



팩트체크

일제강점기 영화 속 유물 아카이브

한성대학교 디지털인문정보학
이주현 김지인 신유정 최유진 홍기서

○○○

× +

← → ↻



프로젝트 결과물 링크 및 QR



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

목차

CONTENTS

01

팀 소개 및 배경 소개

팀 소개, 배경, 목적,
기대 효과(필요성), 주요 타겟

02

프로젝트 수행과정

자료 수집 및 정리 방법,
노선 설계 과정

03

결과물

영화, 유물, 연결 과정

04

자체 평가

개선방안 및 한계점

05

결론 및 요약

01. 팀소개 및 배경 소개 - 팀 소개

“

팩트체크

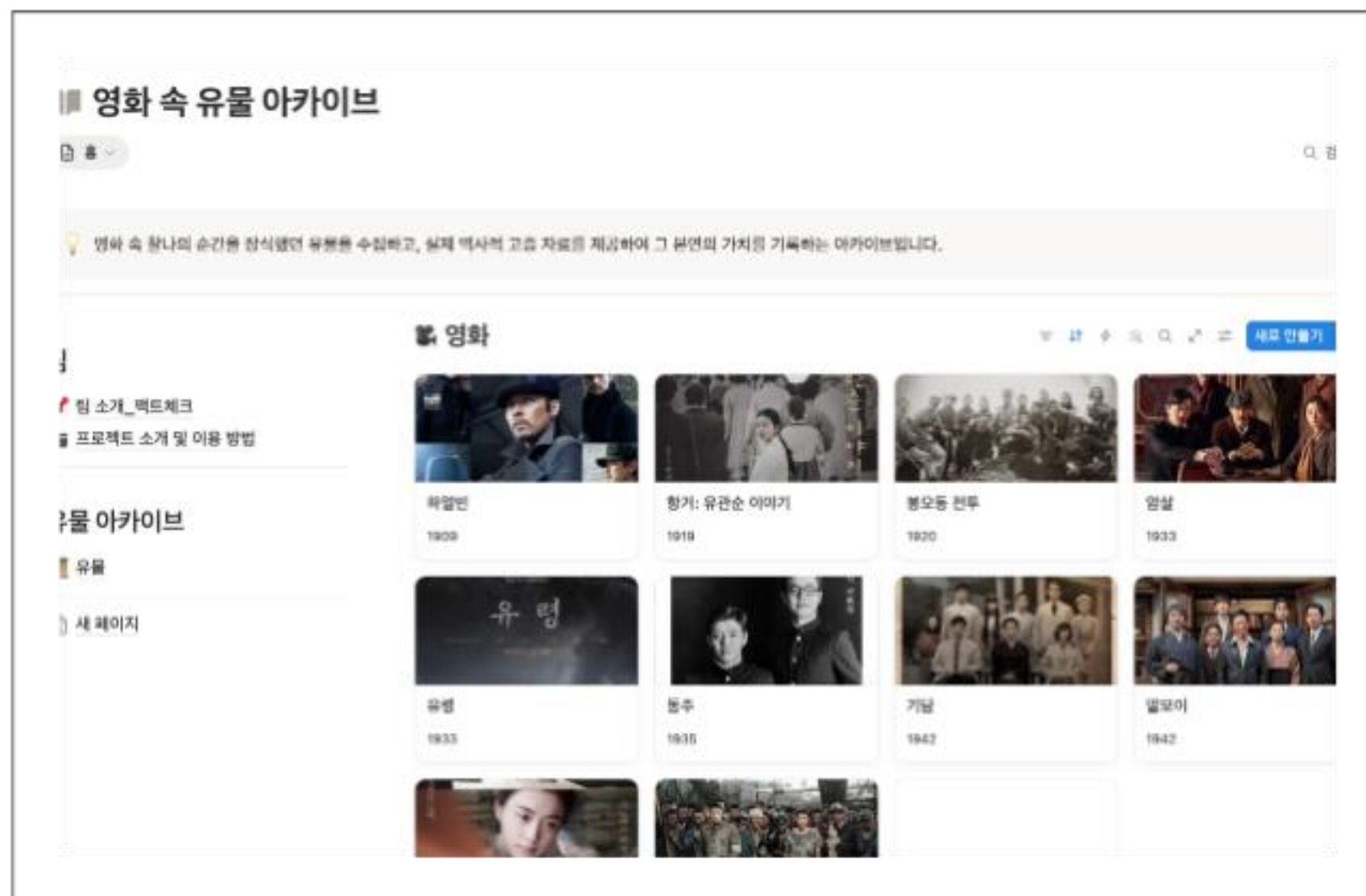
”

