

GKEDC 어린이체험관 및 전시교육 관련 해외 사례조사 출장 결과보고서

2026. 7. 1. – 7. 5.

글로벌지식협력단지운영단

KDI 한국개발연구원

1 출장 배경 및 목적

- (배경) KDI 글로벌지식협력단지운영단은 재정경제부의 위탁으로 글로벌지식협력단지(이하 GKEDC)를 운영 중으로, 국내외 관계자를 대상으로 한국경제발전과 관련한 전시, 교육, 국제협력 등의 사업을 진행
- (목적) GKEDC 어린이체험관, 전시교육 및 단지 운영 고도화를 위한 해외 사례조사 및 벤치마킹을 목적으로 함. 일본 도쿄 지역의 어린이 대상 전시·교육 운영 사례와 관람객 경험 중심의 전시 기획 및 운영 사례를 조사하여, 향후 GKEDC에 적용 가능한 시사점을 도출하고자 함.

2 출장 개요

- 출장기간: 2026년 7월 1일(수) ~ 5일(일) [한국 출·입국일 기준]
- 출장지: 일본 도쿄
- 주요 활동상황
 - (어린이체험관 콘텐츠 강화 및 전시교육 연계) 어린이 관람객이 한국 경제사회 발전사를 자연스럽게 이해하고, 연령별 특성에 부합하는 체험형 콘텐츠를 경험할 수 있도록 어린이 체험관의 콘텐츠 구성, 전시 매체, 참여형 활동 요소 및 전시교육 자료 연계 사례를 조사함.
 - (관람 경험 고도화) 접근성과 체류성을 높이는 야외공간, 휴식공간, 관람 동선, 참여형 콘텐츠가 결합된 공간 기획 사례를 분석하여 GKEDC 관람 환경 개선과 공간 운영 고도화를 위한 시사점을 도출함.
- 출장자(총 4인)

#	성명	소속	직함	역할
1	강동수	KDI 글로벌지식협력단지운영단	단장	사업책임자
2	김동영	KDI 글로벌지식협력단지운영단 전시기획팀	팀장	사업관리자
3	김민정	KDI 글로벌지식협력단지운영단 교육개발팀	전문연구원	사업실무자
4	오지현	KDI 글로벌지식협력단지운영단 전시기획팀	연구원	사업실무자

3 출장일정

□ 주요 일정

날짜	시간	일정	비고
7/1 (수)	09:00-11:20	[이동] 대한민국 김포 → 일본 도쿄	대한항공 KE2101
	13:00-15:30	중식 및 이동	
	15:30-17:30	[사례조사] 에도-도쿄 박물관	
	17:30-	석식	
7/2 (목)	08:00-10:00	조식 및 이동	
	10:00-12:00	[사례조사] 도쿄 물의 과학관	
	12:00-14:30	중식 및 이동	
	14:30-17:30	[사례조사] 미타카의 숲 지브리 미술관	
	17:30-	석식	
7/3 (금)	08:00-10:00	조식 및 이동	
	10:00-13:00	[사례조사] 도쿄 장난감박물관	
	13:00-14:30	중식 및 이동	
	14:30-17:00	[사례조사] 도쿄 소방청 소방박물관	
	17:00-	석식	
7/4 (토)	08:00-10:00	조식 및 이동	
	10:00-13:00	[사례조사] 가마쿠라 역사문화교류관	
	13:00-16:00	중식 및 이동	
	16:00-18:00	[사례조사] 도쿄도 정원미술관	
	18:00-	석식	
7/5 (일)	12:35-14:55	[이동] 일본 도쿄 하네다 → 대한민국 김포	대한항공 KE2102

※ 미나토구립향토역사관(7. 1. 방문 예정)은 타 기관 사례조사에 예상보다 많은 시간이 소요되어 현지 일정상 방문하지 못함.

