/21 (화)	08:30-09:30	도쿄	조식 및 이동	
	09:30-12:30		국립과학박물관	
	12:30-14:00		중식 및 이동	
	14:00-17:00		도쿄도현대미술관	
	17:00-		석식	
5/22 (수)	08:30-10:00	도쿄	조식 및 이동	
	10:00-12:30		긴자 아트 아쿠아리움 미술관	
	12:30-14:00		중식 및 이동	
	14:00-16:00		- 21.21 디자인 사이트 - 세계은행 도쿄사무소	
	19:45		[출국] 일본(도쿄 하네다) 출발	
	22:05	김포	[입국] 대한민국(김포) 도착	

4 주요 내용

1. [사례조사] 도요타 박물관

□ 일 시: 2024년 5월 18일(토), 15:00-17:00

□ 주요 내용

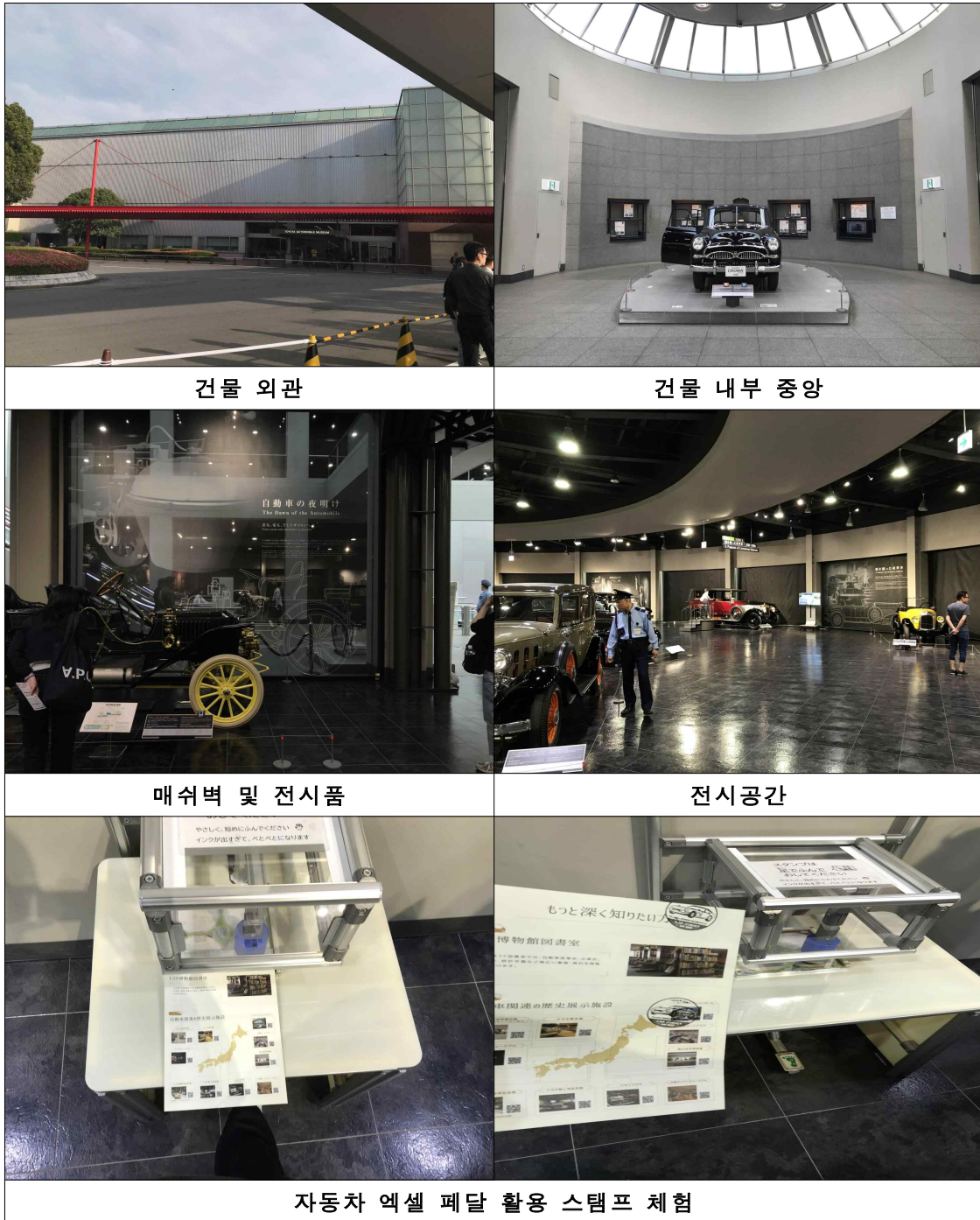
○ (전시내용 및 특징)

- 세계 최초의 가솔린 자동차부터 현재의 전기 자동차에 이르기까지 다양한 제조사의 자동차 발전 역사를 살펴볼 수 있음.
- 자동차관, 자동차 문화 자료실, 자동차 역사관, 도서관, 식당, 카페 등 다양한 공간으로 구성됨.
- 자동차 역사관은 일본 자동차 산업사 흐름과 일본의 주요 자동차 제조기업의 창업자 비교 등을 전시함.
- 자동차 문화 자료실은 자동차와 관련된 약 4,000점의 자료를 전시하고 있으며, 약 800대의 미니어처 자동차로 구성된 케이스와 함께 포스터, 완구 등을 통해 전 세계 자동차 문화를 전달함.

