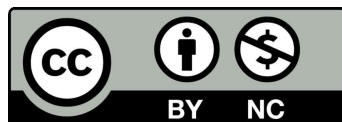


일제강점기 영화 속 유물 아카이브 결과보고서

팀명 : 팩트체크

역할	이름	E-Mail
팀장	이주현	ljh22hs@hansung.ac.kr
팀원	김지인	04wldls11@naver.com
팀원	신유정	dbwjdwjddb@naver.com
팀원	최유진	eujin1110@naver.com
팀원	홍기서	sunny7104kevin@gmail.com



저작자표시-비영리 (CC BY NC)

<목차>

1. 프로젝트 개요	4
1.1. 프로젝트의 배경	4
1.2. 목표 및 필요성	4
1.3. 프로젝트 내용	5
1.4. 기대효과	6
1.5. 제한점	6
2. 프로젝트 수행 방법	8
2.1. 사용한 도구	8
2.2. 자료 수집 방법	8
2.3. 기술적 요소	9
2.4. 비용	10
2.5. 프로젝트 수행체계	11
3. 프로젝트 결과물	15
3.1. 결과물 소개	15
3.2. 프로젝트 구조	20
3.3. 주요 기능	21
3.4. 장단점 및 기대효과	22
3.5. 결과물 URL 및 QR코드	23
4. 참고 자료	25

<표 목차>

<표 1> 태그 설명	10
<표 2> 소요 비용	11
<표 3> 팀 역할 및 세부 내용	12
<표 4> 프로젝트 추진 일정	13

<그림 목차>

<그림 1> 결과물	5
<그림 2> 팀 조직도	11
<그림 3> 홈페이지	15
<그림 4> 영화 페이지-영화 기본 정보	15
<그림 5> 영화 페이지-영화 소개/제작자 의견	16
<그림 6> 영화 페이지-유물 타임라인	16
<그림 7> 유물 페이지-갤러리뷰	17
<그림 8> 유물 상세 페이지1	17
<그림 9> 유물 상세 페이지2	17
<그림 10> 유물 상세 페이지3	18
<그림 11> 지도 페이지	18
<그림 12> 지도 원본 페이지	19
<그림 13> 팀 소개 페이지	19
<그림 14> 프로젝트 소개 페이지	20
<그림 15> 이용 방법 소개	20
<그림 16> 사이트맵	21
<그림 17> QR코드	24

1. 프로젝트 개요

‘일제강점기 속 유물 아카이브’는 일제강점기를 배경으로 한 영화에 등장하는 생활 유물을 조사하고 추출하여 아카이브를 구축하는 프로젝트이다. 해당 프로젝트를 통해 기존 박물관의 정적인 정보 전달 방식에서 벗어나 영화라는 친숙한 매체를 통해 유물의 구체적인 쓰임새와 역사적 서사를 쉽게 전달하고자 한다. 따라서 박물관 유물에 대한 대중적 접근성을 높이고, 잠재적 관람객의 관심을 유도하는 가치 있는 콘텐츠를 생산하는 것이 목적이다.

1.1. 프로젝트의 배경

1) 문화적 배경

현대 박물관은 단순 보존을 넘어, 대중과 상호작용하는 문화 플랫폼으로 진화하고 있다. 특히 일제강점기라는 무거운 역사를 다룰 때, 기존의 전시들은 젊은 세대에게 심리적 거리감을 줄 수 있다. 이에 대중에게 친숙한 영화 매체를 통해 박물관 유물을 영화 속 인물의 삶과 연결하고 구체적인 쓰임새를 알 수 있다.

2) 사회적 배경

영상 매체에 익숙한 디지털 네이티브 세대에게 텍스트 위주의 유물 설명은 정보 전달의 한계가 명확하다. 그렇기에 역사적 문해력을 높이려면 <암살>, <해어화>, <동주> 등 일제강점기 영화에 대한 높은 대중적 관심을 활용하여 극 중 생활 유물을 실제 사료와 매핑하는 작업이 필요하다. 이는 박물관 이용자에게 역사 교육 아카이브가 될 것이다.

3) 경제적 배경

박물관이 보유한 방대한 유물 데이터는 그 자체로 훌륭한 원천 콘텐츠이다. 노선 기반의 관계형 아카이브를 구축함으로써 방치되어 있던 유물 데이터를 영화 고증 자료, 교육용 콘텐츠, 관광 굿즈 기획 등 다양한 2차 문화 산업으로 확장할 수 있다. 이는 박물관과 유물에 대한 가치를 높이고 박물관의 마케팅 측면에서도 도움이 된다.

1.2. 목표 및 필요성

1) 디지털 아카이브 구축(최종 목표)

일제강점기 배경 영화에 등장하는 생활 유물을 조사하고 추출하여 디지털 아카이브를 구축한다. 해당 아카이브는 노선을 활용하여 제작한다. 또한 이용자가 이해하기 편하도록 비정형 데이터를 직관적인 정보로 제공한다. 이때 정보는 관계형 데이터베이스 형태를 활용해 정리한다.

2) 새로운 방식의 모델 제시(아카이브 목표)

기존 박물관과 달리 정적인 정보 전달 방식에서 벗어나, 영화라는 친숙한 매체로 접근함으로써 유물의 구체적인 쓰임새와 역사적 서사를 이용자에게 쉽게 전달할 수 있게 한

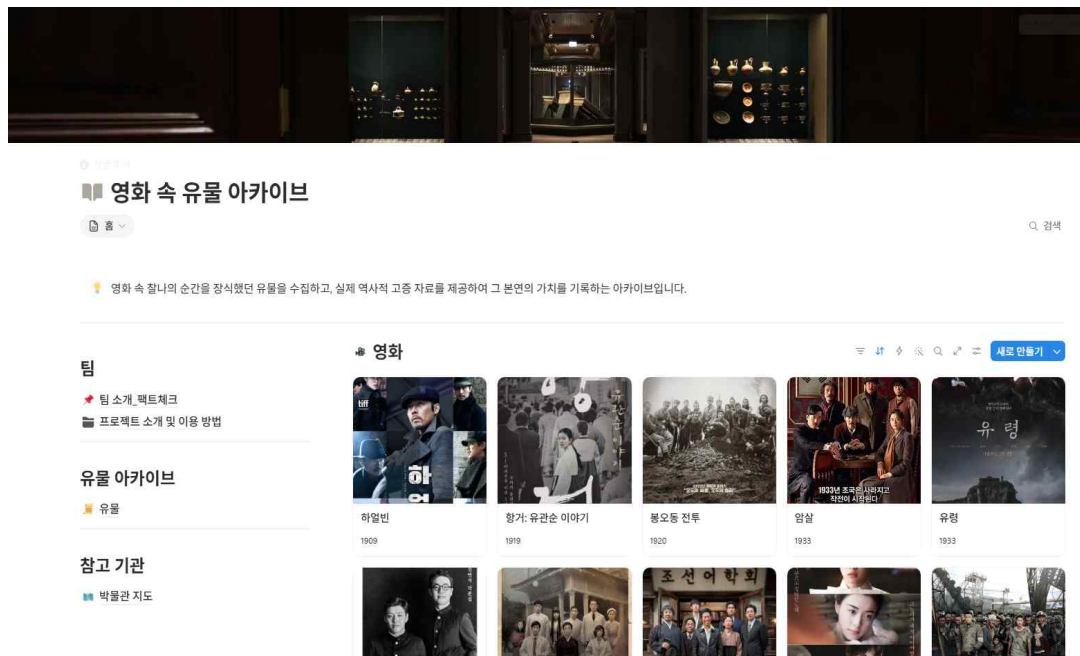
다. 최종 결과물로 박물관 유물에 대한 대중적 접근성을 높이고 잠재적 관람객의 관심을 유도하는 가치 있는 콘텐츠를 생산하고 새로운 방식의 큐레이션 모델을 제안하는 것이 목표이다.