4 주요 내용

1. [사례조사] 에도-도쿄 박물관

□ 일 시: 2026년 7월 1일(수), 15:30~17:30

□ 주요 내용

- 에도시대부터 현대 도쿄에 이르는 약 400년간의 도시 형성과 생활 문화 변화를 실물자료, 생활도구, 실물 크기 복원물 등을 통해 종합적으로 제시한 도시 역사 전시
- 약 4년간의 대규모 리노베이션 공사를 거쳐 2026년 재개관한 시설로, 디지털 기술과 체험 요소를 확충하여 역사자료에 대한 접근성과 관람 몰입도를 강화
- 상설전시장에서 정밀 디오라마, 복원 모형, 영상 콘텐츠를 연계하여 에도와 도쿄의 변화를 입체적으로 전달
 - 도시의 주요 공간과 생활 장면을 디오라마로 재현하여 관람객이 당시의 주거, 상업, 교통, 여가문화를 구체적으로 살펴볼 수 있도록 한 생활사 중심 연출
 - 동일한 장소와 도시 구조가 시대에 따른 변화를 시계열로 연출하여 도시 확장과 생활환경의 변화를 시간의 흐름 속에서 파악 가능
- ‘니혼바시’와 같은 상징적 진입 구조물, 대형 유리 바닥형 디오라마, 흰 장막을 활용한 도입부 연출 등 다양한 매체를 적용하여 관람객의 시선을 유도하고 몰입을 높이는 공간 설계

□ 시사점

- 전시 주제가 전환되는 주요 지점에 상징적 구조물과 공간 연출을 배치하여, 시대 변화의 흐름을 자연스럽게 인지할 수 있도록 하는 전시 구성 필요
- 전시 존 간 연결성을 높이는 연출 요소와 스토리텔링을 구체화하여, 관람객이 기존 전시의 흐름을 유지하면서 새로운 주제로 자연스럽게 이동할 수 있도록 관람 동선을 설계하는 방안 검토

- 태블릿 PC로 다언어 해설을 제공하여 전시 패널의 정보 밀도를 조절하고, 관람객의 언어와 관심 수준에 따라 세부 내용을 선택적으로 확인할 수 있도록 지원한 해설체계
- 체험존과 포토존에도 태블릿 PC를 연계하여 체험 방법, 전시물 해설, 촬영 위치와 요령 등 현장 활동에 필요한 추가 정보를 제공하는 방안 검토

□ 관련 사진



2. [사례조사] 도쿄 물의 과학관

□ 일 시: 2026년 7월 2일(목), 10:00~12:00

□ 주요 내용

- 일상에서 사용하는 수돗물의 생성과 공급 과정을 체험을 통해 이해할 수 있도록 구성한 물 주제 과학관
- 대형 영상을 통해 물의 순환의 개념에 대한 호기심을 유도하고, 실험·퀴즈·생활공간 체험을 통해 세부 원리를 탐색하도록 구성된 단계형 전시교육 체계
- 전면과 좌우 벽면, 천장 등 4면에 영상을 투사하는 대형 영상관을 관람 동선의 도입부에 배치하여, 관람객이 물방울의 시점에서 숲, 강, 댐, 정수장, 가정, 바다, 구름으로 이어지는 물의 순환을 체감하도록 설계한 몰입형 콘텐츠
- 물의 압력, 표면장력, 물과 공기의 움직임 등을 직접 조작하고 관찰하며, 과학적 원리와 실험 결과를 확인할 수 있도록 구성된 실험존
- 주방, 욕실, 화장실, 세탁 공간 등 친숙한 생활공간을 활용하여 수돗물의 쓰임과 공급기관의 역할을 설명하고, 학습한 내용을 퀴즈를 통해 바로 확인할 수 있도록 구성된 체험존

□ 시사점

- 어린이가 현상의 변화를 관찰하고 직접 조작하는 과정에서 원리를 추론할 수 있는 참여형 체험 프로그램 개발 필요
- 체험 과정이 예측, 실행, 관찰, 결과 확인의 순서로 이루어지도록 설계하여 탐구력과 문제해결력을 함양할 수 있는 교육적 장치 마련
- 관람객의 선택과 조작에 따라 결과가 달라지도록 구성하고, 결과의 원인과 의미를 스스로 확인할 수 있는 단계형 체험 콘텐츠 개발
- 물방울의 여정을 따라가는 몰입형 영상 사례를 참고하여 관람객이 대한민국 경제사회 발전 과정의 주요 장면을 직접 경험하는 서사형 콘텐츠 개발로 응용 기대
- ‘물’이라는 단일 소재를 자연, 과학, 기술, 직업, 환경, 생활문화