○ (시사점)

- 전시 구역이 명확하게 구분되어 있지 않았으나, 가벽을 통해 공간을 구획하고, 존 제목을 알리는 천장 표찰을 통해 해당 공간의 주제를 인지하게 해 일반적인 전시 공간 구성과 다른 형태를 제시함.
- 일본 자동차 산업사를 패널, 영상, 터치스크린 등 다양한 연출을 통해 입체적으로 전시하였으며, 이는 우리나라 산업발전사를 전시하는 GKEDC 전시에 직접적인 인사이트를 제공함.
- 전시관 중앙에 위치한 L자 형태의 구조물 위에 영상이 올라가는 것과 같은 연출을 적용하여, 영상이 구조물을 따라 움직이는 효과를 내는 동시에 강약이 있는 음악을 송출하여 전시를 입체적으로 구성함.
- 체험용 스탬프는 박물관 전시콘텐츠의 특성을 반영하여 자동차 액셀 형태로 제작되어 있어, 아이들이 발로 밟아 스탬프를 찍을 수 있도록 하여 흥미를 제고함.

□ 관련 사진



2. [사례조사] 도요타 산업기술 기념관

□ 일 시: 2024년 5월 19일(일), 10:00-12:30

○ (전시내용 및 특징)

- 도요타 그룹의 발상지에 남겨져 있던 다이쇼 시대의 직물 공장을 산업 유산으로 보존 및 활용하기 위해 설립됨.
- 과거 공장이었던 공간 특성상 전시품이 세부적인 존 구분 없이 넓게 펼쳐져 있으며, 기계 체험과 시연 등이 인상적임.
- 과거 도요타 공장의 모습과 생산과정을 재현하여 도요타자동차의 역사성을 보존하고 알리려는 목적을 지님.

코너명	주요 특징
섬유기계관	- 기계들이 줄지어 나열되어 있고, 기계에서 직접 실을 뽑거나, 직물을 짜는 과정을 시연 - 다양한 직물기계를 작동시켜 볼 수 있는 체험공간이 마련되어 있고, 영상 디스플레이를 통해 기계의 역사, 작동 방법을 보여줌.
금속가공 코너	- 정해진 시간대에 금속가공 시연이 이루어지며, 금속가공 공정을 직접 눈으로 볼 수 있음.
연결통로	- 2010년 상하이 엑스포에서 전시된 로봇의 바이올린 연주가 특정 시간대에 시연
자동차 파빌리온 1F	- 도요타의 역사를 보여주는 공간으로 산업기술사를 만화 형식으로 벽면에 프린팅하여 전시 - 존별로 바닥재 및 벽면 소재를 다르게 해 공간을 구획
자동차 파빌리온 2F	- 자동차를 만드는 과정과 자동차에 들어가는 부품들을 볼 수 있는 전시 - 넓은 층고와 트인 공간이 주는 빈 느낌을 없애기 위해 철골 구조물을 전시품을 둘러싸는 프레임으로 활용
테크노랜드	- 어린이 놀이공간으로 퀴즈, 운전 시뮬레이터 등 다양한 체험으로 구성 - 모든 벽면과 가벽의 높이를 어린이의 키에 맞추어 제작

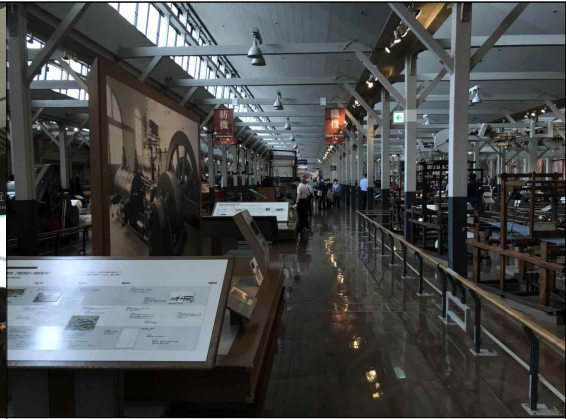
○ (시사점)

- 존별 구분이 쉽지 않은 공간 특성을 보완하기 위해 바닥에 추천 관람 경로를 안내하고, 바닥재나 벽면 자재를 다르게 사용해 공간별로 차별화된 공간감을 부여함.
- 만화, 실물크기 디오라마, 과거 공간 재현, 디스플레이 등 다양한 연출방식을 활용해 관람객의 흥미와 관심을 유발함.
- 직원들이 과거 도요타 직물 공장에서 사용한 기계들의 작동 과정을 직접 시연하며 관람객의 참여와 흥미를 유도하고 있는 것이 특징임.