3) 인문학적 큐레이션 역량 배양(학습 목표)

해당 프로젝트를 통해 비정형 데이터(영화)를 정형 데이터(노선)로 변환하는 데이터 모델링 역량을 함양할 수 있고, 유물의 형태가 아닌 쓰임과 맥락을 분석하며 시대상을 깊이 있게 이해하는 인문학적 큐레이션 역량을 배양할 수 있다.

1.3. 프로젝트 내용

일제강점기를 배경으로 영화 속 유물 아카이브를 구축했다. 해당 아카이브는 노선을 기반으로 제작되었으며, 다음과 같은 내용으로 구축했다.



<그림 1> 결과물

1) 영화 페이지

해당 아카이브의 소재가 된 영화 10편의 영화 페이지를 따로 구현했다. 영화 페이지 내에는 영화 기본 정보, 소개, 예고편, 아카이브 제작자 의견, 유물 타임라인이 구현되어 있다.

2) 팀 소개 페이지

프로젝트를 기획한 '팩트체크'에 대한 설명이 적혀있는 팀 페이지다. 해당 페이지 내에는 팀 소개와 팀 지향점에 대한 설명이 적혀있다.

3) 프로젝트 및 이용 방법 소개 페이지

본 프로젝트의 간단한 소개와 홈페이지 이용 방법에 대한 설명이 적혀있는 페이지다. 프로젝트 소개에는 프로젝트의 목적, 영화 선정 기준, 유물 정보의 출처, 홈페이지 관리 및 저작권 설명 등이 적혀있다. 또한 팀 소개 밑에는 이용자가 홈페이지를 어떻게 이용할 수 있는지에 대한 설명도 포함되어 있다.

4) 유물 아카이브

선정된 10편의 영화 속 유물 정보를 정리한 메뉴이다. 갤러리를 통해 각 유물의 이미지와 이름, 키워드를 보여주고 있으며, 국가순, 이름순, 키워드 순으로 정렬할 수 있다. 각 유물 페이지에 들어가면 유물의 태그, 국적, 유물이 나온 영화, 고유번호, 참고 정보원, 유물 링크 및 이미지, 시대, 간단한 설명, 유물의 소장기관, 영화 속 유물 이미지 등의 정보를 확인할 수 있다.

5) 박물관 지도

아카이브에 사용된 유물을 소장하고 있는 모든 박물관과 기관의 위치를 표기한 지도이다. 구글의 내 지도를 통해 작성되었으며, 박물관에 대한 간단한 정보를 얻을 수 있다.

1.4. 기대효과

1) 새로운 디지털 큐레이션 모델 제시 및 대중성 확대

본 프로젝트는 기존 큐레이션 모델과 달리 영화의 스토리텔링과 박물관 데이터를 결합한 새로운 큐레이션 모델을 제시하고 있다. 따라서 친숙한 매체를 결합한 새 큐레이션을 통해 기존 큐레이션에서 소외된 생활 유물에 영화의 서사를 부여하고 대중과 관람객의 흥미를 더 쉽게 유발할 수 있을 것으로 예상된다.

2) 역사 교육 콘텐츠, 고증 참고 레퍼런스로써의 활용

영화 장면과 실제 유물을 함께 제시함으로써 이용자의 역사적 배경 이해를 돕는 맞춤형 교육 자료로 활용할 수 있다. 또한 영화나 드라마 등을 제작하는 콘텐츠 창작자에게 신뢰도 높은 레퍼런스를 제공할 수 있다.

3) 문화 콘텐츠 산업 활용 가능성

제작된 아카이브를 박물관이나 이후 영화 산업에 결합해 새로운 융합 아카이브를 선보일 수도 있다. 영화 내에서 사용된 고증 자료나 고증 포인트를 아카이빙하여 온라인 전시를 하는 등의 사업 아이템으로 사용할 수도 있다.

1.5. 제한점

1) 소장 기관 정보 및 메타데이터 수집의 한계

프로젝트는 대학생 연구팀이 수행한 프로젝트로 박물관이나 연구 기관의 비공개 데이터에 접근할 수 없었다. 따라서 국가기관이나 박물관 홈페이지 등 공개된 웹 자료를 중심으

로 유물 정보를 수집하였다. 그 결과 유물의 명칭, 사용 시기, 용도 등의 기본 정보는 확보할 수 있었지만 재질, 크기와 같은 심층적인 메타데이터를 충분히 구축하지 못한 한계가 존재하였다. 이후 박물관 및 소장 기관과의 협업을 통해 더욱 상세한 원천 데이터를 확보하고 더욱 정교한 데이터베이스로 확장할 필요가 있다.

2) 플랫폼의 기능적 한계

프로젝트는 노션(Notion)을 기반으로 구축되었다. 노션의 관계형 데이터베이스와 타임라인 기능을 활용하여 영화와 유물을 효과적으로 연결할 수 있었지만, 데이터 규모가 증가하면 시각적 복잡성이 높아지는 문제가 있었다. 또한 3D 아카이빙, 네트워크 분석, 동적 시각화 등 디지털 인문학 분야의 고도화된 기능을 구현하기에는 플랫폼 자체의 한계가 존재했다. 이후 Omeka, Gephi, GIS 기반 시각화 도구 등을 활용하여 본 발전된 디지털 아카이브로 확장할 수 있을 것이다.

3) 영화의 역사적 고증 한계

영화에 등장하는 소품은 실제 유물을 참고하여 제작되지만, 극적 연출을 위해 형태나 세부 요소가 재해석되는 경우가 많다. 따라서 영화 속 소품과 실제 유물을 연결하는 과정에서 100% 완벽한 역사적 고증을 보장하기는 어려웠다. 그러나 이러한 차이는 오히려 대중문화가 역사를 어떻게 재현하고 해석하는지 분석할 수 있는 연구 자료로 활용할 수 있다는 점에서 의미가 있다.

