

태권도원 활성화를 위한

# 국립태권도박물관 어린이박물관

## 공간 구성 연구 용역

최종보고서





---

## 제 출 문

본 보고서를  
『태권도원 활성화를 위한 어린이 박물관 공간 구성 연구』 영역의  
최종보고서로 제출합니다.

2025년 7월

---

연구기관 : (사)문화다움

책 임 연 구 원 추미경 (사)문화다움 대표 / 성공회대 문화대학원 겸임교수  
연 구 원 이륜주 (사)문화다움 기획연구실 팀장  
김수민 (사)문화다움 협력 연구원  
이홍비 (사)문화다움 기획연구실 연구원  
연 구 보 조 원 박소영 (사)문화다움 기획연구실 연구원



# 목 차

## 1장 연구 개요

|                       |   |
|-----------------------|---|
| 제1절. 연구 개요 및 내용 ..... | 3 |
| 1. 연구 배경 및 목적 .....   | 3 |
| 2. 연구 내용 .....        | 4 |

## 2장 국립태권도원을 둘러싼 내·외부 환경분석

|                            |    |
|----------------------------|----|
| 제1절. 거시환경 분석 .....         | 7  |
| 1. 정책환경 .....              | 7  |
| 2. 경제환경 .....              | 10 |
| 3. 사회문화환경 .....            | 11 |
| 4. 기술환경 .....              | 14 |
| 제2절. 태권도원 및 관련 기관 분석 ..... | 16 |
| 1. 스포츠계 동향 검토 .....        | 16 |
| 2. 태권도계 동향 검토 .....        | 20 |
| 3. 박물관 정책 및 동향 검토 .....    | 22 |
| 제3절. 태권도원 주변 환경 분석 .....   | 28 |
| 1. 일반환경 .....              | 28 |
| 2. 문화환경 .....              | 31 |
| 제4절. 국립태권도박물관 환경 분석 .....  | 36 |
| 1. 운영현황 .....              | 36 |
| 2. 박물관 공간 분석 .....         | 38 |
| 3. 전시 운영현황 .....           | 43 |
| 4. 교육 프로그램 운영현황 .....      | 47 |
| 제5절. SWOT 분석 .....         | 51 |

## 3장 어린이박물관 사례조사

|                           |    |
|---------------------------|----|
| 제1절. 국내 어린이박물관 사례조사 ..... | 55 |
| 1. 사례조사 개요 .....          | 55 |
| 2. 국립광주박물관 .....          | 56 |

|                  |    |
|------------------|----|
| 3. 국립부여박물관 ..... | 59 |
| 4. 국립제주박물관 ..... | 62 |
| 5. 국립춘천박물관 ..... | 65 |

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| 제2절. 해외 어린이박물관 사례조사 .....                  | 69 |
| 1. 사례조사 개요 .....                           | 69 |
| 2. 국제올림픽박물관(The Olympic Museum, TOM) ..... | 69 |

|                     |    |
|---------------------|----|
| 제3절. 사례조사 시사점 ..... | 73 |
|---------------------|----|

## 4장 국립대권도박물관 어린이박물관 콘텐츠 계획 수립

|                           |    |
|---------------------------|----|
| 제1절. 어린이박물관 전시 계획 .....   | 77 |
| 1. 전시 개요 .....            | 77 |
| 2. 전시 세부내용(안) .....       | 78 |
| 제2절. 어린이박물관 프로그램 계획 ..... | 83 |
| 1. 프로그램 개요 .....          | 83 |
| 2. 프로그램 세부내용(안) .....     | 83 |

## 5장 국립대권도박물관 어린이박물관 건립 계획 수립

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| 제1절. 어린이박물관 건립 필요성 .....      | 87 |
| 1. 건립 필요성 도출을 위한 분석 시사점 ..... | 87 |
| 2. 어린이박물관 건립 필요성 .....        | 88 |
| 제2절. 어린이박물관 건립 계획 .....       | 89 |
| 1. 어린이박물관 조성 방향 .....         | 89 |
| 2. 어린이박물관 건립 계획 .....         | 90 |

## 6장 제언

|               |     |
|---------------|-----|
| 제1절. 제언 ..... | 101 |
| 1. 제언 .....   | 101 |
| 참고문헌 .....    | 105 |

# 표 목 차

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| 〈표 1〉 ‘제4차 태권도 진흥 기본계획’ 비전체계도                      | 8  |
| 〈표 2〉 ‘제2차 문화예술교육종합계획(2023~2027)’ 비전체계도            | 8  |
| 〈표 3〉 ‘2022 개정 초·중·고등학교 교육과정 총론’ 비전체계              | 9  |
| 〈표 4〉 ‘제1차 스포츠진흥 기본계획’ 비전체계도                       | 16 |
| 〈표 5〉 ‘제4차 스포츠산업 진흥 중장기 계획’ 비전체계도                  | 17 |
| 〈표 6〉 ‘2025 스포츠산업 트렌드 분석 및 전망’ 10대 핵심 트렌드          | 18 |
| 〈표 7〉 ‘2036년 전주 하계 올림픽’ 개최 계획                      | 19 |
| 〈표 8〉 ‘제4차 태권도 진흥 기본계획’ 비전체계도                      | 20 |
| 〈표 9〉 ‘태권도진흥재단 중장기 발전 계획’ 비전체계도                    | 20 |
| 〈표 10〉 박물관 및 미술관 진흥법 주요 내용                         | 22 |
| 〈표 11〉 ‘제3차 박물관 및 미술관 진흥 기본계획’ 추진배경                | 23 |
| 〈표 12〉 제3차 박물관 및 미술관 진흥 기본계획(2024~2028) 비전체계도      | 24 |
| 〈표 13〉 무주군 문화기반시설 현황(2024 기준)                      | 31 |
| 〈표 14〉 무주군 체육시설 현황(2022 기준)                        | 31 |
| 〈표 15〉 국립태권도박물관 구성 및 면적 현황                         | 38 |
| 〈표 16〉 국립태권도박물관 상설전시실 구성                           | 38 |
| 〈표 17〉 국립태권도박물관 라키비움 및 학습실 구성                      | 41 |
| 〈표 18〉 2020~2024년 국립태권도박물관 기획 및 특별전시 개최 성과         | 43 |
| 〈표 19〉 2020~2024년 국립태권도박물관 전시개최 실적                 | 43 |
| 〈표 20〉 2019년~2023년 기획재정부 공공기관 고객만족도 조사결과(국립태권도박물관) | 44 |
| 〈표 21〉 2024년 국립태권도박물관 교육 프로그램 운영 결과                | 47 |
| 〈표 22〉 2024년 국립태권도박물관 어린이 단체 교육프로그램 운영개요           | 48 |
| 〈표 23〉 2024년 국립태권도박물관 가족 관람객 대상 교육 프로그램 만족도 조사 결과  | 49 |
| 〈표 24〉 2023~24년도 국립태권도박물관 및 체험관 운영 고객만족도 결과        | 49 |
| 〈표 25〉 2024년 국립태권도박물관 만족도 조사 결과                    | 50 |
| 〈표 26〉 사례검토 개요                                     | 55 |
| 〈표 27〉 국립광주박물관 주요 내용                               | 56 |
| 〈표 28〉 국립광주박물관 어린이박물관 주요 내용                        | 57 |
| 〈표 29〉 국립부여박물관 주요 내용                               | 59 |
| 〈표 30〉 국립부여박물관 어린이박물관 주요 내용                        | 60 |
| 〈표 31〉 국립제주박물관 주요 내용                               | 62 |
| 〈표 32〉 국립제주박물관 어린이박물관 주요 내용                        | 63 |
| 〈표 33〉 국립춘천박물관 주요 내용                               | 65 |
| 〈표 34〉 국립춘천어린이박물관 주요 내용                            | 66 |
| 〈표 35〉 사례검토 개요                                     | 69 |
| 〈표 36〉 국제올림픽박물관 주요 내용                              | 70 |
| 〈표 37〉 국제올림픽박물관 어린이 콘텐츠 주요 내용                      | 71 |
| 〈표 38〉 국내·외 어린이박물관 사례 시사점                          | 73 |
| 〈표 39〉 전시 콘텐츠 내용                                   | 78 |
| 〈표 40〉 전시콘텐츠 공간 연출 방향                              | 81 |
| 〈표 41〉 문화예술 프로그램                                   | 83 |
| 〈표 42〉 지역사회 연계 프로그램                                | 84 |
| 〈표 43〉 신체활동 프로그램                                   | 84 |

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| 〈표 44〉 신규 건립계획(안) .....             | 91 |
| 〈표 45〉 어린이박물관 공간 구성 방향 .....        | 91 |
| 〈표 46〉 인력운영계획(안) .....              | 92 |
| 〈표 47〉 어린이박물관 신규 건립 1안, 2안 비교 ..... | 92 |
| 〈표 48〉 1안 공간 배치 계획(면적) .....        | 93 |
| 〈표 49〉 어린이박물관 1안 공간 구성 방향 .....     | 94 |
| 〈표 50〉 어린이박물관 1안 층별 공간 구성 .....     | 94 |
| 〈표 51〉 2안 공간 배치 계획(면적) .....        | 95 |
| 〈표 52〉 어린이박물관 2안 공간 구성 방향 .....     | 96 |
| 〈표 53〉 어린이박물관 2안 층별 공간 구성 .....     | 96 |



# 그림 목 차

|                                                               |    |
|---------------------------------------------------------------|----|
| [그림 1] 대한민국 아동수 2020~2024년                                    | 11 |
| [그림 2] 다문화 학생 수                                               | 11 |
| [그림 3] 국민 여가활동 참여율(2019~2023)                                 | 12 |
| [그림 4] 모두예술극장                                                 | 13 |
| [그림 5] 모두미술공간                                                 | 13 |
| [그림 6] 국립중앙박물관 메타버스 박물관 ‘힐링동산’                                | 14 |
| [그림 7] 국립극단 온라인 극장                                            | 14 |
| [그림 8] 인공지능 GTP-3의 출간 도서 ‘파르마코-AI’(2022)                      | 15 |
| [그림 9] 미디어 아티스트 미겔 슈발리에 ‘디지털 뷰티’                              | 15 |
| [그림 10] 무주군 위치                                                | 28 |
| [그림 11] 덕유산                                                   | 28 |
| [그림 12] 무주군 연령대별 인구 분포(2025년 5월 기준)                           | 29 |
| [그림 13] 무주군 인근 도시 인구수 (2025년 5월 기준)                           | 30 |
| [그림 14] 무주군 반딧불이 서식지                                          | 32 |
| [그림 15] 무주군 방문자 거주지 분포                                        | 33 |
| [그림 16] 무주군 주요 유료관광지 방문객 수                                    | 33 |
| [그림 17] 무주군 SNS 언급량_동반유형                                      | 33 |
| [그림 18] 무주군 SNS 언급량_여행유형/트렌드                                  | 33 |
| [그림 19] 무주군민 문화예술 관람 횟수                                       | 34 |
| [그림 20] 무주군민 문화예술 동호회 참여 경험                                   | 34 |
| [그림 21] 무주군민 문화예술 동호회 참여 횟수                                   | 35 |
| [그림 22] 국립태권도박물관 전경                                           | 36 |
| [그림 23] 국립태권도박물관 기능 및 세부시설 주요 변화                              | 36 |
| [그림 24] 국립태권도박물관 주요 연혁                                        | 37 |
| [그림 25] 국립태권도박물관 도면                                           | 40 |
| [그림 26] 라키비움 복합문화공간 어린이 도서관                                   | 42 |
| [그림 27] 도면상 어린이 도서관 위치                                        | 42 |
| [그림 28] 태권도박물관 내 활용 가능한 공간 도면 (좌: 지상1층 WT역사관, 우: 지상 2층 WT역사관) | 42 |
| [그림 29] 태권도박물관 상설전시(2016년) VR 콘텐츠                             | 45 |
| [그림 30] 2021년 기획전시 ‘무형문화재와 무예, 그 특별한 만남을 담다’ VR 콘텐츠           | 45 |
| [그림 31] 태권도박물관 온라인 해설 영상                                      | 45 |
| [그림 32] 태권도박물관 안내로봇                                           | 46 |
| [그림 33] 태권도 드림캐처                                              | 48 |
| [그림 34] 태권도 트로피 꾸미기 활동                                        | 48 |
| [그림 35] 2024년 국립태권도박물관 및 체험관 만족도 조사 VOC 결과                    | 50 |
| [그림 36] 태권도박물관 내 어린이박물관으로 재편 대상공간                             | 77 |
| [그림 37] 전시 콘텐츠 내용                                             | 70 |
| [그림 37] 어린이박물관 전시관1 구성(안)                                     | 79 |
| [그림 38] 어린이박물관 전시관2 구성(안)                                     | 80 |
| [그림 39] 어린이박물관 조성 방향                                          | 89 |
| [그림 40] 어린이박물관 건립 부지(1안)                                      | 93 |
| [그림 41] 어린이박물관 건립 부지(2안)                                      | 95 |



# 01

## 연구 개요

제1절. 연구 개요 및 내용



## 제1절 연구 개요 및 내용

### 1. 연구 배경 및 목적

#### 1.1. 연구 배경

##### ■ 미래세대 대상의 문화전승과 감각적 체험 확대를 위한 태권도박물관의 역할 확장 필요

- 박물관은 단순히 전시를 감상하는 장소를 넘어, 다양한 세대가 다양한 문화와 역사에 대한 이해를 심화시키는 교육공간으로 역할을 확대하고 있음. 특히 어린이 관람객을 위한 전시 콘텐츠는 어린이들의 인지 발달과 감각적 체험을 고려한 독립적인 구성으로 기획되어야 하며, 이는 박물관의 접근성을 높이고 향후 미래세대에게 문화를 전승하는 핵심 전략으로 자리 잡고 있음. 국립태권도박물관 역시 태권도의 역사와 가치를 알리는 대표적인 기관으로서, 보다 포괄적이고 미래지향적인 역할 수행을 위해 어린이박물관의 도입이 요청되고 있음.

##### ■ 어린이 관람객의 높은 수요, 어린이박물관 환경 조성의 시급성 확인

- 2024년 관람객 만족도 조사 결과, 전체 응답자 300명 중 45%가 어린이 체험 콘텐츠 확대를 가장 시급한 개선사항으로 꼽았으며, 서술형 의견에서도 ‘아이들의 흥미를 느낄 수 있는 체험 콘텐츠가 부족하다’, ‘어린이의 눈높이에 맞춘 영상과 설명이 필요하다’는 구체적인 요구가 다수 제시되었음. 이는 단순한 선호의 문제가 아닌 기존 전시구성이 특정 연령층에 치우쳐 있었음을 의미하며, 다양한 세대가 공존할 수 있는 박물관 환경 조성이 시급하다는 신호로 해석할 수 있음.

##### ■ 박물관 정체성 강화와 미래 전략에 부합하는 전략으로서 ‘어린이 콘텐츠’개발 필요

- 또한 2024년 1월 개관한 복합문화공간 ‘태권도 라키비움’은 가족 단위 관람객을 중심으로 운영되며, 박물관이 단일 기능의 공간을 넘어서 다기능적 복합공간으로 진화하고 있음을 보여줌. 이와 같은 공간 변화 속에서, 어린이 대상의 체계적인 기획전시와 콘텐츠 개발은 단순 부대시설을 넘어 박물관 정체성 강화와 서비스 품질 제고를 위한 핵심 요소로 부상하고 있음. 라키비움의 초기 성과를 기반으로, 체험 중심의 어린이 박물관을 기획·조성하는 것은 현재 관람객의 요구와 미래 전략에 부합하는 방향임.

#### 1.2. 연구 목적

- 국립태권도박물관의 성격과 방향에 적합한 고유의 콘텐츠 및 어린이박물관 전시계획 수립을 통한 박물관 특화 전략 및 기반 마련
- 어린이박물관의 기본 방향을 정립, 효율적인 시설의 입지 선정, 건립 규모 등 전반적인 계획 수립

- 국내 어린이박물관 현황 분석과 자료 조사를 통한 국립태권도박물관 어린이박물관의 성격과 방향 설정

## 2. 연구 내용

### ■ 어린이박물관 조성을 위한 국립태권도박물관의 현황 진단

- 국립태권도박물관의 운영 현황과 콘텐츠 이용 실태를 분석하여 어린이박물관 조성의 필요성 도출
- 연간 관람객 수, 체험 콘텐츠 이용자 수, 만족도 조사를 기반으로 콘텐츠 운영의 강점과 한계 진단
- 2024년 개관한 라키비움과 같은 복합문화공간의 활용성과 관람 트렌드 변화를 반영하여 어린이 대상 전시 구성의 방향성 모색
- 무주군의 지역문화 환경 및 관광 인프라와의 연계 가능성을 포함하여 공간 조성의 외부 여건 종합 분석

### ■ 국내 어린이박물관 사례 분석을 통한 차별화 전략 도출

- 국립광주박물관, 부여박물관, 제주박물관, 춘천박물관 등 4개 국립기관의 어린이박물관 조성 사례 비교 분석
- 각 사례의 전시 기획, 체험형 콘텐츠 구성 방식, 관람객 참여 방식 등 다층적인 특징을 검토하여 시사점 도출
- 타기관의 일반적 사례와 차별되는 태권도 중심 콘텐츠 구성 전략을 제안하고, 국립태권도박물관 어린이박물관의 방향성 정립

### ■ 기존 공간 활용과 신축 건립, 두 가지 전시·공간 전략 마련

- 제1안: 기존 박물관 내 공간을 활용한 어린이박물관 조성 방안 수립
  - 주요 콘텐츠 구성, 공간 활용 동선, 연계 프로그램 기획 방향 등 제안
- 제2안: 별도 공간(신축 포함)을 전제로 하는 건립 계획 마련
  - 적정 건립 규모, 위치 선정 기준, 건물 배치 및 내부 공간계획 수립
- 두 안 모두 실행 가능한 예산, 정책 연계성을 고려하여 향후 실현 가능성을 높이는 방안 마련

# 02

## 태권도원을 둘러싼 내·외부 환경분석

제1절. 거시환경 분석

제2절. 태권도원 및 관련 기관 분석

제3절. 태권도원 주변 환경 분석

제4절. 국립태권도박물관 환경 분석

제5절. SWOT분석





## 제1절 거시환경 분석

### 1. 정책환경

#### ■ ‘지방분권’ 강화 지속, 2025년 출범한 **나정부** 또한 **지역이 주도하는 균형발전** 흐름 지속

- 1974년 지방자치법 공포 이후 지방분권법, 균형발전법 등 제정과 같은 제도적 변화를 거쳐오며 지역분권이 지속적으로 추진되어옴. 특히 문재인 정부 시절 공약으로 ‘연방제 수준의 자치분권’을 제시하며 크게 지방분권이 가속화되었음. 정책결정기구의 지방 참여 보장, 감염병 예방 및 관리 등 중요도가 높은 사무의 지방 이양, 재정분권을 위한 지방 세 확충, 중앙지방협력회의 구성 등 자치분권에 있어 주요한 요소들이 추진되었음.
- 이러한 지방분권의 강화와 함께 지역이 주도하여 이뤄지는 균형발전이 강조되고 있음. 이재명 대통령 또한 해양수산부 부산 이전 등 공공기관 2차 이전을 강조하며 지역균형 발전 정책 이행에 힘을 싣고 있음. 이외에도 지역 주도 균형발전을 위한 법제도 정비의 공약을 내세우고 있어, 이러한 흐름은 지속될 것으로 보임.

#### ■ 지역 간 문화 불균형 해소를 위한 ‘지역문화 정책’의 시행과 지역 주도 문화자치·분권의 흐름 지속

- 대한민국이 문화적으로 급성장을 이루는 가운데, 다소 수도권 중심으로 문화인프라가 발달한 경향이 있었으며, 지역 단위의 고유한 문화를 바탕으로 한 지역 가치 제고와 지역 간 문화 불균형 해소를 위한 정책적 지원의 필요성이 높아졌음.
- 이에 대응하기 위하여 2014년 「문화기본법」, 「지역문화진흥법」 제정과 2015년과 2020년에 5년 단위의 기본계획의 수립이 이루어짐. 지방자치단체는 중앙정부의 기본계획을 골자로 하여 각 지자체의 특성을 살린 시행계획을 세워 관련 사업을 추진해 왔음. 해당 기본계획의 수립 이후 10여 년 간 문화도시 지정, 지역문화 전문인력 양성, 생활문화센터 조성 등으로 예산, 인력, 시설 등 지역 단위의 문화정책 기반이 확대되어 옴.
- 지방재정의 이양, 분권을 지향하는 중앙정부의 정책적 기조로 인하여 문화분야에서도 자치의 흐름이 지속될 것으로 보이며, 지자체는 그간 축적된 역량(법제도, 인력, 시설 등)을 바탕으로 문화정책의 수립과 운영을 주도할 것으로 보임.

#### ■ 태권도 진흥을 위한 기본계획 지속 수립, 남녀노소 누릴 수 있는 **스포츠로 확대** 방안 모색

- 「태권도 진흥 및 태권도공원 조성 등에 관한 법률」 제5조에 따라 2024년 ‘제4차 태권도 진흥기본계획(2024~2028)’이 발표됨. 그간 1988 서울올림픽 시범종목 채택 이후 8회 연속 올림픽 정식 종목 채택, 다양한 정책사업으로 전 세계 태권도 수련인구가 확

대되어옴. 한편, 젊은 세대의 태권도에 대한 흥미 저하로 저연령·남성 위주의 짧은 기간 수련 지속 현상이 발생함.

- 이러한 환경 속에서 제4차 기본계획은 남녀노소 태권도를 즐겨 수련인구가 증가하는 가운데 태권도 산업의 지속성을 모색하는 것에 방점을 두고 세워짐.

〈표 1〉 ‘제4차 태권도 진흥 기본계획’ 비전체계도

| 구분          | 상세내용                                |                                                                                                                                                |
|-------------|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 비전          | 누구나 즐기는 태권도, 세계가 인정하는 K-문화자산        |                                                                                                                                                |
| 정책목표        | 태권도 변화지원 및 성장기반 마련을 통한 전세계 태권도 저변확대 |                                                                                                                                                |
| 추진전략 및 정책과제 | 1. 남녀노소 누구나, 평생 수련하는 태권도            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 맞춤형 콘텐츠 보급으로 폭넓은 수련인구 확보</li> <li>- 차별화하고 경쟁력을 갖춘 ‘태권도장’ 운영지원</li> </ul>                              |
|             | 2. 태권도 변화지원을 통한 미래 성장 기반 마련         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 신규종목 개발 및 경기화 지원으로 경쟁력 강화</li> <li>- 태권도를 K-문화관광 킬러콘텐츠로 육성</li> <li>- 태권도 테마의 K- 스포츠 관광활성화</li> </ul> |
|             | 3. 지속가능한 세계화로 종주국 역할 강화             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 태권도 확산을 위한 국가별 맞춤형 지원</li> <li>- 세계인의 문화자산, 태권도 문화교류 확산</li> <li>- 국기, 태권도 정체성 강화</li> </ul>          |

출처: 문화체육관광부(2024), 제4차 태권도 진흥 기본계획

## ■ 문화시민을 배양하는 ‘문화예술교육’ 정책, 지역특색을 살릴 수 있는 지역화 지속

- 문화예술교육은 문화예술, 문화산업, 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정으로 활용하는 교육임. 2003년 새로운 시대에 알맞은 창의인재를 양성하기 위하여 시작된 문화정책으로 문화부와 교육부가 부처간 협력을 바탕으로 정책적 확대가 이루어짐. 크게는 사회와 학교 두 축으로 구분하여 정책의 체계화를 이루었으며 전 연령의 문화예술교육 경험 확대를 위해 노력함.
- 근래 문화예술교육은 지역화가 가속화되는 문화정책의 흐름과 같이하며 지역 이양을 꾀해왔음. 광역단위의 문화예술교육센터를 조성하고, 이를 중심으로 기초단위로 좀 더 세밀하게 문화예술교육이 시민의 삶에 닿을 수 있도록 정책을 추진하였음.
- 〈제2차 문화예술교육 종합계획(2023~2027)〉은 이러한 흐름 속에서 수립된 문화예술교육 정책으로 누구나, 어디서나 누릴 수 있는 문화예술교육을 지향함. 특히 생활밀착형 문화예술교육 확보와 학교 연계 문화예술교육 지원이 주요 추진전략으로 제시됨.

〈표 2〉 ‘제2차 문화예술교육종합계획(2023~2027)’ 비전체계도

| 구분   | 상세내용                          |                     |                       |
|------|-------------------------------|---------------------|-----------------------|
| 비전   | 누구나, 더 가까이, 더 깊게 누리는 K-문화예술교육 |                     |                       |
| 정책목표 | 차별없이 자유롭게 누리는 문화예술교육          | 공정한 문화예술교육 접근 기회 보장 | 짜임새 있는 문화예술교육 지원체계 구축 |

| 구분          | 상세내용  |                                                               |
|-------------|-------|---------------------------------------------------------------|
| 추진전략 및 정책과제 | 누구나   | - 국민 체감형 문화예술교육 지원 강화<br>- “창의력과 상상력” 문화예술교육 가치 확산            |
|             | 더 가까이 | - 문화예술교육으로 살리는 지방시대<br>- 학교 연계 문화예술교육 지원                      |
|             | 더 깊게  | - 문화예술교육 인력 관리 체계화<br>- 디지털 문화예술교육 환경 조성<br>- 문화예술교육 정책기반 입체화 |

출처: 문화체육관광부(2023), 제 2차 문화예술교육 종합계획(2023~2027)

## ■ 지역·학교 교육과정의 자율성을 확대하는 ‘2022년 교육과정 총론’ 발표

- 2022 교육부는 새롭게 변화한 사회환경을 반영한 교육과정 운영을 위한 개정사항을 〈2022 개정 초·중·고등학교 교육과정 총론〉으로 발표함. 지역·학교 교육과정 자율성 확대 및 책임교육 구현, 디지털 및 AI 교육환경에 맞는 교수·학습체제 구축 등을 중점적으로 개선하였음.
- 학교 교육과정 자율성을 확대하여 다양한 선택과목 개발·운영, 학교장 개설과목 신설, 지역 연계 특색 프로그램 운영 등을 위한 제도가 마련되었음. 또한 학습자 맞춤형 학습 여건 마련을 위해 교육청에서 지속적으로 학교 밖 교육 자원을 발굴·공유하고, 학교에 선 지역사회 관계기관과 연계·협력할 수 있도록 지원하는 지침이 마련됨.

〈표 3〉 ‘2022 개정 초·중·고등학교 교육과정 총론’ 비전체계

| 구분    | 상세내용                                                                                                                           |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 비전    | <b>포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람</b>                                                                                                    |
| 개정 중점 | - 미래 사회가 요구하는 역량 함양이 가능한 교육과정<br>- 학습자의 삶과 성장을 지원하는 교육과정<br>- 지역·학교 교육과정 자율성 확대 및 책임교육 구현<br>- 디지털·AI 교육환경에 맞는 교수·학습 및 평가체제 구축 |
| 추진과제  | 미래 대응을 위한 교육과정                                                                                                                 |
|       | - 인간상 등 교육방향 제시<br>- 공동체 가치 및 역량강화<br>- 디지털 기초소양 강화<br>- 모두를 위한 교육 강화                                                          |
|       | 학습자 맞춤형 교육강화                                                                                                                   |
|       | - 초·중·고등학교의 학교급간 진로연계교육 강화<br>- 고교학점제 정착<br>- 직업계고 교육과정 개선                                                                     |
|       | 학교현장의 자율적인 혁신 지원                                                                                                               |
|       | - 학교 교육과정 자율성 확대<br>- 초·중·고등학교 교육과정 운영의 유연성 제고<br>- 창의적 체험활동 및 범교과 학습 주제 개선                                                    |
|       | 교육환경 변화 대응 지원                                                                                                                  |
|       | - 역량 함양 교과 교육과정 개발<br>- 디지털 기반 교수학습 혁신<br>- 교육과정 지원체제 구축                                                                       |

출처: 교육부(2021), 2022 개정 교육과정 총론 주요사항

## 2. 경제환경

### ■ 고성장 시대의 종료와 저성장 고착화로 새로운 성장동력 발굴 필요 증대

- 한국경제는 경제 발전이 시작된 1960년대 초에서 1990년대 이전까지 경제성장률의 평균치가 9%를 넘는 고성장 시대였지만, 서서히 감소하더니 2010년대 이후 10년 동안의 평균 경제성장률은 2%대로 저성장 국면에서 빠져나오지 못하고 있음. 국제통화기금(IMF)이 4월과 10월에 업데이트하는 국가별 1인당 명목 GDP 순위를 보면 한국은 2020년 25위, 21년 27위, 22년 31위, 23년 33위로 꾸준히 하락하였음. 장기적으로 저성장 고착화 현상을 타개하기 위해 근본적인 개혁 노력과 동시에 새로운 성장동력 확충에 대한 필요가 증대되고 있음.

### ■ 2025년 경제성장률 0.8% 예상, 경기 전반에 부진한 흐름 이어질 예상

- KDI에서 2025년 5월 발표한 경제전망에 따르면 건설업부진과 통상여건 악화로 2025년에는 0.8% 성장하는데 그칠 것으로 나타남. 또한 소비자심리 위축으로 민간소비 증가세가 둔화되는 가운데 국제 무역 위축 등의 대외 불확실성 확대로 기업심리가 위축되는 등 투자 여건이 악화되어 부진이 심화될 것으로 보임. 다만, 2026년부터 통상분쟁의 여파에도 불구하고 완만한 내수회복으로 1.6% 성장할 전망이다.

### ■ 창의성 기반 문화산업에 대한 주목, 박물관·미술관의 지역경제 활성화 효과

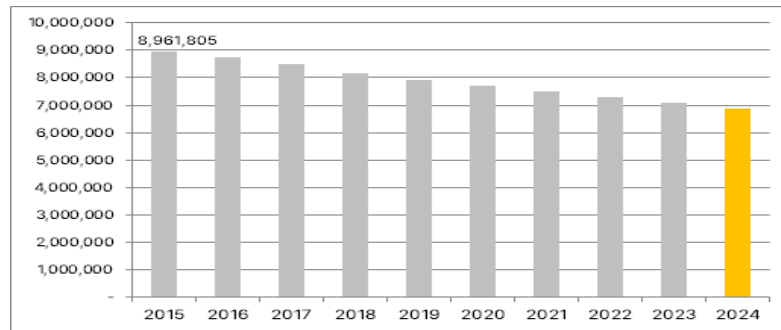
- 20세기에 들어 창의성을 기반으로 한 문화산업은 국가경쟁력의 원천이 되었으며, 실제 수익창출과 직간접적 경제효과를 야기함이 증명되어 왔음. 특히, 도시의 랜드마크 역할을 하는 복합문화공간, 박물관, 미술관은 지역경제에 큰 영향을 끼치고 있음. 전 세계적으로 유명한 루브르 박물관은 1년에만 873만 명(2024년 기준)이 방문하며 방문객의 77%가 외국인임. 루브르 박물관의 대표작인 모나리자를 중심으로 경제적 효과를 가늠해보았을 때, 파리 방문객이 가장 많았던 2018년 기준 최대 40조 원의 경제적 가치를 지닌다고 봄.

### 3. 사회문화환경

#### ■ 저출산·고령화에 따른 아동인구의 지속적 감소

- 2000년대 이후 저출산과 고령화에 대한 문제가 점점 심화되는 가운데, 이에 대응하기 위해 예산투입, 활성화 계획수립 등이 지속되었지만 근본적 해결책이 등장하지 않는 가운데 전국의 89개 시군구가 인구소멸지역으로 선정됨.
- 2024년 기준 만 18세 미만 국내 아동인구 수는 687만명으로 전년대비 2.8%(20만 876명) 감소하였으며 근 10년 사이 아동인구가 230만 명 이상 줄어들었음. 또한 2023년 합계 출산율은 0.72명으로 1970년 해당 통계가 작성된 이래 최저치를 기록하였음. 이는 OECD 평균(1.58명, 2021년 기준)에 절반도 못 미치는 수준이며 회원국 중 합계 출산율이 1명 미만인 나라는 한국뿐임.