□ 관련 사진



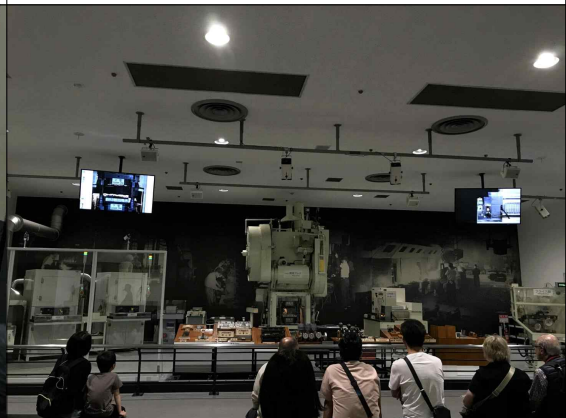
서막 영상관



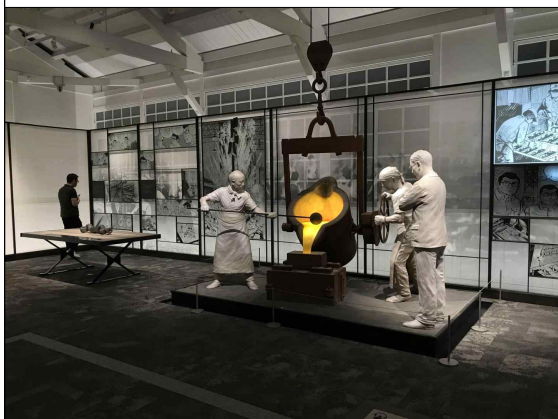
섬유기계관 내부



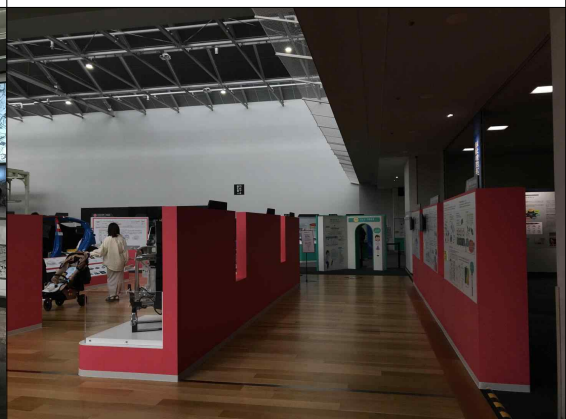
쌀 만드는 법 시연



금속가공 시연



디오라마



어린이의 키에 맞춘 체험존

3. [사례조사] 팀랩 보더리스

□ 일 시: 2024년 5월 19일(일), 15:30-17:30

□ 주요 내용

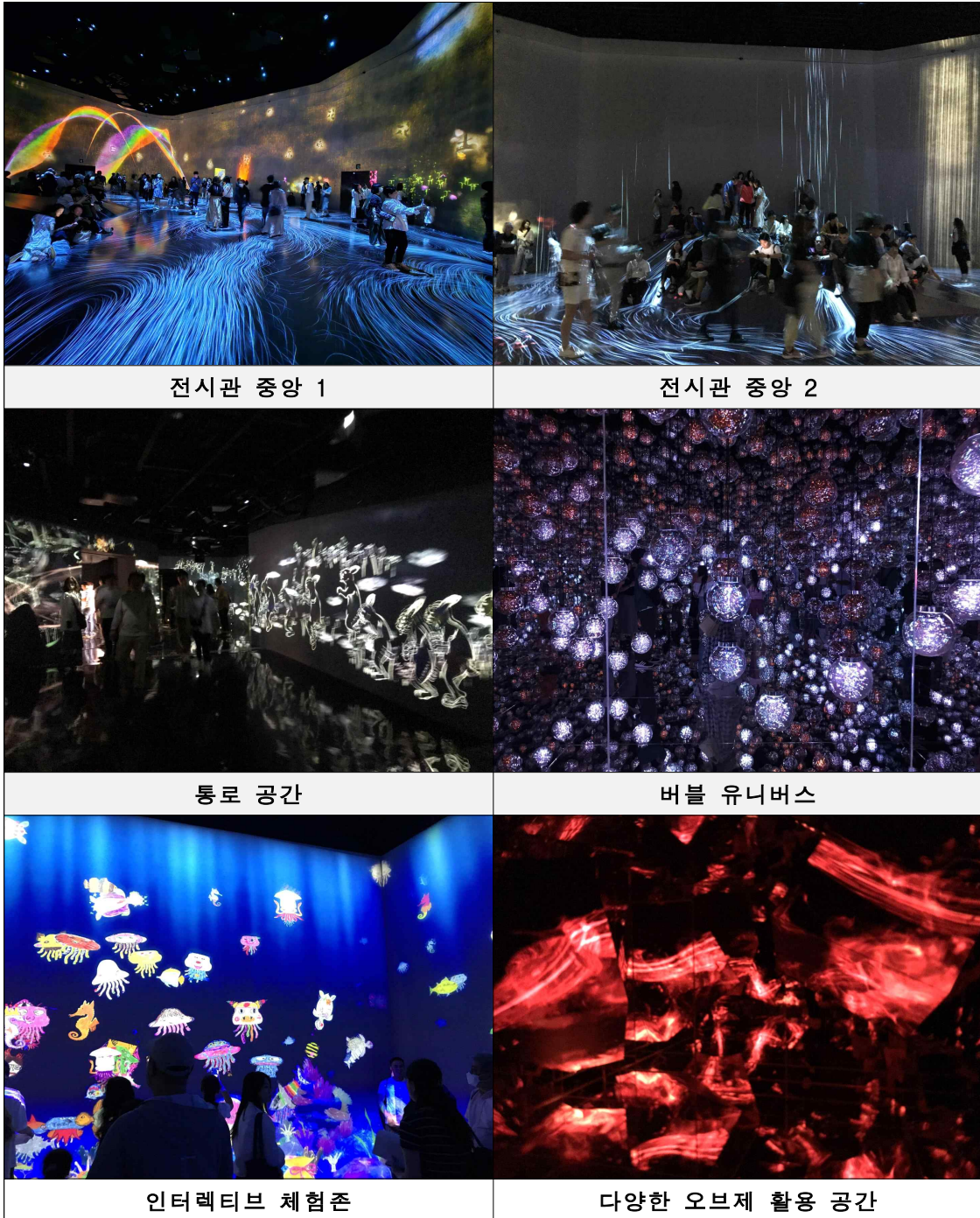
○ (전시내용 및 특징)

- 예술과 기술을 접목한 실감콘텐츠 전시관으로 빛, 소리, 이미지가 공간 전체를 채우고 상호 작용하며, 관람객들이 작품의 일부가 된 것과 같은 몰입감을 느낄 수 있음.
- 일부 작품을 제외하고 다수의 작품들은 유기적으로 연결되어 이미 관람한 작품들이 다른 전시 공간에도 구현되는 것이 특징임.
- 존별로 다른 향기와 음악이 더해지면서 관람객들의 오감을 자극하며, 전시관 내 카페에서는 테이블과 잔 위에 인터랙티브 체험이 가능한 미디어 아트가 송출되는 등 색다른 아이디어가 돋보임.

○ (시사점)

- 관람객이 그린 물고기 그림이 스캔되어 디지털 물고기로 변환된 후, 수족관 디스플레이에 헤엄치는 모습이 등장하는 체험형 전시는 상설전시 리노베이션 시 GKEDC 고유 전시콘텐츠를 응용하여 적용하는 것을 고려해 볼 수 있음.
- 존과 존을 연결하는 통로를 스크린으로 활용하여, 다른 공간의 영상들이 통로에서 융합되는 효과를 내어 미로 같은 공간을 더욱 미로처럼 느끼게 해 전시 몰입도와 흥미를 제고함.
- 정해진 관람 동선 없이 미로 같은 통로를 돌아다니며 영상을 체험하고, 벽면 및 오브제의 형태나 소재, 벽면의 굴곡에 따라 영상을 색다르게 경험할 수 있음.

