

공무국외출장 귀국보고서

I 출장 개요

□ 출장 목적

- 노원구립 어드벤처 테마파크 점프 관련 카트트랙 관리 및 운영 벤치마킹
- 실내모험시설 운영 동선, 예약·발권시스템, 안전관리 운영 방식 조사
- F&B시설 및 도시재생 사례 벤치마킹

□ 출장 기간: 2026. 4. 20.(월) ~ 4. 22.(수)

□ 출장 국가: 중국

□ 출 장 자: 여가도시과 5급 김정한 등 총 3명

연번	소속	직급(직위)	성명	수행업무
1	여가도시과	5급	김정한	○ 카트트랙 설치 및 관리 시스템 조사 ○ 실내모험시설·인도어카트 운영사례 분석 ○ 회의록·자료 수집
2	여가도시과	6급	이재훈	
3	여가도시과	7급	김정철	

□ 출장 일정

일정	시간	일정내용		비고
		사전계획	실제 수행내용	
4.20.	15:00	Arrowy Racing 기관 방문	Cheer Amusement 기관 방문	
	17:30		Arrowy Racing 기관 방문	
4.21.	11:00	스타벅스 리저브 로스터리 방문	스타벅스 리저브 로스터리 방문	
	14:00	실내모험시설 방문	실내모험시설 방문	
	16:00	도시재생시설 방문	도시재생시설 방문	
4.22.	09:30	귀국	귀국	

II

출장 세부 내용

□ Cheer Amusement 기관 방문

- 세계 최대 수준의 실내 소프트 놀이터 시설 제조 및 설계 기업 벤치마킹
- 카트 운영 시스템, 이용 동선, 연령별 공간 구분 등 공간 구성 방식 확인
- 체험 요소 배치와 구역별 콘텐츠 구성 사례 검토하여 향후 시설 기획 방향 참고



□ Arrowy Racing 기관 방문

- 점프 도입 예정 카트트랙의 제작 현황, 주요 구조물 마감 상태 현장 실사
- 카트시스템 운영 이후의 유지보수 체계 조사
- 카레이싱 시설과 어드벤처 테마파크 간 운영 사례 벤치마킹



□ 스타벅스 리저트 로스터리 방문

- 체험형 F&B 공간 랜드마크화 사례 분석
- 대형 로스팅 설비 시각화를 통한 시어터형 매장 연출 기법 확인
- 세계최장 커피 바, 티바나, 바믹사토 등 다각화된 서비스 라인업을 통한 타겟별 고객 응대 전략 파악