[그림 1] 대한민국 아동수 2020~2024년

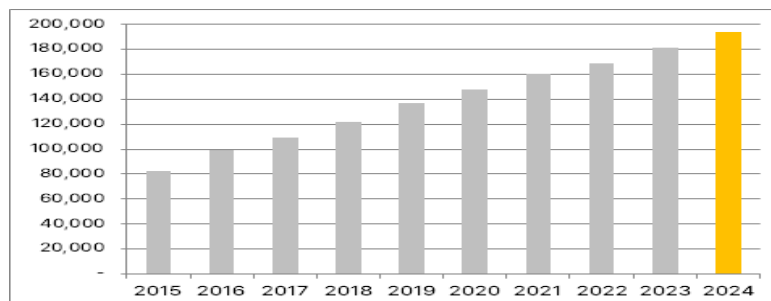


출처: 국가통계포털

#### ■ 다문화 학생 지속적 증가, 10년 전 대비 2배 이상 증가

- 2023년 기준 다문화 가구는 41.6만 가구이며 다문화 학생은 19만 명으로 지난 10년간 지속적으로 증가하고 있음. 이에 따라 다문화가정 학생 수가 지속적으로 늘어나는 가운데 전체 학생 수는 줄고 있어 2024년 다문화 학생수의 비율(3.8%)이 2015년(1.4%) 대비 2배 이상 증가하였음. 향후 다문화학생 수는 지속적으로 증가할 것 이며 이들을 고려한 교육 및 사회적 제도가 확대되고 있는 상황임.

[그림 2] 다문화 학생 수

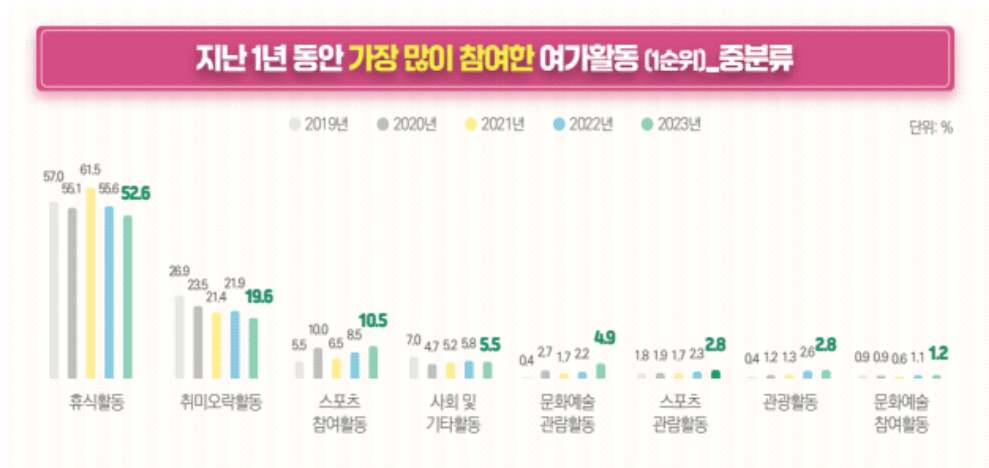


출처: 국가통계포털

## ■ 일과 삶의 균형을 추구하는 사회적 변화에 따른 취미·오락·스포츠 활동의 확대

- 2018년부터 ‘주52시간 근무제’가 도입되어 점진적으로 시행된 이후, ‘일과 삶의 균형(Work and Life Balance)’을 뜻하는 ‘워라벨’이 주목받음. 워라벨이 트렌드가 되면서, 평일에 즐기기 어려웠던 문화생활이 주목 받기 시작함. 여가가 늘어남에 따라 가족 및 친구와 여가를 함께 하는 사회적 분위기가 점차 정착되고 있음.

[그림 3] 국민 여가활동 참여율(2019~2023)



출처: 문화체육관광부(2024), 2023 국민여가활동조사

## ■ 어린이의 건강한 성장을 위한 문화활동 중요성 대두, 관련 업계의 급성장

- 사회 전반에 문화예술을 비롯한 여가활동에 대한 욕구가 늘어가는 가운데, 어린이 문화 향유에 대한 관심도가 증대하였음. 이는 출산율 저하로 외동 자녀가 급증하며 자녀에게 질 높은 교육과 문화향유를 제공하는 것을 중요시 여기는 부모가 늘어났기 때문임. 또한 문화활동이 어린이의 감성, 인지, 공감력 발달에 도움이 된다는 연구결과가 제시되며, 어린이의 활발한 문화향유를 중요시 여기는 사회적 분위기가 더욱 확산됨.
- 이런 사회변화와 함께 2000년대 어린이를 대상으로 한 박물관·미술관 및 복합공간, 콘텐츠개발사, 행사대행사 등 관련 업계가 급속도로 성장하였음. 한국콘텐츠진흥원에 따르면 국내 키즈 산업 규모는 2008년 8조원에서 2020년 50조원으로 가파른 성장세를 나타내고 있음.

## ■ 새로운 형태의 로컬 문화의 대두, 글로컬리제이션(glocalization)

- 글로컬리제이션(glocalization)이란 세계화를 의미하는 글로벌라이제이션(globalization)과 지역화를 의미하는 로컬리제이션(localization)의 합성어임. 1980년대 비즈니스 분야에서 글로벌 상품을 지역적 특성에 맞춰 현지화하기 위한 마케팅에서 처음 언급됨. 현대 사회에서는 글로벌과 로컬의 경계는 사라지고 있으며, 보편화와 개별화, 균질화와 이질화,



수렴과 확산이 동시에 진행되며 상호작용하고 있음을 의미함.

- 글로벌리제이션의 진행 과정은 두 가지로 요약됨. 첫 번째 과정은 지역에서 만들어진 상품, 삶의 형식, 문화적 양식 등이 세계로 퍼져나가 세계적인 양상이 바뀌는 것이며, 두 번째 과정은 글로벌리제이션의 지역 적응 과정임. 이미 세계화 상품이나 삶의 형식, 문화적 양식들이 지역에 적응하여 다시 지역화되는 현상임. 결국 ‘글로벌과 로컬의 상호작용이 글로벌’이며 상호작용으로 인한 변화의 마지막 단계는 새로운 형태의 로컬 문화임.

## ■ 문화약자를 위한 시설조성과 프로그램 운영으로 모두가 누리는 문화시설 확대

- ‘베리어 프리(barrier free)’는 1974년 국제연합 장애인 생활환경 전문가 회의에서 발표된 ‘장벽 없는 건축설계’에서 나온 용어로 장애인, 고령자 등 신체적 다름을 지닌 사회적 약자가 다른 사람들과 동일한 편리함을 누릴 수 있도록 하자는 뜻임. 이후 일본·스웨덴·미국 등에서 주택이나 공공시설에서 ‘베리어 프리’의 관점이 담긴 건축을 하자는 운동이 전개되며 세계 곳곳으로 확산됨. 현재는 도로·공공시설, 법제도, 문화행사 등 다양한 영역에서 사회적 약자의 접근성을 낮추자는 의미로 사용됨.
- 한국에서는 2015년도부터 공공시설에서 배리어프리 건축물 인증이 의무화되었음. 문화예술 영역에서는 장애예술 표준 공연장인 ‘모두예술극장’과 장애예술 표준 전시장인 ‘모두미술공간’을 개관함. 두 공간 모두 장애예술인의 활동을 돕는 가운데, 장애인의 원활한 문화향유경험이 이루어질 수 있는 시설을 마련함. 또한 전국적으로 국립박물관·미술관에 유니버설 서비스 모델을 활용 하여 보다 모두가 누리는 문화시설을 확대해나가고 있음.

[그림 4] 모두예술극장



[그림 5] 모두미술공간



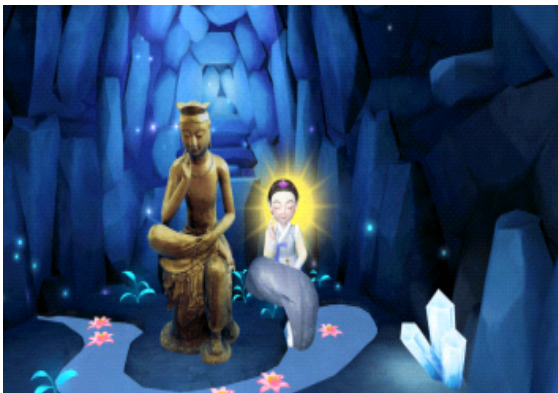
출처: 모두예술극장 블로그, 한국장애인문화예술원 홈페이지

## 4. 기술환경

### ■ 코로나19 이후 온라인을 기반으로 한 문화산업의 새로운 모델 창출

- 코로나19 팬데믹 이후 언택트 생활과 언택트 산업의 활성화는 문화산업의 새로운 흐름을 불러일으키고 있음. 사회적 거리두기의 영향으로 전시, 공연, 페어 등 현장과 대면 접촉이 주요 소비 방식이었던 문화산업에 위기와 변화를 불러일으킴. 그러나 새로운 상황에 대한 적응 노력의 결과, 디지털 및 온라인 플랫폼을 활용한 문화산업제품의 비대면 소비 및 온라인 페어와 같은 비대면 비즈니스 모델의 혁신이 이루어짐.
- 미술관, 박물관, 갤러리 등은 디지털 가상 공간을 통해 관람객을 맞이하였고, 극장, 공연장 등은 실시간 스트리밍 공연을 실행함.

[그림 6] 국립중앙박물관 메타버스 박물관 ‘힐링동산’



출처: 국립중앙박물관, 국립극단 홈페이지

[그림 7] 국립극단 온라인 극장

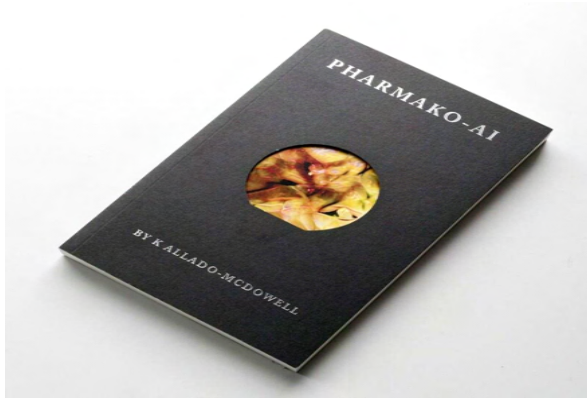


### ■ 인공지능 시대의 도래, 문화예술 창작 패러다임의 변화 대두

- 기술혁신에 따른 모바일 인터넷 시대를 맞아 문화예술 패러다임 변화가 빠르게 진행되고 있음. 한국은 만 3세 이상 인구의 92.6%가 모바일 인터넷을, 만 3세 이상 인구의 89.6%가 스마트폰을 이용하는 혁신사회임. 우리나라 국민의 59.9%는 인공지능서비스에 대해 긍정적인 인식을 가진 것으로 나타남.
- 인간의 영역이라고 믿어온 문화예술 역시 인공지능 작가의 창작역량이 공개됨과 동시에 인간 못지않게 예술적 창의성이 빛나는 시대에 돌입함. 이에 대해 예술 현장에서는 인공지능 예술가와의 공존을 고민해야 하는 중요한 시점에 돌입하였으며 새로운 대안을 마련하기 위한 다양한 프로그램이 마련되고 있음.

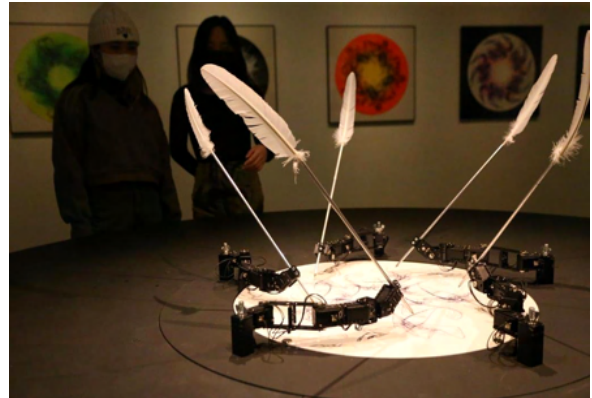


[그림 8] 인공지능 GTP-3의 출간 도서  
'파르마코-AI'(2022)



출처: 비평웹진 풍(<https://view.pong.pub/>)

[그림 9] 미디어 아티스트 미겔 슈발리에  
'디지털 뷰티'



출처: 한국경제

## 제2절 태권도원 및 관련 기관 분석

### 1. 스포츠계 동향 검토

#### 1.1. 스포츠 관련 정책

##### ■ 제1차 스포츠진흥기본계획(2024~2028): 태권도를 통한 글로벌 스포츠 외교 강화

- 2023년 12월 「스포츠기본법」 제8조에 따른 법정 5개년 종합계획으로, ‘스포츠권’ 신장 등을 포함한 스포츠진흥 방향, 분야별 시책을 포괄하며, ‘2023 대한민국 체육비전 보고회’에서 발표된 ‘자유와 연대로 도약하는 K-스포츠’를 정책화하는 계획으로 수립함.
- 태권도와 관련해서는 ‘스포츠 정신의 글로벌 리더, 대한민국’ 전략 아래 ‘글로벌 스포츠 외교 역량 강화’ 과제를 통해, K-스포츠(태권도, 전통무예, 씨름 등)의 글로벌 진출 확대 및 국제스포츠 개발협력 분야의 유·청소년 대상으로 정책 분야를 확장하는 계획을 수립함.

〈표 4〉 ‘제1차 스포츠진흥 기본계획’ 비전체계도

| 구분          | 상세내용                     |                                                                                                                                                        |                    |
|-------------|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| 비전          | 온 국민의 스포츠, 건강하고 행복한 대한민국 |                                                                                                                                                        |                    |
| 정책목표        | 국민 일상스포츠 참여율 70% 도달      | 스포츠강국 G7 달성                                                                                                                                            | 국내 스포츠시장 105조 원 돌파 |
| 추진전략 및 정책과제 | 스포츠로 국민건강·지역활력 제고        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선진 수준의 전 국민 스포츠활동 지원</li> <li>- 스포츠로 활기를 되찾고 연대하는 지역</li> <li>- 장애인에게 장애 없는 스포츠 여건 조성</li> </ul>              |                    |
|             | 최강의 경기력, 안정된 삶           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 토대가 튼튼한 엘리트선수 육성체계 구축</li> <li>- 상호존중 스포츠 훈련 문화와 공정스포츠 환경 조성</li> <li>- 촘촘하고 믿음직한 체육인 복지 실현</li> </ul>        |                    |
|             | 함께 성장하는 생활-전문스포츠         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 생활·전문스포츠를 잇는 핵심고리, 5만 스포츠클럽</li> <li>- 스포츠로 건강하고 활기찬 학교 만들기</li> <li>- 생활·전문스포츠를 아우르는 통합형 스포츠인재 양성</li> </ul> |                    |
|             | 국가 신성장동력, K-스포츠          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스포츠산업의 지속가능한 성장 생태계 구축</li> <li>- 레저·관광·콘텐츠와의 융합을 통한 신부가가치 창출</li> <li>- 스포츠산업의 혁신을 주도하는 K-스포츠테크</li> </ul>   |                    |
|             | 스포츠 정신의 글로벌 리더, 대한민국     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 세계인과 함께하는 국제 스포츠 연대의 장</li> <li>- 글로벌 스포츠 외교 역량 강화</li> <li>- 자유와 연대가 스며드는 스포츠 거버넌스 확립</li> </ul>             |                    |

출처: 문화체육관광부(2023), 제1차 스포츠진흥 기본계획

##### ■ 제4차 스포츠산업 진흥 중장기 계획(2024~2028): 스포츠산업 강국 목표로 설정

- 스포츠 수요의 급증, 스포츠산업의 융·복합화 및 산업적 가치 증가, ‘스포츠산업 강국’을 위한 전략 마련을 위해, 문체부에서는 2008년 제1차 스포츠산업 진흥 중장기 계획 수립 이후 네 번째 계획을 수립함. 글로벌 진출 확대 및 해외 역량 강화를 위한 지원

정책의 부족, 스포츠기업의 영세성 지속 등을 한계로 보고 이를 보완하는 내용으로 계획 됨.

〈표 5〉 ‘제4차 스포츠산업 진흥 중장기 계획’ 비전체계도

| 구분   | 상세내용                                                                                                                                                                                                         |                                  |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| 비전   | <b>함께 성장하는 스포츠산업, 새로운 대한민국 성장동력</b>                                                                                                                                                                          |                                  |
| 핵심가치 | [글로벌화] 현장 중심 스포츠기업 육성체계 고도화를 통한 글로벌 경쟁력 강화<br>[혁신 창의] 창의적인 첨단기술을 바탕으로 스포츠산업 서비스 혁신 추구<br>[지역 균형 성장] 성장 역량강화를 통한 지역 스포츠산업의 균형 발전<br>[고부가가치화] K-콘텐츠 등 다양한 산업 분야와 연계를 통한 스포츠산업 고부가가치화                           |                                  |
| 핵심목표 | [스포츠산업 규모 100조 시대 도약] 78조 원('22년) → 105조 원('28년)<br>[매출액 100억 원 이상 스포츠 혁신기업 육성] 872개('22년) → 1,000개('28년)<br>[지역 사업체 수 증가로 지역균형발전] 50.2%('22년) → 55%('28년)<br>[스포츠산업 종사자 수 60만 명 달성] 44만명('22년) → 60만명('28년) |                                  |
| 추진전략 | 촘촘한 지원을 통한 스포츠기업<br>글로벌 경쟁력 강화                                                                                                                                                                               | 1-1. 기업단계별 성장지원 체계 고도화           |
|      |                                                                                                                                                                                                              | 1-2. 맞춤형 산업 지원을 통한 자생력 강화        |
|      |                                                                                                                                                                                                              | 1-3. 전문인력 공급망 구축 및 확대            |
|      |                                                                                                                                                                                                              | 1-4. 지속 성장 산업 기반 강화              |
|      | 고부가가치산업 융복합을 통한<br>新시장 개척                                                                                                                                                                                    | 2-1. 디지털 융복합 스포츠 참여·관람 서비스 혁신    |
|      |                                                                                                                                                                                                              | 2-2. ICT 혁신 기반 스포츠 인프라 첨단화(스마트화) |
|      |                                                                                                                                                                                                              | 2-3. K-컬처 연계 스포츠산업 저변 다각화        |
|      | 지역이 주도하는 스포츠산업<br>균형 성장                                                                                                                                                                                      | 3-1. 지속 가능한 지역 스포츠산업 성장지원        |
|      |                                                                                                                                                                                                              | 3-2. 지역 스포츠산업 균형발전 관리            |

출처: 문화체육관광부(2023), 제4차 스포츠산업 진흥 중장기 계획

## 1.2. 스포츠계 동향

### ■ 한국 스포츠계는 현재 ‘K-스포츠 4.0’시대, 스포츠권·복지 기반 마련 중심으로 전개

- 한국 스포츠계는 2021년 스포츠 3법(스포츠기본법, 스포츠클럽법, 체육인 복지법)을 제정하고, 2022년부터 시행 중임. 국가 단위에서는 2021년 부터를 ‘K-스포츠 4.0’으로 구분하고 있으며, ‘안전하고 자유로운 스포츠 환경, 공정한 스포츠, 양성평등, 선수 권리, 민주적 거버넌스에 대한 관심 제고’를 주요한 방향으로 설정하고 있음. 요약하면, ‘스포츠권’ 개념 도입, ‘스포츠복지’ 시대를 위한 기반 마련, 스포츠 가치에 주목하는 등 관점이 변화하는 시기임.

### ■ 코로나 이후 국민 생활체육 참여율 지속적 성장, 스포츠산업 매출액 78조 원 돌파

- 2024년 ‘스포츠산업조사<sup>1)</sup>’ 결과 스포츠산업 주요 지표별 역대 최대치를 기록함. 세부적으로는 스포츠산업 매출액 81조 원으로 전년 대비 3.7% 증가 했으며, 종사자 수는 45만 8천 명으로 전년 대비 4.1% 증가, 사업체 수도 126,186개로 전년 대비 4.6% 증가한 것으로 조사됨.

1) 「스포츠산업 진흥법」 제7조 및 「통계법」 제18조에 따른 국가승인통계조사, 스포츠산업 규모와 경영 실태 현황을 파악하기 위해 2010년부터 실시하고 있음.

- 문체부는 81조 원 돌파를 시작으로 스포츠산업 규모를 2028년까지 105조 원으로 확대하기 위한 목표를 설정함. 구체적으로 고환율 및 경기둔화로 인한 업계의 어려움 해소를 위해 융자지원 예산 대폭 확대, 스포츠산업 펀드 조성을 위해 총 300억 원을 출자할 계획을 수립했으며, 스포츠 기업의 국제 경쟁력을 강화하기 위한 수출기업 집중 지원을 추진할 예정임.

## ■ K-스포츠의 디지털·데이터 기반 전환 가속화

- 스포츠산업을 둘러싼 사회, 경제, 환경, 기술, 정치적 여건이 급변하면서 산업 구조와 정책 방향도 변화가 필요한 시점에 스포츠산업을 둘러싼 주요 트렌드 분석을 통한 미래를 전망하기 위해, 한국스포츠과학원은 ‘2025 스포츠산업 트렌드 분석 및 전망’ 연구를 진행함.

〈표 6〉 ‘2025 스포츠산업 트렌드 분석 및 전망’ 10대 핵심 트렌드

| 구분                   | 상세내용                                                                                                                                                                               |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 스포츠+α                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스포츠 산업은 4차 산업혁명 기술과 융합하며 새로운 비즈니스 모델 창출</li> <li>- AI, 빅데이터, 클라우드, IoT 기술이 스마트 의류와 헬스케어 기기 등에 적용되어 관광, 패션, 의료 등 연관 산업과 융합 활발</li> </ul>   |
| 시니어 파워 업 (power-up)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 초고령사회 진입과 함께 ‘액티브 올드(YOLD)’ 세대의 스포츠 참여 증가</li> <li>- 은퇴 후 지속적 참여. 골프, 요가, 걷기 등 시니어 친화적 스포츠 시장 확대</li> </ul>                               |
| 인공지능 기반 스포츠산업 혁신     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- AI 기반 경기 분석 시스템은 선수들의 움직임과 데이터를 분석해 맞춤형 전술을 제공하고, 심판 판정을 보조하며 경기의 공정성을 높이고 있으며 선수 스카우트와 부상 예방에도 활용</li> </ul>                             |
| 피트니스 플러그 인 (Plug in) | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스포츠를 통한 웰니스, MZ세대를 중심으로 피트니스 산업이 급성장하고 있음</li> <li>- 웨어러블 기기와 피트니스 앱을 활용한 데이터 기반 건강 관리가 확산되면서 개인 맞춤형 웰니스 서비스 인기</li> </ul>                |
| 모두를 위한 스포츠           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스포츠기본법 제정 이후 스포츠 접근성이 확대되면서 여성, 청소년, 장애인 등을 위한 맞춤형 스포츠 프로그램 강화</li> <li>- 여성 전용 시설 증가, 다문화 가정과 외국인 거주자 대상 스포츠 프로그램 확대</li> </ul>          |
| 콘텐츠 시장 변화            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- OTT플랫폼이 스포츠 콘텐츠 소비의 중심 채널로 자리잡음</li> <li>- Z세대와 알파세대를 겨냥한 짧고 몰입감 높은 디지털 콘텐츠가 인기</li> <li>- e스포츠와 결합한 K-스포츠 콘텐츠 해외 시장에서 주목받고 있음</li> </ul> |
| 팬덤 이코노미 (찐팬의 시대)     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스포츠 팬덤 경제가 성장하며 팬들의 소비 패턴 변화</li> <li>- 단순한 경기 관람을 넘어 상품 구매, 경기 영상 편집·공유</li> <li>- 밈(meme) 제작 등 팬들이 콘텐츠 공동 생산자로 등장</li> </ul>            |
| 스포츠 지속가능성 패러다임       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- ESG경영이 스포츠산업에도 도입되며 친환경 정책 강화</li> <li>- 해외에서는 경기장 설계 및 운영 과정에서 재생에너지를 도입, 국내에서도 지속가능성 있는 이벤트 운영 강조되고 있음</li> </ul>                       |
| 스포츠를 통한 지역경제 활성화     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 지방자치단체들은 대규모 스포츠 대회를 개최해 관광객을 유치하고 지역 내 숙박, 식음료 소비를 촉진하고 있음</li> <li>- 스포츠키미션 설립의 필요성, 지역 스포츠 인프라 확충이 중요한 과제</li> </ul>                   |
| 스포츠 안전시장 확대          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각종 생활체육대회 참가자가 늘면서 부상 예방 및 안전 관리를 위한 장비와 서비스 산업 성장 중</li> <li>- 안전 정책 강화를 위한 대응책 마련 필요</li> </ul>                                         |

출처: 한국스포츠과학원(2025), 2025 스포츠산업 트렌드 분석 및 전망

## ■ 올림픽 개최 패러다임 변화 속, '2036 전주 하계 올림픽' 유치 준비 중

- IOC, '올림픽 아젠다 2020 혁신안', '2024 파리 올림픽' 개최를 통해 올림픽 개최지 선정 패러다임이 변화 중이며, 구체적으로 '기존 시설 활용, 지방 도시 개최, 공동/복수 도시 개최'를 권장하며 수도권이 아닌 지자체를 개최지로 선정하는 방향으로 변화하고 있음.
- 이에 전주시는 2036년 하계 올림픽 유치를 위해 '기존 시설과 디지털 기술을 활용한 지속가능한 지방 개최'를 핵심 방향으로 설정하여, 2025년 상반기 KSOC 국내 후보 선정을 목표로 하고 있음. 전주는 지속가능한 올림픽 개최를 위해 기존 인프라인 무주 태권도원, 전주월드컵경기장 등 기존 인프라를 활용한 저비용·고효율 대회 운영을 지향하고 있음.

〈표 7〉 '2036년 전주 하계 올림픽' 개최 계획

| 구분                | 상세내용                                                                                                                                                                                 |                                                 |                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 비전                | 세계를 맞이하는 전통과 미래의 향연                                                                                                                                                                  |                                                 |                                                                                                                                                                                                 |
| 슬로건               | Go Beyond, Create Harmony<br>모두의 한계를 넘어, 새로운 조화                                                                                                                                      |                                                 |                                                                                                                                                                                                 |
| 개최방향              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 올림픽 개최를 통해 세계 속의 전북특별자치도 이미지 형성</li> <li>- 전 세계를 뛰어넘는 새로운 가치의 발판 제공</li> <li>- 디지털 강국으로서 기술 선도, 지속가능한 올림픽, 함께하는 대회 등 올림픽대회 정신 고취</li> </ul> |                                                 |                                                                                                                                                                                                 |
| 추진전략<br>및<br>핵심과제 | 3S                                                                                                                                                                                   | Smart Digital<br>온라인과<br>오프라인의 융복합              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 천년의 유산, 새로운 세상을 여는 전주 하계올림픽 비전 제시</li> <li>- AI 스포츠, 가상공간 스포츠 구현으로 미래 올림픽 청사진 제시</li> <li>- 6G, 사물인터넷(IoT), 인공지능(AI) 등 미래 핵심 서비스로 기술 올림픽 선도</li> </ul> |
|                   |                                                                                                                                                                                      | Sustainability<br>환경, 사회,<br>휴먼으로 여는<br>무한한 가능성 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자연, 전통, 미래를 담은 전주 하계올림픽 개최</li> <li>- 환경 보호의 비전과 지속가능성 실현</li> <li>- 다양성, 평등성, 포용성을 담은 사회적 가치 구현</li> </ul>                                            |
|                   |                                                                                                                                                                                      | Society<br>Together<br>지구촌을 하나로,<br>모두의 축제      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 엘리트체육과 생활체육, 디지털 체육 조화의 장 마련</li> <li>- K-문화로 모두의 지구촌, 하나의 문화 공동체 실현</li> <li>- 전북특별자치도 문화유산을 활용한 역대 최고의 패럴림픽대회 개최</li> </ul>                          |
|                   | 4Ware                                                                                                                                                                                | HardWare<br>미래도시 인프라                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 친환경 에너지, 재활용 시스템, 탄소중립으로 지속 가능한 그린 인프라 조성</li> <li>- 모듈형 공법으로 효율적인 건축물 인프라 구축</li> </ul>                                                               |
|                   |                                                                                                                                                                                      | SoftWare<br>K-문화의 특화된<br>콘텐츠                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자연과 문화유산 배경의 K-POP 콘텐츠 제작</li> <li>- 전통과 현대가 아우러진 K-문화 특화 콘텐츠 축제의 장 마련</li> </ul>                                                                      |
|                   |                                                                                                                                                                                      | SmartWare<br>AI 빅데이터 및<br>데이터 활용<br>서비스         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 첨단기술 활용으로 경기중계, 선수훈련, 혁신적 관람객 경험 개선</li> <li>- 디지털 문맹 해소 및 AI 기반 예측 모델 구축으로 디지털 접근성 강화</li> <li>- 첨단 감시시스템, 사이버 보안시스템 구축, 안전/보완 강화</li> </ul>          |
|                   |                                                                                                                                                                                      | HumanWare<br>굿 거버넌스 중심                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 차별 없이 참여할 수 있는 거버넌스 구축</li> <li>- 온·오프라인 참여 시스템 구축, 참여 과정의 편의성 제고</li> </ul>                                                                           |

출처: 전북특별자치도 홈페이지

2. 태권도계 동향 검토

2.1. 태권도 관련 정책

■ 태권도 진흥을 위한 기본계획 지속 수립, 남녀노소 누릴 수 있는 스포츠로 확대 방안 모색

- 「태권도 진흥 및 태권도공원 조성 등에 관한 법률」 제5조에 따라 2024년 ‘제4차 태권도 진흥기본계획(2024~2028)’을 수립함. 1988 서울올림픽 시범종목 채택 이후 8회 연속 올림픽 정식 종목 채택, 다양한 정책사업으로 전 세계 태권도 수련인구가 확대되고 있으나, 젊은 세대의 태권도에 대한 흥미 저하로 저연령·남성 위주의 짧은 기간 수련 지속 현상이 발생함. 이러한 환경 속에서 제4차 기본계획은 태권도 산업의 지속성을 모색하는 것에 방점을 두고 세워짐.

〈표 8〉 ‘제4차 태권도 진흥 기본계획’ 비전체계도

| 구분          | 상세내용                                |                                                                                  |
|-------------|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 비전          | 누구나 즐기는 태권도, 세계가 인정하는 K-문화자산        |                                                                                  |
| 정책목표        | 태권도 변화지원 및 성장기반 마련을 통한 전세계 태권도 저변확대 |                                                                                  |
| 추진전략 및 정책과제 | 1. 남녀노소 누구나, 평생 수련하는 태권도            | - 맞춤형 콘텐츠 보급으로 폭넓은 수련인구 확보<br>- 차별화하고 경쟁력을 갖춘 ‘태권도장’ 운영지원                        |
|             | 2. 태권도 변화지원을 통한 미래 성장 기반 마련         | - 신규종목 개발 및 경기화 지원으로 경쟁력 강화<br>- 태권도를 K-문화관광 킬러콘텐츠로 육성<br>- 태권도 테마의 K- 스포츠 관광활성화 |
|             | 3. 지속가능한 세계화로 종주국 역할 강화             | - 태권도 확산을 위한 국가별 맞춤형 지원<br>- 세계인의 문화자산, 태권도 문화교류 확산<br>- 국기, 태권도 정체성 강화          |

출처: 문화체육관광부(2024), 제4차 태권도 진흥 기본계획

■ 태권도진흥재단 창립 20주년, ‘중장기 발전 계획 및 핵심 가치 선포’

- 태권도진흥재단은 창립 20주년 맞아 ‘국민과 함께하는 일상 속 태권도’, ‘문화와 기술이 융합된 고품격 콘텐츠를 갖춘 태권도원’을 만드는 새로운 경영 비전 ‘세계와의 소통을 통한 지속 가능한 태권도 문화 미래 거점’을 발표함.

〈표 9〉 ‘태권도진흥재단 중장기 발전 계획’ 비전체계도

| 구분    | 상세내용                            |                                                                |
|-------|---------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| 비전    | 세계와의 소통을 통한 지속 가능한 태권도 문화 미래 거점 |                                                                |
| 세부 내용 | 태권도 공공성 강화 및 일상화                | - 국민 생활 속에서 더욱 친숙하고 쉽게 접할 수 있는 다양한 프로그램을 개발 및 관련 인프라 확충        |
|       | 글로벌 태권도 협력 체인망 구축               | - 해외 태권도 단체 및 전문가들과 협력 강화를 통한 국제적인 태권도 네트워크 구축, 태권도 보급 및 교류 확대 |
|       | 고품격 태권도 콘텐츠 개발 및 운영             | - 태권도 공연, 전시, 교육 프로그램 등 다양한 콘텐츠 개발과 태권도원의 지속 가능한 운영을 위한 기반 마련  |
|       | 태권도원 성지화                        | - 태권도원의 위상을 강화하고, 국내·외 태권도인들의 방문을 유도, 태권도 문화 확산 거점으로 확대        |

출처: 태권도진흥재단 홈페이지 내 보도자료 재구성

## 2.1. 태권도 관련 동향

### ■ 2016년 전라북도 무형문화재 55호로 '겨루기 태권도' 지정

- 2016년 박근혜 정부 당시 태권도의 유네스코 인류무형유산 등재 지시 이후, 전라북도 무형문화재 제55호로 '겨루기 태권도'가 지정됨. 겨루기 태권도는 1950~60년대 전라북도 내 지역에서 전승된 직접 타격 중심의 겨루기 규칙이 현대 태권도 경기방식으로 이어진다는 점이 핵심으로, 당시 사용된 '대나무 호구' 등의 보호 장비 복원품과 146점에 달하는 관련 사료의 문화적 가치가 재조명됨.