□ 관련 사진



4. [사례조사 및 면담] 일본과학미래관

일 시: 2024년 5월 20일(월), 10:00-13:00

장 소: 일본과학미래관

참석자

○ (내부) 강동수 단장, 정원식 실장, 김순한 팀장, 고예나 연구원

○ (외부) Asakawa Chieko 관장(이상 일본과학미래관),
이주영 대표, 김혜린 주임(이상 어컴퍼니)

주요 내용

○ (전시내용 및 특징)

- 일본과학미래관은 현실 세계에서 발생하고 있는 이슈를 과학의 관점에서 이해하고 미래에 대해 고찰해볼 수 있도록 구성함.
- 많은 사람들이 희망하는 '이루고 싶은 미래'에 대해 생각해보고, 그러한 미래를 실현하는 플랫폼이 되는 것을 목표로 함.

코너명	주요 특징
상징전시 (Geo-Cosmos)	- 직경 6m의 지구 디스플레이로써 인공위성의 데이터를 이용하여 시시각각 변하는 지구의 모습을 비추는 전시물 - 구체를 활용한 다양한 콘텐츠를 상영
세계를 탐색하다	- 우주와 지구환경, 생명 등 인간이 살아가는 세계의 구조에 대해 다양한 관점으로 탐색하는 공간
미래를 만들다	- 지구의 지속가능성과 생명체들이 맞이할 미래를 탐색하고 전시 - 어린이 대상 다양한 체험형 전시 운영
지구와 연결되다	- 지구상의 생명과 환경이 인간과 어떻게 연결되어 있는가를 최신 과학 데이터 및 도구를 통해 고찰해보는 전시

○ (회의배경) 일본과학미래관의 전시기획 및 운영 방안 등을 벤치마킹하기 위해 면담을 수행함.

○ (일본과학미래관 소개) 일본미래과학관은 과학기술의 대중화와 교육을 목표로 하며, 다양한 연령층을 위한 체험형 전시를 강조하고 있음.

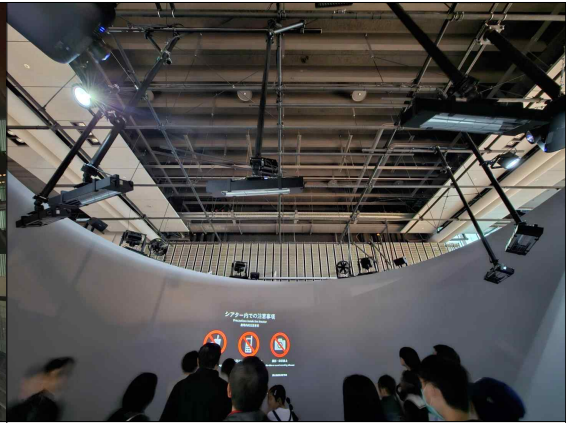
○ (전시 관련 세부 사항)

- (노화체험 전시) 흥미로웠던 일본미래과학관의 사례에 대해 언급하며, 해당 전시물의 기획 의도와 구현 방법에 대해 질문하였고, 이에 대한 답변으로 노화 체험 전시 사례에 대한 설명이 이루어짐. 해당 전시는 디지털 사회에서 노인층의 고충을 이해하기 위한 것으로 디지털 디바이스, 아날로그 매체 등을 융합적으로 활용하여 학습과 재미를 동시에 제공하고 있다고 언급함.
- (지속가능성 전시) 지구의 지속가능성을 다룬 전시의 경우 관람객이 해당 주제에 대해 고민하고 적극적으로 전시에 참여하는 것이 중요하다는 기획 의도 하에 관람객에게 심도 깊은 질문을 던지고, 답변을 고민할 시간을 제공하는 연출 방식을 적용하여 교육적 효과를 제고하고자 함.
- (기획 중점사항) 체험형 전시의 기획 과정에서 관람객의 몰입도를 높이기 위해 스토리텔링과 인터랙티브 요소를 결합하고, 다양한 연령층을 고려한 난이도 조절이 중요하다고 강조하였음.
- (영상체험관) 기후위기를 다룬 영상체험관의 경우, 넓지 않은 공간을 최대한 활용하고, 4D와 같은 효과를 내기 위해 태풍 연출 시 서큘레이터로 바람을 일으키고 바닥을 흔들리게 하며, 화재 연출 시 열선을 이용해 실내를 뜨겁게 하는 등 다양한 물리적 효과를 활용해 관람객의 몰입감을 극대화하였다고 답변함.
- (전시관 관리) 유지 보수는 정기적으로 이루어지며, 특히 인터랙티브 패널의 경우 고장이 잦아 예비 부품을 충분히 확보해 두는 것이 중요하다고 언급함.
- (참여 유도방안) 관람객의 전시 참여를 유도하는 구체적인 방법에 대해서는 전시 도입부에 흥미를 끌 수 있는 간단한 활동을 제공하고, 점진적으로 난이도를 높이는 방식이 효과적이라고 밝힘.