2. 프로젝트 수행 방법

2.1. 사용한 도구

1) 노션(Notion)

해당 프로젝트의 기반이 된 가장 중요한 도구이다. All-in-One 워크스페이스로 메모, 데이터베이스 구축, 위키 구축, 프로젝트 관리 등이 가능한 다기능 사이트이다. 해당 도구를 활용하여 데이터를 관리하고 아카이브를 구축할 수 있었다.

노션의 이미지 삽입, 임베드 기능을 통해 유물의 이미지와 영화 이미지, 유물 타임라인, 지도 연결 등의 기능을 구현할 수 있었으며, 키워드(태그) 기능을 통해 유물을 분류할 수 있었다. 이외에도 홈페이지 내의 태그나 설정을 이용해 팀이 기획했던 방향으로 검색 기능을 조정할 수 있었다.

2) 엑셀(Excel)

프로젝트의 영화, 유물 정보를 정리할 때 사용한 도구이다. 노션에 아카이브를 구축하기 이전 엑셀을 활용해 비정형 데이터를 정형 데이터로 변환하고 속성값을 정의하여 데이터 구조화를 진행했다. 엑셀 내에 저장된 모든 데이터는 삭제하지 않고 보존하여, 아카이브 백업 자료로 활용했다.

3) 구글 독스(Google Docs)

엑셀을 통해 정형화하기 전의 모든 비정형 데이터, 초기 정보 및 자료, 출처 등을 정리해두는 용도로 사용했다. 이외에도 캡스톤을 진행하며 필요한 모든 문서 작업(기획서, 대본 등)은 구글 독스 기능을 통해 이루어졌다.

4) draw.io

프로젝트 내에서 필요한 데이터 구조도 등의 이미지, 표를 제작할 때 사용한 도구이다. 해당 사이트를 이용해 사이트맵과 초반 기획용 데이터 구조도를 제작했다. 이외에도 아카이브나 초기 정보, 문서, 데이터 작업에 필요한 기획을 시각화할 때 사용되었다.

5) 구글 드라이브

프로젝트에 사용된 이미지, 엑셀 파일, 보고서, 회의록, 회의 영상 등의 자료를 공유하고 백업하는 용도로 사용되었다. 이외에도 박물관 내에서 얻어온 도록, 참고 자료, 직접 촬영한 유물 사진 등이 저장되어 있다.

2.2. 자료 수집 방법

프로젝트에 필요한 자료는 총 4단계를 거쳐 수집되었다. 자료 수집이 완료된 이후에는 또 3단계에 걸쳐 정리되었다. 단계별 과정은 다음과 같다.

- 자료 수집

1) 영화 검색

일제강점기와 관련된 영화를 모두 탐색한다. 일제강점기를 배경으로 한 영화 중 현재 시청할 수 있는 영화만 남긴다. 남은 영화 중 유물이 고르게 분포되어 있고 역사 고증이 평균 이상으로 완료된 작품만을 선정한다. 이후 엄선된 영화를 팀원끼리 배분한다.

2) 박물관 현장 답사

프로젝트에 필요한 유물이 영화 내 등장하는 유물과 얼마나 일치하는지 알기 위해 여러 박물관을 방문하였다. 실제 박물관 내 전시된 유물과 영화 속 유물을 대조하여 자료를 수집했다. 이후 박물관에서 제공하는 도록과 자료 등을 참조하여 1차 자료를 작성하였다.

3) 웹 자료 탐색

현장에서 구할 수 없는 다른 자료들은 다양한 참고 정보원을 통해 탐색했다. 단, 탐색에 사용된 모든 정보원은 공신력 혹은 신뢰성이 있는 곳을 참조했다. 신뢰성 있는 참고 정보원으로는 박물관 웹 아카이브, 기사, 논문, 일제강점기 관련 아카이브, 정부 산하 기관 등이 있다.

4) 영화 속 유물 캡처 및 대조

영화 속 유물로 판단되는 모든 이미지를 캡처하여, 1번 및 2번에서 수집한 자료와 비교했다. 작업이 완료되었을 때, 유물이 아닌 이미지는 삭제하고 유물로 판단된 이미지는 이후 작업을 위해 따로 저장해두었다.

• 자료 정리 및 분류

1) 데이터 구조화

영화 속 모든 유물에 대한 정보를 문서 형태로 정리한다. 이후 데이터를 모두 비교하여 공통점이 있는 데이터끼리 그룹화한다. 정리된 정보를 보고 함께 논의하여 데이터에 입력할 메타데이터를 구축한다. 이때 구축한 메타데이터는 모두 엑셀에 정리한다.

2) 홈페이지 내 자료 정리

앞서 구축한 메타데이터 및 자료들을 바탕으로 노션 홈페이지에 자료를 정리한다. 이때 모든 자료(이미지 포함)는 이전에 논의한 홈페이지 구조에 맞춰 정리한다. 모든 데이터를 입력했다면, 이후 태그와 검색 조건을 설정한다.

3) 페이지 간 연결

모든 데이터가 정리되었다면 이용자가 관련 정보를 편하게 탐색할 수 있도록 참고 정보원, 영화, 유물 페이지를 각각 하이퍼링크로 연결해준다.

2.3. 기술적 요소

1) 관계형 데이터 설계

노션의 데이터베이스 기능을 활용하여 영화 데이터와 유물 데이터를 상호 연결한다. 예를 들어 영화 페이지의 유물 타임라인에 삽입된 이미지를 클릭하면 해당 유물 상세페이지

로 넘어가는 방식이다. 유물 상세페이지에서 해당 유물이 삽입된 영화의 페이지로 이동할 수 있도록 설정하는 것도 이에 해당한다. 또한 출처와 아카이브 페이지 역시 연결하여 이용자가 클릭 한 번에 이동할 수 있도록 하이퍼링크를 설정한다. 이를 통해 사용자는 유물과 영화 사이를 자유롭게 이동하고 일제강점기 유물을 입체적으로 탐색할 수 있게 된다.

2) 데이터 구조화

비정형 데이터를 정형 데이터로 변환하는 작업이다. 영화와 유물 이미지, 논문, 기사 등의 비정형, 반정형 데이터를 정형 데이터로 변환할 수 있도록 메타데이터를 속성을 부여했다. 해당 메타데이터 요소로는 고유번호, 태그, 이름, 영화 제목, 영화 타임라인, 국적, 시대, 간단한 설명, 유물 링크, 참고 정보원, 유물 소장 기관 등이 있다. 특히 태그의 경우 이용자가 이해하기 쉽게 직관적인 단어를 사용했다. 태그에 대한 설명은 <표 1>에서 확인할 수 있다.