### 3. 박물관 정책 및 동향 검토

#### 3.1. 박물관 법·제도 및 정책

##### 1) 국내 법령

##### ■ 박물관 설립과 운영에 필요한 사항을 규정하는 박물관 및 미술관 진흥법

- 「박물관 및 미술관 진흥법」은 박물관 설립과 운영에 필요한 사항을 규정하고 있으며, 박물관 정의는 다음과 같음.

##### 「박물관 및 미술관 진흥법」의 박물관 정의(제2조 정의)

“박물관”이란 문화·예술·학문의 발전과 일반 공중의 문화향유 및 평생교육 증진에 이바지하기 위하여 역사·고고(考古)·인류·민속·예술·동물·식물·광물·과학·기술·산업 등에 관한 자료를 수집·관리·보존·조사·연구·전시·교육하는 시설을 말한다.

“박물관자료”란 박물관이 수집·관리·보존·조사·연구·전시하는 역사·고고·인류·민속·예술·동물·식물·광물·과학·기술·산업 등에 관한 인간과 환경의 유형적·무형적 증거물로서 학문적·예술적 가치가 있는 자료 중 대통령령으로 정하는 기준에 부합하는 것을 말한다.

- 다음은 「박물관 및 미술관 진흥법」에서 규정하는 주요 사항임.

〈표 10〉 박물관 및 미술관 진흥법 주요 내용

| 구분   | 상세내용                                                                                                                                                                                       |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 목적   | - 박물관과 미술관의 설립과 운영에 필요한 사항을 규정하여 문화·예술·학문의 발전과 일반 공중 문화향유 및 평생교육 증진에 이바지                                                                                                                   |
| 적용범위 | - 자료관, 사료관, 유물관, 민속관, 문화관, 예술관 등 유사한 명칭과 기능을 갖는 문화시설 중 문체부 장관이 인정하는 시설에 적용                                                                                                                 |
| 규정사항 | - 문체부 장관은 〈박물관 및 미술관 진흥 기본계획〉을 5년마다 수립하여야 함<br>- 문체부 장관은 기본계획 및 시행계획 수립을 위하여 운영 실태를 조사하여야 함<br>- 박물관 미술관은 자료의 취득·변경·활용 등에 관한 사항을 기록하고 관리해야 함<br>- 사업을 담당하는 학예사를 둘 수 있으며, 그 자격제도는 대통령령으로 정함 |

출처: 국가법령정보센터 「박물관 및 미술관 진흥법」 2025.06.11. 검색

- 해당 법령이 제정된 이후 사회적 변화에 따라 다양한 개정이 이루어졌는데, 근래 2022년에는 장애인 편의성 보장 등에 대한 항목이 추가되며 다변화된 사회문화적 환경에 조응하는 박물관의 역할이 강조되었음. 또한 2025년에는 지역단위의 특성있는 자율적 문화기반 조성을 강화하기 위하여 공립박물관·미술관 설립 타당성 사전평가 사무를 지방자치단체로 이양하는 조항이 개정되었음.



## 2) 국내 박물관·미술관 정책

### ■ 지역문화거점으로서 박물관·미술관의 역할 확대를 강조하는 ‘제3차 박물관 및 미술관 진흥 기본계획’ 수립

- 2024년 12월 새롭게 발표된 ‘제3차 박물관 및 미술관 진흥 기본계획(2024~2028)’은 2022년 국제박물관협회(ICOM)가 개정한 ‘뮤지엄’의 정의에서 새롭게 강조한 포용성, 지속가능성, 지역사회 참여 등의 가치를 반영, 새로운 박물관 미술관의 역할을 모색함. 계획수립 당시 박물관·미술관을 둘러싼 환경변화 및 이슈로 총 5가지가 제시되었으며 내용은 다음과 같음.

〈표 11〉 ‘제3차 박물관 및 미술관 진흥 기본계획’ 추진배경

| 연번 | 상세내용                                                                                                         |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | <b>코로나19로 문화수요 급감 후 회복세</b>                                                                                  |
|    | - 코로나19 이후 박물관·미술관 관련 주요지표(관 수, 직원 수, 학예인력 수, 관람인원 등) 성장세 둔화<br>- 회복세에 접어드는 시기에 문화향유 기회 확대 및 질 향상 필요 시점      |
| 2  | <b>수도권-비수도권 간 문화기반 격차 지속</b>                                                                                 |
|    | - 인구 백만 명 당 박물관·미술관 수는 수도권에 비해 비수도권의 시설 수가 많음<br>- 다만, 직원, 학예인력, 소장자료, 관람인원 수 등 주요지표 격차 지속                   |
| 3  | <b>박물관·미술관 관람객들의 관람 형태 변화</b>                                                                                |
|    | - 경제력을 갖춘 고령자층의 증가로 여가소비 및 문화 프로그램 수요 확대<br>- 젊은 세대의 국립중앙박물관 굿즈 인기 상승<br>- 고령인구 비중의 지속 증가와 국내 체류 외국인 수 지속 증가 |
| 4  | <b>박물관·미술관의 장애인 접근성 저조</b>                                                                                   |
|    | - 국·공립박물관 및 미술관 장애인 편의시설 적정 설치율 57.4%<br>- 전시장 휠체어, 점자전시안내책자 등 비치용품 설치율 32.6%                                |
| 5  | <b>신기술로 더 폭넓어지는 박물관·미술관에서의 경험</b>                                                                            |
|    | - 전시기법 고도화와 전시공간 포함한 전시디자인으로 고품질 전시기획 증가<br>- 인공지능, 가상현실 등 첨단기술 활용으로 다채로운 경험 제공<br>- 관람객의 디지털 콘텐츠 경험률 55.1%  |

출처: 문화체육관광부(2024), 제3차 박물관 및 미술관 진흥 기본계획(2024~2028)

- 이러한 환경변화와 이슈를 반영한 5년간의 박물관·미술관 진흥을 위한 목표 및 추진전략은 다음과 같음. 주요하게는 박물관·미술관의 질적 강화를 위한 제도 개선(운영 가이드라인 제작 및 보급, 기존 인증 제도의 컨설팅 제도로 전환, 전문인력 아카데미 운영 등), 지역문화 시설로서 박물관·미술관 역할강화(우수전시 순회 확대, 관광연계 프로그램 운영, 사회문제 해결 프로그램 운영 등)의 정책과제가 포함됨.

〈표 12〉 제3차 박물관 및 미술관 진흥 기본계획(2024~2028) 비전체계도

| 구분             | 상세내용                         |                         |                          |
|----------------|------------------------------|-------------------------|--------------------------|
| 비전             | 국민과 함께 살아숨쉬는 박물관·미술관         |                         |                          |
| 3대 목표          | 우리 문화를 즐기는 대표<br>문화예술 공간으로   | 지역을 살리는 지역<br>문화예술 거점으로 | 미래를 이끄는 모두의<br>문화예술 기관으로 |
| 추진전략 및<br>정책과제 | 1. 문화의 가치로 성장하는 박물관·미술관      |                         |                          |
|                | - 건강한 문화예술 생태계 조성을 위한 제도 개선  |                         |                          |
|                | - 소장품 관리 및 연구 지원으로 가치발굴      |                         |                          |
|                | - 지식 확장을 위한 전문인력 양성          |                         |                          |
|                | 2. 지역문화의 활력소이자 거점인 박물관·미술관   |                         |                          |
|                | - 지역을 살리는 지역 박물관·미술관 확충      |                         |                          |
|                | - 지역의 전시·콘텐츠 다양화             |                         |                          |
|                | - 지역 관광에 활력을 더하는 박물관·미술관     |                         |                          |
|                | 3. 문화로 포용하는 박물관·미술관          |                         |                          |
|                | - 모두를 위한 박물관·미술관             |                         |                          |
|                | - 누구나 편하게 즐기는 박물관·미술관        |                         |                          |
|                | 4. 지속가능한 미래를 선도하는 박물관·미술관    |                         |                          |
|                | - 박물관·미술관의 지속가능성             |                         |                          |
|                | - 사회적 문제 해결을 위해 역할하는 박물관·미술관 |                         |                          |
|                | - 박물관·미술관 디지털 역량 향상          |                         |                          |
|                | - 세계로 나가는 박물관·미술관            |                         |                          |

출처: 문화체육관광부(2024), 제3차 박물관 및 미술관 진흥 기본계획(2024~2028)

### 3.2. 박물관 및 어린이 박물관 패러다임

#### ■ 박물관의 복합문화공간화

- 현대사회가 탈산업화, 정보화 사회로 변화하면서 현대인들은 여가 시간에 대한 관심이 높아지게 되었으며, 자연스럽게 문화공간에서의 활동이 많아지게 되었음. 문화공간을 찾는 관람객들은 단순히 전시뿐만 아니라 다양한 문화 체험, 교류 및 소통 등을 추구하게 되었고, 이러한 흐름 속에서 문화공간은 복합문화공간화가 이루어지고 있음.
- 복합문화공간화는 다양한 문화적 욕구를 지닌 개개인들에게 여러 장르의 문화예술뿐만 아니라 새로운 경험을 한 곳에서 향유하고, 참여가 가능하게 함으로써 기존의 공간과 차별되는 새로운 역할과 기능의 문화공간으로 떠오르고 있음. 따라서 기존의 문화공간들은 변화하는 시대적 요구를 수용하고, 관료적 운영의 개선 및 서비스 기능 확대, 다양한 콘텐츠 발굴 등을 모색하고 있음. 미술관, 공연장, 박물관 등 대표적인 문화공간들은 더 이상 단일한 역할로 기능하지 않게 되었음.
- 특히, 박물관은 일방향적으로 정보와 서비스를 제공하는 박물관에서 관람객과의 참여·소통의 공간으로서 역할이 확장하고 있음. 보존과 전시라는 전통적 영역에서 나아가 다양한 체험·경험을 제공하는 일상 속 복합문화공간으로 진입하고 있음. 복합화된 박물관의 기획과 운영을 유기적으로 수행하는 것이 박물관이 현재 당면하고 있는 과제라 할 수 있음.

#### ■ 신박물관학 대두와 지역공동체와 상생하는 박물관의 사회적 역할 모색

- 급변하는 사회 변화와 맞물려 박물관의 새로운 역할에 대한 문제의식에서 출발한 신박물관학은(The New Museology. Vergo, 1989)'은 박물관의 사회적 기능을 본격적으로 촉발함. 기존의 근대 박물관이 지향하는 유물론에 입각하여 소장품 수집과 보존, 연구가 중심을 이루었던 박물관 기능의 새로운 전환이 이루어짐.
- 박물관이 더 이상 역사학과 고고학의 발현 장(場)으로 기능하는 것이 아니라 사회문화적 현상 안에서 작용하는 문화적 매개체로서 그 역할에 대한 근본적 재검토와 박물관의 존재 가치에 대한 새로운 모색(Fyfe, 2006)이 이야기되고 있음. 즉, 소위 엘리트 계층을 위한 폐쇄된 문화시설이 아니라 지역 공동체와 끊임없이 소통하는 하나의 열린 공간을 지향해야 함을 전제하고 있음.

### ■ 박물관 3.0 시대에 따른 온라인 커뮤니케이션 이해의 필요성

- 박물관 패러다임이 변화하면서 박물관에 대한 다양한 역할이 요구됨에 따라 박물관 활동의 확장을 도모하는 요소로서 과학기술은 중요한 위치에 자리하고 있음. 특히, 4차 산업혁명이 화두로 등장한 이후, 테크놀로지에 대한 혁신적인 연구와 실험적인 행보는 ‘박물관 3.0 시대(Museum 3.0)’로의 도약을 가능케 하고 있음(이보아, 2018). 이는 온라인을 통해 일방향적인 서비스와 정보를 제공하는 것을 넘어 관람객이 보다 흥미를 느끼며 접근성이 높아지는 것을 의미함.
- 문화체육관광부는 4차 산업혁명 시대, 미래 기술을 활용해 박물관·미술관의 새로운 콘텐츠를 발굴하고, 관람객에게 색다른 문화체험 서비스를 제공함으로써 박물관·미술관을 활성화하고, 관람객 만족도를 높이기 위해 ‘박물관·미술관 스마트 기반 조성 사업’을 추진함(문화체육관광부, 2020). 즉, 4차 산업혁명에 따른 박물관의 적극적인 대응 전략 수립은 필수 불가결한 과제라 할 수 있음.

### 3.3. 어린이 박물관 패러다임

#### ■ 어린이 교육 전문기관이자 새로운 ‘놀이’를 제공하는 어린이 박물관

- 어린이박물관은 어린이와 가족을 대상으로 상호체험적인 핸드온(Hand-on) 전시를 제공하는 전문 교육기관임. 아동의 요구와 흥미에 부합하여 아동의 호기심을 자극하고 학습동기를 유발하는 전시와 프로그램을 제공함.(이은미, 2013) 즉, 유물보다 ‘어린이’를 중심에 두고 이들의 호기심과 창의성을 촉진하여 전인적 성장을 이룰 수 있도록 하는 기관임.
- 이러한 ‘어린이 박물관’에 대한 인식은 1996년 연세대학교 박물관에서 실시한 어린이박물관학교를 시작으로 2000년대부터 국립박물관의 부설기관의 설립과 프로그램 운영으로 본격 확대되었음. 어린이 박물관은 어린이의 인지발달정도, 어린이에 맞는 휴먼스케일 등이 고려하여 전시를 구성하고 신체활동을 동반한 체험식 전시를 통해 경험의 몰입도를 높이고 있음. 핵심은 ‘놀이’를 통한 학습임. 개개인이 자유롭게 원하는 방식으로 전시를 즐기고 배울 수 있는 공간으로 자리잡아가고 있음.

#### ■ 어린이의 발달단계를 고려한 공간의 세분화 요구

- 2023년 문체부에서 진행한 국립박물관 어린이박물관 실태조사에서 진행된 관계자 FGI에 따르면 대다수의 박물관에서 체험전시 공간 개선 시 필요한 사항으로 ‘어린이 발달단계에 따른 체험공간 필요’를 제시하였음. 이는 방문객들의 불만족사항으로부터 기인한 것인데, 연령대에 맞지 않은 체험물로 인하여 즐길거리가 부족하거나 흥미도가 떨어지는 경우가 발생함. 또한, 본래 어린이박물관이 설립되던 당시, 어린이의 휴먼스케일이나 행동양식을 고려한 전용공간으로서 공간이 조성된 것이 아닌 여분의 공간을 활용한 경

우가 많아 어린이 전용공간으로 적절치 못한 경우가 발생함.

- 따라서, 이전에 단순히 ‘초등학생’을 관람대상으로 상정하고 하나의 공간과 체험을 제공 하였던 것에 비해 영유아, 초등 저학년, 고학년 등으로 관람대상의 발달정도를 세분화할 필요성이 증가하였음. 이 가운데 장애아동, 다문화가구 등 기존 고려되지 못하였던 계층을 포함하여 적합한 유니버설 디자인을 전시 및 공간 구성에 적용해야 함.

## 제3절 태권도원 주변 환경 분석

### 1. 일반환경

#### 1.1. 지리환경

##### ■ 수도권 및 전국 대도시권과 2시간대 거리 접근성을 지닌 지역

- 무주군은 전라북도, 경상남북도, 충청남북도가 만나는 중심에 위치하여 3도의 방언이 혼재하는 지역임. 더불어 국토 남북 축을 형성하는 대전-통영 고속도로가 무주를 관통하여 대도시권과 2시간대 거리 접근성을 지닌 국내교통의 중심지임.

[그림 10] 무주군 위치

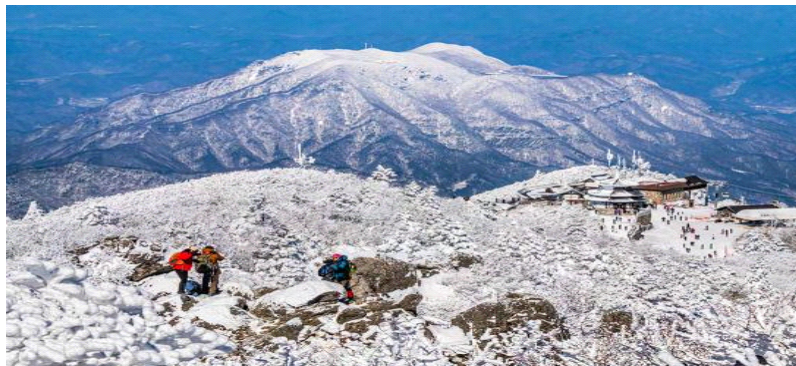


출처: 무주군청 홈페이지

##### ■ 국립공원인 덕유산을 중심으로 청정한 자연환경 보유, 반딧불이 서식지

- 무주군은 최동북단의 소백산맥 준령에 위치하며, 대한민국 열 번째 국립공원인 덕유산이 땅의 절반을 차지하고 있어 ‘산의 고장’이라 불리기도 하였으며 예로부터 산간오지의 대명사였음. 특히 ‘구천동 33경’이 무주에서 가장 유명한 경승지인데, 33경까지 있는 경우는 매우 드물어 경치와 생태가 뛰어난 것을 알 수 있음.

[그림 11] 덕유산



출처: 무주문화관광 홈페이지

- 또한 무주군 설천면 소천리·청량리 일대는 ‘반딧불이 서식지’로 천연기념물 제322호로 지정보호되고 있는 곳임. 반딧불이가 청정지역에서만 서식하는 곤충인 만큼 환경오염이 심화되는 현대사회에서는 많은 관리가 필요하였고, 무주군은 2009년부터 반딧불이 연구소를 통해 반딧불이 연구 및 관리를 진행하고 있음.

### ■ 삼국 접경 지역으로서 호국무술의 본산지이자 태권도의 발원지

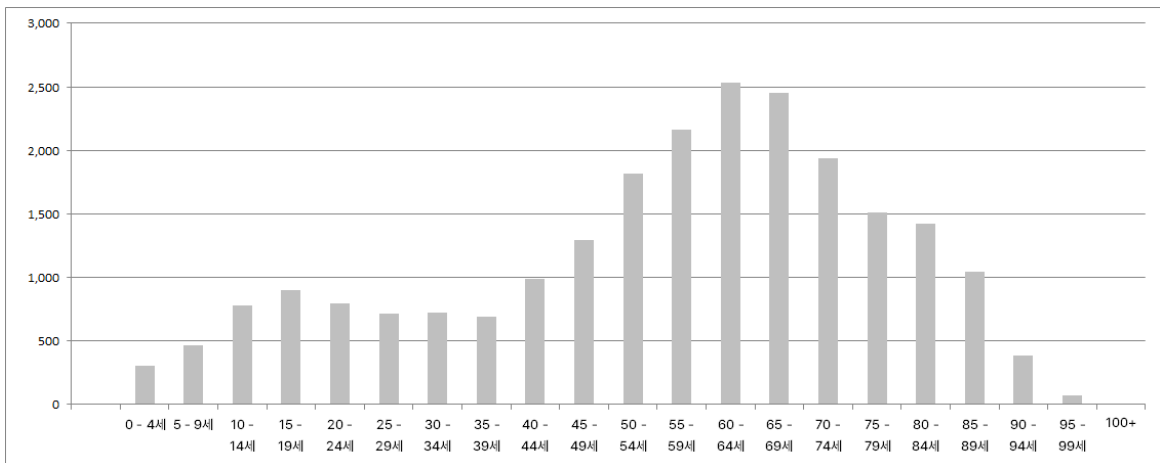
- 무주군은 삼국의 접경 지역으로 9천 명의 호국 무사가 무술을 연마한 호국 무술의 본산지라고 할 수 있으며, 조선시대에는 군병과 승병이 무술을 연마한 곳으로 알려져 있음. 이러한 역사적 배경은 구천동(九天洞)<sup>2)</sup>, 설천면(雪川面)<sup>3)</sup>, 백운산(白雲山)<sup>4)</sup> 등 지명에 영향을 끼쳤는데, 세 개의 지명 모두 많은 무사들이 몰려들며 나타난 광경에서 따왔음. 즉, 무주는 예로부터 군사적 요충지였으며 이러한 역사적 배경을 바탕으로 2014년 태권도원을 유치하기도 하였음.

## 1.2. 인구환경

### ■ 초고령화사회, 유소년 층이 매우 적은 ‘항아리형’ 인구구조

- 2025년 5월 기준 무주군 인구수는 22,945명으로 전북특별자치도 14개 시군 중 두 번째로 인구수가 적음. 저출산 및 고령화로 인하여 인구가 자연 감소하는 소멸지역이며 65세 이상 노인인구가 38%(8,833명)를 차지함. 나이별 인구분포를 보면 유소년층이 매우 적은 ‘항아리형’ 구조임을 알 수 있음.

[그림 12] 무주군 연령대별 인구 분포(2025년 5월 기준)



출처: 통계청

2) 9,000명의 호국무사가 무술을 연마하기 위해 주둔하였다 하여 붙여진 구천둔(九千屯)에서 유래됨.

3) 9,000명의 호국무사가 아침에 밥을 짓기 위해 쌀을 씻은 물이 눈같이 하얀 내(川)를 이루었다고 하여 붙여진 지명

4) 흰 도복을 입은 선인들이 구름처럼 몰려왔다고 하여 붙여진 지명

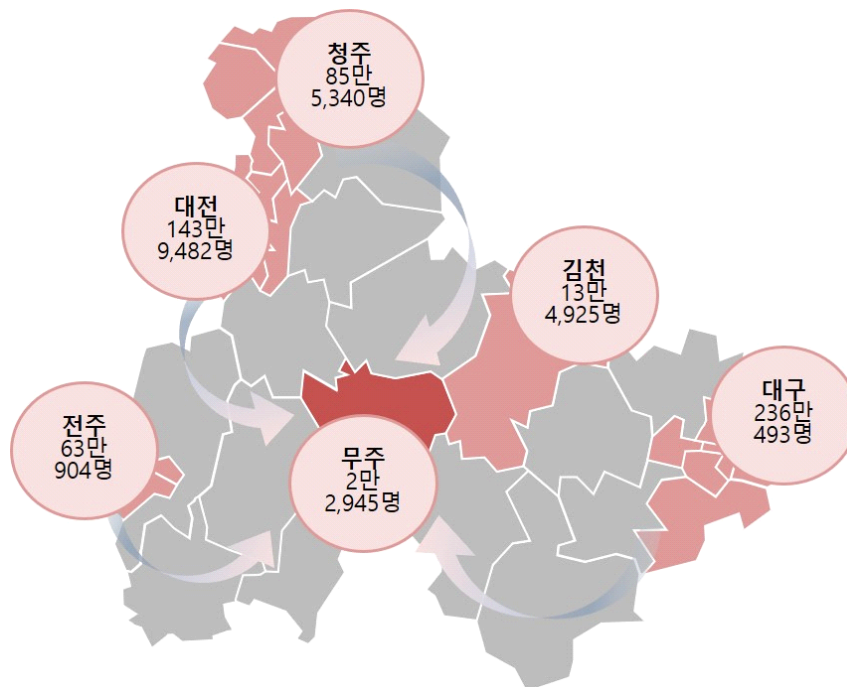
### ■ 무주군 학령인구 10.3%, 학령인구 유입을 위한 ‘전북국제태권도고등학교’ 설립예정

- 2024년 무주군 학령인구(6~21세)는 2,371명으로 전체 인구의 10.3%에 해당함. 전국적으로도 학령인구 수가 매우 적은 지역이며, 읍면 간 학생 수 쏠림 현상도 심화되고 있음. 이 가운데 학령인구 유입을 위한 특성화 고등학교 ‘전북국제태권도고등학교’를 2028년 설립 예정임.

### ■ 어린이 단체 방문 수요가 높은 무주군, 인근 대도시 어린이 인구 방문 기대

- 국립태권도박물관 운영 사례를 참고할 때, 무주군은 어린이 단체 방문 수요가 높음. 유아 및 초등 저학년을 대상 프로그램 추진 시 무주 인근의 대전, 영동, 진안, 장수, 김제, 전주, 익산 등 인근 지역이 차량을 통한 단체 방문이 용이함. 특히 청주(약 85만), 대전(약 143만), 전주(인구 약 63만), 김천(약 13만), 대구(인구 약 236만) 등은 어린이 대상 체험·교육 프로그램에 대한 수요가 많은 대도시로 이들 지역을 중심으로 한 체험학습, 방학 연계 프로그램, 가족 단위 관광 수요를 적극 유치할 수 있음.

[그림 13] 무주군 인근 도시 인구수 (2025년 5월 기준)



출처: 통계청



## 2. 문화환경

### 2.1. 문화시설 현황

■ 총 7개 문화시설(2024년 기준), 54개 공공체육시설(2022년 기준) 보유

- 2024년 문화기반시설 총람에 나타난 무주군 문화기반시설은 총 7개임. 2023년 기준 문화기반시설 1개당 인구는 1,600명이며 전북특별자치도 중에서 매우 낮은비율로 나타남.

〈표 13〉 무주군 문화기반시설 현황(2024 기준)

| 구분      | 개수 | 시설명                       |
|---------|----|---------------------------|
| 국공립 도서관 | 2  | 전략북도교육청무주도서관, 무주형설지공군립도서관 |
| 박물관     | 2  | 국립태권도박물관, 무주곤충박물관         |
| 미술관     | 1  | 최북미술관                     |
| 생활문화센터  | 0  | -                         |
| 문예회관    | 0  | -                         |
| 지방문화원   | 1  | 무주문화원                     |
| 문화의집    | 0  | -                         |
| 지역문화재단  | 0  | -                         |
| 문학관     | 1  | 김환태문학관                    |

출처: 문체부(2024), 2024 전국문화기반시설 총람

- 2022년 기준 무주군 통계에 따르면 무주군의 공공체육시설은 총 54개이며 읍내에 해당하는 무주읍에 15개, 안성면 10개, 설천면 9개 순으로 분포해있음. 대다수 간이운동장(동네 체육시설)로 이루어져있으며 그 밖에도 신고체육시설 31개(당구장 12개, 수영장 5개, 체육도장 5개 등), 등록체육시설이 3개가 있음

〈표 14〉 무주군 체육시설 현황(2022 기준)

| 구분     |       | 개수 | 구분     |       | 개수 |
|--------|-------|----|--------|-------|----|
| 공공체육시설 | 축구장   | 6  | 신고체육시설 | 수영장   | 5  |
|        | 테니스장  | 7  |        | 체육도장  | 5  |
|        | 간이운동장 | 27 |        | 골프연습장 | 3  |
|        | 체육관   | 3  |        | 체력단련장 | 1  |
|        | 게이트볼장 | 9  |        | 당구장   | 12 |
|        | 수영장   | 1  |        | 썰매장   | 4  |

| 구분     |        | 개수 | 구분 |      | 개수 |
|--------|--------|----|----|------|----|
|        | 기타체육시설 | 1  |    | 무도학원 | 1  |
| 소계     |        | 54 | 소계 |      | 31 |
| 등록체육시설 | 골프장    | 2  |    |      |    |
|        | 스키장    | 1  |    |      |    |
| 소계     |        | 3  |    |      |    |

출처: 국가통계포털 2025.06.12. 기준 검색

## 2.2. 관광환경

### ■ ‘자연특별시’ 무주, 반딧불이를 중심으로 한 생태관광 추진

- 무주군은 깨끗한 환경에서만 살 수 있어 환경지표 곤충이기도 한 반딧불이가 서식하는 지역으로, 이로 인하여 깨끗하고 맑은 지역이라는 도시 이미지를 지니고 있음. 민선 8기 부터는 이런 특색을 살려 ‘자연특별시’로 지역정체성을 확립하고 분야별 사업을 추진해 가고 있음.
- 대표적으로는 개최 29회를 맞이하는 ‘무주반딧불축제’가 있음. 해당 축제는 문체부 대표축제로 선정되기도 하였으며, 무주군을 반딧불이의 서식지로 연상시키는데 많은 기여를 함. 대표 프로그램으로는 가족단위 관광객을 위한 ‘1박 2일 생태탐험’, 늦은시간 반딧불이를 직접 탐사해보는 ‘신비탐사’가 있음.

[그림 14] 무주군 반딧불이 서식지



출처: 무주문화관광 홈페이지

- 근래 지역 문화관광 자원 간의 연계성을 위해 무주산골영화제와 연계한 ‘신비탐사’ 운영, 태권도 시범공연 상연, 낙화놀이 연계 등의 노력을 기울이고 있음.

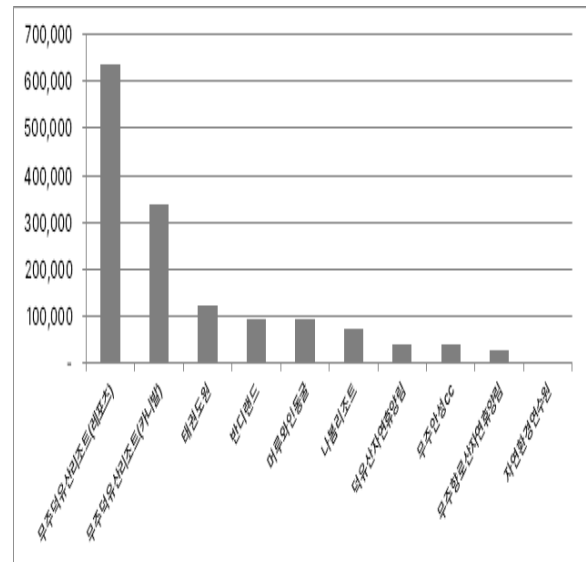
## ■ 레저·레포트를 즐기러 방문하는 관광객 多

- 무주군 2024년 관광객 방문현황을 살펴보았을 때, 총 방문객 수는 836만 명이며 경기(13%), 대전(12%), 전북(10%) 지역의 방문자가 많은 것으로 나타남. 주요 유료관광지 중에서는 무주덕유산 리조트, 태권도원, 반디랜드 순으로 방문객이 많음.
- 무주군 관련 SNS 언급량을 보았을 때 동반유형으로는 가족, 여행유형으로는 레포트가 가장 활발히 언급되고 있음을 알 수 있음.