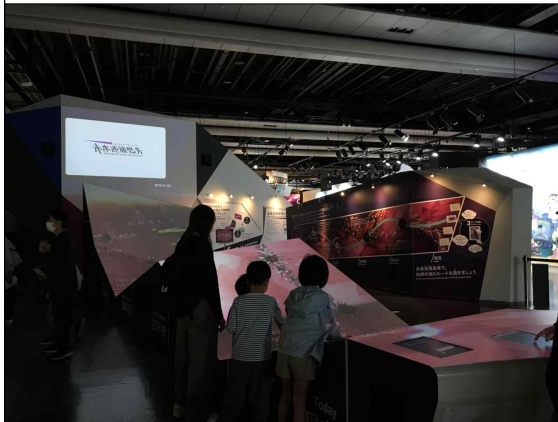
□ 관련 사진



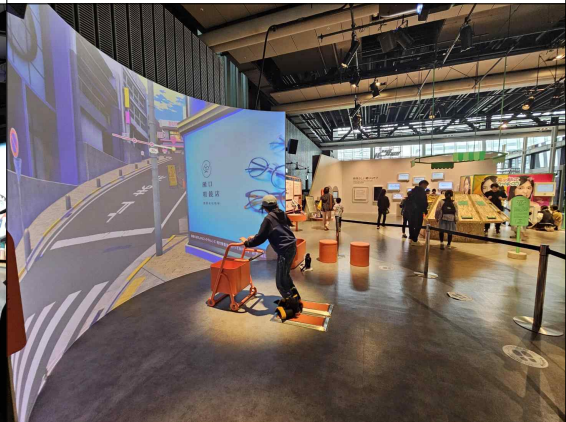
시간에 따라 변화하는 지구모형



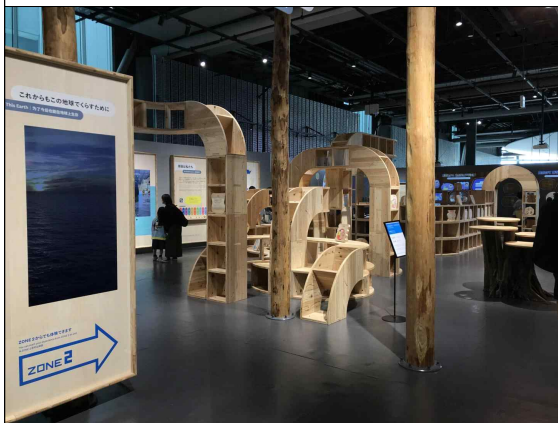
영상체험존 내부



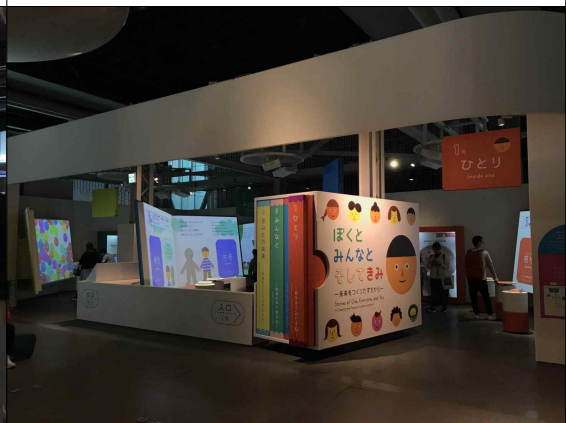
미래 지구를 상상하는 체험



노화된 근육, 반응속도 체험



다양한 공간구성 1



다양한 공간구성 2

5. [사례조사] 팀랩플래닛 도쿄

□ 일 시: 2024년 5월 20일(월), 14:30-17:00

□ 주요 내용

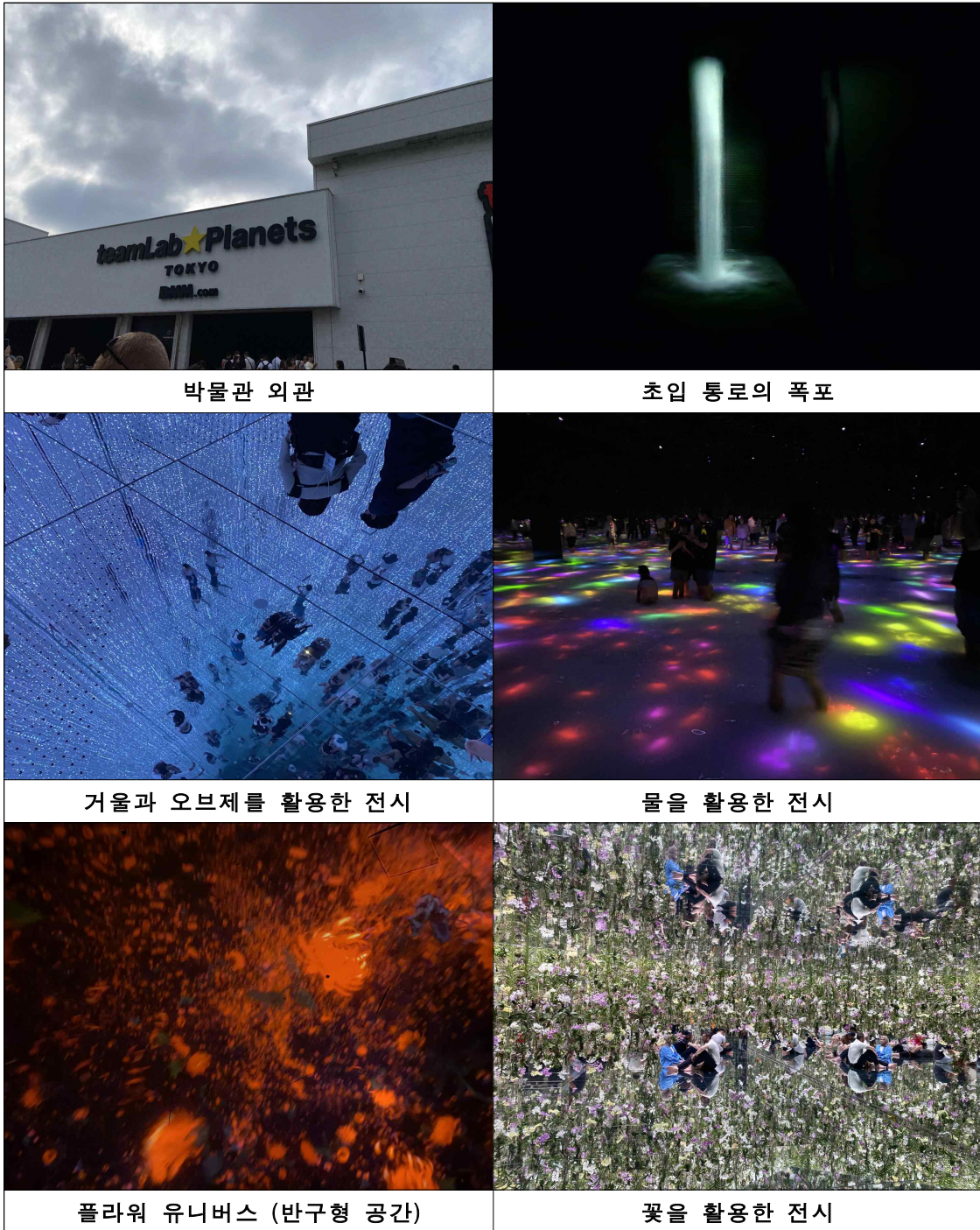
○ (전시내용 및 특징)

