

꾸민주인철길 - SDGs 지속 가능한 도시

과도교의 재구성

목 차

01

프로젝트 주제 소개

02

문제 상황 제시

03

문제 해결 방안

04

실현 방법 및 전략

05

홍보 방법

06

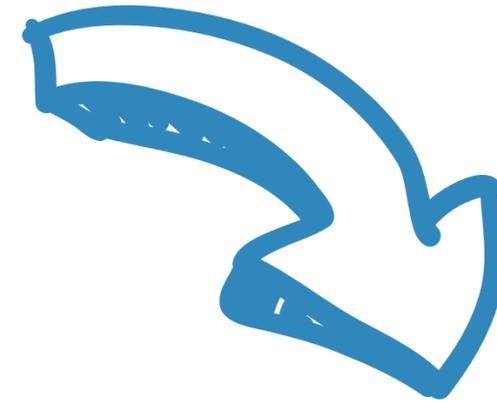
예산 계획

프로젝트 주제 소개

“과도교의 재구성”



2025.11.05. 촬영한 사진



**관련 SDGs 목표
: 지속 가능한 도시**

문제 상황 제시

과도교란 ?

1959년 완공된 주인선 철도가 경인국도(현 경인로)를 가로지르던 교량으로, 현재는 철거되어 교각의 일부만 남아 있다.



인천in 편집부, “철길 따라 기억 따라 - 인천의 60·70년대”, 인천in, 2021.06.17.

주인수인철길



미추홀학산문화원, [길이음] 주인수인철길 중 일부, 미추홀시민아카이브, 2023.12.20.

문제 상황 제시

과도교의 재구성 가치

한때 지역 교통과 산업의 중요한 역할
주인선은 1960-70년대의 산물



인천in 편집부, “철길 따라 기억 따라 - 인천의 60·70년대”, 인천in, 2021.06.17.

주인수인철길



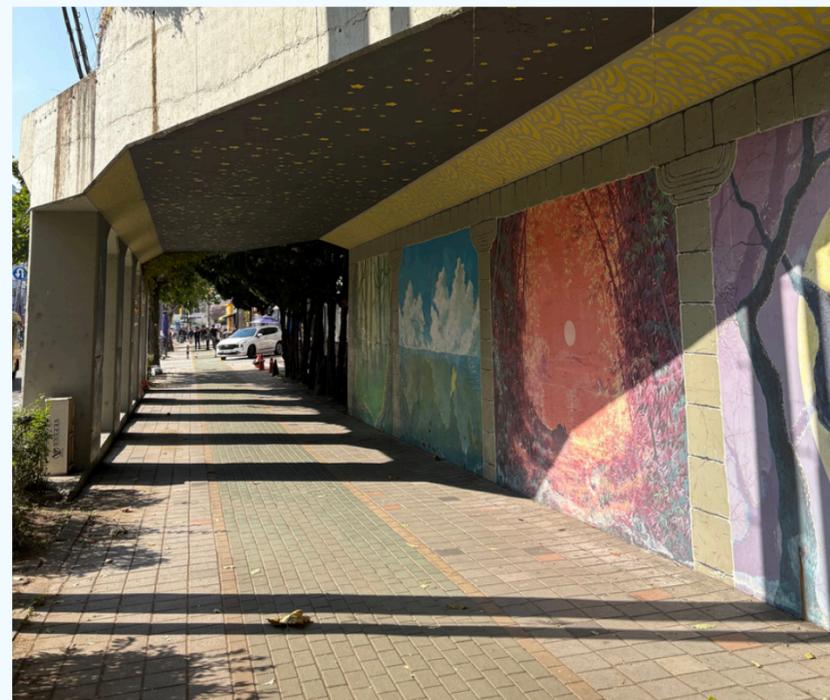
미추홀학산문화원, [길이음] 주인수인철길 중 일부, 미추홀시민아카이브, 2023.12.20.