<표 1> 태그 설명

태그 이름	설명	예시
고문도구	일제강점기 시절 고문 도구	벽관
국기	일제강점기까지 사용된 국기나 국기를 제작하기 위해 사용된 도구	일장기
군수품	일제강점기 시절 군대에서 사용된 생활용품	탄띠
기타	다른 10가지 태그에 해당하지 않는 유물	광산용 안전모
무기	일제강점기 시절 사용된 무기	막대형 수류탄
사진 및 문서 기록	사진, 영상 및 문서 등으로 남은 기록물	조선말 큰사전
생활용품	일제강점기까지 일상생활을 위해 사용된 물품	호야등
악기 및 음향장비	일제강점기까지 쓰인 악기나 음향 장비	탄소 마이크
영상장비	영상 혹은 사진을 찍기 위해 사용된 장비	영사기
의료용품	일제강점기 시절 의료행위를 위해 필요한 물품	전기 소작기

2.4. 비용

본 프로젝트는 별도의 서버 구축이나 웹사이트 개발 없이 클라우드 기반 협업 플랫폼을 활용하여 진행하였다. 주요 비용은 아카이브 구축 및 협업 환경 조성을 위한 노션 플러스 요금제 구독 비용과 유료 도록으로, 서대문형무소역사관도 15,000원과 팀원 5명이 각 16,800원을 결제하여 총 99,000원이 발생하였다. 노션 플러스 요금제는 영화 정보와 유물 데이터를 체계적으로 관리하기 위한 관계형 데이터베이스 구축, 대용량 이미지 업로드, 페이지 공유 및 협업 기능 제공에 활용되었다. 이를 통해 팀원들이 동일한 데이터베이스 환경에서 실시간으로 자료를 수집·정리하고, 메타데이터를 작성하며, 아카이브를 구축할 수 있었다. 이외의 자료 수집은 대한민국역사박물관, 서울역사박물관, 국가기록원 등 공공기관이 제공하는 공개 자료를 활용하여 별도의 데이터 구매 비용이 발생하지 않았다. 또한 웹 기반 플랫폼을 활용함으로써 서버 구축 및 유지보수 비용을 절감할 수 있었으며, 제한된 예산 내에서도 효율적인 디지털 아카이브를 구축할 수 있었다.

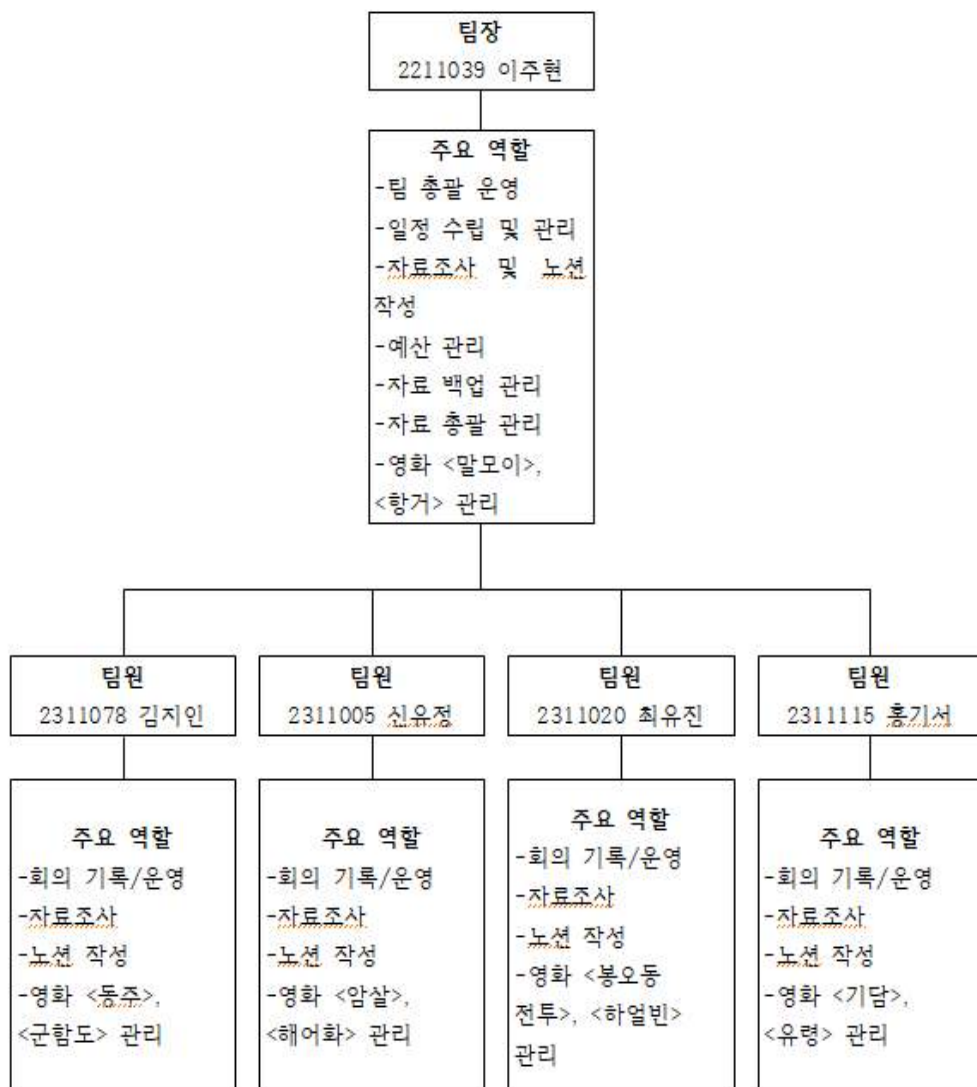
<표 2> 소요 비용

제품명	가격(원)	개수	비고
노션 플러스 멤버십	16,800	5	캡스톤 예산 사용
서대문형무소역사관도	15,000	1	사비 사용
합계(원)	99,000		