- 디지털 아트 작가 그룹 teamLab이 '물에 들어가는 뮤지엄, 꽃과 하나가 되는 정원'이라는 콘셉트를 가지고 선보이는 초대형 디지털 아트 전시로, 4개의 작품 공간과 2개의 정원으로 구성되어 있음.
- 3D 그래픽과 LED 전광판을 통해 사면의 공간을 감싼 디지털 작품들을 공감각적으로 체험할 수 있도록 하여 관람객들이 마치 작품 속에 들어간 것과 같은 새로운 차원의 몰입형 전시를 제공함.
- 체험형 전시라는 콘셉트에 맞게 물속을 걷는 체험뿐 아니라, 전시물을 직접 만지는 '촉각', 빛을 활용한 영상을 통한 '시각', 존별로 다른 향기를 내는 '후각', 음악을 통한 '청각' 등 공감각을 자극함.

○ (시사점)

- 팀랩 전시에서는 특정한 메시지를 제공하기보다 관람객들이 작품을 오감으로 느끼고 상호작용하며 자신만의 전시 경험을 만들어갈 수 있다는 점이 가장 큰 특징임.
- 많은 관람객들이 동시에 이동하면서 콘텐츠를 체험하는 데 혼선이 없도록 구역 사이에 가이드를 배치하여 지속적으로 동선을 안내함.
- 서막관 등 영상을 활용하여 관람객의 몰입감과 흥미를 유도해야 하는 GKEDC의 콘텐츠에서 시청각뿐만이 아니라 촉각 등 여러 감각을 자극하는 방안을 고려해볼 수 있음.
- 특히 외국인 관람객들이 SNS나 미디어 등 여러 홍보 매체를 통해 전시 체험경험을 지속적으로 확산하고 있다는 점을 참고하여, 다양한 타깃이 공감할 수 있는 콘텐츠에 대한 중요성을 인지할 수 있음.

□ 관련 사진



6. [사례조사 및 면담] 국립과학박물관

일 시: 2024년 5월 21일(화), 09:30-12:30

참석자

- (내부) 강동수 단장, 정원식 실장, 김순한 팀장, 고예나 연구원
- (외부) Rena Tanabe, Misuko Hisanaga, Moe Kawata, Sumiko Shimizu (이상 국립과학박물관), 이주영 대표, 김혜린 주임 (이상 어컴퍼니)

주요 내용

- (전시내용 및 특징)
 - 1877년에 설립되어 자연사, 과학 및 기술사를 보여주는 종합 박물관으로, 약 400만 점의 희귀 컬렉션을 소장하고 있음.

구분	주요 특징
일본관	일본 열도의 자연과 성장과정을 비롯해 일본인의 형성 과정까지 자연이 함께한 역사 전시
지구관	우주부터 시작하여 우리가 사는 지구까지 공룡을 비롯한 생명체들의 진화 과정 소개
영상관	Theater 360 상영관은 구형 스크린의 전면을 활용하여 360도 방위에서 영상을 관람할 수 있도록 구성

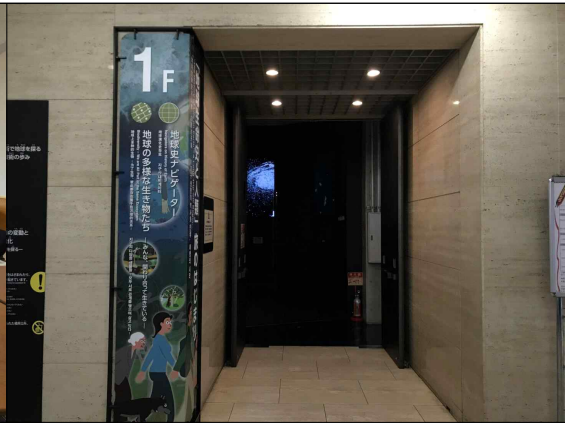
- (회의 배경) 국립과학박물관의 전시 및 실감형 영상콘텐츠 기획 방향 등을 참고하기 위해 면담을 수행함.
- (국립과학박물관 소개) 국립과학박물관은 '자연과의 지속가능한 공존'이라는 핵심 메시지를 바탕으로 일본의 자연과학 발전 과정뿐만 아니라 인류와 자연과의 관계까지 전달하고자 함.
- (전시 관련 세부 사항)
 - (전시 중점사항) 자연과학 및 기술의 역사 파트 구성 시 표본이나 유물을 연대순으로 배치하기보다 스토리텔링을 통해 관람객들의 흥미를 유발하는 데 주안점을 두고 있다고 언급함.