(팀장: 이주현)

(팀원: 김지인, 신유정, 최유진, 홍기서)

일제강점기 배경 영화 속 유물을 실제 역사 사료와 연결해 노선 기반 디지털 아카이브로 구축하는 프로젝트 진행함.
영화 속 비정형 시각 자료를 관계형 데이터베이스로 정리해 유물의 실제 형태·용도·역사적 맥락을 직관적으로 전달하고,
영화 서사와 박물관 데이터를 결합한 새로운 디지털 큐레이션 모델을 제시하는 것을 목표로 함.

01. 팀소개 및 배경 소개 - 프로젝트 목적



기존 박물관의 정적인 정보 전달 방식에서 벗어나 영화라는 친숙한 매체를 통해 유물의 구체적인 쓰임새와 역사적 서사 쉽게 전달

결과적으로 박물관 유물에 대한 대중적 접근성을 높이고, 잠재적 관람객의 관심을 유도하는 가치 있는 콘텐츠를 생산

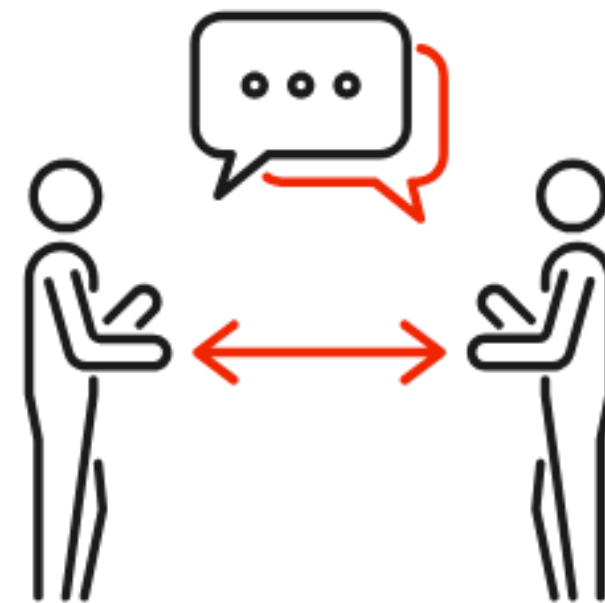
비정형 데이터(영화)를 정형 데이터(노션)로 변환하는 데이터 모델링 역량 함양,
유물의 형태가 아닌 쓰임과 맥락을 분석하며 시대상을 깊이 있게 이해하는 인문학적 큐레이션 역량을 배양