2.5. 프로젝트 수행체계

1) 역할 분담

-팀 조직도



<그림 2> 팀 조직도

-담당 역할 및 세부 내용

<표 3> 팀 역할 및 세부 내용

이름	담당	세부 내용
이주현	<말모이>, <항거>	영화 감상 후 영화 속 유물 분류(자료 조사 및 영화 기본 정보 작성 포함)
	일정, 예산 관리	프로젝트 전체 일정 계획 및 관리 캡스톤 예산안 작성 및 예산 관리
	자료 백업 관리	구글 드라이브를 통해 자료 백업 백업된 자료 관리(분류, 정리)
	프로젝트 총괄 관리	전반적인 프로젝트 관리 및 수정·피드백 D-Space, 캡스톤 디자인 등의 홈페이지 업로드
	자료조사 및 노선 작성	일제강점기 유물 자료조사 및 페이지 작성
김지인	<동주>, <군함도>	영화 감상 후 영화 속 유물 분류(자료조사 및 영화 기본 정보 작성 포함)
	자료조사	<동주>, <군함도> 속 유물 조사
	노선, 메타데이터 작성	<동주>, <군함도> 관련 데이터 및 페이지 작성
	회의 기록	다른 팀원과 돌아가며 회의내용 기록
	회의 진행	다른 팀원과 돌아가며 회의 진행
신유정	<암살>, <해어화>	영화 감상 후 영화 속 유물 분류(자료조사 및 영화 기본 정보 작성 포함)
	자료조사	<암살>, <해어화> 속 유물 조사
	노선, 메타데이터 작성	<암살>, <해어화> 관련 데이터 및 페이지 작성
	회의 기록	다른 팀원과 돌아가며 회의내용 기록
	회의 진행	다른 팀원과 돌아가며 회의 진행
최유진	<봉오동 전투>, <하얼빈>	영화 감상 후 영화 속 유물 분류(자료조사 및 영화 기본 정보 작성 포함)
	자료조사	<봉오동 전투>, <하얼빈> 속 유물 조사
	노선, 메타데이터 작성	<봉오동 전투>, <하얼빈> 관련 데이터 및 페이지 작성
	회의 기록	다른 팀원과 돌아가며 회의내용 기록
	회의 진행	다른 팀원과 돌아가며 회의 진행
	노선 홈페이지 관리	노선 홈페이지 총괄 관리

홍기서	<기담>, <유령>	영화 감상 후 영화 속 유물 분류(자료조사 및 영화 기본 정보 작성 포함)
	자료조사	<기담>, <유령> 속 유물 조사
	노선, 메타데이터 작성	<기담>, <유령> 관련 데이터 및 페이지 작성
	회의 기록	다른 팀원과 돌아가며 회의내용 기록
	회의 진행	다른 팀원과 돌아가며 회의 진행

*이외 업무는 5인 전원 참여. (ex) 제안서, 최종보고서 등

2) 수행 일정

-프로젝트 일정표

<표 4> 프로젝트 추진 일정

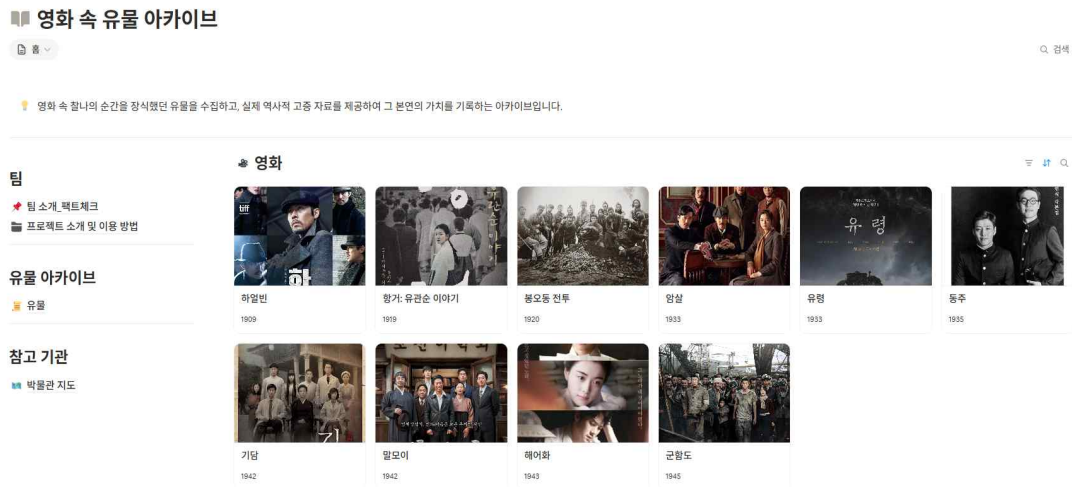
작업 내용	주차															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16	
프로젝트 기획																
제안서 작성 및 수정																
제안서 발표																
홈페이지 디자인 (샘플 제작 포함)																
자료조사 및 큐레이션 대 상 공부																
박물관 방문																
메타데이터 구축																
메타데이터 작성																
데이터베이스 작성																
영화 개요 페이지 구축																

태그 작성															
영화 타임라인 구축															
홈페이지 최종 점검 및 수정															
이용자 사용 매뉴얼 작성															
팀, 기관 지도 페이지 작성															
최종 발표															
최종보고서 작성															
D-Space 제출															

3. 프로젝트 결과물

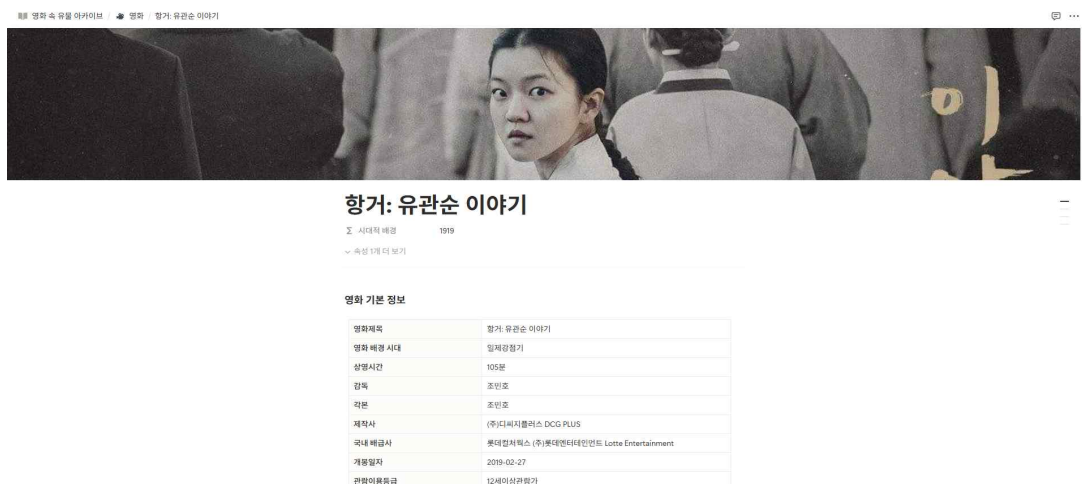
‘영화 속 유물 아카이브’는 일제강점기를 배경으로 한 영화 속 유물을 수집 및 보존하고, 해당 유물을 소장하고 있는 박물관 및 기관과 연결하여 유물 정보를 보다 쉽게 탐색할 수 있도록 제작된 프로젝트이다. 기존 박물관 플랫폼이 정적인 정보 전달에 집중되어 있었다면, 본 프로젝트는 대중에게 친숙한 영화라는 매체를 활용하여 유물에 대한 접근성을 높이고 잠재적 관람객의 관심을 유도하는 데 목적이 있다. 또한 영화 속 등장 유물을 기반으로 역사와 문화유산을 재조명함으로써 문화적 가치를 함께 제공하고자 하였다.