등 여러 교육영역으로 확장한 사례를 활용하여 GKEDC의 핵심 소재를
다각적으로 재구성하는 주제 확장 전략 마련

□ 관련 사진



3. [사례조사] 미타카의 숲 지브리 미술관

□ 일 시: 2026년 7월 2일(목), 14:30~17:30

□ 주요 내용

- 지브리 애니메이션의 작품 세계와 제작 과정을 건축, 전시, 조경, 편의 시설 전반에 구현한 몰입형 전시시설
 - 아이디어의 발상, 스케치, 제작도구, 작업환경 등의 전시연출 요소를 활용하여 애니메이션이 만들어지는 과정 전반을 입체적으로 전달
 - 정해진 관람 순서와 고정된 이동 경로를 두지 않고, 관람객이 공간을 자유롭게 탐색하도록 설계
 - 작은 통로와 계단, 전망대 등을 이동하고, 숨겨진 그림과 구조물 등 다양한 체험 요소를 발견하는 과정에서 탐험과 놀이의 재미를 동시에 느낄 수 있도록 구성
- 실제 극장에서 사용된 35mm 필름 조각을 입장권으로 제공하여, 관람객마다 서로 다른 지브리 작품의 장면을 소장할 수 있도록 한 개인화된 티켓 운영
 - 입장 확인과 미술관 내 단편영화 관람 기능을 결합하고, 관람 후에도 간직할 수 있는 기념품으로 활용
- 미술관 내부의 사진 및 영상 촬영을 제한하여 전시물을 기록하는 행위에서 벗어나 작품과 공간을 충분히 경험하도록 유도하는 몰입 중심의 관람 환경
- 지브리의 정체성을 전시요소로 한정하지 않고 셔틀버스, 안내체계, 야외 공간, 카페, 뮤지엄숍, 화장실 등 지브리 미술관 내·외부 공간 전반에 걸쳐 일관되게 확장하여 통합적으로 구현
 - 셔틀버스와 안내표지에 지브리의 디자인을 적용하여 미술관에 도착하는 과정부터 세계관을 경험하도록 방문 동선을 구성
 - 야외 테라스, 수동 펌프 우물, 카페의 메뉴, 미술관 전용 굿즈 등에 고유한 분위기와 서사를 반영하여 공간 전반에 몰입감을 극대화

□ 시사점

- GKEDC 콘텐츠의 핵심 주제인 대한민국 경제사회 발전 과정을 참여 주체의 경험과 연계하여 ‘서사 중심’의 전시연출 구성
 - 주요 산업과 정책이 형성되는 과정에서 나타난 사람들의 고민과 실패, 재도전의 경험을 인터뷰, 영상, 기록자료 등을 통해 전달하여 경제사회 발전의 과정과 의미를 구체적으로 제시
- 입장권을 관람 경험의 시작점이자 개인별 기억을 형성하는 참여 장치로 활용
 - 경제사회 발전사의 주요 사건과 상징 이미지를 적용한 다양한 관람권을 제작하여 입장 기능과 방문 기념의 기능을 함께 부여
 - 서로 다른 시대 카드, 인물 카드, 직업 카드 등의 미션을 입장과 동시에 부여하여, 관람객마다 자신만의 관람 경로를 구성하도록 하는 참여형 전시 운영 방식도 기획 가능
- 기관의 핵심 서사를 전시실, 야외 공간, 안내체계, 교육자료, 편의시설, 상품까지 확장하는 통합적 공간 브랜딩 필요

□ 관련 사진



4. [사례조사 및 관계자 면담] 도쿄 장난감박물관

☐ 일 시: 2026년 7월 3일(금), 10:00~13:00

☐ 참석자: 총 6명

- (내부) 강동수 글로벌지식협력단지운영단 단장, 김동영 전시기획팀장, 김민정 교육개발팀 전문연구원, 오지현 전시기획팀 연구원(이상 4명)
- (외부) Shin Yamada 도쿄 장난감박물관 관장, Yu Tamukai 커뮤니티 디자인 담당자(이상 2명)

☐ 주요 내용

- 폐교된 초등학교 건물을 활용하여 조성한 체험형 박물관으로, 일본을 비롯한 세계 여러 지역의 장난감 약 1만 점을 관람객이 직접 만지고 놀이할 수 있도록 구성
- 국내외 장난감, 전통놀이, 역할놀이, 보드게임, 블록, 공예 활동 등을 공간별로 구성하여 연령과 관심에 따라 체험 내용을 선택할 수 있도록 한 전시 구성
- 장난감은 대부분 나무 재질이며, 같은 형태라도 다양한 구성으로 놀 수 있는 장난감 위주로 구성함. 이를 통해 아이들의 오감발달과 창의력을 자극
- 관람객이 장난감을 직접 만지고 조작하며 가족 및 또래와 함께 놀이에 참여할 수 있도록 조성한 상호작용 중심의 체험환경 제공
- 장난감 제작 체험을 통해, 놀이 경험을 창작과 제작 활동으로 확장한 공방형 교육 프로그램을 운영
- 장난감 및 놀이의 구성, 숨겨진 원리, 참여 방법 등에 관한 설명 패널이나 자료는 별도로 구성되어 있지 않고, 텍스트가 아닌 사람(자원봉사자)을 통해 전달