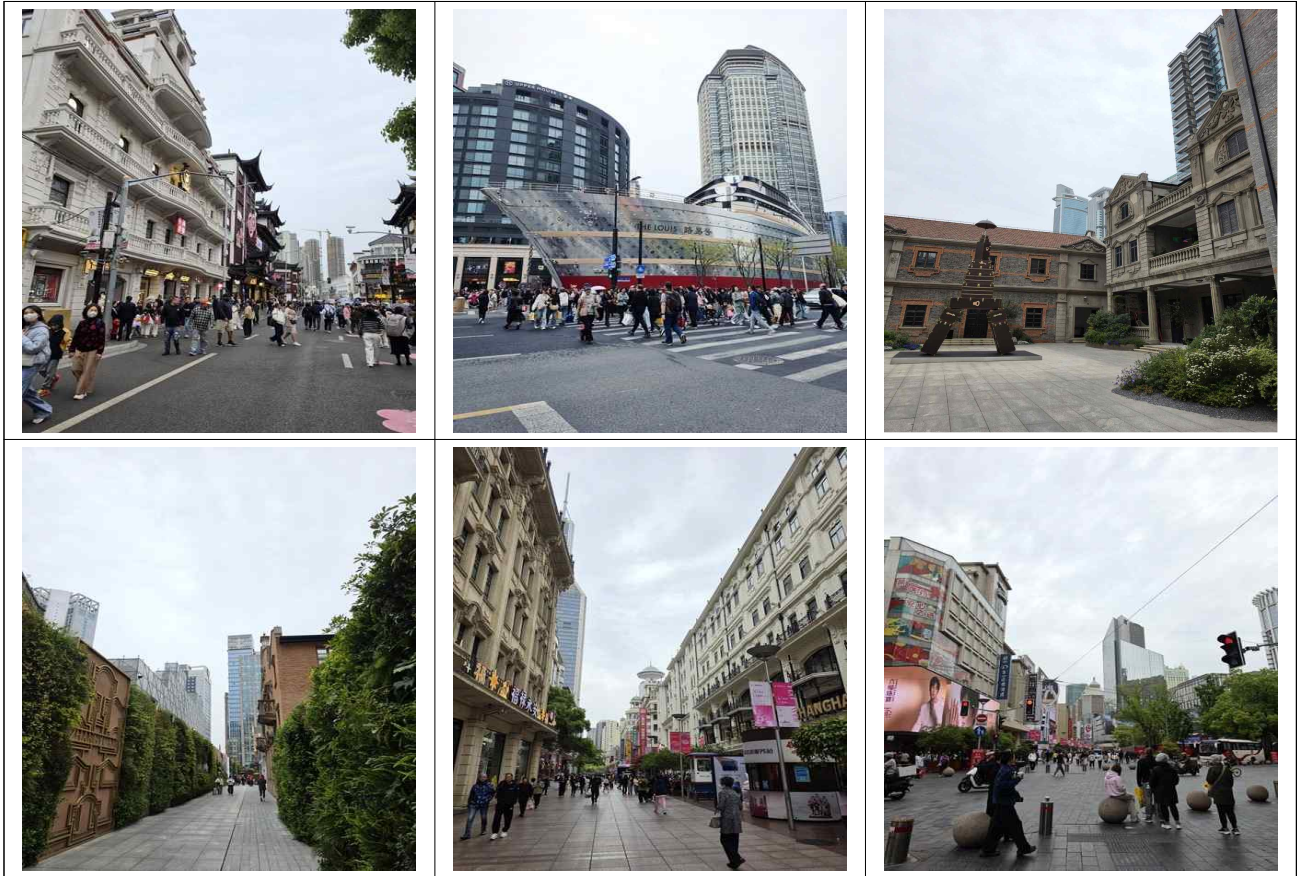
□ 실내모험시설 방문

- 시뮬레이션 기술 기반의 몰입형 콘텐츠 배치와 피지컬 액티비티 결합 구조 파악
- 발권 및 대기 공간 확인
- 식음료·휴게 공간 배분을 분석 및 기념품 판매를 통한 수익 다각화 모델 검토
- 점프 내부 인테리어 및 조명·음향·연출 적용 가능한 요소 도출



□ 도시재생시설 방문

- 전통성과 현대적 상업공간이 공존하는 도시재생 사례 벤치마킹
- 상업시설, 문화요소, 체험공간이 연계된 공간 구성 방식 확인



III

출장 결과

□ 시사점 및 특이사항

- 시사점
 - 실내모험시설은 단순 놀이기구 집합 형태보다 체험형 콘텐츠, 디지털요소, 휴게·F&B 기능이 복합적으로 결합된 형태가 집객력과 체류시간 확보에 효과적인 것으로 확인
 - 대형 실내시설일수록 이용객 동선 분리, 대기시간 관리, 디지털 발권 시스템 도입 등 운영 효율화 장치가 필수적이며, 이는 고객 만족도 향상에 직접적인 영향을 미치는 것으로 보임

○ 우리구에 반영할 사항

- 향후 점프 시설 조성 및 운영 계획 수립 시 카트콘텐츠의 안정성, 유지관리 편의성, 운영 효율성을 우선적으로 검토하여 반영
- 방문객 대기시간 관리, 고객 동선 분산 체계를 반영하여 운영 편의성과 이용 만족도를 높일 필요가 있음
- 실내 인테리어 추가 계획 시 조명, 색채, 포토존, 테마 요소 등을 적극 반영하여 체험 몰입감과 공간 상징성을 강화

○ 특이사항

- 납품 예정 카트트랙의 제작 현장을 직접 점검하고, 도입 예정 시설과 유사한 3단 입체카트트랙을 체험
- 도시재생형 상업공간은 전통적 거리의 특성을 유지하면서도 현대적 소비공간을 접목하고 있어, 향후 지역 자원과 연계한 공간 조성 측면에서 시사점이 있었음