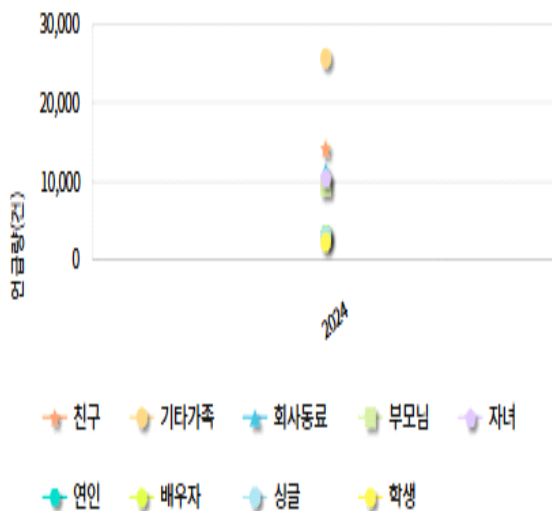
[그림 15] 무주군 방문자 거주지 분포



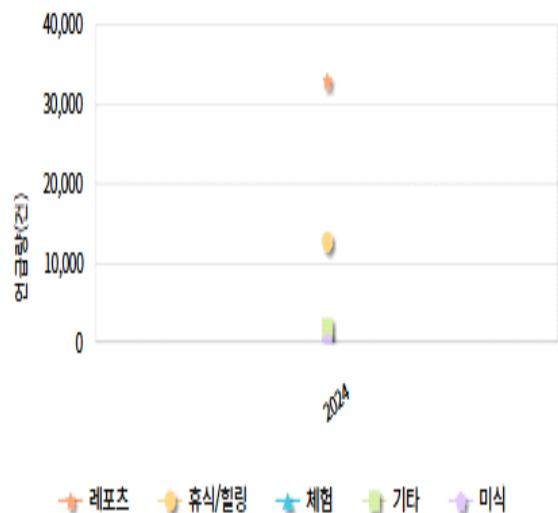
[그림 16] 무주군 주요 유료관광지 방문객 수



[그림 17] 무주군 SNS 언급량\_동반유형



[그림 18] 무주군 SNS 언급량\_여행유형/트렌드



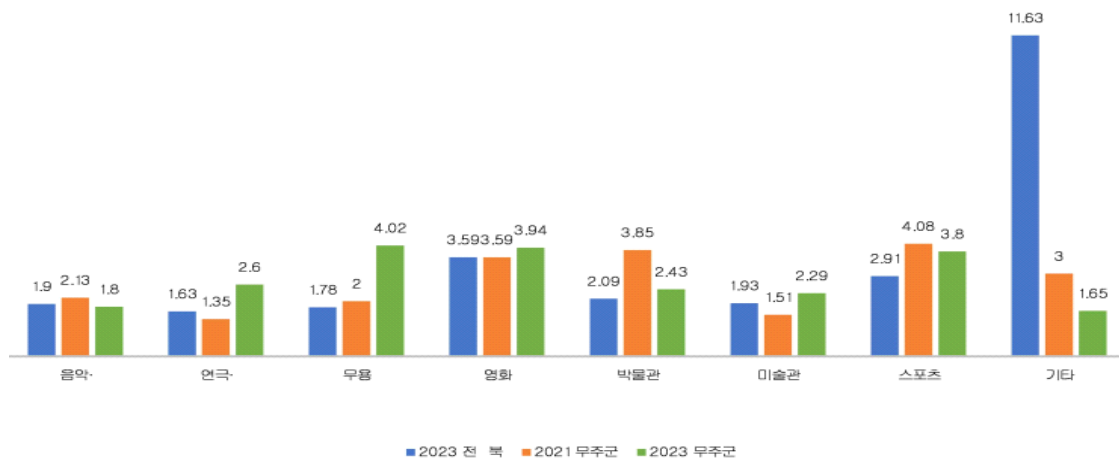
출처: 한국관광데이터랩

## 2.3. 시민 문화활동 현황

### ■ 무주군민 스포츠 관람 3.8회, 박물관 관람 2.43회로 전북 대비 높은 수준

- 무주군 문화예술관람 횟수는 무용(4.02회), 영화(3.94회), 스포츠(3.8회) 등의 순으로 나타나며, 스포츠 관람횟수는 2021년보다 조금 낮아진 수치로 나타남. 박물관 관람횟수는 2.43회로 2021년 대비 다소 감소한 것으로 나타남. 그럼에도 스포츠, 박물관 관람 횟수 모두 전북 평균보다 높은 수치로 나타남.

[그림 19] 무주군민 문화예술 관람 횟수

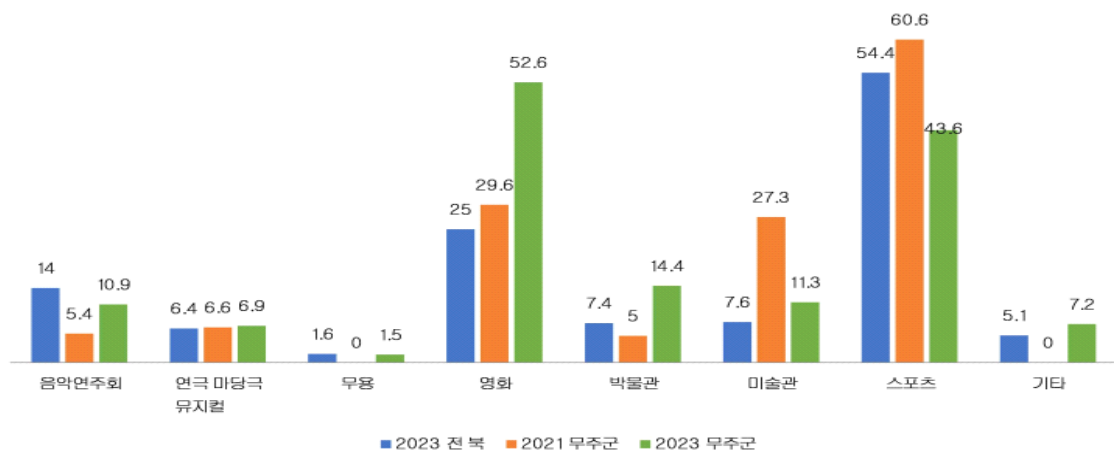


출처: 무주군(2023), 2023 무주군 사회조사 보고서

### ■ 2021년 대비 스포츠 동호회 참여경험 43.6%로 다소 감소, 1인당 참여 횟수는 증가

- 2023년 기준 지난 1년간 무주군민 문화예술 동호회 참여 경험은 영화(52.6%), 스포츠(43.6%), 박물관(14.4%) 순으로 나타나고 있음. 2021년 대비 영화 동호회 참여 경험 이 대폭 증가한 가운데 스포츠 동호회 참여경험은 다소 감소하였음.

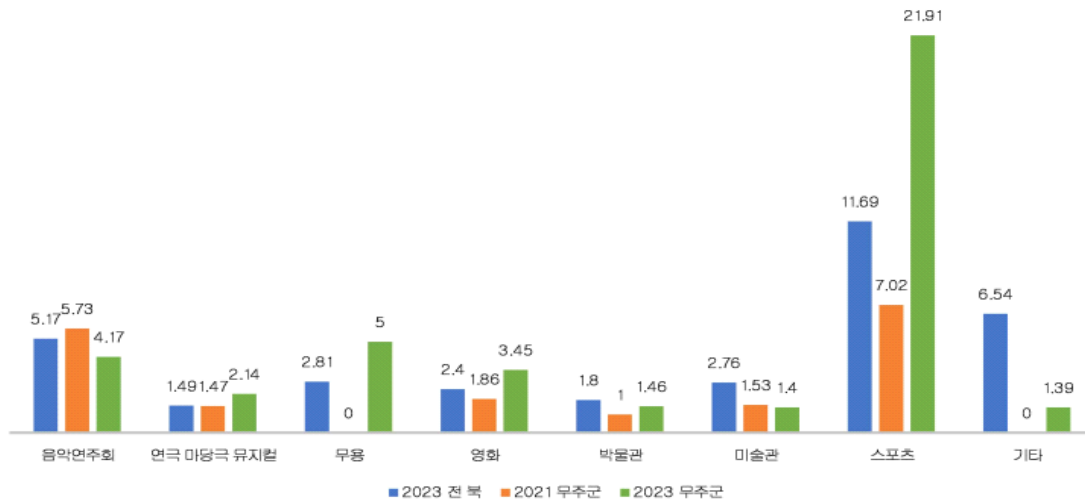
[그림 20] 무주군민 문화예술 동호회 참여 경험



출처: 무주군(2023), 2023 무주군 사회조사 보고서

- 문화예술 동호회 참여 횟수는 스포츠(21.91회), 무용(5회), 음악연주회(4.17회) 순으로 나타남. 스포츠 동호회 참여횟수가 대폭 증가하였으며, 전북 조사 대비 참여횟수도 높은 것으로 나타남.

[그림 21] 무주군민 문화예술 동호회 참여 횟수



출처: 무주군(2023), 2023 무주군 사회조사 보고서

## 제4절 국립태권도박물관 환경 분석

### 1. 운영현황

#### 1.1. 개요 및 주요 연혁

##### ■ 태권도 역사 및 문화적 가치를 확산하는 대표 체육 전문 박물관

- 국립태권도박물관은 전세계 유일한 태권도 전문박물관으로서 국기 태권도의 이미지 신장과 태권도 역사 전문성을 제고하며 태권도의 과거, 현재, 미래에 대한 이해와 가치를 확산하는 대표적인 체육 전문 박물관으로 기능하고 있음.

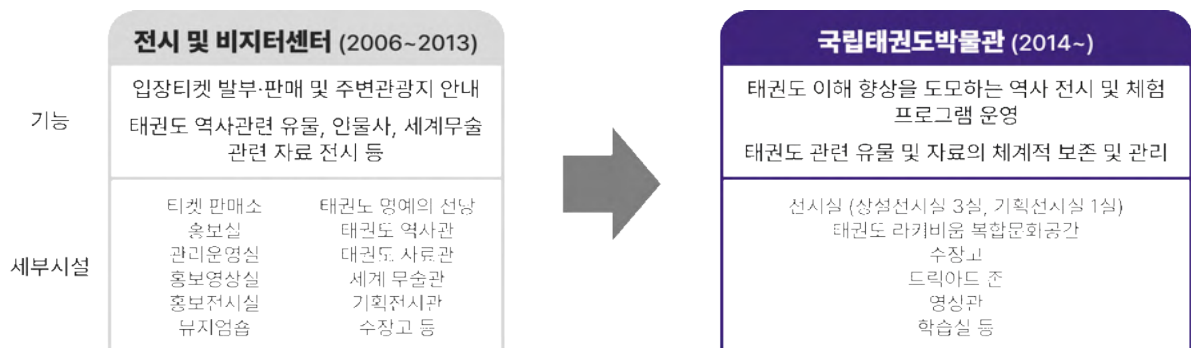
[그림 22] 국립태권도박물관 전경



출처: 국립태권도박물관 홈페이지

- 2004년 무주군이 국립태권도원 조성 장소로 결정되며 태권도원은 도전의 장(체험 공간), 도약의 장(수련 공간), 도달의 장(상징 공간), 3개의 주제별 공간으로 조성되었음. 당시 체험 공간에 위치하였던 전시·비지터센터는 관광안내소로 기능했는데, 태권도 이미지 신장과 역사 전문성 제고를 위해 박물관으로 명칭을 변경하고 2014년 제1종 국립 박물관으로 등록함. 이에 따라 역사 문화를 발굴, 보존, 확산하는 전문 박물관의 기능 및 역할에 맞춰 전시실, 수장고, 영상관, 학습실 등으로 세부시설 구성을 변경하였으며 주요 변경 내용은 아래 도식과 같음.

[그림 23] 국립태권도박물관 기능 및 세부시설 주요 변화



출처: 태권도원 조성 기본계획 및 공간계획 수립 등 연구(2006) 연구원 재구성

- 국립태권도박물관은 2014년 개관 이후 단계적으로 전시 공간 추가 조성, 복합문화공간 조성 등을 진행하며 기관의 역할 및 기능을 확장해가고 있음. 2018년에는 1층에 세계태권도연맹 역사관을, 2020년에는 제2수장고를 조성하고 2022년에는 태권도협회 홍보관을 조성함. 2023년에는 기증자 예우 공간과 라키비움 복합문화공간을 조성하였는데, 도서관(Library), 기록관(Archive), 박물관(Museum)을 혼합한 복합문화공간 라키비움을 조성함으로 박물관의 기능 및 역할을 확장했다고 볼 수 있음. 태권도박물관의 주요 연혁 및 주요 공간 변화 내용은 다음 도식과 같음.

[그림 24] 국립태권도박물관 주요 연혁



출처: 국립태권도박물관 중장기 발전방안 연구(2022), 국립태권도박물관 홈페이지 연구원 재구성

## 2. 박물관 공간 분석

### 2.1. 공간 조성 현황

#### ■ 태권도원 내 전시, 교육, 소장품 관리 등의 목적에 맞춰 박물관 세부 공간 조성

- 국립태권도박물관은 태권도원(전체 부지 면적 77,351㎡)에 위치하며 이중 건물 연면적인 7,314㎡를 차지하고 있음. 박물관은 지상 3층, 지하 1층으로의 규모로 운영되고 있으며 세부시설로 전시실, 학습실, 라키비움, 수장고 등이 조성됨. 박물관의 전체 구성 및 면적 현황은 아래 표와 같음.

〈표 15〉 국립태권도박물관 구성 및 면적 현황

| 구분              |                    |   | 면적      | 비고                       |
|-----------------|--------------------|---|---------|--------------------------|
| 태권도원 부지 면적      |                    |   | 77,351㎡ | -                        |
| 국립태권도박물관 건물 연면적 |                    |   | 7,314㎡  | -                        |
| 국립태권도<br>박물관    | 상설전시실              |   | 1,939㎡  | - 3실 구성                  |
|                 | 기획전시실              |   | 443㎡    | - 1실 구성                  |
|                 | 학습실                |   | 102㎡    | - 기존 고객상담실               |
|                 | 라키비움 복합문화공간 어린이도서관 |   | 33㎡     | -                        |
|                 | 수장고                | 1 | 225㎡    | -                        |
|                 |                    | 2 | 201.91㎡ | - 기존 관리운영실<br>- 2022년 조성 |
|                 | 공용시설               |   | 2,395㎡  | -                        |

출처: 국립태권도박물관 중장기 발전방안 연구(2022), 국립태권도박물관 내부 자료 연구원 재구성

### 2.2. 공간 운영현황

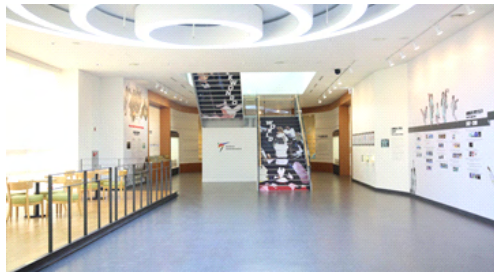
#### ■ 태권도 발전사부터 과거-현재-미래의 가치를 포괄하는 상설·기획전시실 등 조성

- 국립태권도박물관의 주요 전시공간은 상설전시실 3실과 기획전시실 1실로 이루어짐. 관람 동선은 3층 1전시실에서부터 1층까지 걸어 내려가며 관람할 수 있는 슬로프 구조에 따라 계획되어 벽면 활용도가 높은 편임. 또한 관람 동선 중간중간에 포토존, 영상관, 트릭아트 존 등을 구성해 다양한 문화활동을 접하며 태권도의 발전사, 태권도 정신 및 가치 등을 이해하고 학습할 수 있도록 함.

〈표 16〉 국립태권도박물관 상설전시실 구성

| 구분   | 전시 주제     | 세부 내용                                | 위치   | 비고       |
|------|-----------|--------------------------------------|------|----------|
| 1전시실 | - 태권도의 이해 | - 태권도 관련사<br>- 태권도의 발전<br>- 태권도의 세계화 | - 3층 | - 포토존 위치 |



| 구분                         | 전시 주제                                                                               | 세부 내용                                                                                | 위치     | 비고                        |
|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------------------|
|                            |    |    |        |                           |
| 2전시실                       | - 몸·마음 그리고 삶의 변화                                                                    | - 몸의 변화<br>- 마음의 변화<br>- 삶의 변화                                                       | - 2.5층 | - 영상관 위치                  |
|                            |   |   |        |                           |
| 3전시실                       | - 세계인과 함께 꿈꾸는 태권도                                                                   | - 태권도로 하나 되는 세상<br>- 태권도로 하나 되는 꿈<br>- 기증자 공간                                        | - 2층   | - 트릭아트 존 위치               |
|                            |  |  |        |                           |
| 기획 전시실                     | - 기획전시 운영                                                                           |                                                                                      | 3층     | - 2025년 6월 기준<br>기획전시 미운영 |
| 세계<br>태권도<br>연맹(WT)<br>역사관 | - 세계태권도연맹의 설립, 세계태권도선수대회, 올림픽에서의 태권도 경기 등과 관련된 유물 및 정보 전시                           |                                                                                      | 1층     | -                         |
|                            |  |  |        |                           |

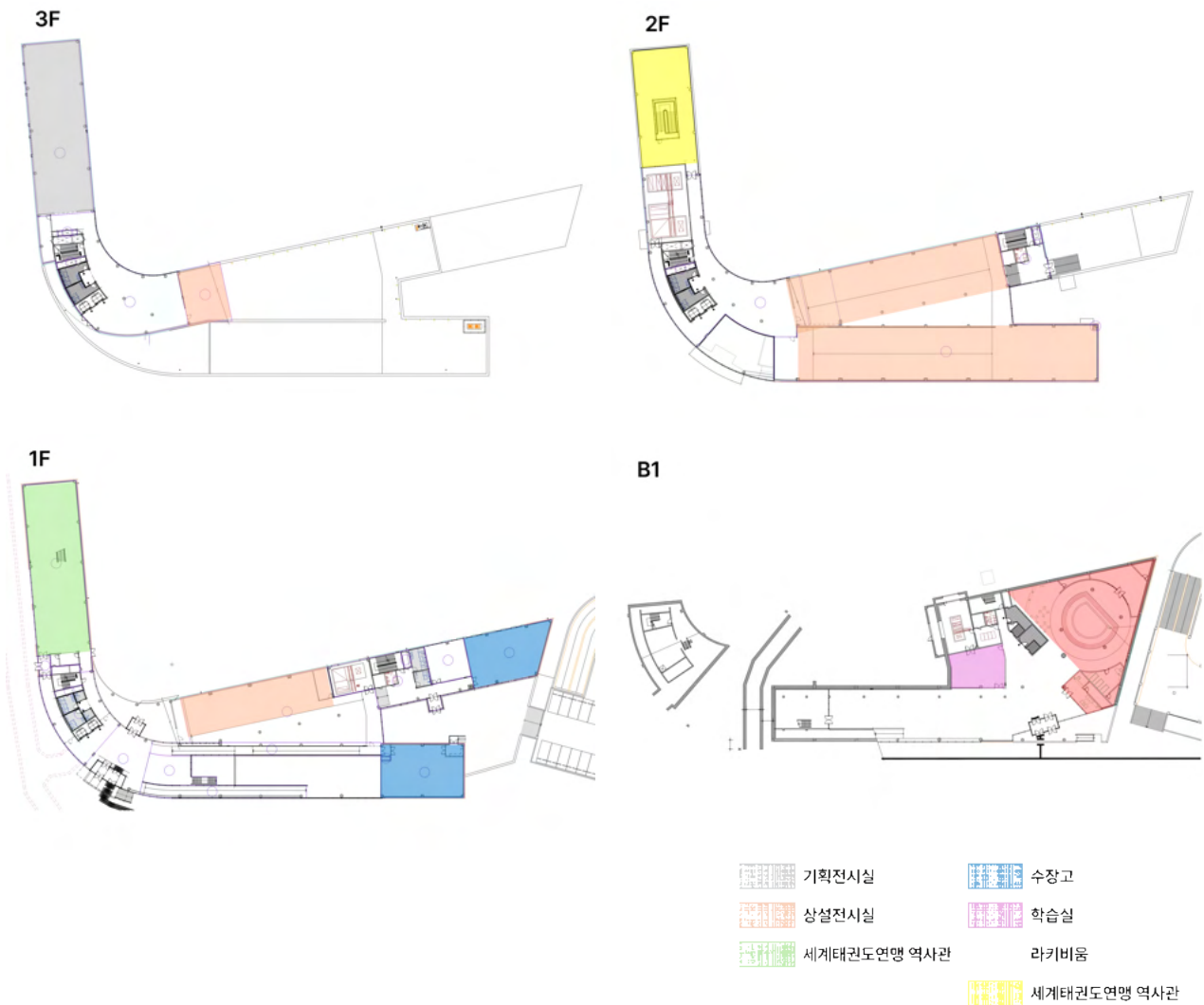
| 구분        | 전시 주제                                              | 세부 내용 | 위치 | 비고 |
|-----------|----------------------------------------------------|-------|----|----|
| 기증자<br>공간 | - 태권도 역사에 대한 이해를 돕는 기증품과 기증 문화의 가치를 조명하는 상설테마전시 운영 |       | 3층 | -  |
|           |                                                    |       |    |    |



출처: 국립태권도박물관 중장기 발전방안 연구(2022), 국립태권도박물관 홈페이지

- 태권도박물관의 전체 공간 구성은 아래 도면에서 확인할 수 있음.

[그림 25] 국립태권도박물관 도면

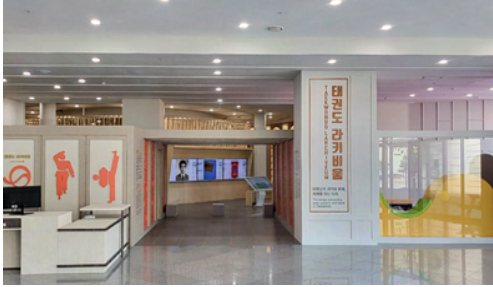


출처: 국립태권도박물관 내부 자료 연구원 재구성

## ■ 전시 관람 외의 방법으로 태권도 문화를 접할 수 있도록 다양한 문화공간 조성

- 전시실 외 주요 운영 공간으로는 아카이빙 및 학습 중심의 공간인 라키비움 복합문화공간과 학습실이 조성됨. 라키비움 복합문화공간과 학습실은 지상에서 이어지는 전시 관람 후 방문할 수 있도록 지하에 위치함.

〈표 17〉 국립태권도박물관 라키비움 및 학습실 구성

| 구분             | 운영 내용                                                                                                                                                                                  | 위치      |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| 라키비움<br>복합문화공간 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 도서관, 기록관, 박물관을 혼합한 복합문화공간</li> <li>- 태권도의 과거, 현재, 미래를 잇는 소장 자료의 기록화 사업의 거점 공간</li> <li>- 레퍼런스 카운터, 어린이 라키비움, 아카이브 존, 정보 검색대 등을 조성함</li> </ul> | - 지하 1층 |
|                |                   |         |
| 학습실            | - 교육 및 문화체험 프로그램 운영을 위한 공간                                                                                                                                                             | - 지하 1층 |
|                |                 |         |

출처: 국립태권도박물관 홈페이지, 내부 자료

## ■ 라키비움의 어린이도서관 외 국립태권도박물관 내 주요 관람객층인 어린이 시설 부재

- 국립태권도박물관이 태권도 및 태권도원 홍보를 위한 비지터센터로 계획되고 이후 태권도 문화 확산 전문성 제고를 위해 박물관으로 전환됨에 따라 성인 중심의 공간 및 전시가 구성됨. 박물관 관람객의 다양성과 관람객 수요 및 편의를 고려할 때, 어린이 공간이 필요함에도 현재 박물관 내 어린이를 위한 학습 및 체험 공간은 지하 1층 라키비움 복합문화공간 내 조성한 어린이도서관 외 부재한 상황임.
- 일부 어린이 대상 프로그램을 학습실에서 진행하고 있으나 이는 연령대와 관계 없이 모두가 활용할 수 있는 일반적인 학습 공간으로 구성되어 어린이 눈높이에 맞춘 체험·학습·편의시설을 마련할 필요가 있음.

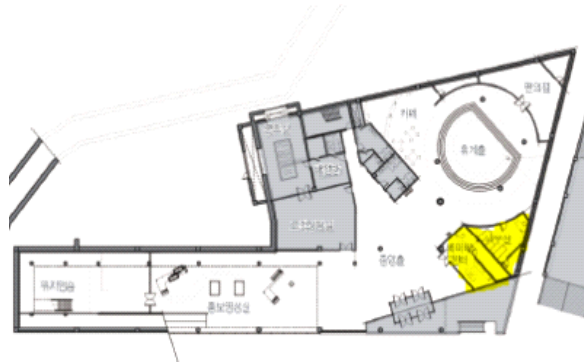


[그림 27] 라키비움 복합문화공간 어린이 도서관



출처: 국립태권도박물관 내부 자료

[그림 28] 도면상 어린이 도서관 위치

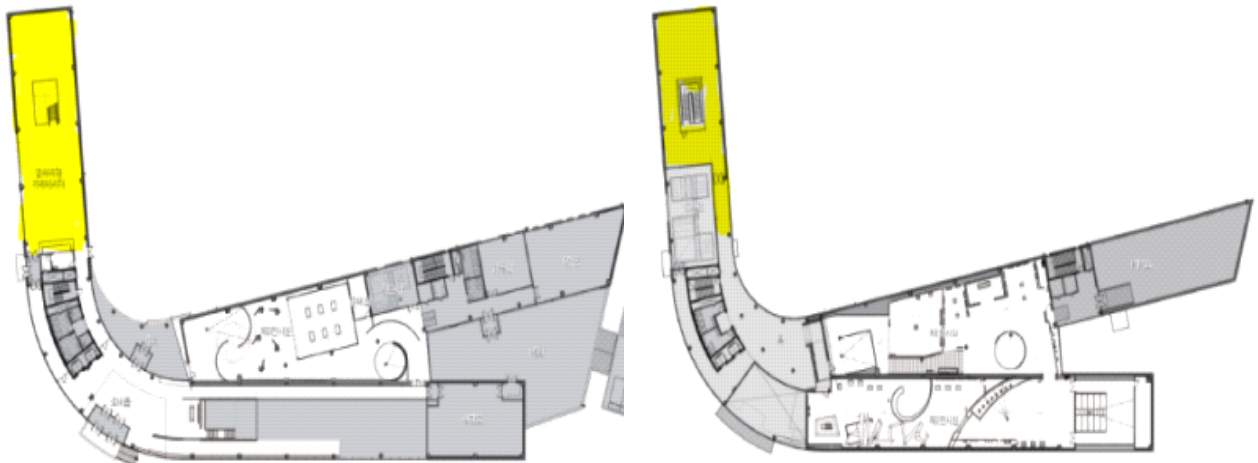


출처: 국립태권도박물관 어린이박물관 조성 구성(안)

### ■ 박물관 내 어린이 맞춤형 공간 조성을 위해 활용도 낮은 공간 확인

- 현재 태권도박물관에서 1층의 세계태권도연맹(WT) 역사관과 역사관 중앙에 위치한 계단으로 이어지는 2층 공간이 비교적 활용도가 낮은 것을 확인함. 1~2층으로 구성된 WT역사관은 1층 당 330㎡으로 조성되었으며 공간 중앙에 위치한 계단으로 이동이 가능하다는 특징을 지님. 또, 2층에서 진입시 통로를 지나가기에 공간 구성, 설치 전시물 및 구조물에 따라 별도의 공간으로 구획할 수 있다는 장점이 있음.

[그림 29] 태권도박물관 내 활용 가능한 공간 도면 (좌: 지상1층 WT역사관, 우: 지상 2층 WT역사관)



출처: 국립태권도박물관 내부자료

### 3. 전시 운영현황

#### 3.1. 기획 및 특별전시 운영현황

##### ■ 다양한 주제의 기획·특별전시를 지속 개최하나 기관 정체성과는 동떨어지는 전시 일부 개최

- 2019년부터 태권도박물관이 개최한 기획 및 특별전시를 살펴본 결과, 태권도 역사, 태권도 문화교류, 해외에서의 태권도 인식 등 다양한 주제를 중심으로 펼쳐지고 있음을 확인함. 또, 문학관, 지역문화원, 지역청년작가 등과 연계 및 협력 전시를 개최하기도 하며 지역문화생태계 활성화를 도모하고 있는 것으로 보임. 그러나, 일부 협력 전시는 기관 정체성과는 연관성이 부족하다는 한계가 있어 박물관의 주요 관람객층이 기대하는 바에 부응하는 전시주제 또는 새로운 전시 방법론을 적용한 전시를 다양하게 시도해볼 필요가 있음.

〈표 18〉 2020~2024년 국립태권도박물관 기획 및 특별전시 개최 성과

| 연도   | 기획전시 개최 수(회) | 특별전시 개최 수(회) | 총 개최 전시 수(회) |
|------|--------------|--------------|--------------|
| 2020 | 0            | 2            | 2            |
| 2021 | 1            | 1            | 2            |
| 2022 | 1            | 1            | 2            |
| 2023 | 2            | 3            | 5            |
| 2024 | 1            | 2            | 3            |
| 합계   | 5            | 9            | 14           |

출처: 국립태권도박물관(2025), 2025 국립태권도박물관 사업계획서

〈표 19〉 2020~2024년 국립태권도박물관 전시개최 실적

| 구분   | 전시명                                           | 비고         |
|------|-----------------------------------------------|------------|
| 2020 | 《우표 속 태권도의 흔적을 찾아서》                           |            |
|      | 지역사회 연계 소전시 《시로 물드는 무주 사계》                    | 무주문인협회 협력  |
| 2021 | 《무형문화재와 무예, 그 특별한 만남을 담다.》                    |            |
|      | 대한태권도협회 창립 60주년 《태권도의 오늘과 내일을 그리다.》           | 대한태권도협회 협력 |
| 2022 | 국기원 50주년 《태권도의 심장, 국기원 반세기》                   | 국기원 협력     |
|      | 《백담에서 만난 부처님》                                 |            |
| 2023 | 태권도 아카이브 기획전 《흑백의 여로》                         |            |
|      | 김환태문학관×국립태권도박물관 협력전 《우리 함께 태권》                | 김환태문학관 협력  |
|      | 마음 수련의 화제 사군자 기획전 《겨울 지나, 봄》                  |            |
|      | 상설테마전 《전북 겨루기 태권도》                            |            |
|      | 전주기상청×국립태권도박물관 협력전 《기상기후 사진·영상 공모전 수상작 전시》    | 전주기상청 협력   |
| 2024 | 태권도 교관단 파병 60주년 《따이한, 태권도》                    |            |
|      | 청년작가 초대전 《Vital Rhythms》                      | 지역청년작가 협력  |
|      | 무주 문화원 한국 아트크래프트 전시 개최 지역사회 협력전 《한국의 아름다운 자연》 | 무주문화원 협력   |

출처: 국립태권도박물관(2025), 2025 국립태권도박물관 사업계획서

### 3.2. 전시 관람객 현황

#### ■ '23년 대비 관람객 감소, 어린이 공간 수요에 대응하는 어린이 관람객 맞춤 운영방안 모색 필요

- 2023년 국립태권도박물관 관람 서비스 현황을 살펴볼 때, 어린이 관람객이 36.33%, 성인 관람객이 49.51%의 비중을 차지하고 있음. 2024년 관람 서비스 현황에서는 어린이 관람객이 22.91%, 성인 관람객이 58.97%로 확인되어 두 집단이 주요 관람객층임을 확인함.
- 2024년 국립태권도박물관 관람 서비스 현황과 비교해볼 때, 전체적으로 관람객 수가 크게 감소하면서 어린이 관람객의 비중이 2023년 36.33%에서 2024년 22.91%로 비교적 크게 감소한 것을 확인함. 어린이 관람객의 경우 대부분의 경우 성인 보호자가 동행하기 때문에 해당 관람객층의 감소는 곧 성인 관람객 수의 감소와 직결된다고 볼 수 있음. 따라서 박물관 운영 활성화 및 관람객 확대를 위해서는 어린이, 어린이를 포함한 가족 단위 관람객을 대상으로 한 전시 및 프로그램, 또는 공간을 확대해나갈 필요가 있음.
- 또, 2019년~2023년 기획재정부 공공기관 고객만족도 조사결과에서 국립태권도박물관은 어린이 포함 가족 단위 관람객을 위한 체험시설, 편의시설, 프로그램 등이 부족하다는 평가를 받아옴. 따라서 관람객 수가 감소하는 상황 속에서 이의 대응을 위해 어린이를 포함한 가족 단위 관람객의 유입을 늘리는 운영전략이 필요함.

〈표 20〉 2019년~2023년 기획재정부 공공기관 고객만족도 조사결과(국립태권도박물관)

| 구분              | 2019                                                                                                          | 2021                                                                                | 2022                                                                                                                                       | 2023                                                                                                      |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 고객의 소리<br>주요 내용 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 체험 프로그램 부족</li> <li>- 체험 시설이 다양했으면</li> <li>- 어린이 체험코너 부족</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 체험시설 더 많았으면</li> <li>- 놀이 공간 부족</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 프로그램이 다양했으면</li> <li>- 체험활동이 다양했으면</li> <li>- 편의시설 부족</li> <li>- 연령별 맞춤 교육 및 체험을 진행했으면</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 편의시설 부족</li> <li>- 제공하는 서비스 부족</li> <li>- 프로그램이 다양했으면</li> </ul> |

출처: 국립태권도박물관 내부 자료

### 3.3. 온라인 전시 운영현황

#### ■ 관람객 접근성 향상을 위한 동영상 및 VR 전시관 운영, 몰입감 높은 온라인 전시 콘텐츠 제공

- 태권도박물관은 관람객의 정보 접근성 향상을 위해 온라인 홈페이지 내 '동영상 전시관'과 'VR전시관'을 운영하고 있음. '동영상 전시관'은 태권도박물관 운영 현황, 상설전시, 기획전시 등을 소개하는 짧은 영상과 기획전시 연계 강의 및 인터뷰 등을 담은 영상을 시청할 수 있도록 영상 링크를 제공함.

- ‘VR 전시관’은 태권도박물관의 상설전시와 기획전시를 세세하게 살펴보고 정보를 습득 및 학습할 수 있도록 생생하게 구현하였음. 이를 통해 시간 및 공간 제약 없이 누구나 온라인 환경에서 전시를 관람할 수 있도록 몰입감 높은 경험을 제공하고 있음.