- (전시 운영전략) 핵심 메시지를 효과적으로 전달하기 위해 관람객들이 자원봉사 큐레이터와 직접 소통하면서 적극적으로 지식을 습득하도록 주력한다고 밝힘.
- (영상관 조성) 영상관(Theater 360)은 2005년 나고야 박람회에 출품된 극장 건물을 이관하여 활용하고 있으며, 현재 보유한 7개의 영상 프로그램을 주기적으로 교체하며 상영한다고 언급함.
- (영상 제작방법) 영상 주제는 연구자 및 외부기관과 협업하여 선정하고 있고, 실사 영상은 연구 자료를 기반으로 제작되므로 8개월 내외의 기간이 소요되나, CG작업이 필요한 3D 영상의 경우 2년 정도가 소요된다고 응답함.
- (주요 타깃 및 유치전략) 특정 타깃을 선정하기보다 전체 연령대를 대상으로 운영하고 있으며, 연구자와의 대화 시간 등을 통해 전시 내용을 심도 있게 학습하기를 희망하는 관람객들을 재유치하는 전략 등을 취하고 있음.
- (차별화 전략) 국립과학박물관에서 보유한 60명 이상의 연구자들의 전문성을 활용하여 연구 성과를 집약적으로 전시하는 것이 여타 전시관과 가장 차별화된 점이라고 강조함.
- (리노베이션 대응) 일본관은 2007년에 신설하였으며, 지구관은 2개의 섹션으로 분리하여 1개 관은 2015년에 리노베이션을 진행하였고 나머지는 현재 공사 중임. 리노베이션 기간 중 박물관 전체를 휴관하기보다는 공사가 진행되지 않는 전시관은 정상적으로 운영되도록 별도의 통로를 만들었다고 밝힘.

□ 관련 사진



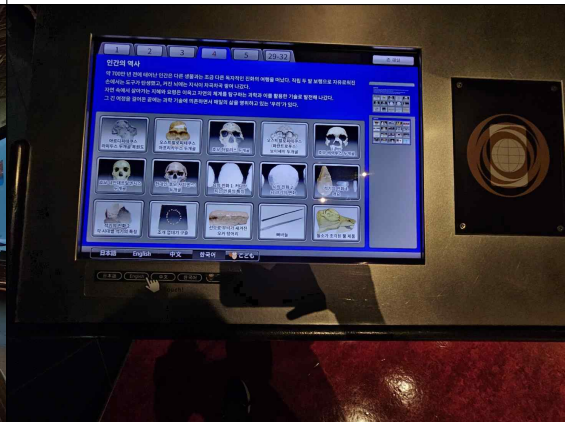
관계자 면담



지구관



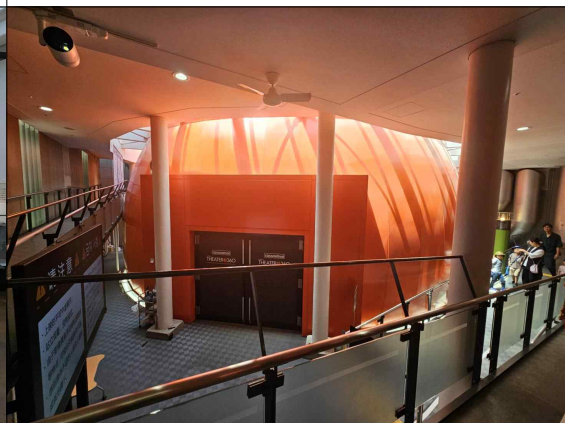
지구관 벽면 영상존



디지털 패널



일본관 상설전시



씨어터 360

7. [사례조사] 도쿄도현대미술관

□ 일 시: 2024년 5월 21일(화), 14:00-17:00

□ 주요 내용

○ (전시내용 및 특징)

- 1945년부터 현재에 이르기까지 현대 미술의 역사를 보여주는 약 5,500여 점의 작품을 소장하고 있음.
- 현대 미술의 흐름을 전망할 수 있는 상설 전시와 대규모 국제전을 비롯한 특색 있는 기획 전시를 개최하는 등, 회화, 조각, 패션, 건축, 디자인 등 여러 장르의 작품을 폭넓게 전시함.
- 미술 관계 도서 약 10만 권을 미술 도서관(art library)에 비치하고 있으며, 이와 더불어 각종 워크숍과 교육 프로그램 등도 함께 진행함.

○ (시사점)

- 도쿄도현대미술관은 다양한 분야의 작가와 작품, 관람객이 공존하고 상호작용하며 체험할 수 있는 종합 예술 공간으로 구축되었다는 점이 특징임.
- 현재 진행되고 있는 Ho Tzu Nyen 작가의 특별전에서는 애니메이션, 설치 미술, VR 등 다양한 디지털·미디어를 활용하여 시간과 경험에 대한 질문을 던지고 있음.
- VR 체험은 헤드셋을 착용하고 진행되며 관람객의 동작에 따라 장면이 전환됨. 장면마다 다른 인물들이 등장하며 주요 스토리가 전개되지만 소통은 불가하며, 글씨를 쓰거나 창문을 여는 등의 상호작용 체험은 가능함.
- 이러한 기술은 스토리텔링이 필요한 콘텐츠에서 유용하게 활용될 수 있을 것이나, 기기 관리, 안정성 관리 등의 측면을 고려할 때 신중한 접근이 필요할 것으로 판단됨.
- 지하에 위치한 아트 라이브러리는 다양한 작품에 대한 서적이 보관되어 있을 뿐만 아니라 시민들이 자유롭게 이용할 수 있는 공간으로 구성되어 있어 참고 가능함.