☐ 주요 면담내용

- (기관 개요) ‘장난감’을 사람과 사람 사이의 교류를 촉진하는 매개로 활용하고, 놀이를 통해 관람객 간 소통과 관계 형성을 이끌어

내는 운영 철학

- (장난감 자원봉사자 체계 운영) 도쿄 장난감 박물관의 비전과 놀이의 가치에 공감하는 시민이 자원봉사자로 참여하여 전시와 체험 운영을 지원하는 시민 참여형 운영체계
 - 전시 및 교육 운영 인력은 직원 약 20% 자원봉사자 약 80%의 비율로 구성되어 있으며, 자원봉사자들은 장난감박물관의 봉사자 양성 관련 교육 프로그램을 이수한 후 자원봉사자로 활동
 - 빨간 앞치마를 착용한 ‘장난감 자원봉사자’가 전통놀이 안내, 관람객의 놀이 지원 등 박물관의 운영 전반을 담당
 - 도쿄 장난감박물관의 경우 400여명의 자원봉사자가 참여하고 있으며, 연 2회 모집하고, 교육비는 만엔 정도 부과
 - 60세 이후의 은퇴자가 다수 참여하고 있으며, 매년 지원자가 증가하는 추세이며, 특히 은퇴 이후의 사회활동, 세대 간 교류, 지역주민의 문화 공간 참여를 지원하는 지역상생형 운영 모델로 긍정적인 평가
 - 공동의 놀이와 대화를 통해 관람객과 관계를 형성하고 체험의 깊이를 확장하는 과정에 기관의 운영 철학이 반영되어 있다고 설명
- (전시기획 및 티켓 설정) 어린이 관람객의 만족도와 보호자의 재방문 의향을 함께 고려하는 전시 기획 및 운영체계의 중요성 강조
 - 도쿄 장난감박물관 측은 어린이의 즐거움은 물론 중요하고, 더불어서 보호자가 방문하고 싶어 하는 시설로 인식되는 것이 지속적인 이용과 재방문에 중요한 요소라고 설명
- (장난감 개발 및 선정 기준) 장난감의 교육적 가치와 사회적 책임, 지속적인 활용 가능성을 고려한 명확한 개발 원칙이 적용됨.
 - 특정 캐릭터와 유행에 의존하지 않는 디자인, 전쟁과 차별을 조장하지 않는 내용, 지속가능성과 동시대성을 갖춘 구성을 장난감 개발의 주요 기준으로 설정
 - 전국의 장난감 컨설턴트와 놀이 전문가의 투표를 통해 우수 장난감을 선정하는 ‘굿 토이’ 제도를 기반으로 운영, 이는 우수 놀이 콘텐츠를

지속적으로 발굴하고 보급하는 핵심 콘텐츠 체계

- (공간 및 디자인 요소) 어린이의 정서적 안정과 체험 몰입을 고려하여 색채, 조명, 창호, 재료를 세심하게 조정한 실내 디자인
 - 성별에 따라 관습적으로 사용되어 온 분홍색과 파란색의 적용을 지양하고, 성별 이미지를 강화하지 않는 중립적 색채 적용
 - 형광등 사용을 의도적으로 줄이고 부드러운 조도를 유지하여 어린이가 안정감을 느끼며 놀이에 집중할 수 있도록 조성한 조명환경
 - 창문에 짙은 녹색 커튼을 설치하여 외부 시야를 조절하고 실내 체험에 대한 집중도를 높임. 녹색 계열이 어린이의 정서적 안정과 흥분 완화에 도움을 줄 수 있다는 관점을 공간 디자인에 반영
- (목재 장난감과 지속가능성) 목재의 촉감, 향, 온도, 소리 등 감각적 특성을 놀이와 교육에 활용하고, 지역의 산림자원 순환과 연계한 재료 활용
 - 장난감의 재료와 제작과정까지 전시 및 놀이의 교육적 내용으로 확장한 지속가능성 중심의 콘텐츠 운영
 - 일본의 산림자원 관리 과정에서 발생하는 목재를 장난감 제작에 활용하여 자원순환과 환경교육의 의미를 함께 전달
- (놀이 난이도 설계) 모든 참여자가 즉시 성공할 수 있도록 구성하기 보다, 일정 수준의 도전과 시행착오를 포함한 놀이 설계
 - 놀이 과정에서 성공과 실패가 함께 발생하도록 난이도를 조정하여 도전, 시행착오, 재시도, 성취로 이어지는 과정 자체를 놀이의 핵심 가치로 설정