[그림 29] 태권도박물관 상설전시(2016년) VR 콘텐츠



출처: 국립태권도박물관 홈페이지

[그림 30] 2021년 기획전시 ‘무형문화재와 무예, 그 특별한 만남을 담다’ VR 콘텐츠

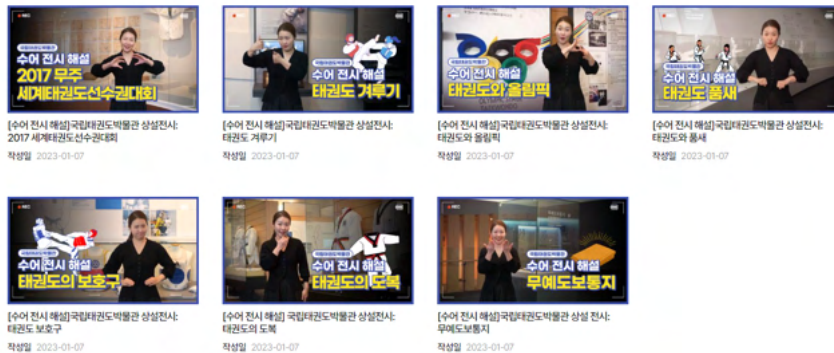


### 3.4. 전시 해설 프로그램 운영현황

#### ■ 일반적 해설 프로그램 외 접근성 제고, 관심도 향상을 위해 수어 해설, 최첨단 안내로봇 도입

- 태권도박물관은 관람객의 전시 이해를 돕기 위해 정기 해설, 단체 해설, 온라인 해설 프로그램을 운영하고 있음. 정기 해설과 단체 해설은 상설전시실 전관을 설명하며, 온라인 해설로는 홈페이지에서 상설전시 및 기획전시를 설명하는 수어 전시 해설 영상을 제공하고 있음.

[그림 31] 태권도박물관 온라인 해설 영상



출처: 국립태권도박물관 홈페이지

- 2021년 3월에는 지능형 멀티 문화정보 큐레이팅 로봇을 도입하였는데, 태권도원 및 태권도박물관 안내, 주변 관광지 안내, 관람 및 전시 안내 등의 고객 특화 안내 솔루션을 제공하고 있음. 해당 큐레이팅 안내로봇은 사용자 접근 인식과 자율주행 기술이 적용되어 관람객의 이동 동선에 따라 복층 운영되며 전시를 소개 및 설명하는 문화 해설 서비스를 제공함. 또, ‘품새 배우기’와 같은 무주 관광 VR 체험 콘텐츠 같이 관람객의 관심을 유도하는 콘텐츠를 제공하고 있음.

[그림 32] 태권도박물관 안내로봇



출처: 클로봇 홈페이지



## 4. 교육 프로그램 운영현황

### 4.1. 대상별 교육 프로그램 운영현황

#### ■ 주요 관람객층 가족 단위, 어린이, 외국인 대상 교육 프로그램 운영

- 국립태권도박물관은 주요 관람객층인 가족 단위, 유아 교육기관, 외국인 및 태권도 단체 등을 대상으로 정규 교육 프로그램을 기획 및 운영하고 있으며, 문화소외계층을 대상으로 한 프로그램도 운영하고 있음. 2024년 기준 총 10개의 프로그램을 운영하였으며, 대상별 교육 프로그램 추진 현황은 아래와 같음.

〈표 21〉 2024년 국립태권도박물관 교육 프로그램 운영 결과

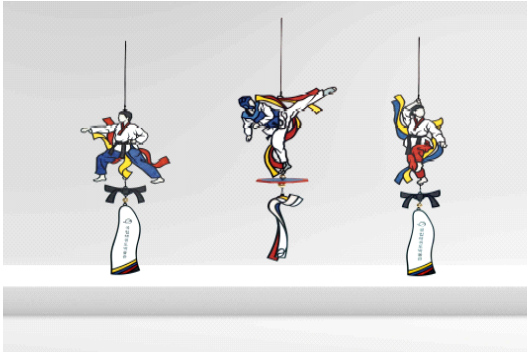
| 대상                 | 프로그램명              | 진행 횟수(회) | 참여 인원(명)          | 비고                  |
|--------------------|--------------------|----------|-------------------|---------------------|
| 가족 단위              | 흑백에서 오색으로          | 9        | 243               | 기획전 연계              |
|                    | 박물관에서 태권도 즐기기      | 25       | 362               | 문화가 있는 날 연계         |
|                    | 무주군 문화기관 연계 스탬프 투어 | -        | 500               | 무주 문화기반시설<br>협업체 연계 |
|                    | 비밀번호, 라키비움!        | 4        | 50                | -                   |
|                    | 우리가족, 태박!          | 15       | 340               | -                   |
|                    | 박물관에서 즐기는 베트남      | 4        | 120               | 기획전 연계              |
|                    | 청년작가와 함께하는 아트클래스   | 8        | 111               | 기획전 연계              |
| 유아교육기관<br>(어린이 단체) | 와글와글, 박물관!         | 12       | 406<br>(8개교 20학급) | 누리과정 연계<br>어린이 교육   |
| 외국인 및<br>태권도 단체    | Feel the museum    | 5        | 87                | -                   |
| 문화소외계층             | 박물관에서 오순도순         | 1        | 26                | -                   |
| 합계                 |                    | 83       | 약 2,255           | -                   |

출처: 국립태권도박물관(2024), 2024 국립태권도박물관 교육프로그램 운영 결과보고

#### ■ ‘태권도’를 주제로 하여 만들기, 그리기, 꾸미기 등 미술 활동 중심의 프로그램 운영

- 태권도박물관은 꾸준히 가족 단위, 어린이 관람객을 대상으로 체험 및 교육 프로그램을 제공하고 있으며 만들기 키트를 개발 및 배포하는 등 미술 활동을 결합한 형태로 운영하고 있음. 2023년에는 모빌 만들기, 신바람 태권 부채 만들기 키트 등을 개발 및 배포하였으며 2024년에는 신규 교구재로 태권도 드림캐처 키트를 개발함. 이외에도 태권도 석고방향제 색칠하기, 태권도 트로피 꾸미기 등 미술 활동을 결합한 교육 프로그램을 주로 운영하며 ‘반미(베트남 샌드위치) 만들기’와 같은 요리 프로그램을 일부 운영하기도 함.

[그림 33] 태권도 드림캐처



[그림 34] 태권도 트로피 꾸미기 활동



출처: 국립태권도박물관 내부 자료

## ■ (어린이 단체) 어린이 눈높이에 맞춰 놀이 및 체험 중심의 교육 프로그램 운영

- 어린이 단체 교육 프로그램은 사회관계 및 예술영역 누리과정과 연계하여 놀이 및 체험 중심의 맞춤형 교육 프로그램을 운영함. 동화구연 감상, 만들기 체험, 전시 관람으로 이어지는 학습 단계를 통해 단계적으로 태권도에 대한 관심과 이해를 향상시키는 구조를 설계하였으며, 총 8개교(초등 4개교, 유치원 4개교) 20학급 406명이 참가하는 성과를 거둠. 2025년에는 누리과정 연계 어린이 대상 교육프로그램을 15회 확대 운영을 계획하고 있으며, 태권도 기본자세를 시도하는 신체활동을 추가할 계획임.

〈표 22〉 2024년 국립태권도박물관 어린이 단체 교육프로그램 운영개요

| 프로그램명         | 학습 단계     | 세부 내용                                  | 교육 대상                                  |
|---------------|-----------|----------------------------------------|----------------------------------------|
| 와글와글,<br>박물관! | 손인형극 동화구연 | - 동화를 통해 자연스럽게 태권도 문화에 대한 관심과 이해를 향상   | - 유아교육기관(6~7세)<br>- 초등학교(저학년, 학습도움반) 등 |
|               | 만들기       | - 동화구연 주인공 색칠놀이 체험                     |                                        |
|               | 전시 관람     | - 아이들 눈높이에 맞춰 박물관 전시품 이야기를 들려주는 전시실 활동 |                                        |

출처: 국립태권도박물관(2024), 2024 국립태권도박물관 교육프로그램 운영 결과보고

## ■ (가족 관람객) 높은 만족도 및 가족 단위를 대상으로 한 다양한 프로그램 수요 확인

- 자녀를 동반한 가족 관람객 대상 프로그램은 전시 관람 후 활동지 풀이 활동, 만들기과 같은 미술 활동 등을 통해 참여자들이 자연스럽게 태권도 및 역사 문화를 이해하도록 구성함. 단순히 전시 관람 활동에 그치는 것이 아니라 연계 활동을 통해 태권도 관련 역사 지식, 태권도 정신 및 문화를 이해할 수 있도록 이를 프로그램 내용에 포함함.
- 박물관은 프로그램 참여자 중 보호자들을 대상으로 만족도 설문조사를 진행하였으며, 대부분의 참여자들이 프로그램 참여에 대한 높은 만족도를 보이고 다양한 교육 프로그램에 대한 수요 의견을 표현함. 만족도 설문조사를 실시한 3개 프로그램 참여자들의 설문 결과는 다음과 같음.

〈표 23〉 2024년 국립태권도박물관 가족 관람객 대상 교육 프로그램 만족도 조사 결과

| 참여 프로그램        | 설문 문항                                  |                                                                                                                                                 |
|----------------|----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                | 이번 교육 프로그램에 만족하십니까?                    | 향후 교육 프로그램으로 참여하고 싶은 내용이 있다면 자유롭게 기입해 주십시오.                                                                                                     |
| 흑백에서 오색으로      | - 매우 그렇다 80%<br>- 그렇다 16%<br>- 보통이다 4% | - 어린이 체험이 더 많았으면 좋겠습니다.<br>- 연령제한 없이 참여할 수 있는 프로그램이 있어서 즐거웠습니다.                                                                                 |
| 우리가족, 태박!      | - 매우 그렇다 87%<br>- 그렇다 13%              | - 아이들이 태권도에 흥미, 관심이 증가하는 프로그램들이라 유익해요.<br>- 아이와 함께하는 프로그램이 많아졌으면 좋겠습니다.<br>- 가족과 함께 체험할 수 있어서 매우 만족합니다.                                         |
| 박물관에서 즐기는 베트남! | - 매우 그렇다 93%<br>- 보통이다 7%              | - 가족과 즐거운 시간을 함께 보내서 좋았고, 아이들이 태권도에 대해 관심이 더 많아져서 좋습니다.<br>- 방문했다가 우연히 알게 된 프로그램인데 아이들과 좋은 체험을 했습니다. 참여도 잘하고 즐거워하는 모습을 보니 자주 이런 기회를 가졌으면 좋겠습니다. |

출처: 국립태권도박물관(2024), 2024 국립태권도박물관 교육프로그램 운영 결과보고

## ■ 지속적인 고객만족도 상승, ‘체험프로그램 확대 등 서비스 효익성 확대’ 고민이 필요함

- 기획재정부가 진행한 공공기관 고객만족도 조사에 따르면, 국립태권도박물관 및 체험관 운영 사업의 전반적인 고객만족도는 2023년 88.8점 대비 4.4점 상승한 93.2점으로 상승했으며, 최우선개선 품질은 ‘서비스 효익성’으로 도출되어 체험프로그램 확대 등 서비스 효익성 확대 고민이 필요함.

〈표 24〉 2023~24년도 국립태권도박물관 및 체험관 운영 고객만족도 결과

| 차원       |                | 2023 | 2024 | 비고    |
|----------|----------------|------|------|-------|
| PCSI 2.0 |                | 88.8 | 93.2 | ▲ 4.4 |
| 전반적 만족도  |                | 88.4 | 93.6 | ▲ 5.2 |
| 서비스 품질   |                | 89.7 | 93.8 | ▲ 4.1 |
| 서비스 품질   | - 본원적 욕구 충족    | 90.3 | 89.8 | ▼ 0.5 |
|          | - 서비스 효익성      | 89.0 | 90.8 | ▲ 1.8 |
|          | - 서비스 완결성      | 88.3 | 92.8 | ▲ 4.5 |
|          | - 상호작용         | 91.5 | 94.8 | ▲ 3.3 |
|          | - 커뮤니케이션       | 89.3 | 94.3 | ▲ 5.0 |
|          | - 고객케어         | 89.3 | 94.7 | ▲ 5.4 |
|          | - 이용자 환경 편리성   | 92.8 | 96.8 | ▲ 4.0 |
|          | - 제도/절차/시스템 환경 | 89.0 | 95.2 | ▲ 6.2 |
|          | - 인적자원 역량환경    | 87.9 | 94.8 | ▲ 6.9 |
| 사회적 책임   |                | 90.0 | 94.3 | ▲ 4.3 |
| 불일치      |                | 87.8 | 90.9 | ▲ 3.1 |

출처: 2023~4년도 태권도진흥재단 고객만족도 조사 결과

## ■ 사업 유형별 개선 1순위는 ‘국립태권도박물관 및 체험관 운영’으로 확인

- 2024년 고객만족도 조사 결과, 사업 유형별 개선 우선순위(사업별 가중치가 높은 반면, 만족도가 상대적으로 낮은 사업) 중 가장 시급한 사업은 ‘국립태권도박물관 및 체험관 운영’으로 확인되며, 향후 다양한 프로그램 중심의 박물관 및 체험관 운영이 필요함.

〈표 25〉 2024년 국립태권도박물관 만족도 조사 결과

| 우선 강화 순위 |                   | PCSI 2.0(점) | 목표점수(점) | 달성도   | 가중치   |
|----------|-------------------|-------------|---------|-------|-------|
| 1        | 국립태권도박물관 및 체험관 운영 | 98.3        | 87.62   | 1.000 | 24.0% |
| 2        | 태권도원 판촉           | 98.5        | 92.05   | 1.000 | 22.8% |
| 3        | 태권도원 상설공연단 운영     | 93.2        | 89.30   | 1.000 | 42.0% |
| 4        | 태권도 기반 특화프로그램 운영  | 89.2        | 86.63   | 1.000 | 11.2% |

출처: 2024년도 태권도진흥재단 고객만족도 조사 결과

## ■ ‘국립태권도박물관 및 체험관’ 만족도 결과, 주요 개선의견은 ‘시설/환경 개선’

- 박물관 및 체험관을 이용하는 시민들의 주요 불편 의견을 우선순위로 살펴보면, ‘시설/환경 개선’, ‘정보 및 자료 공유’가 6.7%로 가장 높은 것으로 나타남. 세부 개선 요구사항은 작동하지 않는 오래된 시설의 개선, 푸드 코트 등 편의시설 부재 등 어린이를 포함한 가존단위 관람객들이 이용할 수 있는 시설 개선에 대한 요구가 높은 것으로 확인됨.

[그림 36] 2024년 국립태권도박물관 및 체험관 만족도 조사 VOC 결과

| 불편 사항         | 비율(%) |
|---------------|-------|
| ○ 서비스 내용 및 품질 | 1.7   |
| ○ 신속한 업무 처리   | 0.0   |
| ○ 직원의 친절성     | 1.7   |
| ○ 직원의 전문성     | 0.8   |
| ○ 정보 및 자료 공유  | 6.7   |
| ○ 제도/규정/비용    | 0.8   |
| ○ 시설/환경       | 6.7   |
| ○ 기타          | 1.7   |

## 제5절 SWOT 분석

### 1. SWOT 분석

#### STRENGTH

- 태권도를 주제로 한 국내 유일의 국립박물관이라는 고유성과 상징성
- 연계공간(라키비움, 학습실 등) 이미 존재, 연계 콘텐츠를 통한 활용 가능성 내재
- AI 도슨트, 체험 전시물 등 기초 콘텐츠 향유를 위한 기술 기반 확보
- 태권도를 배우는 아동·청소년 대상 콘텐츠 수요가 내재적으로 존재
- 문화행사 및 교육 프로그램 운영 경험 축적  
(스탬프 이벤트, 해설 프로그램 등)

#### WEAKNESS

- 전시 콘텐츠 전반의 노후화 및 장비 고장 문제 다수 발생
- 전시/프로그램 활용 공간 협소 및 어린이 전용 공간 부재
- 관람객의 45%가 어린이 체험 콘텐츠 확대를 가장 시급한 개선사항으로 인식
- 지역 내 초등학교 수가 한정적이므로 수요 기반 확대를 위한 전략 필요

#### OPPORTUNITIES

- 중앙정부(문체부, 교육부)의 어린이 문화정책 확대 기조와의 연계 가능
- 늘봄학교, 자유학기제, 방과후학교 등 교육제도와의 협업 기회
- 국립박물관 및 지역기관과의 협업을 통한 순회형 콘텐츠 개발 가능성
- 무주군 및 인근 지역 학령기 아동 대상 광역권 콘텐츠 거점 기능 확보 가능
- 지역 관광자원과 연계한 체류형 가족관광 프로그램을 통한 진입 유도 가능
- 어린이 문화향유에 대한 관심도 증가

#### THREATS

- 무주군 및 전북권의 지속적인 인구 감소와 고령화
- 어린이박물관 운영에 필요한 상시 인력 확보와 예산 확보의 어려움
- 콘텐츠 차별화에 실패할 경우, 기존 박물관 방향과의 변별력 확보 저하 우려
- 경쟁기관(국립전주박물관, 타 국립박물관)과 비교 시 이동거리, 인지도 약세



# 03

## 어린이박물관 사례조사

제1절. 국내 어린이박물관 사례조사

제2절. 해외 어린이박물관 사례조사

제3절. 사례조사 시사점





## 제1절 국내 어린이박물관 사례조사

### 1. 사례조사 개요

#### ■ 명확한 주제 의식 및 어린이에게 다양한 체험공간을 지닌 4가지 사례 선정

- 다양한 국내 어린이박물관의 사례 중 태권도박물관의 어린이박물관 설립에 참고 가능한 4가지 사례를 선정함. 다음의 4가지 사례는 국립박물관에서 운영하는 어린이박물관 중에서도 명확한 주제 의식을 지니고 어린이에게 다양한 체험공간을 제공하는 사례임.

〈표 26〉 사례검토 개요

| 박물관명              | 개관일          | 주요공간                        | 주제                  | 주안점                                                                   |
|-------------------|--------------|-----------------------------|---------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| 국립광주박물관<br>어린이박물관 | 2006년<br>12월 | 체험공간/<br>유아놀이터              | 도자문화                | - 도자기를 만들어보는 인터랙티브 공간 조성<br>- 5세 이하 공간 별도 구성<br>- 유아기관, 학교 연계 프로그램 운영 |
| 국립부여박물관<br>어린이박물관 | 2011년<br>7월  | 체험공간                        | 백제금동대향로             | - 박물관 대표 문화재의 스토리를 활용한 체험공간 조성                                        |
| 국립제주박물관<br>어린이박물관 | 2021년        | 체험공간                        | 제주도 생활사             | - 제주도의 역사와 사람들의 삶을 체험해보는 공간 조성                                        |
| 국립춘천박물관<br>어린이박물관 | 2020년<br>10월 | 어린이<br>체험공간/<br>영유아<br>체험공간 | 문화재를 통한<br>'나' 알아보기 | - 대표 소장품 활용 어린이 정서교육을 위한 체험형 전시<br>- 영유아용 체험공간 별도 구성                  |

## 2. 국립광주박물관

### 2.1. 주요연혁

#### ■ ‘아시아 도자 문화’의 중심지를 표방하는 박물관

- 국립광주박물관은 광주광역시 북구에 위치한 다섯 번째로 개관한 국립박물관임. 1976년 전라남도 신안 앞바다에서 발견된 도자기 해저 발굴이 착수됨에 따라 호남 지역 문화유산을 수집, 연구, 보존하기 위하여 건립됨.
- 현재 총 11만여 점의 소장품을 보유하고 있으며, 2021년 박물관의 고유한 브랜드 정립을 위하여 ‘아시아 도자 문화’를 중심으로 전시실을 정비함.

〈표 27〉 국립광주박물관 주요 내용

| 구분      | 내용                            |                                                                                |
|---------|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 개관시기    | - 1978년 12월 6일                |                                                                                |
| 위치      | - 광주광역시 북구 하서로 110(매곡동 430번지) |                                                                                |
| 총면적     | - 82,993㎡                     |                                                                                |
| 주요 공간정보 | 전시관                           | 1) 역사문화실<br>- 1실: 구석기시대부터 삼국시대까지 광주·전남 지역민의 생활사<br>- 2실: 남북국시대 이후 광주·전남의 주요 역사 |
|         |                               | 2) 아시아도자문화실<br>- 한국도자를 비롯한 중국, 일본, 베트남 등 아시아 도자 발달 흐름<br>- 주요 신안해저 문화재 전시      |
|         | 교육관                           | - 박물관 운영인력 사무실, 박물관 교육이 이루어지는 체험학습실, 어린이박물관 등으로 구성                             |



출처: 국립광주박물관 홈페이지

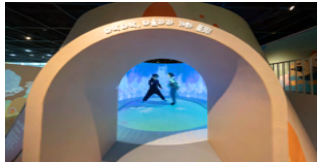
## 2.2. 어린이박물관 운영내용

### ■ ‘도자문화’를 다양한 감각으로 체험해볼 수 있는 공간

- 국립광주박물관 어린이박물관은 광주·호남지역의 역사와 문화를 기반으로 한 체험형 교육 공간으로, 어린이의 문화유산에 대한 흥미와 이해를 높이는 참여 중심 콘텐츠 운영을 방향으로 설정함. 유물 탐색, 전통놀이, 창작 활동 등 오감 체험형 전시 구성을 통해 어린이의 탐구심과 창의력을 증진시키고, 학교·가족 단위의 연계 교육 프로그램과 지역 협력 콘텐츠 개발을 통해 지역 기반의 어린이 문화교육 허브로 운영하고 있음.

〈표 28〉 국립광주박물관 어린이박물관 주요 내용

| 구분      | 내용                                                                                                                                                                                                                        |             |                                                                                      |      |                        |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------|------|------------------------|
| 개관시기    | - 2006년 12월 개관, 2024년 1월 재개관                                                                                                                                                                                              |             |                                                                                      |      |                        |
| 비전      | - 신창동 도가지 놀이체험으로 자연스레 익히는 교육 공간                                                                                                                                                                                           |             |                                                                                      |      |                        |
| 재·개편 사항 | - (목적) 기존 전시실 환경 보완 및 새로운 박물관 브랜드에 맞는 전시주제 교체<br>- (기간) 2023<br>- (예산) 750백만 원<br>- (개편 방향) 아날로그와 디지털 체험이 동시 가능한 공간이자 다양한 어린이를 위한 공간 구성<br>유니버설 디자인 적용과 천연소재 활용 및 플라스틱 최소화<br>교육관 로비 공간 구성 확장 (안내데스크, 유아공간, 물품보관함, 수유실 등) |             |                                                                                      |      |                        |
| 운영 현황   | 관람시간                                                                                                                                                                                                                      | 10:00~17:00 |                                                                                      | 입장료  | 무료                     |
|         | 관람방법                                                                                                                                                                                                                      | 전시장         | 1일 5회<br>회차별 100명 입장<br>(사전 70명, 현장 30명)                                             | 인력현황 | 5명<br>(학예사 1명, 연구원 4명) |
|         |                                                                                                                                                                                                                           | 유아<br>놀이터   | 상시 이용                                                                                |      |                        |
| 운영방향    | - 5세 이하 대상 별도 유아 공간 마련, 아날로그 위주 체험 제공<br>- 6~10세 대상 아날로그와 디지털이 접목된 다양한 체험 제공<br>- 보호자와 어린이가 협업과 상호작용을 통해 가족간 유대감각을 쌓을 수 있는 체험 제공                                                                                          |             |                                                                                      |      |                        |
| 공간 구성   | - 1층 전시장 574㎡, 로비 66㎡ 규모<br>- 전시장, 유아놀이터, 안내데스크, 물품 및 유모차 보관함, 대기공간, 수유실 등                                                                                                                                                |             |                                                                                      |      |                        |
|         |                                                                                                                                        |             |  |      |                        |
|         | 전시장                                                                                                                                                                                                                       |             | 유아놀이터                                                                                |      |                        |

| 구분      | 내용                                                                                                                                                      |                                                                                       |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 전시 콘텐츠  | 1) 타닥타닥, 도자 가마<br>- 가마 안의 불꽃 속을 모티브로한 미디어아트 전시<br>- 가마 속 불꽃과 도자기 무늬의 변화 관찰<br>- 트램펄린 바닥과 미디어 아트의 모션인식 체험                                                |    |
|         | 2) 찰싹찰싹 보물선<br>- 700년 전 포장법대로 물건을 포장하고 배에 싣고 배의 키를 조정하는 체험                                                                                              |    |
|         | 3) 오밀조밀 도자 정원<br>- 모션 인식체험으로 도자기 무늬를 몸으로 표현<br>- 흙에 직접 도자기 기법을 새겨보는 체험                                                                                  |    |
|         | 4) 토닥토닥, 흙과 도자기<br>- 모션인식으로 물레를 직접 조작하여 도자기 만들기 체험<br>- 다양한 재료를 활용해보는 체험                                                                                |   |
|         | 5) 요모조모 생활 속 도자기<br>- 과거와 현재가 함께하는 그림 속에서 도자기 찾기<br>- 우주선 안의 미끄럼틀을 타고 내화 타일을 붙이는 체험                                                                     |  |
| 주요 프로그램 | 1) 유아기관 연계 ‘쑹쑹! 꼬마 도공 탐험’<br><br>- 신청한 유아기관 대상 단체 프로그램 운영<br>- 체험관 내부 활동을 통한 도자기에 대해 알아보는 경험<br>- 팀별 보물찾기 활동을 통한 도자기 만들기 체험                             |                                                                                       |
|         | 2) 초등학교 연계 ‘박물관은 내 친구’<br><br>- 참여 규모에 따른 프로그램 운영<br>- 20인 이내: 고고조사가원이 되어 문화유산 탐색<br>- 40인 이내: 이론교육을 통한 신안해저문화유산 알기<br>- 40인 이상: 초등 교육과정 고려하여 문화유산 빙고게임 |                                                                                       |

출처 : 국립광주박물관 어린이박물관 홈페이지

### 3. 국립부여박물관

#### 3.1. 주요연혁

##### ■ 충남 서부지역 선사 문화와 백제 문화유산 보존을 중심으로 한 박물관

- 1929년 ‘부여고적보존회’를 모체로 하여 발족되었으며, 부여객사에 유물을 진열하여 일반에게 공개하였음. 1939년 조성총독부 부여분관으로 개편되었고 1945년 광복 이후 박물관으로서 기능을 수행하기 시작함. 1965년 현대식 진열실과 관리시설을 갖춘 후 1975년 국립부여박물관으로 승격됨.
- 1993년 현 박물관 자리로 옮겨온 후 약 100,740점(2025년 기준)의 소장품을 보유, 백제문화의 연구, 조사, 보존의 중심적인 역할을 하고 있음. 대표 유물로는 ‘백제금동대향로’가 있음

〈표 29〉 국립부여박물관 주요 내용

| 구분      | 내용                   |                                                                                                           |
|---------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 개관시기    | - 1929년 2월 27일       |                                                                                                           |
| 주소      | - 충청남도 부여군 부여읍 금성로 5 |                                                                                                           |
| 총면적     | - 61,429㎡            |                                                                                                           |
| 주요 공간정보 | 전시실                  | 제1전시실: 부여를 중심으로 한 백제 선사문화의 보고<br>- 청동기 시대 중기를 대표하는 송국리유적, 마전리 유적을 중심으로 당시 생활상 전시<br>- 철기시대를 맞이한 백제의 역사 전시 |
|         |                      | 제2전시실: 백제인의 공예기술과 종교문화에 대한 재인식<br>- 백제의 사비천도 시기 왕경문화 전시<br>- 돌과 나무에서 발견할 수 있는 백제인의 생활문화                   |
|         |                      | 제3전시실: 백제인의 공예기술과 세계적 건축감각의 조화<br>- 백제의 공예 제작기술을 볼 수 있는 불상 전시<br>- 백제의 건축기술을 볼 수 있는 유물 전시                 |
|         |                      | 제4전시실: 기증으로 빛난 문화유산 사랑<br>- 기증 받은 백제의 독널, 이중단지 등 전시                                                       |

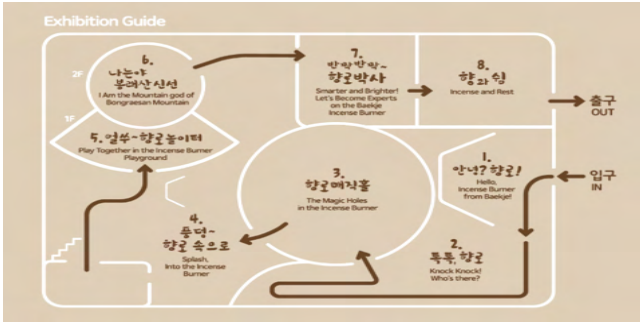
출처: 국립부여박물관 홈페이지

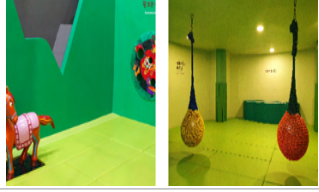
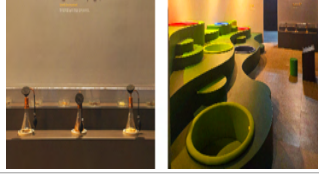
### 3.2. 어린이박물관 운영내용

#### ■ 박물관 대표 유물 ‘백제금동대향로’ 활용한 체험형 공간

- 국립부여박물관 어린이박물관은 백제 역사와 문화를 어린이가 친근하게 접할 수 있도록 구성한 체험 중심 공간으로, 놀이와 학습이 연결된 전시와 프로그램을 운영 방향으로 설정함. 백제의 의복, 건축, 생활 문화 등을 주제로 한 몰입형 체험 콘텐츠와 연령별 맞춤 교육과 지역사회 연계 활동을 통해 어린이의 문화유산 이해도와 정체성 인식을 높이는 교육적·문화적 복합공간으로 운영하고 있음.