3.1. 결과물 소개



<그림 3> 홈페이지

본 플랫폼은 크게 영화 페이지, 유물 페이지, 박물관 지도 페이지, 팀 페이지로 구성되어 있다.



<그림 4> 영화 페이지-영화 기본 정보

영화 소개

1919년 31 만세운동 후 세명도 안 되는 서대문 감옥 8호실 속, 영혼만은 누구보다 자유로웠던 유권순과 8호실 여성들의 1년의 이야기.

(출처: 영화진흥위원회)



영화 고종 관련 아카이브 제작자 추가의견

유물 고종이 비교적 상세하게 잘 되어 있는 작품이다. 서대문 형무소라는 작은 공간 내에서 고종할 수 있는 범위의 유물은 거의 고종했다고 볼 수 있다. 특히 마지막에 나오는 31명의 서대문 형무소 수형기록카드는 영화에 나온 인물들이 실존하였음을 알게 한다.

<그림 5> 영화 페이지-영화 소개/제작자 의견

관련 유물

→ 00:02:34



롤딩 스탠드 카메라

→ 00:09:31



통발(가다밥)

← 00:09:22



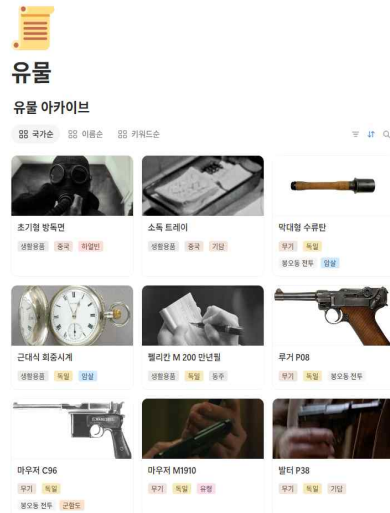
수레

← 00:23:10



<그림 6> 영화 페이지-유물 타임라인

첫 번째로 영화 페이지에서는 일제강점기를 배경으로 한 영화 10편의 기본 정보를 제공한다. 각 영화별로 영화 정보와 줄거리, 메인 예고편을 확인할 수 있으며, 아카이브 제작자의 시선으로 작성된 영화 해설도 함께 확인할 수 있다. 이를 통해 단순 정보 전달을 넘어 관람객이 영화와 시대적 배경을 보다 쉽게 이해할 수 있도록 구성하였다. 페이지 하단에는 유물이 등장하는 장면을 타임라인 형식으로 정리하여 이미지와 함께 제공하였다. 사용자는 해당 이미지를 클릭함으로써 특정 유물 페이지로 이동할 수 있다.



<그림 7> 유물 페이지-갤러리뷰



<그림 8> 유물 상세 페이지1



<그림 9> 유물 상세 페이지2

간단한 설명

일제강점기 시절 일본의 관리대상을 기록한 카드이다. 중북자를 제외하고 총 4,637명의 카드가 제작되었으며, 카드 앞면에는 사진과 이름, 나이, 신장, 특징, 지문번호가, 뒷면에는 본적, 종성지, 거주지, 신분의 인적 사항과 직업, 죄명, 형명, 형기, 연도연월일, 형의 시작, 연도제관소, 집행 감독, 출소연월일, 출소 사유의 수형사항과 전과, 비고 등이 적혀 있었다. 3.1 운동 이후부터 사상범을 관리하기 위해 본격적으로 제작되었다.

유물 소장기관

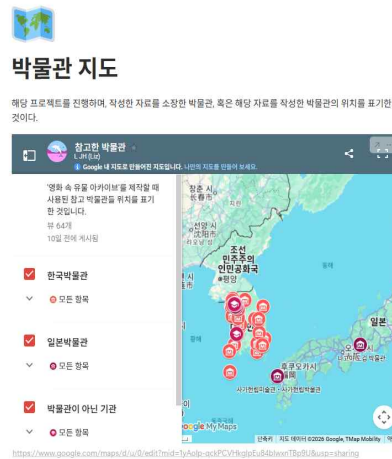
서대문형무소, 국사편찬위원회

영화 제목 및 사진

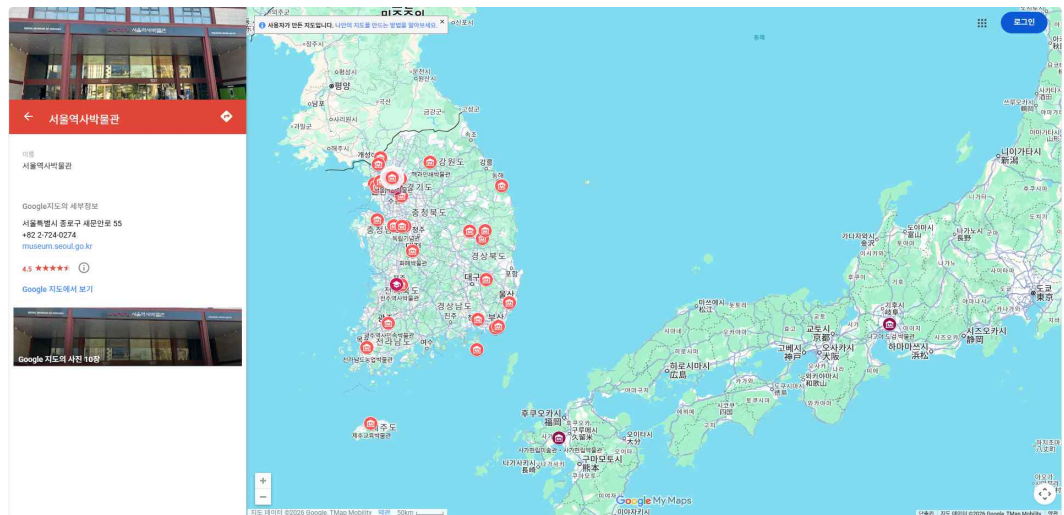


<그림 10> 유물 상세 페이지3

두 번째로 유물 페이지에서는 영화 속 특정 유물에 대한 상세 정보를 제공한다. 유물의 시대적 배경, 간단한 설명, 유물 소장 기관 등을 확인할 수 있으며, 각 유물에는 고유 번호를 부여하여 아카이브 형식으로 정리하였다. 또한 실제 유물 사진과 함께 해당 유물을 소장하고 있는 박물관 및 기관 정보를 제공하여 사용자가 추가적인 자료를 탐색할 수 있도록 구성하였다. 유물 페이지에는 영화별, 국적별, 카테고리별 태그 기능이 존재하며, 검색 기능을 통해 원하는 유물을 쉽고 빠르게 탐색할 수 있도록 하였다.



<그림 11> 지도 페이지



<그림 12> 지도 원본 페이지

세 번째로 박물관 지도 페이지에서는 유물 페이지에 기재된 모든 유물의 소장 기관을 지도 기반으로 아카이빙하였다. 사용자는 실제 박물관 및 기관의 위치를 지도에서 확인할 수 있으며, 이를 통해 온라인 아카이브에서 끝나는 것이 아니라 오프라인 관람 및 역사 문화 체험으로까지 연결될 수 있도록 설계하였다.