□ 시사점

- GKEDC 유아 대상 콘텐츠 역시 설명을 최소화 하고, 대면 소통 중심의 해설 방식과 체험 유도 등을 도입 필요
 - 일방적인 정보 전달을 지양하고, 어린이 관람객의 활동을 관찰하면서 질문과 대화를 통해 자발적인 참여와 상호작용을 이끌어내는 전시 해설 및 운영체계 마련
 - 관람객의 연령, 관심도 및 참여 수준을 고려하여 체험물의 사용법과

관련 정보를 적절히 안내할 수 있도록 현장 운영인력의 역할과 응대 기준 구체화 필요

- 지역사회 인적 자원을 전시교육과 시설 운영에 연계하는 시민참여형 인력체계 구축하여, GKEDC를 문화교육 플랫폼 기능 강화
- GKEDC의 콘텐츠 주제는 어린이뿐만 아니라 일반 관람객에게도 다소 무겁고 어려울 수 있어 자원봉사자를 활용한 내러티브 방식이 효과적일 것으로 기대. 이를 통해 지역사회 참여를 유도하고, 전시 내용 전달의 효과성 제고 가능

□ 관련 사진



5. [사례조사] 도쿄 소방청 소방박물관

☐ 일 시: 2026년 7월 3일(금), 14:30~17:00

☐ 주요 내용

- 도쿄 소방의 역사와 방화·방재 정보를 실물자료와 체험 콘텐츠를 통해 전달하는 도쿄소방청의 홍보 및 교육 전시관
- 실제 소방서와 연계된 건물의 지하 및 지상 공간을 활용하고, 대형 장비와 시대별 자료를 층별 주제에 따라 배치한 전시 구성
 - 퇴역 소방헬리콥터와 소방차를 전시하여 장비의 구조와 소방기술의 변화를 가까이에서 관찰할 수 있도록 한 실물 중심 연출
 - 에도시대의 소방조직과 화재 대응 모습을 소개하는 역사 전시, 시대별 소방 장비와 제도의 변화를 보여주는 근대 소방 전시, 현대 소방 활동을 어린이 눈높이에서 설명하는 체험 전시로 구성
- 3층 체험전시실 도입부에 애니메이션 형식의 소방 영상을 배치하여 전시 주제에 대한 어린이의 관심과 몰입을 유도
- 퀴즈 결과에 따라 후속 영상이 달라지는 콘텐츠, 어린이가 색칠한 구급차가 대형 화면 속 도시를 달리는 디지털 체험, 미니 방화복 착용 및 기념 촬영 등 참여형 프로그램 운영

☐ 시사점

- 구체적인 상황에서 필요한 행동을 선택하고 그 결과를 확인하도록 하는 상황판단형 체험 콘텐츠 개발
 - 생산과 유통, 소비 선택, 도시 개발 등 경제사회 발전 과정의 주요 문제를 어린이의 의사결정 퀴즈 활동으로 전환
 - 단순한 정답 확인에 그치지 않고, 선택의 근거와 결과를 함께 제시하여 논리적 사고와 문제해결 과정을 지원하는 교육자료 구성
- 어린이의 창작물과 선택 결과가 대형 화면에 즉시 반영되는 참여형 미디어 도입
 - 개인의 활동이 공동의 전시 장면으로 구현되도록 구성하여 어린이