〈표 30〉 국립부여박물관 어린이박물관 주요 내용

| 구분      | 내용                                                                                                                                                                                                       |                                |      |                                                                                                  |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 개관시기    | - 2011년 7월                                                                                                                                                                                               |                                |      |                                                                                                  |
| 비전      | - 백제금동대향로 이해를 통해 어린이들이 우리문화 및 세계문화로 사고력을 확장시킬 수 있는 기회 제공                                                                                                                                                 |                                |      |                                                                                                  |
| 재·개편 사항 | - (목적) 전시체험 공간 확장 및 다중감각 체험 가능한 배리어프리 전시 구성<br>- (기간) 2024.5~12<br>- (예산) 742백만 원<br>- (개편 방향) 주 이용 대상을 초 3~4로 설정하되 미취학 아동 및 초등학생 고려한 공간 구성<br>어린이에게 친근감을 주는 디자인적 요소와 색상 활용<br>외부 유도상징물 및 상호작용 체험 전시물 설치 |                                |      |                                                                                                  |
| 운영 내용   | 관람시간                                                                                                                                                                                                     | 9:30~16:30                     | 입장료  | 무료                                                                                               |
|         | 관람방법                                                                                                                                                                                                     | 1일 6회 회차별 90명 입장<br>(인터넷 사전예약) | 인력현황 | 3명<br>(학예연구사 1명, 공무원 2명)                                                                         |
| 운영방향    | - 주요하게 초등 3~4학년을 대상으로 한 백제금동대향로에 대한 이해를 돕는 전시<br>- 백제금동대향로의 장식인 용·봉황·산악·연꽃을 활용한 스토리텔링<br>- 향로의 다양한 주제를 캐릭터화하여 콘텐츠 구성<br>- 단체 관람객을 위한 기본 코스와 선택적 심화체험이 가능한 코스 제공                                          |                                |      |                                                                                                  |
| 공간구성    | - 1층 전시관 및 로비<br>- 전시관, 안내데스크, 대기공간, 물품보관함                                                                                                                                                               |                                |      |                                                                                                  |
|         | <div></div>                                                                                                          |                                |      |                                                                                                  |
| 전시관     |                                                                                                                                                                                                          |                                |      |                                                                                                  |
| 전시 콘텐츠  | 1) 안녕? 향로!<br>- 금동대향로 미디어아트 전시                                                                                                                                                                           |                                |      | <div></div> |

| 구분   | 내용                                                                                                    |                                                                                       |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|      | 2) 톡톡, 향로<br>- 금동대향로 모형 및 기본설명 전시<br>- 반응형 미디어아트 전시로 금동대향로 발굴체험                                       |    |
|      | 3) 향로 매직홀<br>- 금동대향로 소개 미디어아트                                                                         |    |
|      | 4) 풍덩~ 향로속으로<br>- 금동대향로를 주제로 한 8가지 체험<br>- 옷입기, 퍼즐놀이, 관찰, 던지기, 만들기 등                                  |    |
|      | 5) 얼썬~ 향로 놀이터<br>- 금동대향로와 관련된 4가지 신체활동<br>- 낚시, 활 쏘기, 클라이밍, 매달리기 등                                    |   |
|      | 6) 나는야 봉래산 신선<br>- 금동대향로 구기활동, 미끄럼틀, 반응형 패널 설치 등                                                      |  |
|      | 7) 반짝반짝 ~ 향로박사<br>- 금동대향로에 대한 구체적인 탐구<br>- 반응형 패널을 통한 퀴즈 맞추기 활동                                       |  |
|      | 8) 향과 씬<br>- '향'을 중심으로 한 전시<br>- 향로를 직접 피워보고, 향을 맡아보는 체험                                              |  |
| 프로그램 | 1) 지역 유아단체 대상 '향로 속 친구와 인사해요'<br>- 상시 신청 단체 대상 120분 가량의 체험관 안내 프로그램                                   |                                                                                       |
|      | 2) 온라인 교육 프로그램 '온(ON) 가족 신선놀음'<br>- 월 1회 50가족 대상 산수무늬 벽돌을 활용한 팝업액자 만들기 프로그램                           |                                                                                       |
|      | 3) '오늘은 내가 오악사'<br>- 방학기간 초등학생 동반 10가족 대상 교육<br>- 백제금동대향로 속 오악사의 악기, 음악에 대해 알아보기<br>- 가야금, 민요 등 시연해보기 |                                                                                       |

출처 : 국립부여물관 홈페이지



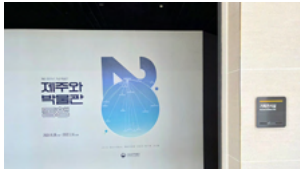
## 4. 국립제주박물관

### 4.1. 주요연혁

#### ■ 독자적인 제주도의 문화를 전시·보존하는 박물관

- 제주도의 지정학적 특징으로 인하여 형성된 독특한 역사 및 문화에 대한 보존을 위하여 2000년 개관함. 약 53,900여 점의 소장품(2024년 기준)을 보유하고 있으며 매년 제주도의 역사를 조망하는 주제전시를 개최함. 또한 제주도 유적지 발굴조사, 제주를 중심으로 한 섬문화 연구 등을 통해 제주문화의 기록과 보존에 기여하고 있음.
- 단순 연구·보존을 중심으로 한 박물관을 넘어서 지역과 상생하는 복합문화공간의 역할을 하기 위하여 ‘토요박물관산책’, ‘어린이문화재그리기’ 등의 정기적 문화행사를 개최함.

〈표 31〉 국립제주박물관 주요 내용

| 구분      | 내용                    |                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 개관시기    | - 2001년 6월 15일        |                                                                                                                                                                                                                                       |
| 위치      | - 제주특별자치도 제주시 일주동로 17 |                                                                                                                                                                                                                                       |
| 총면적     | - 52,032㎡             |                                                                                                                                                                                                                                       |
| 주요 공간정보 | 전시관                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선사시대부터 현대까지 제주도의 문화를 시대별로 전시</li> <li>- 7개 주제별 전시관 구성</li> </ul>                                        |
|         | 기획 전시실                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제주 역사를 조망하는 주제전시실</li> <li>- 2025년까지 총 67개의 주제전시 진행</li> </ul>                                          |
|         | 실감 영상실                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제주의 역사문화를 활용하여 제작한 신기술융합콘텐츠 영상 관람실</li> <li>- 박물관 소장 유물인 장한철의 〈표해록〉을 바탕으로 낯선 세상을 탐험하는 미디어아트</li> </ul>  |
|         | 교육실                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 박물관의 교육 및 강의를 이루어지는 공간</li> </ul>                                                                       |

출처: 국립제주박물관 홈페이지



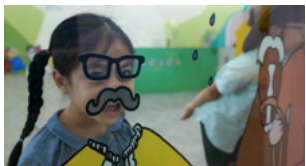
## 4.2. 어린이박물관 운영내용

### ■ 제주민의 삶을 경험해 볼 수 있는 공간

- 국립제주박물관 어린이박물관은 제주의 역사와 문화를 어린이의 눈높이에 맞춰 쉽고 재미있게 체험할 수 있도록 구성하는 것을 운영 방향으로 설정함. 오감 체험, 역할 놀이, 상호작용형 콘텐츠 등을 통해 유물과 전통문화에 대한 흥미와 이해를 높이며, 지역성 기반의 교육 콘텐츠 개발과 학교·가족 단위의 연계 프로그램 운영을 통해 어린이의 문화적 감수성과 창의적 사고를 기를 수 있는 참여형 교육 공간으로 운영하고 있음.

〈표 32〉 국립제주박물관 어린이박물관 주요 내용

| 구분     | 내용                                                                                                       |                                                                                       |      |                          |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|------|--------------------------|
| 개관시기   | - 2021년 11월                                                                                              |                                                                                       |      |                          |
| 비전     | - ‘안녕 제주!’를 주제로 제주의 산, 들, 바다를 배경으로 살아온 제주 사람들의 이야기를 소개하는 어린이 체험공간                                        |                                                                                       |      |                          |
| 운영 내용  | 관람시간                                                                                                     | 09:00~18:00                                                                           | 입장료  | 무료                       |
|        | 관람방법                                                                                                     | 자유관람                                                                                  | 인력현황 | 2명<br>(학예연구사 1명, 주무관 1명) |
| 운영방향   | - 6~10세를 주 대상으로 설정하여 전시 구성<br>- 제주의 산, 들, 바다를 소재로 하여 제주 생활사 전시<br>- 역사, 생태, 방언 등의 다양한 소재 활용 15개의 체험공간 조성 |                                                                                       |      |                          |
| 공간구성   | - 1층 전시관 및 로비<br>- 전시관, 안내 데스크, 물품보관소, 수유실                                                               |                                                                                       |      |                          |
|        |                      |                                                                                       |      |                          |
| 전시 콘텐츠 | 전시관                                                                                                      |                                                                                       |      |                          |
|        | 1) 제주 자연은 특별해<br>- 제주의 지형적 특징에 대한 소개<br>- 인터랙티브 전시                                                       |  |      |                          |
|        | 2) 섬 하나가 우육<br>- 제주 탄생설화인 설문대할망 설화 소개<br>- 애니메이션 영상 전시                                                   |  |      |                          |
|        | 3) 야호 한라산이다!<br>- 백록담과 관련된 설화 소개<br>- 모형 및 애니메이션 영상 전시                                                   |  |      |                          |

| 구분 | 내용                                                                                                                                              |                                                                                       |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <p>4) 흙, 물, 불의 마법</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제주 토기에 대해 소개</li> <li>- 시각, 청각, 촉각 등으로 제주토기 관찰 경험</li> </ul>                     |    |
|    | <p>5) 물 길으러 가볼까?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제주 지리적 특성 및 웅기 탐색</li> <li>- 웅기 및 지계 모형 체험</li> </ul>                             |    |
|    | <p>6) 코조룩하멍, 타부룩하게</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 물을 길올 때 사용하는 항아리 소개</li> <li>- 모션인식을 통한 항아리 만들어보기 체험</li> </ul>                 |    |
|    | <p>7) 자파리공작소, 꽃자왈</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 야외전시장 및 제주 오름을 바라볼 수 있는 공간</li> <li>- 제주도의 다양한 식물, 돌을 색칠해보는 체험</li> </ul>        |    |
|    | <p>8) 척척 만능 재주꾼, 제주 돌</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제주도의 역사와 생태를 대표하는 현무암 소개</li> <li>- 현무암으로 만든 도구 체험 (모형 및 모션인식 활용)</li> </ul> |   |
|    | <p>9) 우리를 지켜줘</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제주도에서 돌을 활용하여 만든 건축물에 대한 소개</li> <li>- 안전을 소망하며 쌓는 '방사탑' 만들기 체험</li> </ul>           |  |
|    | <p>10) 구불구불, 제주 발담</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제주의 돌담 소개</li> <li>- 제주 돌담 '발담' 쌓아보기 체험</li> </ul>                              |  |
|    | <p>11) 하하호호 우리집</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제주도의 전통가옥의 구성과 제주도민의 일상생활 소개</li> <li>- 모형 및 모션인식을 활용한 제주도 전통가옥 알아보기</li> </ul>    |  |
|    | <p>12) 어려려~ 우리 할아버지는 말테우리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제주도 승마문화에 대한 소개</li> <li>- 관련 안내문 전시 및 포토존</li> </ul>                    |  |
|    | <p>13) 호오이~ 우리 할머니는 해녀</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제주바다 및 해녀에 대한 소개</li> <li>- 영상통화형식의 제주해녀 영상 전시</li> </ul>                   |  |

| 구분   | 내용                                                                             |                                                                                     |
|------|--------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|      | 14) 벨롱벨롱, 제주 바다<br>- 제주 포구와 등대에 대한 소개<br>- 나만의 소원배 제작 및 소원배를 띄울 수 있는 미디어 아트 전시 |  |
|      | 15) 아름다운 제주, 오래오래<br>- 개개인별로 당일 경험에 대한 공유할 수 있는 공간<br>- 영상을 찍을 수 있는 키오스크       |  |
| 프로그램 | - 별도 교육프로그램 미제공, 관람객을 위한 활동지 제공                                                |                                                                                     |

출처 : 국립제주박물관 홈페이지

## 5. 국립춘천박물관

### 1) 주요연혁

#### ■ 강원도 지역 문화유산 보존·전시를 위한 박물관

- 국립춘천박물관은 강원도 지역 문화유산의 보존 및 전시를 위해 개관한 박물관으로 구석기부터 조선에 이르는 강원도의 역사를 모아내는 역할을 하고 있음. 총 12만여 점의 문화재를 보유하고 있으며 상설전시 외 강원도 각 지역을 조망하는 주제전시를 개최하여 다양한 기초지자체와의 연계의 노력을 하기도 함. 전시 외에도 무용, 인형극, 서커스, 공연 등 다양한 문화행사를 통해 지역의 문화기반시설로서 역할을 확대, 근래에는 노인, 어린이, 장애인이 즐기는 ‘모두를 위한 문화놀이터’를 마련하여 다양한 공간을 제공함.

〈표 33〉 국립춘천박물관 주요 내용

| 구분      | 내용                |                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                       |
|---------|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 개관시기    | - 2002년 10월 30일   |                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                       |
| 위치      | - 강원특별자치도 춘천시 우석로 |                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                       |
| 총면적     | - 52,032㎡         |                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                       |
| 주요 공간정보 | 전시관               | <ul style="list-style-type: none"><li>- 총 4개의 관으로 구석기부터 조선시대 강원도 유물 전시</li><li>- 제1실 강원도의 선사: 구석기부터 철기까지 강원도 내 유적지 출토 문화재 전시</li><li>- 제2실 강원도의 고대:강원에 진출한 삼국과 통일신라 문화재 주제별 전시</li><li>- 제3실 강원도의 중세: 고려시대 강원도 유적지 출토 문화재 전시</li><li>- 제4실 강원도의 근세: 근세시대 강원도 유적지 출토 문화재 전시</li></ul> |  |
|         | 야외 정원             | <ul style="list-style-type: none"><li>- 3가지의 주제로 문화재와 조경이 어울리는 야외 공간 조성</li><li>- 현묘의 정원: 아미타 부처 중심 강원도의 산천 절터에서 나온 통일신라와 고려 문화재 전시</li><li>- 기억의 정원: 조선시대 무덤에서 나온 석물 전시</li><li>- 고인돌 정원: 청동기시대 고인돌 전시</li></ul>                                                                    |  |

출처: 국립춘천박물관 홈페이지

## 2) 어린이박물관 운영내용

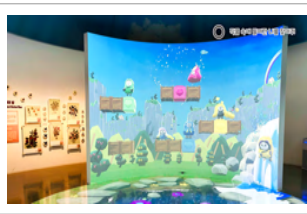
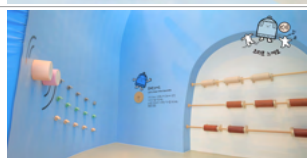
### ■ 강원 문화유산 및 역사를 통한 나에 대한 체험 공간

- 국립춘천어린이박물관은 ‘놀이를 통한 배움’이라는 철학을 바탕으로, 어린이의 창의적 사고와 주도적 탐구를 유도하는 체험 중심의 전시와 프로그램을 운영 방향을 설정함. 지역의 자연과 문화적 특성과 연계한 콘텐츠를 개발을 통해 어린이의 전인적 성장을 돕는 콘텐츠를 제공하고 있음.

〈표 34〉 국립춘천어린이박물관 주요 내용

| 구분     | 내용                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                    |                                                                                      |                                                                                       |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 개관시기   | - 2020년 10월                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                    |                                                                                      |                                                                                       |
| 비전     | - 강원도 대표 어린이가족 문화체험공간                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                    |                                                                                      |                                                                                       |
| 운영 현황  | 관람시간                                                                                                                                                                                                                                                                                | 09:30~17:30                                                                                        | 입장료                                                                                  | 무료                                                                                    |
|        | 관람방법                                                                                                                                                                                                                                                                                | 개인 자유입장<br>단체 예약 권장                                                                                | 인력현황                                                                                 | 4명<br>(학예사 1명, 주무관 3명)                                                                |
| 건립방향   | - (목적) 춘천박물관 브랜드 이미지 및 상설 전시와 연계한 어린이 박물관 건립<br>어린이 눈높이 전시와 체험물 구축으로 어린이와 동반 가족의 삶의 질 향상<br>- (기간) 2020<br>- (예산) 800백만 원<br>- (건립 방향) 어린이 전문시설이자 특수성 기반 시설임을 고려하여 설계<br>브랜드 이미지 및 주변 공간과 유기적 연결되도록 조성<br>체험 시설은 간단한 작동법으로 운용 가능하며 유지보수가 용이하도록 제작<br>개별 관람객, 가족단위, 학습단위 수용을 고려하여 설계 |                                                                                                    |                                                                                      |                                                                                       |
| 운영방향   | - 강원 문화유산에 대한 경험 및 나에 대한 성찰이 가능한 체험 전시<br>- 국립춘천박물관 대표 소장품 ‘창령사 터 오백나한’ 활용 어린이 정서교육이 가능한 전시 구성<br>- 미취학 아동 및 초등학교 저학년 대상 운영, 영유아용 체험공간 별도 운영                                                                                                                                        |                                                                                                    |                                                                                      |                                                                                       |
| 공간구성   | - 3층 규모<br>- 1층 전시실(626㎡), 유아놀이터, 수유공간, 물품 보관함, 대기공간 등<br>- 2층 열린 전시실 (춘천박물관 기획전시실로 활용)<br>- 3층 카페                                                                                                                                                                                  |                                                                                                    |                                                                                      |                                                                                       |
|        |                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                    |  |                                                                                       |
|        | 어린이 박물관                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                    | 아장아장 박물관 첫걸음                                                                         |                                                                                       |
| 전시 콘텐츠 | 어린이 박물관                                                                                                                                                                                                                                                                             | 1) 내가 그리는 금강산<br>- 조선시대 정선이 그린 금강산 그림을 활용해 금강산 구석구석을 탐색하고 금강산 명소를 선택해 나만의 여행 기록을 꾸미는 디지털 체험        |                                                                                      |  |
|        |                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 2) 내가 만드는 그릇<br>- 용도와 재료 선택에 따라 그릇 형태와 종류가 달라지는 디지털 체험<br>- 토기·청자·백자가 각각 어떤 준비물과 과정을 거쳐 만들어지는지를 이해 |                                                                                      |  |



| 구분            | 내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|               | <div data-bbox="544 230 1114 439"> <p>3) 내가 만드는 표정</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전시품 나한상(돌로 만든 부처의 제자 조각상) 얼굴에 내가 선택한 표정을 얹어보는 체험</li> <li>- 디지털 기기로 기쁨·슬픔·놀람·두려움·화남의 감정 수치를 각각 조절하면서 미묘하게 달라지는 표정을 확인하며 스스로 표정을 선택</li> </ul> </div> <div data-bbox="1129 230 1437 439">  </div> <div data-bbox="544 439 1114 618"> <p>4) 나는야 최고의 채집가</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이동 생활과 정착 생활을 하던 먼 옛날로 돌아가 과일을 채집하고 곡식을 추수해 보는 디지털 체험</li> </ul> </div> <div data-bbox="1129 439 1437 618">  </div> <div data-bbox="544 618 1114 797"> <p>5) 내가 살리는 종소리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전쟁 때 불에 타 지금은 형태가 일그러진 선림원 절에 있던 종의 소리를 살려보는 체험</li> </ul> </div> <div data-bbox="1129 618 1437 797">  </div> <div data-bbox="544 797 1114 1010"> <p>6) 작품 속에 들어간 나를 찾아줘</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 색칠한 나한상 그림을 스캔하면 스크린에 띄워주고 자신이 그린 그림이 화면 속에서 움직이거나 다른 사람이 색칠한 그림과 함께 전시되는 체험</li> </ul> </div> <div data-bbox="1129 797 1437 1010">  </div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 아장 아장 박물관 첫걸음 | <div data-bbox="544 1010 1114 1189"> <p>1) 자연 속을 누벼요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강원도의 산을 지나, 강을 오르내리고, 돌다리를 건너는 등 아이들이 온몸으로 뛰노는 공간</li> </ul> </div> <div data-bbox="1129 1010 1437 1189">  </div> <div data-bbox="544 1189 1114 1368"> <p>2) 짜잔! 변신해요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나한이 쓰는 가사(망토로 대체)를 걸쳐 보고, 희로애락이 담긴 나한의 표정을 자석 퍼즐을 만드는 체험</li> </ul> </div> <div data-bbox="1129 1189 1437 1368">  </div> <div data-bbox="544 1368 1114 1547"> <p>3) 무늬를 만들어요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 강원도의 토기 문양을 체험하는 공간으로 그릇에 조각을 붙여 형태를 완성하고, 온몸으로 또는 손으로 대형 토기 모양 메모리품을 눌러 문양을 창의적으로 디자인하는 체험</li> </ul> </div> <div data-bbox="1129 1368 1437 1547">  </div> <div data-bbox="544 1547 1114 1704"> <p>4) 소리로 느껴요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 마라카스, 캐스터네츠, 북 등을 신나게 두드리며 따로 또는 같이 소리와 리듬을 만드는 체험</li> </ul> </div> <div data-bbox="1129 1547 1437 1704">  </div> <div data-bbox="544 1704 1114 1839"> <p>5) 조각들을 쌓아요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한송사 옛 절터의 보살상을 대형 쿠션으로 만들고 크고 작은 탑을 쌓는 체험</li> </ul> </div> <div data-bbox="1129 1704 1437 1839">  </div> <div data-bbox="544 1839 1114 2018"> <p>6) 자유롭게 나누어요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 다섯 가지 대표 전시품을 분류하는 공간</li> <li>- 나한상, 보살상, 종, 토기, 탑을 재질(나무, 천, 실리콘, 아크릴), 색상, 크기에 따라 분류해 벽면에 꽂고 테이블에 놓는 등 자유롭게 활동</li> </ul> </div> <div data-bbox="1129 1839 1437 2018">  </div> |

| 구분   | 내용                                                                                                  |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 프로그램 | 1) 토요일의 박물관                                                                                         |
|      | - 상설전시실 대표 전시품을 만들어보는 키트 '춘박 명품 상자' 만들기                                                             |
|      | - 퀴즈 활동지를 풀고 조립하며 완성하는 키트                                                                           |
|      | - 4~8월 짝수 주 토요일 회차별 선착순 100명                                                                        |
|      | 2) 어린이박물관학교                                                                                         |
|      | - 여름방학 집중형 어린이 인문학자 양성 프로그램<br>- 이론강좌와 체험 활동(표현활동, 현장학습 등)으로 이루어진 교육<br>- 매년 여름 2주간 초등 5~6학년 30명 대상 |
|      | 3) 온라인 프로그램                                                                                         |
|      | - 어린이 박물관 주요 콘텐츠를 온라인으로 경험할 수 있는 페이지 구축<br>- 영상 콘텐츠 및 간단한 조작형 프로그램                                  |

출처 : 국립춘천박물관 어린이박물관 홈페이지

## 제2절 해외 어린이박물관 사례조사

### 1. 사례조사 개요

#### ■ 스포츠 관련 박물관 중 어린이에게 다양한 체험공간을 지닌 사례 선정

- 스포츠를 테마로 한 해외 박물관 중 태권도박물관의 어린이박물관 설립에 참고 가능한 사례를 선정함. 청소년·어린이 대상 프로그램을 운영하고 있는 박물관으로, 특히 스포츠 과학, 올림픽 경기 체험 등 다양한 어린이 콘텐츠 및 체험공간을 제공하는 사례임.

〈표 35〉 사례검토 개요

| 박물관명                                   | 개관일      | 주요공간            | 주제     | 주안점                                                                  |
|----------------------------------------|----------|-----------------|--------|----------------------------------------------------------------------|
| 국제올림픽 박물관<br>(The Olympic Museum, TOM) | 1993년 6월 | 전시관, 교육 프로그램 공간 | 체육·스포츠 | - 체육·스포츠와 어린이 교육요소가 잘 결합된 콘텐츠 제공<br>- 특히, 어린이 중심의 인터랙티브 전시 콘텐츠 다수 보유 |

### 2. 국제올림픽박물관(The Olympic Museum, TOM)

#### 1) 주요연혁

#### ■ 올림픽 유산 보존과 스포츠 정신 확산의 기초 아래, 어린이·청소년 관련 콘텐츠 강화

- 국제올림픽박물관은 올림픽 유산 보존과 스포츠 정신 확산을 위한 IOC(국제올림픽위원회)의 장기적인 비전 속에서 발전해 온 박물관으로 1993년 6월에 스위스 로잔의 행정 지역인 우쉬(Ouchy)에 개관함. 국제 올림픽 위원회를 창시한 피에르 드 쿠베르탱에 헌정의 의미가 있으며, 다양한 나라가 함께 모이는 스포츠 게임의 정신의 반영하고 있는 박물관으로 1995년 유럽 올해의 박물관으로 선정되기도 함.
- 2012년부터 2013년까지 박물관 리노베이션 및 확장 공사를 통해 최신 디지털 기술 및 인터랙티브 콘텐츠를 도입하고, 2015년에는 청소년 대상 프로그램과 학교 연계 워크숍을 강화하고, 2017년 'Let's Move!' 프로젝트를 시작하며 어린이 신체활동과 관련된 전시를 도입하는 등 어린이·청소년 관련 콘텐츠를 확대해옴.

〈표 36〉 국제올림픽박물관 주요 내용

| 구분      | 내용             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 개관시기    | - 1993년 6월 23일 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 위치      | - 스위스 로잔       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 총면적     | - 약 30,000㎡    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 주요 공간정보 | Level 0        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Olympic Spirit(올림픽 정신의 세계)를 주제로 스포츠의 철학적 가치와 인간 정신의 도전을 주제로 구성된 체험 중심 공간</li> <li>- Olympic Value Zone: 올림픽 3대 가치 소개, 선수 인터뷰, 가치 중심 사례 영상 콘텐츠</li> <li>- 몰입형 영상관: 역대 올림픽 개막식 영상, 조명과 음향을 포함한 몰입형 감상 공간</li> <li>- 체험형 스포츠 존: 균형, 반응속도, 집중력 등 신체능력 테스트, 어린이와 청소년 참여 가능</li> <li>- 패럴림픽, 청소년올림픽 소개 공간: 포용과 다양성을 강조한 영상 및 유물 전시</li> </ul>  |
|         | Level 1        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- The Olympic Games(올림픽 경기의 세계)를 주제로 다양한 올림픽 종목, 선수들의 도전, 스포츠 장비 등을 중심으로 한 경험 중심 공간</li> <li>- 스포츠 장비 전시: 역대 올림픽 종목 장비 전시</li> <li>- 모션기반 체험공간: 가상의 경기 체험을 위한 디지털 센서, 모션캡처 활용으로 어린이도 쉽게 체험 가능</li> <li>- 올림피언 이야기: 선수별 기록, 스토리, 인터뷰 영상 전시</li> </ul>                                                                                      |
|         | Level 2        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- The Olympic World(올림픽의 역사와 유산)을 주제로 고대 올림픽에서부터 현대까지의 올림픽 역사적 흐름을 시각적으로 구성한 공간</li> <li>- 고대 올림픽: 고대 그리스 유물, 재현 모형 전시</li> <li>- 현대 올림픽 무브먼트: 쿠베르탱의 근대 올림픽 창설 과정 전시</li> <li>- 올림픽 메달 갤러리: 역대 올림픽 성화봉과 메달 전시</li> <li>- 올림픽 마스코트, 포스터, 문화유산 전시</li> </ul>                                                                               |
|         | 기타 (공원)        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 박물관은 스포츠를 주제로 한 수많은 예술 작품들이 전시된 공원으로 둘러싸여 있으며, 공원에 전시된 대적인 작품은 프랑스 조각가 오귀스트 로댕의 작품인 〈미국 운동선수〉, 니키 드 생팔의 〈축구선수〉, 루시앙 베르콜리에의 〈알티우스〉 등이 있음.</li> </ul>                                                                                                                                                                                    |

출처: 국제올림픽박물관 홈페이지

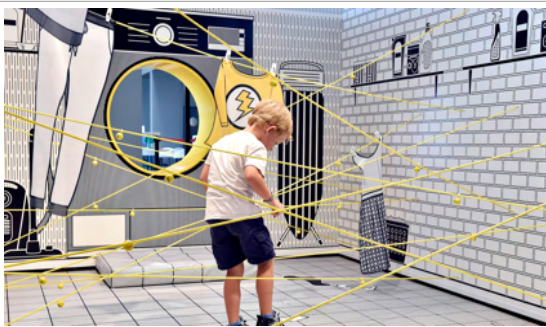


## 2) 어린이박물관 관련 콘텐츠 운영내용

### ■ 올림픽정신에 대한 이해 중심의 어린이 관람객 대상 콘텐츠 다수 배치

- 국제올림픽박물관에는 어린이 관람객을 위한 콘텐츠가 전시공간 안팎으로 다양하게 구성되어 있음. 특히 교육적 체험·신체 활동·디지털 인터랙션이 결합된 형태로, 각 층별 공간에서 어린이의 흥미를 유도할 수 있는 요소들이 배치되어 있음.

〈표 37〉 국제올림픽박물관 어린이 콘텐츠 주요 내용

| 구분     | 내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                        |      |                                                                                |
|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 운영 현황  | 관람시간                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 09:00~18:00                            | 입장료  | 성인 CHF 20<br>학생/시니어 CHF 20<br>어린이 CHF 12<br>*CHF, 스위스 프랑 기준<br>한화로 약 1,500원 내외 |
|        | 관람방법                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 개인 자유입장<br>(단체 및 어린이프로그램은 사전<br>예약 필요) | 인력현황 | 1993년 개관 당시 약 50<br>여명                                                         |
| 운영방향   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 올림픽 정신(우정, 존중, 탁월함)을 어린이 눈높이에 맞춰 체험 중심으로 구성</li> <li>- 신체 활동 기반의 인터랙티브 전시를 통해 놀이처럼 배우는 환경 조성</li> <li>- 워크북, 태블릿, 만들기 등 창의적 교육 방법으로 프로그램을 구성하여 연령별 제공</li> <li>- 디지털 기술과 실제 유물을 결합하여 감각적이고 몰입감 있는 관람을 유도</li> </ul>                                                        |                                        |      |                                                                                |
| 공간구성   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3층 규모</li> <li>- 1층(Level0)전시실 'Let's Move' 특별 체험관(어린이 대상), 카페테리아, 상점 등</li> <li>- 2층(Level1)전시실 상설 전시 및 임시 콘텐츠</li> <li>- 3층(Level2)전시실 상설 전시 및 임시 콘텐츠</li> </ul>                                                                                                         |                                        |      |                                                                                |
| 주요 콘텐츠 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Let's Move: Get Active Space! (2025년 12월 ~ 2027년 4월 까지 운영)</li> <li>- 일상적인 물건을 신체 활동 도구로 활용하는 인터랙티브 챌린지를 통해 움직임의 중요성을 강조하는 참여형 콘텐츠</li> <li>- 4세~10세 어린이들이 활동을 통해 균형 감각, 유연성, 지구력, 협응력을 시험하고, 이러한 경험을 통해 단순한 동작이 어떻게 활동적이고 만족스러운 삶에 기여할 수 있는지 이해하는데 도움을 주도록 설계함</li> </ul> |                                        |      |                                                                                |
|        |                                                                                                                                            |                                        |      |                                                                                |
| 프로그램   | 1) 데스티네이션 올림피아                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                        |      |                                                                                |
|        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4~12세 대상 어린이들이 상설 전시를 둘러보고 올림픽 경기의 기본과 올림픽 정신의 핵심 요소를 배우는 워크숍 프로그램</li> <li>- 세부 내용: 고대와 현대 올림픽 경기의 특징 알아보기, 고대의 스포츠 장비와 현대의 스포츠 장비 비교하기, 신화와 역사 사이의 연관성을 이해하고, 과거가 현재에 어떤 영향을 미치는지 알아보기 등으로 구성</li> <li>- 1시간 과정으로 하루 4번의 프로그램 운영 및 프랑스어, 영어, 독일어 제공</li> </ul>           |                                        |      |                                                                                |

| 구분 | 내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <p>- 그룹당 80 CHF (최대 25명)</p> <div data-bbox="454 275 930 616">  </div> <div data-bbox="943 275 1420 616">  </div>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|    | <p>2) 올림픽 가치의 핵심</p> <p>- 8~15세 대상 어린이 청소년들이 게임, 질문, 활동을 통해 어린이들은 올림픽의 기반이 되는 긍정적인 가치를 발견하고, 그것이 올림픽에 어떻게 구현되는 탐구하는 워크숍 프로그램</p> <p>- 세부 내용: 올림픽 상징을 통해 전달되는 아이디어와 브레인스토밍 메시지 교환, 올림픽 경기의 핵심 메시지와 상징 알아보기, 팀 활동을 통한 올림픽 가치 실천, 수집품을 살펴보고 역사를 기록하기 등으로 구성</p> <p>- 1시간 과정으로 하루 4번의 프로그램 운영 및 프랑스어, 영어, 독일어 제공</p> <p>- 그룹당 80 CHF (최대 25명)</p> <div data-bbox="454 987 930 1330">  </div> <div data-bbox="943 987 1420 1330">  </div> |
|    | <p>3) 올림픽 여정 (가이드 투어)</p> <p>- 11세~15세 어린이 청소년 대상의 가이드 투어 프로그램으로, 학생들이 올림픽을 단순한 스포츠 행사를 넘어 역사, 상징, 가치 그리고 상징적인 순간들에 대해서 배울 수 있는 프로그램</p> <p>- 1시간 과정으로 하루 4번의 프로그램 운영 및 프랑스어, 영어, 독일어 제공</p> <p>- 그룹당 80 CHF (최대 25명)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

출처 : 국제올림픽박물관 홈페이지

### 제3절 사례조사 시사점

- 4가지의 어린이 박물관 사례를 검토하며 운영, 재·개편 사항, 공간 구성, 콘텐츠, 프로그램 다섯 가지 영역에서 발견한 시사점은 다음과 같음.