<그림 13> 팀 소개 페이지



프로젝트 소개 및 이용 방법

프로젝트 소개

'영화 속 유물 아카이브'는 일제강점기를 배경으로 하는 영화 속 유물을 모아 보존하고, 해당 유물을 소장하고 있는 박물관에 연결해 줌으로써 유물에 관한 정보를 보다 쉽게 찾을 수 있도록 도와주는 프로젝트입니다. 기존 박물관처럼 정적인 정보를 전달하는 대신 대중에게 친숙한 영화라는 매체를 통해 유물에 접근함으로써 대중에 대한 접근성을 높이고 잠재적 관람객의 관심을 유도하는 가치 있는 콘텐츠를 생산하는 것이 목적입니다.

프로젝트에 사용된 영화는 모두 일제강점기를 배경으로 한 영화들입니다. 여러 영화들 중 유물을 명확히 인식할 수 있거나 시대 배경이 명확한 영화, 팀원이 넷플릭스 등의 OTT를 통해 시청 가능한 영화를 기준으로 영화를 선정했습니다. 영화 기본 정보는 한국영상자료원의 영화 데이터베이스를 기준으로 작성되었으며, 예고편은 유튜브에 업로드된 공식 예고편 중 최종 예고편을 선정하여 임베드했습니다. 이외에 타임라인 및 추가의견은 체크체크 팀에서 자체적으로 작성하였습니다.

유물에 관한 정보는 국립중앙박물관 e유지엄이나 각 박물관 아카이브 및 도록, 유물에 대한 설명이 있는 기사 및 도서 등을 참조했습니다. 참고한 정보와 이미지는 참조정보원 항목을 통해 링크로 제공했습니다. 유물 페이지에 기입된 키워드의 경우, 모든 영화 속 유물을 비교하여 공통점이 있는 유물을 모아 분류했습니다. 해당 키워드에 대한 정보는 고유 번호에서도 인식할 수 있도록 작성하였으며, 모든 고유 번호는 체크체크 팀이 유물 정보를 쉽게 관리하기 위해 작성되었습니다.

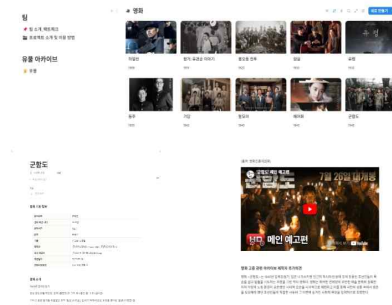
해당 프로젝트는 2026년부터 진행되고 있으며, 한성대학교 캠퍼스 팀 체크체크에서 운영 중입니다. 새로운 정보 및 오류를 발견하는 즉시 실시간으로 추가 및 수정을 진행하고 있습니다. 또한 우리 프로젝트는 저작권을 지키기 위해 CCL이 표기된 자료 및 직접 찍은 사진 위주로 제공하고 있습니다.

<그림 14> 프로젝트 소개 페이지

이용 방법

1. 영화 페이지

기본 정보 확인: 궁금한 영화를 클릭하시면 기본적인 영화 정보와 줄거리, 메인 예고편을 확인할 수 있습니다. 이에 더해 해당 영화의 아카이브 제작자(팀원) 시선의 진정한 영화 설명을 볼 수 있습니다.



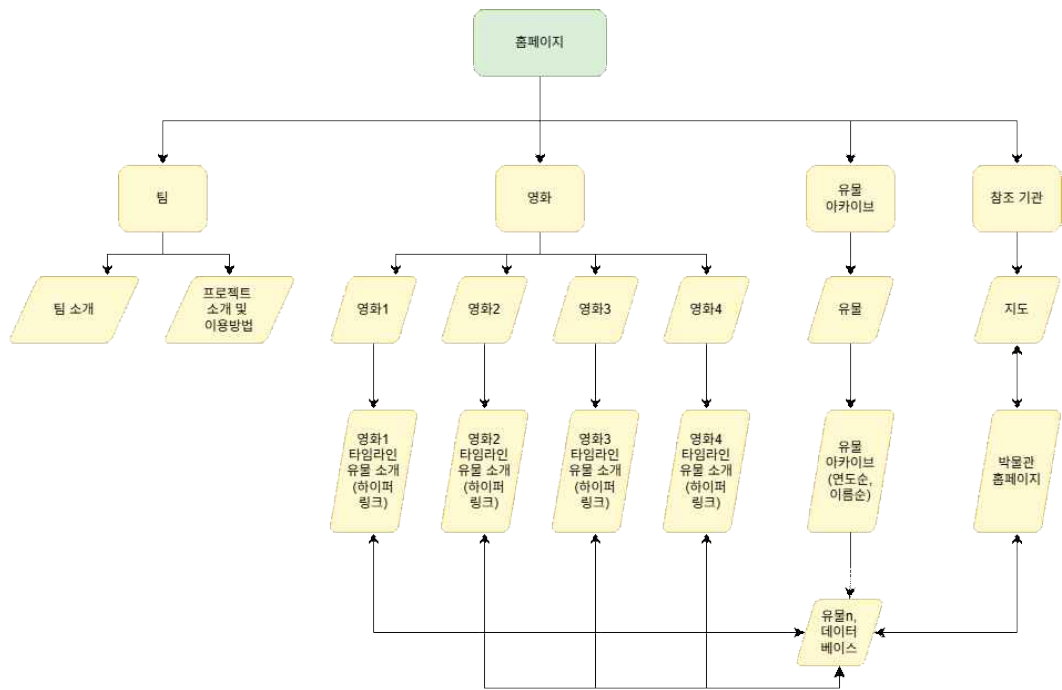
유물 타임라인 탐색: 페이지를 아래로 스크롤하면 영화 속에 등장하는 유물들을 타임라인으로 만나보실 수 있습니다.

<그림 15> 이용 방법 소개

마지막으로 팀 페이지이다. 팀 페이지에서는 팀 소개와 프로젝트 소개, 웹 아카이브 이용 방법에 대해 설명하고 있는 페이지이다. 이용자에게 아카이브에 대한 다양한 정보를 제공하기 위해 만든 페이지이다.

3.2. 프로젝트 구조

아래 이미지는 '영화 속 유물 아카이브' 노션 플랫폼의 전체적인 구조(사이트맵)이다.



<그림 16> 사이트맵

3.3. 주요 기능

1) 테마별 정보 탐색

본 아카이브에는 다양한 유물과 영화에 대한 정보가 아카이빙 되어 있으므로 영화나 유물 기반 탐색이 가능하다. 또한 영화 페이지와 유물 페이지의 경우 관계형 데이터베이스 작업이 되어 있어 관련 정보가 담겨있는 사이트나 페이지로 이동할 수 있다. 이런 식으로 아카이브 홈페이지 내에서 자유롭게 정보를 탐색할 수 있다.