문제 상황 제시

과도교의 현재 모습



곳곳에 방치되어 있는
쓰레기

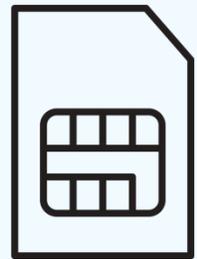


과도교와 관련 없는
벽화



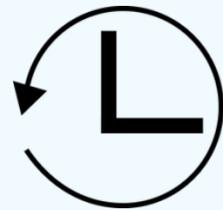
과도교에 대해
무관심한 지역 사회

문제 해결 방안



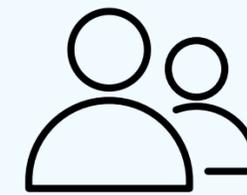
기억의 공간

과도교를 단순 교각으로
남겨두는 것이 아닌
역사적 공간으로 조성



디지털 복원

AR 기술을 활용하여
옛 과도교의 모습을
시각적으로 복원하여
체험·몰입형 경험을 제공



시민 참여

지역 학교 및 시민이 직접
참여하는 역사 답사
프로그램 운영

기억의 공간



안내판 패널 설치

주인선의 발전 과정, 산업화와
주인선, 과도교의 역사 등
과도교의 정보를 담은
안내판과 패널을 설치

역사 해설 공간 조성



과도교 관련 벽화 정비

기존의 과도교와 관련 없는
벽화를 철거 후
과도교의 역사적 맥락이 담긴
주제의 벽화로 정비

역사성과 미적 가치



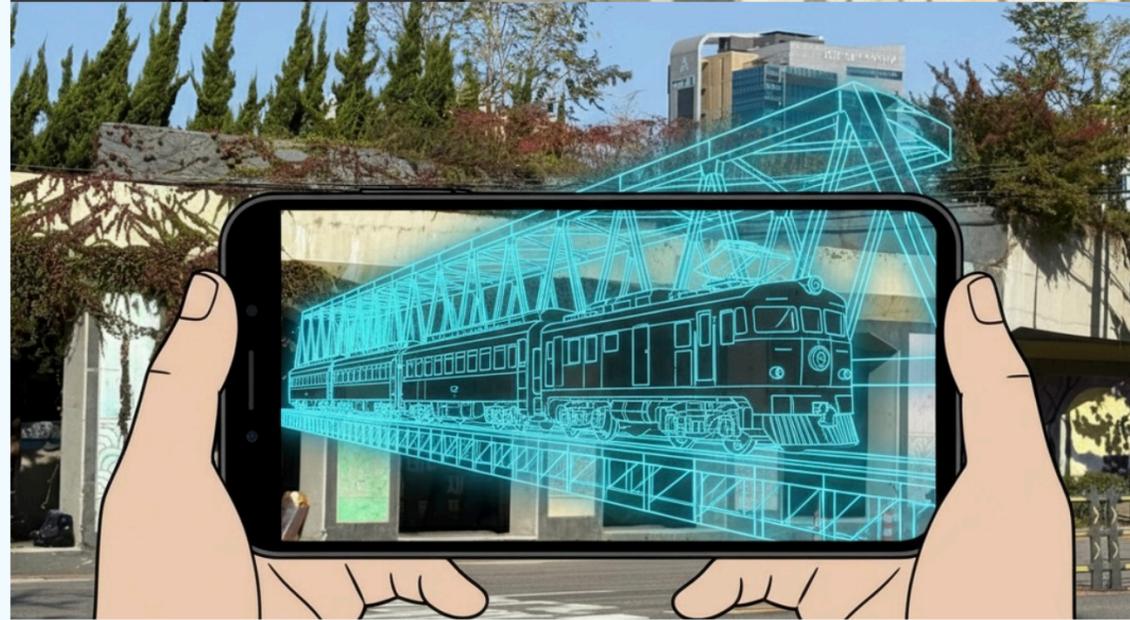
야간 경관 조명 설치

은은한 야간 경관 조명을 설치
하여 과도교와 주변이 조화를
이루도록 연출

지역 랜드마크 기능

모든 이미지는 제미나이 AI로 생성한 이미지

디지털 복원



모든 이미지는 제미나이 AI로 생성한 이미지

AR 기반의 디지털 체험 콘텐츠를 개발하여
현장에 부착된 QR 코드를 스마트폰으로 스캔하면
과도교의 옛 모습을 디지털로 복원하여
체험 · 몰입형 경험을 제공



이를 통해 훨씬 몰입감 있게 역사 속 과도교를 만나는
특별한 경험이 가능

역사적 공간의 디지털 복원 사례



<https://m.blog.naver.com/so-onn/224065795828> 블로그 이미지

연천 고랑포구 역사공원

고랑포구의 역사와 지리적 특성을 생생하게
구현·재현하는 방식을 택한 체험 몰입형 역사 박물관



이러한 연천 고랑포구 역사공원과 같은 사례를 보았을 때
증강현실에서 이뤄지는 역사 체험이
역사 교육에 긍정적인 효과를 유발할 수 있다는 점을
확인할 수 있음

시민 참여



위: 네이버 지도 / 아래: 제미나이 AI로 생성한 이미지



과도교 근처 도보 10분 내
여러 초·중·고등학교가 위치해 있다는
이점을 활용



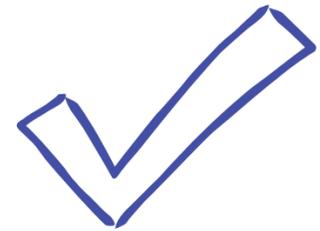
“[2바02-01] 공동체에 대한 관심을 학교에서
마을로 확대하며 민주시민 교육에 활용할 수 있다.”
→ 초등학교 2학년 바른생활 성취기준

지역 학교와 연계한 ‘과도교 역사 답사 프로그램’ 등
체험형 학습 활동을 계획



이런 프로그램을 통해 과도교는 단순한 도시 구조물을 넘어
지역의 역사와 문화를 배우고 체험할 수 있는
교육적 공간으로 확장 가능

홍보 방법



SNS 기반의 홍보 전략 적극적으로 활용

- AR 체험 장면, 디지털 복원 과정, 시민 참여 프로그램 운영 모습 담은 영상·이미지 콘텐츠 제작 후 여러 SNS 플랫폼에 공유
- 핵심 홍보 요소로 ‘과거와 현재가 겹쳐 보이는 AR 체험’ 내세워, 과도교의 역사성과 현장성을 직관적으로 체험 할 수 있도록 함



예산 계획

※ 예산은 추정 항목이며 변동될 수 있습니다.

I. 기초 정비 및 안전: 조경·환경 미화 인건비

II. 역사 콘텐츠 및 전시: 디자인·인쇄 제작비, 전문가 자문료, 자료 수집 및 저작권료

III. 디지털 시스템 구축: 소프트웨어 개발 인건비, 3D 모델링 비용, 서버 및 유지 관리비

IV. 벽화 사업: 작가 인건비 및 재료비

V. 기타: 조명 전기요금, 홍보물 제작비

감사합니다