〈표 38〉 국내·외 어린이박물관 사례 시사점

| 구분      | 내용                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 운영      | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 회차별 인원수 제한을 통한 전시장 내부 혼잡도 통제, 사전 예약 프로그램 필요</li> <li>- 3~5인 내외의 운영인력 필요</li> <li>- ‘국립박물관’의 특성상 무료로 운영</li> </ul>                                                                                                                                         |
| 재·개편 사항 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 7~8억 규모의 예산 투입</li> <li>- 어린이가 활동하기 적합한 유니버설 디자인 및 연출 적용</li> <li>- 친환경 소재 활용, 플라스틱 최소화 등 어린이 건강을 고려한 소재 선택</li> <li>- 편의시설 (대기공간, 화장실, 수유시설 등) 마련</li> </ul>                                                                                             |
| 공간 구성   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한 개의 전시관으로 어린이 체험공간 제공</li> <li>- 영유아와 초등학생으로 연령대별 체험공간 제공으로 보다 대상별 세분화된 경험 제공</li> <li>- 유아 접근성을 높이기 위한 ‘유아 전용시설’ 상시 운영</li> <li>- 관람대상의 특성상 편의시설(수유실, 유모차 보관함 등) 마련 필요</li> </ul>                                                                       |
| 콘텐츠     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 박물관의 대표 유물 및 브랜드를 활용한 콘텐츠 제작</li> <li>- 오감을 활용 가능한 핸드 온(Hands-on) 콘텐츠, 상호작용이 가능한 인터랙티브(Interactive) 콘텐츠 적극적 제공</li> <li>- 신체활동이 수반되는 공간 제공</li> <li>- 색채가 다채롭고 감성적인 캐릭터 개발로 어린이의 흥미유발과 서사 부여</li> <li>- 박물관의 유물보다 어린이의 정서교육에 초점을 맞춘 콘텐츠 개발(춘천)</li> </ul> |
| 프로그램    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유아기관, 초등학교 단체관람을 위한 체험관 투어형 프로그램 개발</li> <li>- 온라인에서 상시 접속하여 체험할 수 있는 콘텐츠(춘천), 비정기적으로 수업형태의 콘텐츠(부여) 개발</li> <li>- 개인관람 시 사용 가능한 활동지 제공</li> </ul>                                                                                                         |



# 04

## 국립태권도박물관 어린이박물관 콘텐츠 계획 수립

제1절. 어린이박물관 전시 계획

제2절. 어린이박물관 프로그램 계획

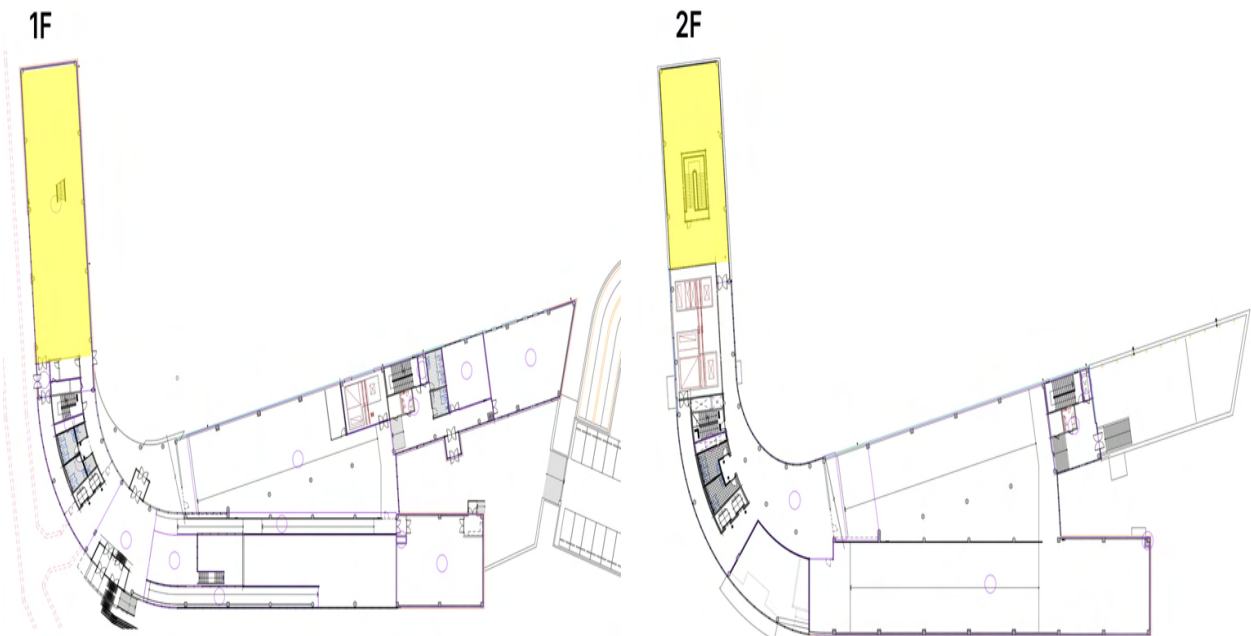


## 제1절 어린이박물관 전시 계획

### 1. 전시 개요

- (목 적) 태권도 박물관에 방문한 어린이의 태권도에 대한 흥미유발이 가능한 경험 제공  
태권도의 역사 및 가치를 경험해볼 수 있는 1일 콘텐츠 제공
- (구성방향) 태권도의 정신에 따라 몸과 정신을 수양할 수 있는 아날로그 및 디지털 체험  
공간 구현 관람 대상자가 쉽게 참여 가능하고 흥미를 느낄 수 있는 게임형 콘  
텐츠 제공  
안전하게 신체활동이 가능한 ‘놀이’ 중심의 어린이 공간 구성
- (이용대상) 어린이(유치원~초등학교 저학년, 약 4세 ~13세)
- (대상공간) 국립태권도박물관 1~2층 WT 역사관
- (소요예산) 10억 원

[그림 36] 태권도박물관 내 어린이박물관으로 재편 대상공간



## 2. 전시 세부내용(안)

### 2.1. 전시 콘텐츠

- (주 제) 어린이 태권도 국가대표가 되어보자!
- (스 토 리) 세계적인 무대 올림픽이 한 달 남은 어느날 어린이 태권도 국가대표가 갑작스레 사라졌다. 이를 대신할 어린이 국가대표가 되기 위해 태권도에 대해 알아보고, 기초적인 동작을 배워본 후 대련, 격파, 명상과 같은 태권도의 주요 과정을 경험해보자.
- (활동방식) 개인별 활동지 배부, 각 단계별 활동 완료시 스티커 부착  
모든 단계를 완료한 어린이에게 ‘어린이 국가대표증’ 발급

〈표 39〉 전시 콘텐츠 내용

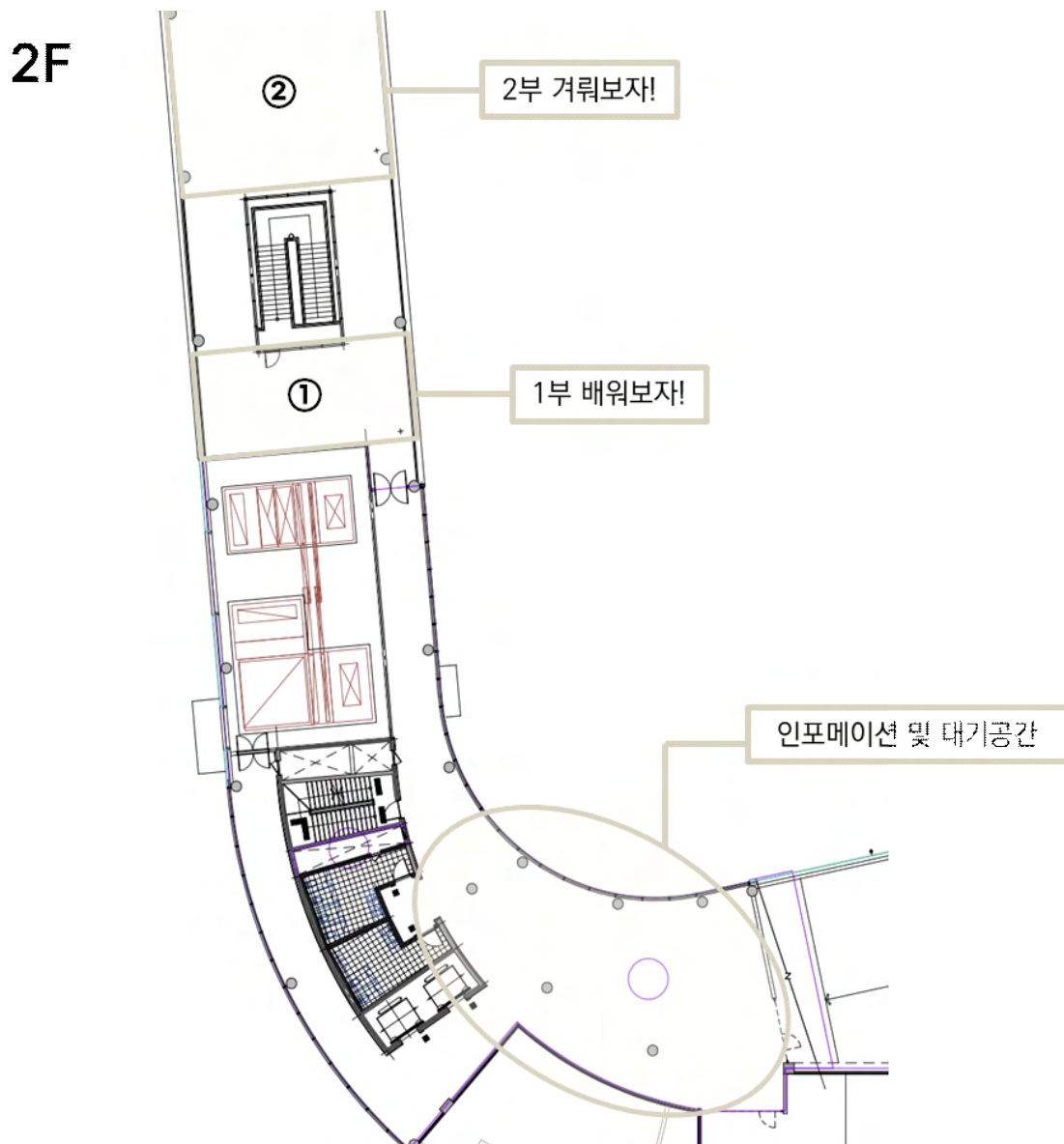
| 구분           | 주제                       | 전시 내용                                                                                                                                                                    |
|--------------|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 프롤로그         | 오늘의 활동 소개                | - 아이들에게 오늘의 놀이 목표 및 역할 제시<br>- 국가대표가 사라졌고, 이를 대신할 인재가 필요하다는 내용 전달                                                                                                        |
| 1부<br>배워보자!  | 태권도의 역사 및<br>기본정신 배우기    | - 3분 내외 태권도의 역사 애니메이션<br>: 무주군과 태권도<br>: 현대 태권도의 발전역사<br>- 태권도 기본정신을 알려주고 맞춰보는 퀴즈<br>: 태권도의 정신과 5대 덕목 탐구<br>: 5개 내외의 간단 퀴즈로 참여도 점검                                       |
|              | 태권도 의상 갖추기               | - 도복 상의 입어보기<br>- 원하는 색깔의 띠 갖추기                                                                                                                                          |
|              | 태권도의 기초 동작<br>배우기        | - 간단한 스트레칭 해보기<br>- 태권도의 기초동작 3가지 종류 배우기<br>1) 차기: 앞차기, 옆차기,<br>2) 지르기: 돌려지르기, 올려지르기<br>3) 막기: 얼굴막기, 바깥막기, 아래막기                                                          |
| 2부<br>겨뤄보자!  | 기초동작으로 가상의<br>대련상태와 겨뤄보기 | - 게임의 형태로 기초동작 수행내용 상기하기<br>- 초급, 중급, 고급 3단계로 난이도 조절<br>- 중간중간 대련 상대의 리액션 영상 첨부                                                                                          |
| 3부<br>날려보자!  | 기초동작으로 벽돌<br>격파하기        | - 종이송판 활용 격파 체험<br>: 여러 개의 송판을 격파해보기<br>: 짝을 지어 상대방이 들고 있는 송판을 격파해보기                                                                                                     |
| 4부<br>쉬어가자!  | 명상으로 휴식하기                | - 간단한 애니메이션으로 명상의 중요성 전달<br>- 각자 자리에 앉아 헤드폰으로 안내되는 음성에 따라 명상에 집중해보기<br>(2~3분 내외)                                                                                         |
| 5부<br>만들어보자! | 나만의 태권도 띠<br>만들기         | - 반응형 패널로 나만의 태권도 띠 꾸며보기<br>: 착용하고 있는 띠의 색상 선택<br>: 캐릭터, 글자, 태권도 요소 등 활용 와펜<br>스티커 선택하여 배치해보기<br>- 꾸며진 띠를 착용한 사진 찍어보기<br>: 사진을 다운받을 수 있는 QR 제공<br>- 사진을 찍을 수 있는 미디어아트 전시 |



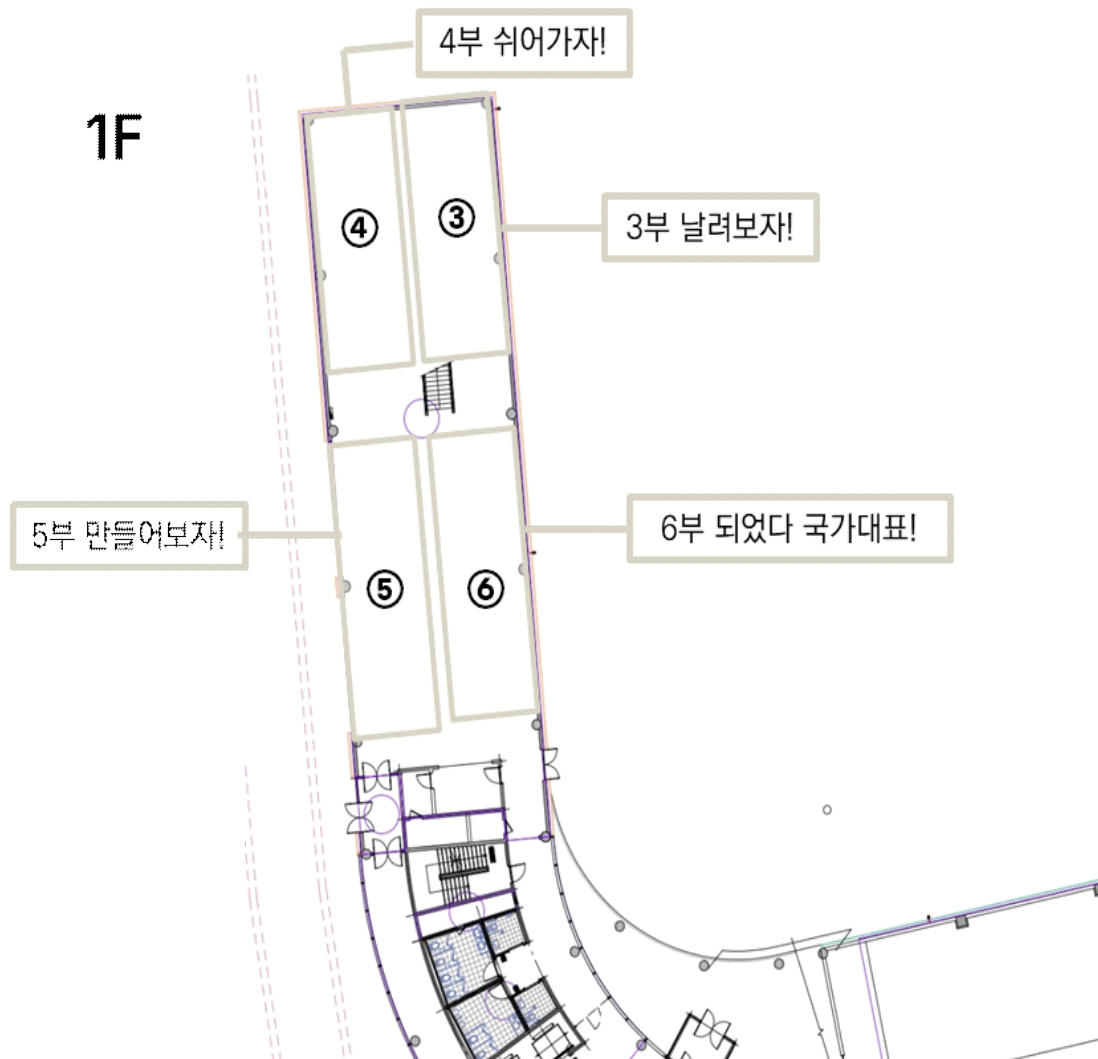
| 구분              | 주제                | 전시 내용                                                          |
|-----------------|-------------------|----------------------------------------------------------------|
| 6부 되었다<br>국가대표! | 어린이 국가대표증<br>발급받기 | - 활동자 이름, 나이, 수료날짜가 담긴 '어린이 국가대표증' 발급<br>- 종이 출력물 및 디지털 출력물 제공 |

## 2.2. 전시관 구성

[그림 37] 어린이박물관 전시관1 구성(안)



[그림 38] 어린이박물관 전시관2 구성(안)



〈표 40〉 전시콘텐츠 공간 연출 방향

| 주제          | 공간 연출(안)                                                                                                | 연출 방법                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1부<br>배워보자! | <p><b>1부 배워보자</b></p> <p>태권도의 역사 및 기본정신 배우기</p> <p>태권도의 상추기</p> <p>태권도의 기초 동작</p> <p>입구</p> <p>출구</p>   | <p>○ 연출 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터 활용 애니메이션 제작</li> <li>- 반응형 패널을 활용한 맞추기 활동</li> <li>- 회차별 참여자 수에 맞는 도복 배치</li> <li>- 영상으로 동작 안내</li> <li>- 동작 수행 점검을 위한 모션 인식 패널 사용</li> <li>- 2개 이상의 패널 설치</li> </ul> |
| 2부<br>겨뤄보자! | <p><b>2부 겨뤄보자</b></p> <p>모션 인식 패널</p> <p>기초 동작으로 가상의 대련 상대 겨뤄보기</p> <p>모션 인식 패널</p> <p>입구</p> <p>출구</p> | <p>○ 연출 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동작 수행 점검을 위한 모션 인식 패널 사용</li> <li>- 2개 이상의 패널 설치</li> </ul>                                                                                                               |
| 3부<br>날려보자! | <p><b>3부 날려보자</b></p> <p>디자인 안내 패널</p> <p>기초동작으로 송판 격파하기</p> <p>송판 격파</p> <p>입구</p> <p>출구</p>           | <p>○ 연출 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동작 수행 점검을 위한 모션인식 패널 사용</li> <li>- 2개 이상의 패널 설치</li> <li>- 벽면 디자인 및 안내 패널로 활동방식 안내</li> <li>- 3개 이상의 활동 구획 만들기</li> </ul>                                                 |

| 주제                 | 공간 연출(안)                                                                                              | 연출 방법                                                                                                                                                             |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4부<br>쉬어가자!        | <p><b>4부 쉬어가자</b></p> <p>애니메이션으로<br/>명상 관련 영상 송출</p>                                                  | <p>○ 연출 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 벽면 패널로 활동 안내</li> <li>- 명상에 집중할 수 있도록 구역 분리와 어두운 조명 설치</li> </ul>                                         |
| 5부<br>만들어보<br>자!   | <p><b>5부 만들어보자</b></p> <p>나만의<br/>태권도 벨트<br/>꾸미기</p>                                                  | <p>○ 연출 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2대 이상의 반응형 패널 설치</li> </ul>                                                                               |
| 6부<br>되었다<br>국가대표! | <p><b>6부 되었다 국가대표</b></p> <p>국가대표</p> <p>어린이 국가대표증 발급받기</p> <p>어린이 국가대표증 발급받기</p> <p>입구</p> <p>출구</p> | <p>○ 연출 방법</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 활동자 이름, 나이, 수료날짜가 담긴 '어린이 국가대표증' 발급</li> <li>- 종이 출력물 및 디지털 출력물 제공</li> <li>- 2대 이상의 반응형 패널 설치</li> </ul> |

## 제2절 어린이박물관 프로그램 계획

### 1. 프로그램 개요

- (목적) 관람객에게 박물관과 관련 풍부한 경험을 제공하기 위한 프로그램 마련  
어린이 박물관의 본연의 기능인 ‘어린이 교육’을 위한 다양한 프로그램 계획 수립  
전시관의 경험을 문화예술로 되새기며 태권도의 즐거움을 다각도로 경험
- (구성방향) 예술과 태권도를 접목한 문화예술교육 프로그램  
지역사회와 연계를 위한 교과연계 프로그램  
가족 모두가 태권도로 화합되는 경험을 할 수 있는 체육활동 프로그램
- (이용대상) 유치원생, 초등학생, 이용대상이 포함된 가족
- (운영장소) 어린이 박물관, 학습실, 어린이 라키비움, 태권도 박물관 앞 공원 등

### 2. 프로그램 세부내용(안)

#### 2.1. 문화예술교육 프로그램

〈표 41〉 문화예술 프로그램

| 장르 | 주제              | 회차  | 세부내용                                                                                          | 주요 대상자           |
|----|-----------------|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| 공예 | 매듭팔찌 만들기        | 1회차 | - 태권도의 5가지 덕목별로 매듭팔찌 키트 제작<br>- 온·오프라인으로 보호자와 어린이가 태권도의 덕목에 대한 설명을 듣고, 담소를 나누며 팔찌를 제작해보는 프로그램 | 초등학교 5~6학년 및 보호자 |
|    | 나만의 태권도 띠 커스텀하기 | 1회차 | - 어린이박물관 ‘5부 만들어보자!’에서 디지털로 만든 나만의 띠 직접 만들기<br>- 띠와 와펜을 제공하여 각자 개성이 드러나는 띠 만들어보기              | 초등학교 3~4학년       |
|    | 태권도 품새 조각하기     | 1회차 | - 당일 배워본 기초동작을 되새기며 찰흙 모형 만들어보기                                                               | 초등학교 3~6학년       |
| 미술 | 태권도 페넌트 디자인하기   | 1회차 | - 어린이 국가대표가 되어 나간 대회에서 우승한 나의 모습을 상상하며 나만의 ‘페넌트’ 그려보기                                         | 초등학교 3~6학년       |

## 2.2. 지역사회 연계 프로그램

〈표 42〉 지역사회 연계 프로그램

| 구분   | 주제                     | 회차  | 세부내용                                                                                               | 주요 대상자           |
|------|------------------------|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| 교과연계 | 대한민국 전통무예,<br>태권도 이해하기 | 1회차 | - 교과과정 중 '전통무예의 이해'와 연결<br>- 태권도박물관 해설 및 어린이박물관 단체관람<br>- 문화예술교육 프로그램 중 1개 연계 운영                   | 초등학교<br>3~4학년 학급 |
|      | 대한민국 전통무예,<br>태권도 경험하기 | 3회차 | - 교과과정 중 '전통무예 따라하기'와 연결<br>- 1회차: 태권도박물관 해설 및 어린이박물관 단체관람, 퀴즈활동<br>- 2~3회차: 태권도 사범 학교 방문으로 태권도 활동 | 초등학교<br>5~6학년 학급 |

## 2.3. 신체활동 프로그램

〈표 43〉 신체활동 프로그램

| 구분         | 주제              | 회차            | 세부내용                                                                                                   | 주요 대상자           |
|------------|-----------------|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| 정기<br>프로그램 | 태권도 미니운동회       | 연 2회          | - 봄, 가을 시즌에 보호자와 함께하는 운동회<br>- 태권도의 동작을 활용한 다양한 미니게임 구성<br>- 소정의 상품으로 경쟁의식 고취<br>- 박물관 앞 공원을 활용한 야외 활동 | 초등학생<br>자녀를 둔 가족 |
|            | 토요 어린이<br>태권대련회 | 월 1회,<br>연 5회 | - 3째 주 토요일 박물관 앞 공원에서 열리는 대련회<br>- 토너먼트 형식으로 이뤄지는 대련<br>- 소정의 상품으로 경쟁의식 고취                             | 초등학생<br>5~6학년    |

# 05

## 국립태권도박물관 어린이박물관 건립 계획 수립

제1절. 어린이박물관 건립 필요성

제2절. 어린이박물관 건립 계획





## 제1절 어린이박물관 건립 필요성

### 1. 건립 필요성 도출을 위한 분석 시사점

#### ■ 어린이 체험 콘텐츠에 대한 사회적 수요 증가

- 박물관의 교육적 역할이 강조되며, 아동·청소년을 위한 맞춤형 전시와 체험형 콘텐츠에 대한 수요가 급증하고 있음. 단순한 정보 전달을 넘어 ‘직접 보고, 만지고, 느끼는’ 참여 중심의 콘텐츠는 미래 세대 교육에서 필수적임. 어린이 대상 콘텐츠는 가족 단위 관람을 유도하고, 박물관 이용층을 확대하는 전략적 요소로 작용할 것으로 예상됨.

#### ■ 국립태권도박물관 콘텐츠의 연령별 접근성의 한계

- 현재 국립태권도박물관의 전시 콘텐츠는 성인 및 일반 관람객 중심으로 구성되어 있어, 어린이의 이해도와 몰입도가 낮은 편임. 2024년 만족도 조사에서도 어린이 체험 콘텐츠 확대를 바라는 의견은 300명 중 45%로 가장 많이 도출된 바 있음. 더불어 어린이 눈높이에 맞춘 콘텐츠 설명, 조작 가능한 전시 장비, 체험활동의 확대가 필요하다는 현장 피드백이 꾸준히 존재함.

#### ■ 태권도 가치 전승을 위한 세대 맞춤형 전략 필요

- 태권도는 단순 무도 종목이 아닌 대한민국 고유의 문화자산이며, 문화적 가치를 차세대에게 전승하기 위한 방안이 필요함. 어린이박물관은 놀이와 체험을 통해 태권도의 철학, 역사, 예절 등을 자연스럽게 학습할 수 있는 중요한 공간이며, 박물관과 교육현장(민간 태권도장, 학교 등) 간 연결의 가능성도 잠재되어 있음.

#### ■ 박물관 운영 데이터에 따른 어린이박물관 공간 확보 필요성 확인

- 2024년 기준 전체 박물관 관람객 40,766명 중, 라키비움 이용자가 24,676명으로 60.5% 이상을 차지하며 가족 단위 이용자 비중이 매우 높은 것을 알 수 있음. 이는 어린이 중심 콘텐츠를 별도로 기획·운영할 전용 공간이 필요하다는 강력한 정략적 근거가 됨. 또한 기존 공간의 한계를 극복하기 위해 전시 시나리오 설계 및 공간 재구성 혹은 신축이 필수적으로 검토되어야 함.

#### ■ 국내 박물관들의 어린이 공간 확장 흐름과 정책 연계성

- 국립광주박물관, 국립부여박물관 등 다수의 국공립 박물관이 어린이박물관 또는 어린이 전시실을 운영하며, 관람객 유치와 교육효과를 동시에 달성하고 있음. 문화체육관광부 및 국립중앙박물관 등에서도 ‘아동 친화형 문화기반시설 확산’을 정책 기조로 삼고 있어, 공공정책 흐름과의 정합성도 높은 것을 알 수 있음. 향후 국립태권도박물관이 어린이박물관을 구축할 경우, 중앙정부 및 유관기관의 예산 및 정책 지원을 유도할 수 있는 기회가 될 수 있음.

## 2. 어린이박물관 건립 필요성

### ■ 감소하는 전체 인구 속에서도 여전히 존재하는 ‘학령기 아동’ 중심 문화 수요 대응

- 무주군은 지속적인 인구 감소와 고령화로 대표되는 지역이지만, 초등학교 및 학령기 아동은 여전히 일정 수준 존재하고 있음. 특히 농촌 지역의 학령인구는 수도권 대비 문화 체험 기회가 적기 때문에, 작은 수라도 그 문화적 수요의 질적 중요성은 크다고 볼 수 있음.
- 통계청 및 전라북도교육청 자료에 따르면, 무주군 내 초등학교 수는 2023년 기준 약 700~800명 수준이며, 인근의 진안, 장수, 영동 등 인접 시군까지 포함할 경우 2,000명 이상의 아동이 거주하고 있음. 이들은 평소 접하기 힘든 태권도 관련 문화 콘텐츠와 직접 연결될 수 있는 대상이며, ‘태권도와 함께 자라는 아이들’을 위한 교육 문화 기반 마련이 시급함.
- 이와 같이 학령인구는 단순한 지역 문화수요의 타깃층을 넘어서, 국립기관으로서의 공공기능 실현을 위한 핵심 대상군이기도 함. 박물관은 도시 대규모 방문객뿐 아니라, 지역 어린이를 위한 일상형 문화접점으로 기능해야 하며, 이는 태권도박물관과의 정체성 확대와도 맞닿아있는 과제임.

### ■ 지역 내 학교 교육, 방화후 활동과의 연계 가능성 확대를 통한 생활문화공간 역할 수행

- 무주군 내 초등학교 및 중학교는 지역 거점 문화시설과의 연계 프로그램에 적극적인 경향을 보이고 있음. 이미 일부 학교에서는 태권도원 및 태권도박물관과의 연계 현장학습이 운영되고 있으며, 이를 어린이박물관 콘텐츠와 연계할 경우 정규 교육과정, 자유학기제, 방과후 프로그램과 유기적인 협력 모델 구축이 가능함.
- 예를 들어, ‘태권도와 역사 이야기’, ‘움직이며 배우는 예절 교육’, ‘태권도 놀이로 배우는 신체 감각’ 등은 교육부 교육과정 연계형 콘텐츠로 발전할 수 있으며, 이는 타 지역 국립박물관에서도 이미 실행되고 있는 모델임. 무주라는 지역 특수성과 초등교육 수요를 연결하여 박물관을 생활문화 공간으로 확장할 수 있는 중요한 계기가 될것임.

### ■ 지역 정체성과 공공문화시설의 상징성 강화

- 무주군은 태권도의 상징적 공간인 태권도원이 위치한 도시이지, 국립태권도박물관이 자리한 도시임. 하지만 그 문화 상징성이 지역주민, 특히 아동과의 일상적 접점에서는 다소 단절되어 있는 것이 현실임. 어린이박물관은 태권도를 중심으로 한 무주군의 문화 정체성을 지역 아동의 생활 세계와 연결하는 상징 공간이 될 수 있음. 이는 박물관의 공공성과 지역성과의 결합을 통해 국립기관이 지역사회와 상생하는 모범 사례를 만들어낼 수 있는 가능성이며, 향후 무주군 전체의 문화적 위상을 높이는 데 기여 할 수 있음.

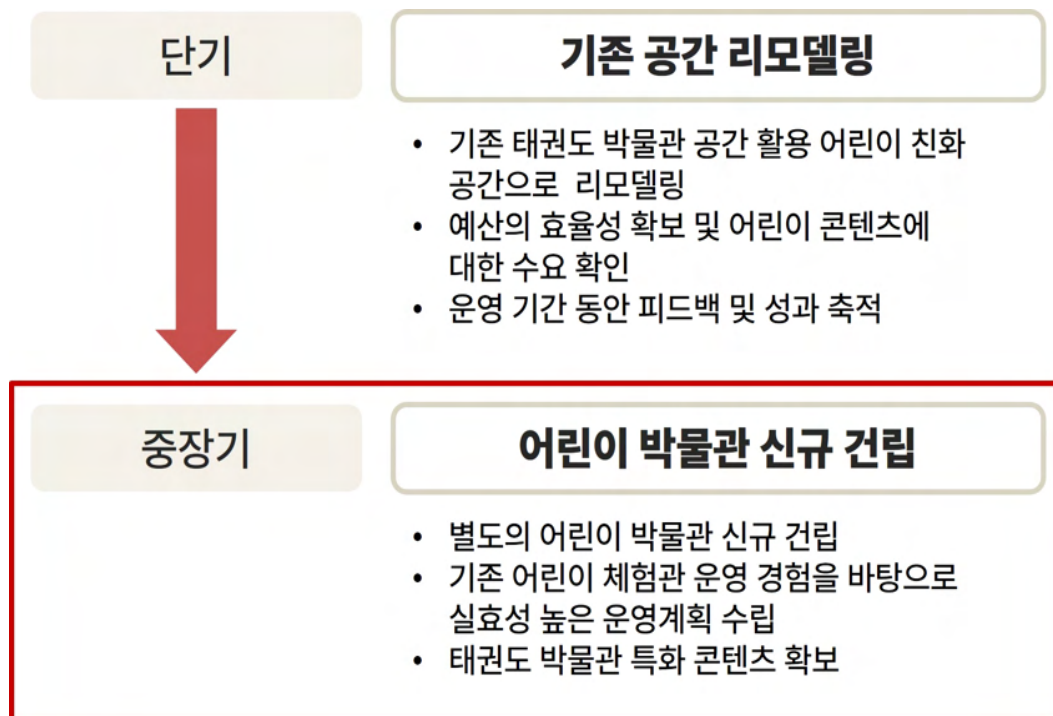
## 제2절 어린이박물관 건립 계획

### 1. 어린이박물관 조성 방향

#### ■ 어린이박물관 건립 필요성 확인, 장기적 관점의 별도 신축공간 설립

- 어린이 박물관으로서의 수요 및 콘텐츠 발전가능성을 위하여 ‘어린이박물관 신규 건립’을 기본방향으로 설정함. 단기적으로는 기존 공간 리모델링이 예산 운영의 효율성 측면에서는 강점이 있으나, 장기적으로는 별도의 어린이 박물관을 건립하는 것이 필요함.
- 이러한 장기적인 방법을 택하였을 때, 보다 실효성 있는 태권도 어린이 박물관의 구성과 실제 방문객의 피드백을 바탕으로 한 수요에 맞는 콘텐츠 구성이 가능할 것으로 예상됨.