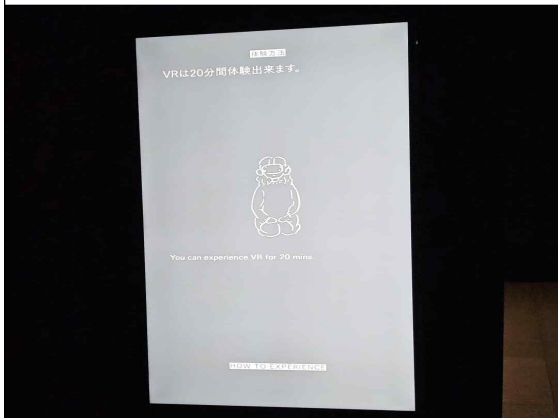
□ 관련 사진



미술관 외관



큐레이터 안내



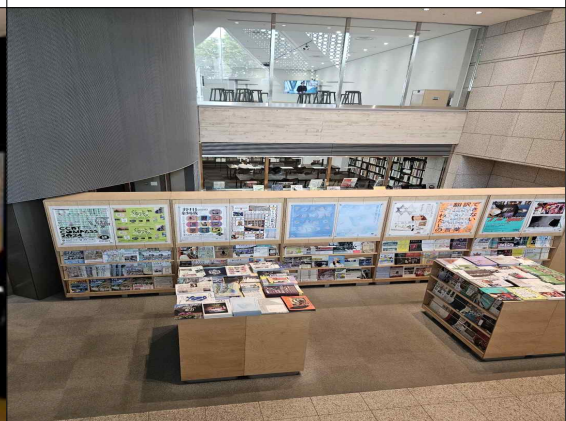
VR 체험 안내문



영상 체험관 내부



미디어 아트



아트 라이브러리

8. [사례조사] 긴자 아트 아쿠아리움 박물관

□ 일 시: 2024년 5월 22일(수), 10:00-12:30

□ 주요 내용

○ (전시내용 및 특징)

- 모양, 색채, 패턴이 모두 다른 수천 마리의 금붕어들이 수조 안에서 유영하는 모습을 조명, 음악, 향기 등 현대 예술의 다양한 요소들과 결합하여 전시함.
- 지역 연계 프로그램으로서, 최첨단 아트를 체험한 후 긴자의 거리를 산책할 수 있도록 구성됨.
- 등나무와 수국으로 물든 초여름의 분위기를 보여주는 'Ginza Early Summer Project' 특별전도 함께 개최하고 있음.

○ (시사점)

- 수조와 같은 독특한 오브제를 음악, 조명과 함께 연출하여 신비롭고 몽환적인 분위기를 자아내고 있음.
- 미쓰비시백화점 안에 위치하고 있어 접근성이 매우 우수하며, 관광객뿐만 아니라 지역 주민들의 참여도가 높다는 점이 인상적임.
- '금붕어'라는 하나의 콘셉트를 가지고 존별로 색다른 연출을 시도하고 있으나, 공간이 협소하고 어두워 이동이 불편하다는 단점도 존재함.
- 다만, 금붕어 감상 문화, 종이접기, 축제의 등불과 같은 일본의 전통 문화를 간접적으로 체험할 수 있다는 측면에서 과거와 현대가 결합된 독특한 전시로 기능하고 있음.

□ 관련 사진



9. [사례조사] 21_21 디자인 사이트

□ 일 시: 2024년 5월 22일(수) 14:00-16:00

□ 주요 내용

○ (전시내용 및 특징)

- 일본을 대표하는 세계적인 건축가 안도 타다오가 설계하여 건축물 자체로 유명한 전시관임.
- 건물 내부에 2개의 넓은 갤러리가 있으며, 디자인과 건축에 관련된 다양한 전시, 워크숍 등이 개최됨.
- 현재 '미래의 단편들: 과학 및 디자인 실험실' 전시를 통해 미래 산업·공업 디자인 관련 스케치, 프로토타입, 로봇 등 아이디어를 표현한 작품을 전시하고 있음.

○ (시사점)

- 주상 복합단지와 공원, 문화시설 등으로 이루어져 있는 도쿄 미드타운에서 핵심적인 문화 공간으로 작용함.
- 전시관 입장 전에 있는 티켓 부스 부근에 굿즈 상품들을 배치하여 전시관의 전반적인 분위기와 콘셉트를 사전에 파악하도록 함.
- 갤러리 1에서 현재 진행되고 있는 기획전에서는 관람객들이 모든 프로토타입을 직접 만져볼 수 있도록 전시하고 있으며, 다양한 디지털 패널과 체험형 콘텐츠를 활용함.
- 갤러리 3에서는 빛의 방향이나 움직임에 따라 다르게 보이는 등 디자인 요소를 극대화하는 방식으로 작품을 전시하고 있음.

□ 관련 사진



10. [면담] 세계은행 도쿄사무소

□ 일 시: 2024년 5월 22일(수), 15:00-16:00

□ 장 소: 세계은행 도쿄사무소

□ 참석자

- (내부) 강동수 단장
- (외부) Akihiko Nishio (Vice President, Development Finance),
Long Hanhua Wang (Financial Officer, Development Finance Office)
(이상 World Bank)

□ 주요 내용

- (회의배경) 세계은행 부총재인 Mr. Akihiro Nishio의 GKEDC 방문 ('24.5.20.)에 따라 향후 지속적인 협력 방안 등을 모색하고자 함.
 - 한국의 경제·사회발전 과정을 소개하는 전시관을 관람하고, 발전을 이끈 주요 원동력을 비롯하여 관련 주제에 대해 질의함.
 - 특히, 아프리카 국가들의 발전을 촉진할 수 있는 방안 및 지원전략에 대한 관심을 표함.
- (IDA* 소개) IDA 재원보충 최종회의(Pledging Meeting)를 통해 재원보충 규모와 회원국 참여 여부 등 결정 예정임.
 - * 국제개발협회(International Development Association, IDA): WBG 내 저소득국 대상 장기 무이자 자금을 지원하기 위해 설립된 기구
- (협력방안 논의)
 - 최상목 경제부총리가 세계은행 개발위원회('24.4.21.)에서 제21차 IDA 재원보충 최종 회의를 금년 12월 한국에서 개최하는 방안을 제안한 바, 이와 관련하여 논의함.
 - GKEDC는 동 회의 일정을 참조하여 국제협력 행사, 전시, 교육·연수 등 주요 업무 조율을 고려할 수 있음.
 - 구체적인 협업 방안 및 관련 지원사항 등은 추후 추가적인 논의가 필요할 것으로 보임.