의 참여감과 몰입도를 높이고, 대한민국의 경제사회 발전이 사회 구성원 모두의 참여와 노력으로 이루어진 과정임을 체감하도록 하는 디지털 연출

- 어린이가 그린 미래 도시, 교통수단, 수출상품 등이 하나의 화면에 구현되도록 하여 개별 활동과 집단 결과를 연계하는 콘텐츠 개발

□ 관련 사진



6. [사례조사] 가마쿠라 역사문화교류관

☐ 일 시: 2026년 7월 4일(토), 10:00~13:00

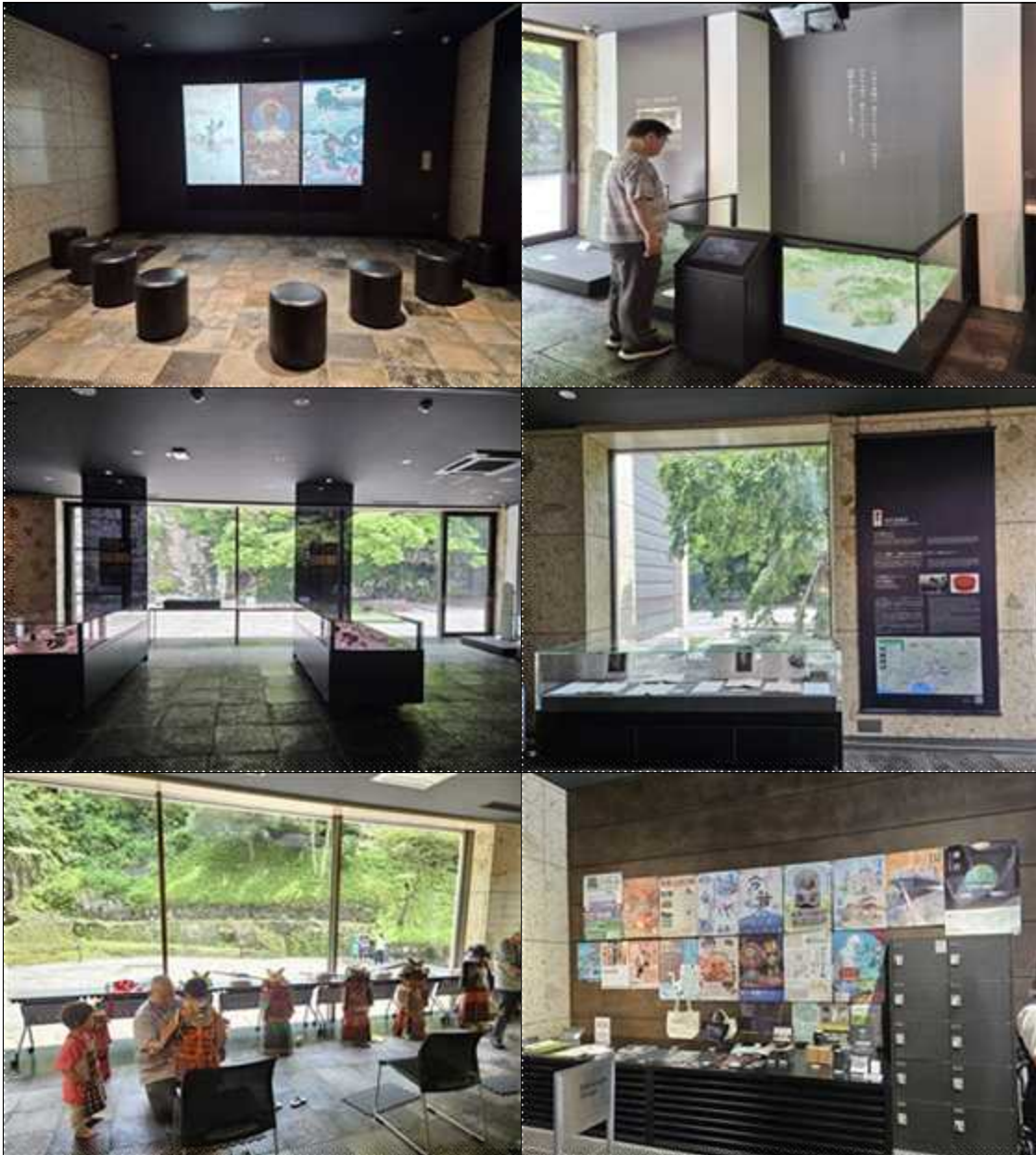
☐ 주요 내용

- 개인 주택을 전시시설로 전환하여 현대건축의 특성과 가마쿠라의 역사적 경관이 조화를 이루도록 조성한 건축 재생 사례
- 건축 재료와 조명, 창, 외부 경관을 연계하여 전시관 입장부터 모든 이동 과정을 하나의 관람 경험으로 구성한 공간 연출
 - 전시실 일부에 대형 통창을 설치하여 실내 공간과 외부 석벽, 정원, 자연경관을 시각적으로 연결한 개방형 구조
 - 광섬유를 삽입한 인조대리석, 자연석의 질감이 드러나는 벽면, 은은한 조명을 활용하여 전시 콘텐츠의 강조점을 강화시키는 디자인
- 디오라마 프로젝션 매핑과 VR 영상 등 디지털 매체를 활용하여 역사 정보의 전달력 강화
 - 가마쿠라의 지형 모형 위에 도시의 형성과 변화를 담은 영상을 투사하여 지역의 역사를 시각적으로 전달하는 프로젝션 매핑
- 손으로 만질 수 있는 유물 복제품과 갑옷 착용 체험을 통해 유물에 대한 감각적 이해와 관람객의 능동적 참여를 유도한 체험 구성

☐ 시사점

- 기존 건축물의 특성을 유지하면서 내부 인테리어를 유기적으로 구성하여 제한된 면적에서도 밀도 있는 경험을 제공하는 공간기획
 - 통창과 외부 조망을 활용하여 관람 중 시선을 환기하고, 실내 전시와 자연경관이 연속적으로 이어지는 체류형 환경 조성 필요
- 대한민국 경제사회 발전 과정에서 나타난 도시 확장, 산업시설 조성, 교통망 구축, 주거환경 변화를 지형 모형과 영상에 결합하여, 직관적으로 이해할 수 있도록 프로젝션 매핑 콘텐츠 개발
- 생활용품, 수출품, 교통·통신기기 등 대한민국 경제사회 발전사의 실물 자료를 직접 관찰하고 탐색할 수 있는 체험 요소 확대