[그림 39] 어린이박물관 조성 방향



## 2. 어린이박물관 건립 계획

### 2.1. 건립규모 산정시 고려사항

- ① 태권도박물관의 성격과 ‘어린이’ 대상 콘텐츠 주제의 적합성
  - 태권도박물관의 정체성과 일관된 전시·교육·체험 콘텐츠 수용 필요
  - 단순 전시보다 체험 중심 공간으로 활용할 넓은 면적 필요
- ② 주요 기능별 공간 구성을 고려한 필요면적 산출
  - 전시공간: 상설전시, 기획전시, 인터랙티브 체험 공간 등
  - 교육공간: 워크숍, 체험학습, 강의실
  - 공용공간: 로비, 휴게공간, 유아휴게실, 수유실 등
  - 운영지원 공간: 사무실, 수장고, 보존실 등
- ③ 대상 연령층에 따른 규모 및 동선 설계
  - 영유아~초등학생 중심의 안전하고 단차 없는 공간 구성
  - 가족 단위 이용객 동반 기준 동선, 화장실 등 규모 반영
  - 장애접근성 강화를 위한 유니버설 디자인 도입
- ④ 방문객 수요 예측을 통한 규모 산정
  - 연간 방문객 수 예측 (태권도박물관, 태권도원 방문자 수와 어린이 전시·체험 수요)
  - 시간대별 수요 가능 인원 고려
- ⑤ 주변 지역 환경 및 교통 인프라 고려
  - 무주군의 관광·체험 자원과 연계 가능한 규모설정
  - 용도지역·교통 접근성 등 복합적 고려
- ⑥ 유사기관 사례 비교를 통한 건축면적 도출
  - 국립광주, 부여, 제주, 춘천박물관 사례 검토 시, 평균 건축면적: 1,000~3,000㎡ 수준
- ⑦ 입지환경 분석과 선정
  - 지역 인프라와 접근성, 기존 태권도박물관과 연계 운영 시너지 효과를 극대화할 수 있는 위치로 선정 필요

## 2.2. 건립계획(안)

### 1) 계획 개요

#### ■ 신규 건립계획(안)

- 방식: 박물관 인근 또는 태권도원 내 유휴 부지에 공간 신축
- 대상지: 전북 무주군 설천면 청량리 산 6-12 일대
- 부지면적: 부지 1(약 1,100㎡), 부지 2(약 1,500㎡)
- 건축면적: 부지 1(약 3,300㎡), 부지 2(약 4,500㎡)

〈표 44〉 신규 건립계획(안)

| 구분       | 내용                                                                    |
|----------|-----------------------------------------------------------------------|
| 개요       | · 박물관 인근 부지를 확보하거나 태권도원 내 유휴부지를 활용해 독립적 건물로 어린이박물관 신축                 |
| 주요 목적    | · 장기적 확장성과 어린이 박물관의 공간 완결성 도모                                         |
| 공간 규모    | · 1안(부지 1): 약 3,300㎡ 내외 규모 (3층)<br>· 2안(부지 2): 약 4,500㎡ 내외 규모 (3층)    |
| 추진 기간    | · 2025~2025년 사전기획 및 설계 공모<br>· 2027년 착공<br>· 2029년 개관                 |
| 공간 구성 방향 | · 주제별 체험존, 교육실, 미디어룸, 작은 공연공간 등 복합적 공간 구성 가능<br>· 방문객 동선 분리, 전용 입구 설치 |
| 예산 추정    | · 200억 원 내외 (건축+전시+시설)                                                |
| 사례 참고    | · 국립춘천박물관 어린이박물관 독립 신축 사례                                             |

〈표 45〉 어린이박물관 공간 구성 방향

| 주요 방향           | 내용                                                                            |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| 콘텐츠             | · 디지털 실감 콘텐츠 중심 공간으로 구성                                                       |
| 동선              | · 가족단위, 장애인 접근성을 높인 동선 구성(유니버설 디자인 도입)                                        |
| 전 연령 접근성 고려     | · 성인부터 어린이, 영·유아까지 함께 즐길 수 있는 접근성 고려<br>· 유아(6세)부터 초등고학년(13세)까지 연령별 접근 안정성 고려 |
| 안전 중심 설계        | · 모든 벽면 코너 라운딩 처리, 충격 흡수 바닥재 사용                                               |
| 통합 색채 디자인       | · 태권도 정신을 컬러 테마(파랑, 하양, 빨강)으로 구현                                              |
| 외부 공간 연계 가능성 고려 | · 야외 태권도 퍼포먼스 공간, 미니 체험 정원 등 옵션 설계 가능                                         |

## ■ 인력 운영 계획(안)

- 어린이박물관 건립 시, 공간의 효율적 운영을 위해 다음과 같은 인력 운영 계획이 동반되어야 할 것이며 인력 및 예산 규모는 10~13명, 연간 4억 5천 ~ 5억 원임.

〈표 46〉 인력 운영 계획(안)

| 구분 | 내용                |                           |
|----|-------------------|---------------------------|
| 규모 | · 총 10명 ~ 13명     |                           |
| 역할 | · 운영 총괄: 1명       | 어린이박물관 운영 총괄 책임자          |
|    | · 학예: 2명          | 학예 연구, 소장품 관리, 전시기획       |
|    | · 교육/프로그램: 2 ~ 3명 | 체험 및 교육 프로그램 기획 및 운영      |
|    | · 시설: 2명          | 박물관 시설(건축, 토목, 조경, 전기) 담당 |
|    | · 홍보: 1명          | 박물관 홍보 업무                 |
|    | · 보조 인력: 2 ~ 4명   | 해설사, 프로그램 지원              |
| 예산 | · 연간 4억 5천 ~ 5억   |                           |

## ■ 신규 건립 시, 1안과 2안 비교 및 고려 사항

- 1안의 경우 태권도박물관 본관과 접해있어 기존 관람 동선과 연계되어 관람객의 유입이 용이하며 운영 효율성 측면에서 유리한 면이 있음. 그러나 부지 면적이 제한적이기 때문에 전시 및 체험 콘텐츠 구성이 다소 제약을 받을 수 있음.
- 2안의 경우 본관과의 거리가 비교적 있으나 넓은 부지를 건립하기 때문에, 대형 전시 콘텐츠와 복합체험 공간 구성 등 콘텐츠 다양화에 유리함. 초기 건립비용은 크지만 장기적 확장성과 독자적 정체성을 확보할 수 있어 복합문화공간으로의 발전 가능성이 있음.

〈표 47〉 어린이박물관 신규 건립 1안, 2안 비교

| 구분       | 1안                         | 2안                      |
|----------|----------------------------|-------------------------|
| 입지       | 태권도박물관 본관과 인접              | 본관과 다소 거리 있음            |
| 접근성      | 높음<br>(본관 및 주차장과 관람 동선 용이) | 중간<br>(본관과 이동·유도 전략 필요) |
| 부지 면적    | 작음(제한적 공간 활용)              | 큼(확장 및 다양화 가능)          |
| 전시·체험 구성 | 규모 제한으로 콘텐츠 수 제한적          | 복합 체험 및 대형 콘텐츠 구성 가능    |
| 예산 효율성   | 건축면적이 적어 투자 비용 낮음          | 건축면적이 커 투자 비용 높음        |
| 중장기 확장성  | 낮음(물리적 제약 존재)              | 높음(복합문화시설로 확대 가능)       |

## 2) 신규 건립계획 1안

### ■ 공간 배치 계획

- 국립태권도원 내, 태권도박물관 인근 부지1(약 1,100㎡)에 신규 건립을 추진하기 위해서는 다음과 같은 공간 배치 계획을 수립함. 부지 1에 신규 건립을 추진할 경우 부지의 크기는 2안에 비해 작지만 태권도박물관 본관과의 연계성을 높일 수 있는 장점이 있음.
  - 부지면적: 약 1,100㎡
  - 건축면적: 약 3,300㎡

〈표 48〉 1안 공간 배치 계획(면적)

| 구역     | 부지면적(㎡) | 비율(%) | 주요 구성 내용                  |
|--------|---------|-------|---------------------------|
| 어린이박물관 | 1,100   | 42.30 | - 본관에 근접하여 배치             |
| 공용공간   | 1,000   | 38.46 | - 본관 주차장과 연계 할 수 있는 도보 공간 |
| 본관 연결  | 500     | 19.24 | - 본관 연결 통로 등 동선 계획과 연계    |
| 합계     | 2,800   | 100   |                           |

[그림 40] 어린이박물관 건립 부지(1안)



## ■ 공간 구성 계획: ‘어린이 실감형 디지털 콘텐츠 중심’ 공간 구성

- 구성방식: 디지털 실감 콘텐츠 전시실, 다용도 강의실(유연한 프로그램실), 교육 자료실, 공용공간(가족쉼터), 사무실 등
- 이용대상: 어린이(유치원~초등학교 저학년, 약 4세 ~13세), 유아기관/학교 단체 방문자

〈표 49〉 어린이박물관 1안 공간 구성 방향

| 주요 방향           | 내용                                           |
|-----------------|----------------------------------------------|
| 콘텐츠             | - 디지털 실감 콘텐츠 중심 공간으로 구성                      |
| 동선              | - 어린이 관람 전용 동선 구성으로 일반 관람객과의 충돌 최소화          |
| 전 연령 접근성 고려     | - 성인부터 어린이, 영·유아 까지 함께 즐길 수 있는 접근성 고려        |
| 안전 중심 설계        | - 모든 벽면 코너 라운딩 처리, 충격 흡수 바닥재 사용              |
| 통합 색채 디자인       | - 태권도 정신(정식, 절제, 용기)을 컬러 테마(파랑, 하양, 빨강)으로 구현 |
| 외부 공간 연계 가능성 고려 | - 야외 태권도 퍼포먼스 공간, 미니 체험 정원 등 옵션 설계 가능        |

〈표 50〉 어린이박물관 1안 층별 공간 구성

|       | 구역명                | 면적(예상) | 주요 구성 내용                                                                                                |
|-------|--------------------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 지상 1층 | 공용공간<br>(입구 및 로비)  | 200㎡   | - 밝고 열린 구조의 인포존(키즈 리셉션, 사물함, 캐릭터 조형물 등)<br>- 유모차/휠체어 대여소                                                |
|       | 전시실 1              | 300㎡   | - 디지털 실감 콘텐츠 전시실(참여형 전시 콘텐츠 구성)<br>- 태권도의 역사에 대한 교육 콘텐츠 중심                                              |
|       | 전시실 2              | 200㎡   | - 태권도의 유래, 인물, 의복 등을 아동 시각으로 재구성<br>- 오감 체험패널(소리, 냄새, 만지기 등), 대형 스토리월 구성<br>- 인터랙티브 콘텐츠(캐릭터와 퀴즈, 터치북 등) |
|       | 창작 놀이터<br>(교육·공작실) | 200㎡   | - 미술/공예 활동 공간: 내 도복 만들기, 태권도 율동 만들기 등<br>- 교구장비, 워크숍 테이블, 이동식 칠판 등 구비                                   |
|       | 기계실                | 200㎡   | - 전기, 온도 등 기계실                                                                                          |
| 지상 2층 | 체험실 1<br>(멀티액션존)   | 300㎡   | - 바닥투사형 게임(태권도 게임), 모션센서 기반 동작 따라하기<br>- 미니매트 공간/ 균형 잡기/ 스텝 게임 코너<br>- 전신 촬영존 ‘나만의 태권도 포스터 만들기’ 등       |
|       | 전시실 3              | 300㎡   | - 글로벌 태권도 문화 소개: 복장 체험, 세계 태권도 대회 시뮬레이션<br>- 키오스크 기반 ‘세계 친구들과 연결하기’ 미디어 체험 전시                           |
|       | 체험 강의실             | 200㎡   | - 워크숍 등 다양한 활동을 위한 스튜디오 형태 강의실 구성                                                                       |
|       | 교육 자료실             | 200㎡   | - 태권도 관련 영상상영, 공연, 어린이 강의 운영 공간<br>- 행사/체험 연계 공간으로 활용                                                   |
|       | 공용공간<br>(가족 쉼터)    | 100㎡   | - 보호자 휴식 공간 조성<br>- 간단한 음료 제공 코너와 연계 가능                                                                 |
| 지상 3층 | 창작 워크숍실 1          | 300㎡   | - 저연령대 대상, 워크숍 공간<br>- 블랙박스 형태의 유연한 공간으로 조성                                                             |
|       | 창작 워크숍실 2          | 300㎡   | - 고연령대 대상, 워크숍 공간<br>- 블랙박스 형태의 유연한 공간으로 조성                                                             |
|       | 옥상 정원 및<br>쉼터      | 200㎡   | - 자연형 휴식 공간, 옥상 정원 조성                                                                                   |
|       | 사무실                | 300㎡   | - 사무공간 조성                                                                                               |



### 3) 신규 건립계획 2안

#### ■ 공간 배치 계획

- 국립태권도원 내, 태권도박물관 인근 부지2(약 1,500㎡)에 신규 건립을 추진하기 위해서는 다음과 같은 공간 배치 계획을 수립함. 부지 2에 신규 건립을 추진할 경우 넓은 부지의 장점을 살려 복합문화공간으로 활용할 수 있는 장점이 있음.
  - 부지면적: 약 1,500㎡
  - 건축면적: 약 4,500㎡

〈표 51〉 2안 공간 배치 계획(면적)

| 구역     | 부지면적(㎡) | 비율(%) | 주요 구성 내용                 |
|--------|---------|-------|--------------------------|
| 어린이박물관 | 1,500   | 34.88 | - 본관에 근접하여 배치            |
| 공용공간   | 2,000   | 46.51 | - 본관 주차장과 연계할 수 있는 도보 공간 |
| 본관 연결  | 800     | 18.61 | - 본관 연결 통로 등 동선 계획과 연계   |
| 합계     | 2,500   | 100   |                          |

[그림 40] 어린이박물관 건립 부지(2안)



## ■ 공간 구성 계획: ‘어린이 실감형 디지털 콘텐츠’ 및 ‘복합문화공간’ 으로 공간 구성

- 구성방식: 상설전시, 어린이 도서관, 다용도 강의실(유연한 프로그램실), 교육 자료실, 공용공간(가족쉼터), 사무실 등
- 이용대상: 어린이(유치원~초등학교 저학년, 약 4세 ~13세), 유아기관/학교 단체 방문자, 성인을 포함한 가족 단위 관람객

〈표 52〉 어린이박물관 2안 공간 구성 방향

| 주요 방향           | 내용                                     |
|-----------------|----------------------------------------|
| 콘텐츠             | - 디지털 실감 콘텐츠 중심 공간으로 구성                |
| 동선              | - 가족단위, 장애인 접근성을 높인 동선 구성(유니버설 디자인 도입) |
| 전 연령 접근성 고려     | - 성인부터 어린이, 영·유아 까지 함께 즐길 수 있는 접근성 고려  |
| 안전 중심 설계        | - 모든 벽면 코너 라운딩 처리, 충격 흡수 바닥재 사용        |
| 통합 색채 디자인       | - 태권도 정신을 컬러 테마(파랑, 하양, 빨강)으로 구현       |
| 외부 공간 연계 가능성 고려 | - 야외 태권도 퍼포먼스 공간, 미니 체험 정원 등 옵션 설계 가능  |

〈표 53〉 어린이박물관 2안 층별 공간 구성

|       | 구역명                | 면적(예상) | 주요 구성 내용                                                                       |
|-------|--------------------|--------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 지상 1층 | 공용공간 (입구 및 로비)     | 300㎡   | - 밝고 열린 구조의 인포존<br>- 키즈 리셉션, 사물함, 캐릭터 조형물<br>- 유모차/휠체어 대여소                     |
|       | 어린이 북카페            | 600㎡   | - 태권도 및 신체활동과 관련된 그림책 아카이빙<br>- 유니버설 디자인의 열람 공간 구성<br>- 식음료 제공을 위한 카페 운영 공간 조성 |
|       | 굿즈샵                | 220㎡   | - 태권도 관련 기념품 구매 공간                                                             |
|       | 유아휴게실 및 수유실        | 80㎡    | - 영유아 및 보호자 편의공간 조성                                                            |
|       | 기계실                | 300㎡   | - 전기, 온도 등 기계실                                                                 |
| 지상 2층 | 상설 전시실 1           | 400㎡   | - 태권도 상설 전시실 조성                                                                |
|       | 상설 전시실 2           | 300㎡   |                                                                                |
|       | 대형 강의실             | 550㎡   | - 컨퍼런스, 포럼, 공연 등을 위한 대형 강의실 조성                                                 |
|       | 해설사 준비실 및 사무자료 보관실 | 150㎡   | - 해설사 등 스태프 공간 조성                                                              |
|       | 연결 공간              | 100㎡   | - 로비/휴식 공간 겸 어린이박물관 1관과 연결 공간 조성                                               |
| 지상 3층 | 창작 워크숍실 1          | 300㎡   | - 저연령대 대상, 워크숍 공간<br>- 블랙박스 형태의 유연한 공간으로 조성                                    |
|       | 창작 워크숍실 1          | 300㎡   | - 고연령대 대상, 워크숍 공간<br>- 블랙박스 형태의 유연한 공간으로 조성                                    |
|       | 옥상 정원 및 쉼터         | 400㎡   | - 자연형 휴식 공간, 옥상 정원 조성                                                          |
|       | 사무실                | 500㎡   | - 사무공간 조성                                                                      |

## ■ 기타 기술계획 수립 필요

### ① 토목계획

- 계획 범위
  - 지형측량 및 지질조사, 부지정지 및 도로조성, 상·하수도 공사 계획 수립
  - 공동구 및 지하 매설물, 기타 부대공사 계획 수립
- 계획의 세부 내용
  - 공정별 설계는 ‘국립태권도박물관 어린이박물관 건립기본계획’ 수립 후, 기본계획에 의거 하여 실시, 각종 상위계획(도시계획 및 기타 관련계획)을 분석하여 설계에 반영해야 함
  - 본 설계 전에 현황 측량을 통해 공사 시 건물 및 구조물의 위치가 좌표에 의하여 결정될 수 있도록 설계해야 함
  - 각종 공법 및 자재를 선정하기에 앞서 발주처에서 지정한 기술(공법, 자재)을 확인하고, 공법 및 자재와 장·단점을 비교 검토하여야 함

### ② 친환경계획

- 계획 범위
  - 친환경 건축 요소를 도입한 건축 계획 수립
- 계획의 세부 내용
  - 신재생에너지의 활용을 위한 방안 수립(지역, 풍력, 태양열 등)
  - 지형을 이용한 배치 및 자연 환기 시스템을 이용한 에너지 사용량 절감 계획 수립
  - 패열, 열병합 발전 시스템을 도입한 에너지 효율 증대 방안 마련
  - 우수, 증수 시스템을 통한 물 순환 시스템 구축
  - 생산에서 소비 그리고 재처리까지 고려한 자원 재순환 시스템 고려
  - 유기화학제품사용을 줄여 환경 호르몬과 산업 쓰레기 발생 억제
  - 친환경 건축자재 사용

### ③ 기계설비 계획

- 계획 범위
  - 열원설비, 냉난방 및 공기조화설비, 급·배수 위생설비, 환기설비, 자동제어설비, 소방설비, 가스설비, 기타 설비(진공청소설비, 주장설비 등)

### ④ 전기 및 통신 계획

- 계획 범위
  - 인입설비, 간선 및 동력 설비, 예비전원설비, 피뢰설비, 접지 설비, 조명 및 전열설비,

- 방재설비, 방송설비, 중앙감시제어설비, 옥외설비 및 기타
- 전화·방송설비, 방법설비, 주차관제설비, 영상설비, 기타 정보통신설비

## 2.3. 기대효과

### ■ 전용 공간 확보로 콘텐츠 몰입도 및 확장성 극대화

- 설계 초기부터 어린이 중심으로 공간을 계획하여 몰입형 전시환경 조성
- 상설, 기획전시, 교육, 쉼터 기능을 복합적으로 구성 가능

### ■ 태권도 특화 콘텐츠의 상징성과 차별화 강화

- 태권도를 주제로 한 전국 유일의 어린이 전문박물관 브랜드 구축
- 지역문화와 세계 태권도 흐름을 연결하는 전시 전략 수립 가능

### ■ 정책 연계형 모델로 발전 가능

- 문화체육관광부, 교육부의 어린이 문화정책, 늘봄학교, 자유학기제와의 협력 기반 확장
- 향후 중앙정부 및 광역자치단체의 정책 거점화 대상 후보로 부상 가능성

### ■ 관광 및 교육 수요의 복합적 수용 가능

- 일반 관람객 외에도 유아교육기관, 유소년 체험단, 외국인 유학생 등 다양한 관람군 확보 가능

## 2.4. 파급효과

### ■ 태권도원, 박물관, 지역 간 복합문화생태계 구축

- 태권도원 체험에서 박물관 관람, 어린이 콘텐츠로 이어지는 복합 콘텐츠 순환 구조 구축

### ■ 전북 동부권 아동문화 플랫폼으로 기능 확대

- 무주군뿐만 아니라 장수, 진안, 영동 등 인접 시군의 체험관광 수요 흡수
- 순회형 교육, 전시 콘텐츠 거점으로 성장 가능

### ■ 전국 확산 가능한 '주제형 어린이박물관' 모델 구축

- 전통문화, 무예, 스포츠 등 콘텐츠 특화 어린이박물관의 전형 제시
- 국립, 공립 박물관의 어린이 전시 전략 개발 레퍼런스로 작동

### ■ 지역 일자리 및 문화관광 기반 확대

- 전문 전시 해설사, 콘텐츠 기획자, 교육 퍼실리테이터 등 지역 문화 일자리 창출
- 어린이 대상 체류형 관광 활성화로 지역경제 간접 기여

# 06

## 제언

### 제1절. 제언



## 제1절 제언

### 1. 제언

#### 1.1. 어린이박물관 건립의 필요성

##### ■ 어린이박물관 건립의 필요성 재확인

- 국립태권도박물관의 상징성과 태권도의 가치 확산이라는 설립 목적에 부합하기 위해 어린이박물관을 건립해야 할 필요성을 확인함. 방문객 만족도 조사 결과 어린이 체험 콘텐츠 확대 요구가 높아 이를 충족할 수 있는 공간으로 어린이박물관이 역할을 수행 해야 하며, 가족 단위 방문객의 방문을 촉진하고 체류 시간을 연장하여 국립태권도박물관 및 지역 관광 활성화에 기여 할 것임.
- 또한 유아 및 아동기의 신체 활동의 장 마련을 통해 태권도와 문화예술에 자연스럽게 접근하고, 지역사회 연계 교육문화 공간으로 무주군 지역 발전 및 국립기관의 공공성 실현에 기여할 것임.

#### 1.2. 어린이 전시 콘텐츠 및 리모델링

##### ■ 어린이들이 체험을 통해 놀면서 배우는 어린이박물관 전시 콘텐츠 필요

- 태권도의 기본 정신과 신체 활동을 접목한 체험형 콘텐츠를 중심으로 어린이 눈높이에 맞는 전시 및 체험 공간을 구성해야 함. 연령별 발달 단계에 따라 콘텐츠 난이도와 체험 방식을 구분하여 맞춤형 학습 및 놀이를 지원하고, 전시, 체험, 교육, 휴게, 수장 기능을 유기적으로 결합하여 ‘놀면서 배우는 박물관’으로 특화되도록 공간을 계획하고 조성할 필요성이 있음.

##### ■ 다양한 주체가 어우러지는 무장애시설 도입 등 공간 조성 시 접근성 고려 필요

- 더불어 장애아동, 거동 불편자, 다문화 가정 등 모두가 이용할 수 있도록 유니버설 디자인을 반영하여 접근성을 높이고, 태권도 관련 자료, 디지털 인터랙티브 콘텐츠, VR 및 AR 체험 요소 등을 활용하여 흥미와 몰입감을 높이는 공간으로 조성되어야 함.

##### ■ 운영 및 지속가능성 확보를 위한 다층적 준비 필요

- 국립박물관의 안정적 운영 시스템을 기반으로 체계적이고 전문적인 어린이박물관 운영 체계를 구축해야 함. 어린이 대상 교육 프로그램과 가족 참여 프로그램을 연계하여 박물관 일상 이용 활성화를 위해, 수익형 유료 체험 프로그램과 무료 체험·교육 프로그램을 병행하여 공공성과 수익성을 균형 있게 확보해야 함.
- 더불어 지역 교육기관, 태권도 단체, 지역 문화예술 기관과 협력하여 프로그램을 공동 개발·운영하여 지역 기반을 강화하고, 전시와 교육 프로그램의 주기적 평가 및 관람객

만족도 조사를 실시하여 지속적으로 개선 및 발전시켜나가기 위한 다층적인 준비가 필요함.

### 1.3. 어린이박물관 신규 건립

#### ■ 신규 건립을 위한 입지 선정 시 기존 태권도박물관과 연계성 고려 필요

- 어린이박물관의 입지는 국립태권도박물관과 라키비움과의 연계성을 고려해 동선의 효율성을 확보할 수 있는 공간으로 선정해야 함. 또한 향후 운영 및 프로그램 확대를 고려해 공간의 확장성과 시설 유지관리의 효율성이 확보될 수 있는 입지를 선택, 국립박물관의 정체성을 유지하며 무주군의 지역 여건 및 발전 계획에 부합하는 입지를 확보할 필요성이 있음.

#### ■ 신규 건립 시 접근성을 고려한 입지 선정 필요

- 어린이·가족 방문객의 안전한 보행 환경과 대중교통 및 자가용 접근성이 보장되는 입지를 확보하고, 자연 친화적 경관과 어우러진 환경을 조성하여 어린이 체험 활동과 휴식이 동시에 가능한 공간이 될 수 있는 입지 선정이 필요함.

#### ■ 어린이박물관 건립을 위한 타당성 조사 및 기본계획 수립 등 단계별 추진 필요

- 어린이박물관 건립의 타당성 조사와 기본계획을 단계적으로 추진하며 현실적이고 구체적인 추진 로드맵을 마련해야 함. 또한 입지 후보지 선정과 시설 규모, 운영 방식에 대한 전문가 및 주민 의견 수렴을 통해 사회적 공감대를 확보해야 함.
- 건립 및 운영 단계에서 관계 기관, 지역사회, 민간 전문가 등과 협력해 공동의 목표와 역할을 분담하고, 국립태권도박물관의 정체성을 유지하며 어린이박물관의 특수성을 살릴 수 있는 거버넌스 체계를 구축해 장기적으로 운영할 필요성이 있음.



## 참고문헌



## 학술 논문

마명혜(2019), 어린이박물관에 나타난 미디어전시의 활용특성 연구, 국민대학교 디자인대학원 석사학위논문.  
이은미(2013), 어린이박물관의 변화와 미래지향적인 역할, 《어린이와 박물관 연구》, 4, 89-101쪽.

## 문헌 및 보고서

교육부(2021), 2022 개정 교육과정 총론 주요사항  
국립광주박물관(2023), 국립광주박물관 어린이박물관 개편 설계 및 제작·설치 제안요청서  
국립부여박물관(2024), 국립부여박물관 어린이박물관 개편 설계 및 제작·설치 제안요청서  
국립춘천박물관(2020), 2020년 국립춘천박물관 어린이박물관 조성 제안요청서  
국립태권도박물관(2022), 국립태권도박물관 중장기 발전방안연구, 문화다움  
\_\_\_\_\_ (2023), 국립태권도박물관 일반 운영 결과보고  
\_\_\_\_\_ (2024), 2024 국립태권도박물관 교육프로그램 운영 결과보고  
\_\_\_\_\_ (2024), 국립태권도박물관 일반 운영 결과보고  
\_\_\_\_\_ (2025), 2025 국립태권도박물관 사업계획서  
\_\_\_\_\_ (2025), 국립태권도박물관 어린이박물관 조성 구성(안)  
김면 외(2021), 박물관·미술관 협력망 운영 활성화 방향 연구, 한국문화관광연구원.  
김현경 외(2017), 박물관의 사회적 기능 확대 방안 연구-포용적 박물관을 중심으로, 한국문화관광연구원.  
김홍규 외(2021), 국공립 박물관 건립을 위한 기반연구, 한국문화관광연구원.  
니나 사이먼, 이홍관 외 역(2015), 참여적 박물관-전략·기획·설계·운영, 연암서가.  
무주군(2023), 2023 무주군 사회조사 보고서  
문체부(2024), 2024 전국문화기반시설 총람  
문화관광부(2006), 태권도공원 조성 기본계획 및 공간계획 수립 등 연구  
문화체육관광부(2023), 국립박물관 어린이박물관 실태조사 및 발전방안 연구.  
\_\_\_\_\_ (2023), 제 2차 문화예술교육 종합계획(2023~2027)  
\_\_\_\_\_ (2024), 2023 국민여가활동조사  
\_\_\_\_\_ (2024), 제3차 박물관 및 미술관 진흥 기본계획(2024~2028)  
\_\_\_\_\_ (2024), 제4차 태권도 진흥 기본계획  
한국스포츠과학원(2025), 2025 스포츠산업 트렌드 분석 및 전망

## 홈페이지

|                 |                                                                                                           |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 국가법령정보센터        | <a href="https://www.law.go.kr/">https://www.law.go.kr/</a>                                               |
| 국립태권도박물관        | <a href="https://museum.tkdwon.kr/">https://museum.tkdwon.kr/</a>                                         |
| 국제박물관협회         | <a href="https://icom.museum/">https://icom.museum/</a>                                                   |
| 국가지표체계          | <a href="http://www.index.go.kr/">http://www.index.go.kr/</a>                                             |
| 무주군청            | <a href="https://www.muju.go.kr/">https://www.muju.go.kr/</a>                                             |
| 문화체육관광부         | <a href="https://www.mcst.go.kr/">https://www.mcst.go.kr/</a>                                             |
| 태권도진흥재단         | <a href="https://www.tpf.or.kr/tpf/">https://www.tpf.or.kr/tpf/</a>                                       |
| 태권도원홈페이지        | <a href="https://www.tpf.or.kr/t1/">https://www.tpf.or.kr/t1/</a>                                         |
| 모두예술극장 블로그      | <a href="https://blog.naver.com/moduarttheater">https://blog.naver.com/moduarttheater</a>                 |
| 한국장애인문화예술원 홈페이지 | <a href="https://www.kdac.or.kr/">https://www.kdac.or.kr/</a>                                             |
| 국립중앙박물관 홈페이지    | <a href="https://www.museum.go.kr/MUSEUM/main/index.do">https://www.museum.go.kr/MUSEUM/main/index.do</a> |
| 국립극단 홈페이지       | <a href="https://www.ntck.or.kr/ko">https://www.ntck.or.kr/ko</a>                                         |
| 비평웹진 풍          | <a href="https://view.pong.pub/">https://view.pong.pub/</a>                                               |

|              |                                                                                                                                                       |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 무주문화관광 홈페이지  | <a href="https://tour.muju.go.kr/tour/index.do">https://tour.muju.go.kr/tour/index.do</a>                                                             |
| 한국관광데이터랩     | <a href="https://datalab.visitkorea.or.kr/datalab/portal/main/getMainForm.do">https://datalab.visitkorea.or.kr/datalab/portal/main/getMainForm.do</a> |
| 클로봇 홈페이지     | <a href="https://clobot.co.kr/">https://clobot.co.kr/</a>                                                                                             |
| 국립광주박물관 홈페이지 | <a href="https://gwangju.museum.go.kr/index.jsp">https://gwangju.museum.go.kr/index.jsp</a>                                                           |
| 국립부여박물관 홈페이지 | <a href="https://buyeo.museum.go.kr/index.do">https://buyeo.museum.go.kr/index.do</a>                                                                 |
| 국립제주박물관 홈페이지 | <a href="https://jeju.museum.go.kr/html/kr/index.html">https://jeju.museum.go.kr/html/kr/index.html</a>                                               |
| 국립춘천박물관 홈페이지 | <a href="https://chuncheon.museum.go.kr/kor/index.do">https://chuncheon.museum.go.kr/kor/index.do</a>                                                 |
| 세계태권도무예신문    | <a href="https://wtman.net">https://wtman.net</a>                                                                                                     |



---

## 어린이 박물관 공간 구성 연구

발 간 일 : 2025년 07월

발 행 처 : 국립태권도박물관

(55547) 전북특별자치도 무주군 설천면 무설로 1482

Tel 063-320-0114

연구기관 : (사)문화다움 [www.daumian.org](http://www.daumian.org)

© 2025 발행처

---