2) 정보 검색

기존 검색 기능 외에도 필터링 기능을 활용해 국적, 이름, 시대, 태그 등으로 필터링 검색을 할 수 있다. 이외에도 국가순, 이름순, 키워드 순처럼 다양한 순서로 유물을 나열하여 검색할 수 있다.

3) 유물 타임라인

영화 페이지 하단에 구현되어 있다. 영화 속에서 유물이 언제 등장하는지와 어떤 유물이 등장하는지에 대한 정보를 타임라인 형식으로 제공한다. 타임라인의 이미지를 클릭하면 각 유물에 대한 상세 정보가 담긴 페이지로 이동한다.

4) 참고기관 지도

유물 소장 기관에 대한 정보를 모아놓은 지도이다. 지도를 통해 아카이브 속 유물 소장 기관을 한눈에 파악할 수 있으며, 아이콘을 눌러 각 기관의 이름, 위치, 홈페이지 등의 상세 정보를 한눈에 확인할 수 있다.

3.4. 장단점 및 기대효과

- 장점

- 1) 매체와 아카이브의 결합

기존 박물관에서 사용하던 형식적인 유물 아카이브에서 벗어나 대중 매체와 결합하여 새로운 시각을 제공한다. 영화 속 장면과 실제 유물 데이터를 연결하여 이용자가 역사를 단순한 정보로 받아들이는 대신 영화 속 서사에 대입해 입체적으로 이해할 수 있는 환경을 조성한다.

- 2) 사용자 중심 아카이브

기존 박물관이 유물을 관리하기 편하게 아카이빙한 것과 달리 영화 속 유물 아카이브는 노선의 기능을 적극적으로 활용하여 사용자 친화적으로 구성한 아카이브이다. ‘갤러리 뷰’ 등의 시각적 정보를 통해 아카이브를 가볍게 탐색할 수 있고 태그 및 필터 기능을 이용해 보다 세밀한 검색도 지원한다. 또한 페이지마다 관련 정보가 담겨있는 페이지나 사이트를 하이퍼링크로 연결하여 이용자가 관련 정보가 담겨있는 페이지로 바로 이동할 수 있도록 기능을 구현했다.

- 3) 메타데이터 체계 제작

비정형 데이터인 영화와 유물 데이터를 체계화된 메타데이터로 변환했다. 각 메타데이터의 기준점을 명확하게 설정하고 각 요소를 이용자가 이해하기 쉬운 용어로 명시했다. 이러한 체계적인 메타데이터는 아카이브의 데이터를 관리, 보존하는 데 큰 도움이 된다. 또한 메타데이터 중 참고 정보원을 명시한 요소는 아카이브 고증의 신뢰도를 높인다.

- 단점

- 1) 플랫폼 구현의 한계

노선을 기반으로 제작되었기에 노선에서 제공하지 않는 기능은 아카이브에 적용하기 어려웠다. 따라서 전문적인 시각화나 3D 아카이빙, 입체적인 공간 정보의 렌더링 등을 구현할 수 없었다. 이러한 기술적 한계는 이후 타 도구(Omeka, Gephi 등)를 활용하여 극복할 수 있을 것으로 보인다.

- 2) 영화 소품의 실재성 문제

영화는 극적 연출이나 예산상의 이유로 일부러 고증을 왜곡하거나 재해석하는 경우가 있다. 이러한 영화 자체의 한계는 실제 영화 속 이미지 정보와 유물을 100% 매칭할 수 없게 만들었다. 그러나 이후 이러한 점을 조명한 ‘고증 비교’나 ‘재해석 코너’ 등을 제작한다면, 영화적 재해석이나 고증 오류를 분석하는 소재로 사용할 수 있을 것으로 예상된다.

- 3) 비용적 한계

대학생의 신분으로 사용할 수 있는 예산에는 한계가 있었기에 노선에서 제공하는 비즈니스 기능이나 높은 비용을 요구하는 타 도구를 사용할 수 없었다. 이후 기업이나 전문가의 협업을 통해 활용할 수 있는 예산이 늘어난다면, 극복할 수 있을 것으로 보인다.

4) 데이터 전문성의 한계

팀 내에 역사, 특히 한국사를 전공한 학생이 없어 웹 자원 및 박물관 공개 자료에 의존하여 정보를 수집했기 때문에 유물의 전문적인 지식을 충분히 반영하지 못했다. 향후 역사 전문가나 박물관 등의 전문 기관의 도움이나 협업을 통해 심화 데이터를 확보하여 아카이브의 학술 전문성을 보완할 필요가 있다.

- 기대효과

1) 새로운 디지털 큐레이션 모델 제시

본 프로젝트는 영화라는 스토리텔링 매체와 박물관 유물 데이터를 결합하여 기존 박물관 아카이브와 차별화된 디지털 큐레이션 모델을 제시하였다. 유물의 단순한 형태적 정보뿐만 아니라 실제 사용 맥락과 역사적 의미를 함께 전달함으로써 더욱 몰입감 있는 탐색 경험을 제공할 수 있었다.

2) 역사 교육 콘텐츠로서의 활용

영화 장면과 실제 유물을 함께 제시함으로써 역사적 배경에 대한 이해를 높일 수 있으며, 특히 디지털 환경에 익숙한 젊은 세대에게 효과적인 교육 자료로 활용될 수 있을 것이다.

3) 문화 콘텐츠 산업 활용 가능성

구축된 아카이브는 영화, 드라마, 웹툰, 게임 등 역사 콘텐츠 제작 분야에서 고증 자료로 활용될 수 있다. 또한 박물관 교육 프로그램, 관광 콘텐츠, 전시 기획 등 다양한 문화 산업 분야로 확장할 수 있다.

4) 소외된 유물 재조명

그동안 박물관에서 소외되었던 생활 유물을 재조명하여 새로운 가치를 부여하고 잠재적 관람객의 흥미를 유발하게 만든다. 영화의 이야기와 유물의 관계를 시각화해 이용자가 스토리를 통해 유물에 집중할 수 있게 한다.

3.5. 결과물 URL 및 QR코드

1) URL

<https://www.notion.so/33070abf00468072b920fd53c2cfcc14?v=33070abf004681a5baa3000c44e4c293>

2) QR코드



<그림 17> QR코드

4. 참고 자료

국가기록원. <https://www.archives.go.kr>

서울기록원. <https://archives.seoul.go.kr>

서울역사박물관. <https://museum.seoul.go.kr>

기호일보. (2024, 11월 12일). 경기도박물관 ‘박물관영화제’ 16일 개막… 영화와 유물의 만남. 기호일보. <https://www.kihoilbo.co.kr/news/articleView.html?idxno=1124948>