□ 관련 사진



7. [사례조사] 도쿄도 정원미술관

☐ 일 시: 2026년 7월 4일(토) 16:00~18:00

☐ 주요 내용

- 1933년 아사카노미야 저택으로 건립된 건축물을 활용하여 1983년 개관한 미술관으로, 아르데코 양식의 건축물과 정원을 핵심 자원으로 활용하는 복합문화시설
- 벽지, 방문, 문고리, 조명, 창문, 벽면 장식 등 건립 당시의 실내 요소를 최대한 보존했으며, 이러한 건축물의 특성을 전시기획에 반영
- 본관과 신관을 연결하는 이동 구간에 거울을 배치하여 시각적 개방감을 조성하고, 주변의 정원 경관을 관람 동선으로 유입하는 연출
- 장애인, 영유아 동반 가족 등을 위한 특별 관람 프로그램인 ‘G(ALL)ERY Day’ 운영
- 입장 인원 제한과 시간 지정 입장 등을 통해 혼잡도를 조절하고, 관람객이 안전하고 쾌적한 환경에서 전시를 감상할 수 있도록 지원
- 건축물의 문양과 장식, 정원 풍경 등을 활용한 엽서, 문구류, 가방, 도록, 생활소품 등 다양한 굿즈 상품 제공
- 전시관의 대표 이미지를 적용하여 입장 티켓을 제작하였고, 이는 방문 기념품의 기능을 함께 부여한 디자인
- 전시관과 정원을 연속적인 관람 동선으로 구성하고, 인근 문화시설과 지역 명소를 함께 경험할 수 있는 산책 지도 제공

☐ 시사점

- 전시관, 야외공간, 인근 지역을 하나의 방문 과정으로 연결하는 체류형 공간 운영
- 실내 관람, 정원 산책, 휴식, 관람 경험의 회고가 자연스럽게 이어지도록 전시관과 광장, 산책로, 휴게시설을 연계한 동선 구성
- GKEDC와 인근 공원, 문화시설, 편의시설을 함께 소개하는 권역형 안내지도 제작 및 이동 경로와 주변 명소 정보를 제공하여 단지 이용

범위와 지역 체류를 확장하는 안내체계 구축

- 전시의 핵심 이미지와 기관 정체성을 관람권, 교육자료, 기념품 등으로 확장하는 통합 디자인 전략
 - 한국 경제사회 발전사의 주요 장면과 상징물을 문구류, 스티커, 보드 게임 등으로 개발하는 GKEDC 오리지널 굿즈 기획 모색

□ 관련 사진