01. 팀소개 및 배경 소개 - 프로젝트 필요성



문화적 배경

영화를 활용해 일제강점기 유물을
인물의 삶과 연결함으로써,
박물관 전시를
더 친숙하고 이해하기 쉽게 만들



사회적 배경

디지털 네이티브 세대를 위해 일제강점기
영화를 활용해 영화 속 유물을 실제 사료와
연결하는 역사 교육형 아카이브



경제적 배경

교육·콘텐츠·굿즈 등 다양한
문화 산업으로 확장되어
박물관의 가치와 활용도를 높임

01. 팀소개 및 배경 소개 - 주요 타겟



디지털 네이티브 및 젊은 세대



일반 대중 및 잠재적 박물관 관람객



문화 콘텐츠 창작자 및 산업 종사자



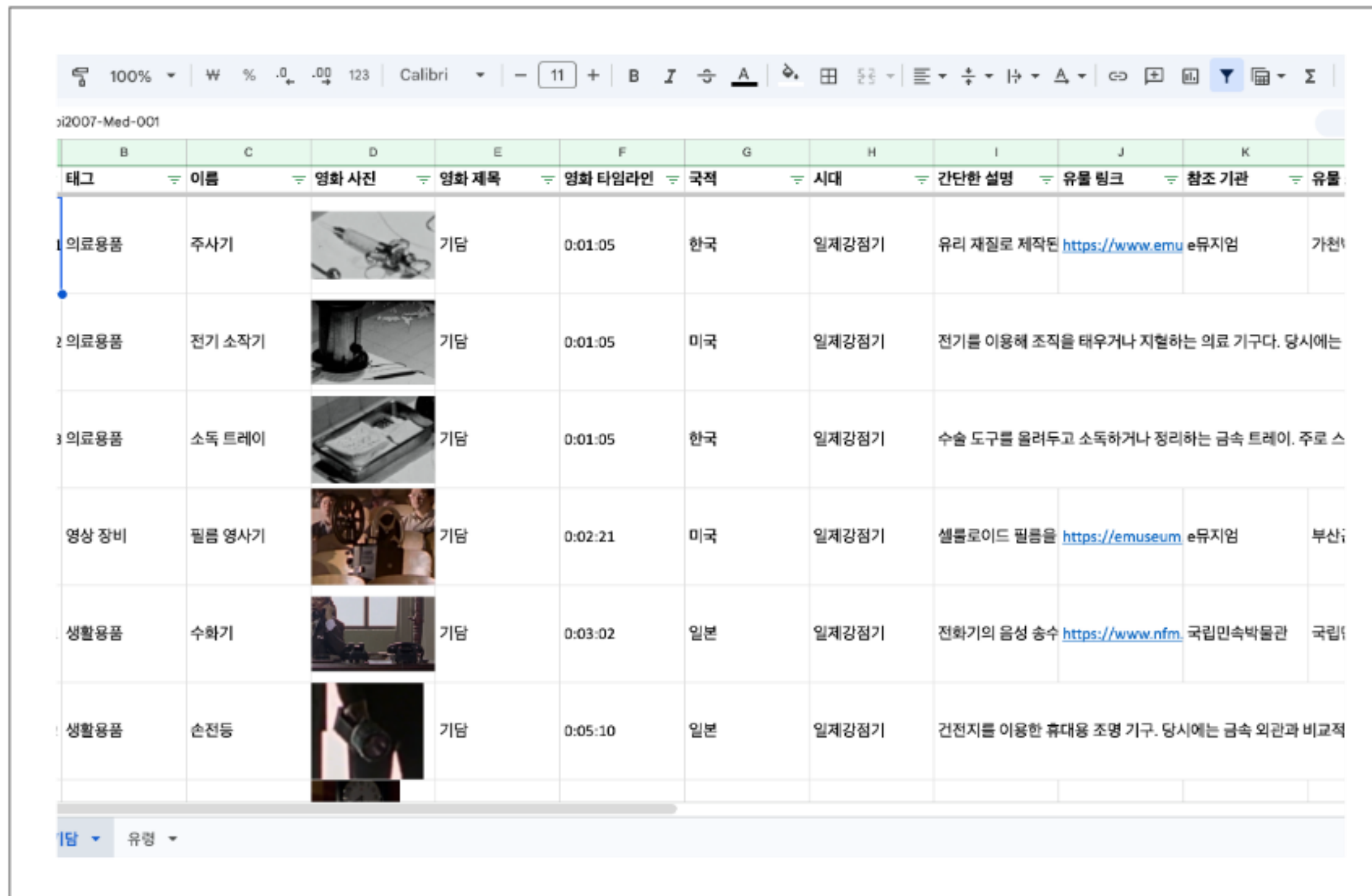
박물관 및 교육 관련 기관

02. 프로젝트 수행과정 - 자료수집 및 정리

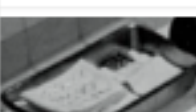
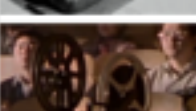
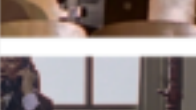
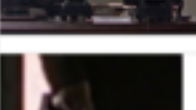


박물관 현장 답사 및 실물 대조 -> 온라인 자료 교차 검증 -> 체계적인 분류 기준 확립 -> 관계형 데이터베이스 및 큐레이션 페이지 구축

02. 프로젝트 수행과정 - 노선 설계 과정



The screenshot shows a web browser window with a spreadsheet application. The spreadsheet has a table with columns for Tag, Name, Image, Title, Description, Country, Era, Simple Description, Link, Reference Institution, and Remarks. The table contains six rows of data, each representing a different piece of medical equipment. The first row is highlighted with a blue border.

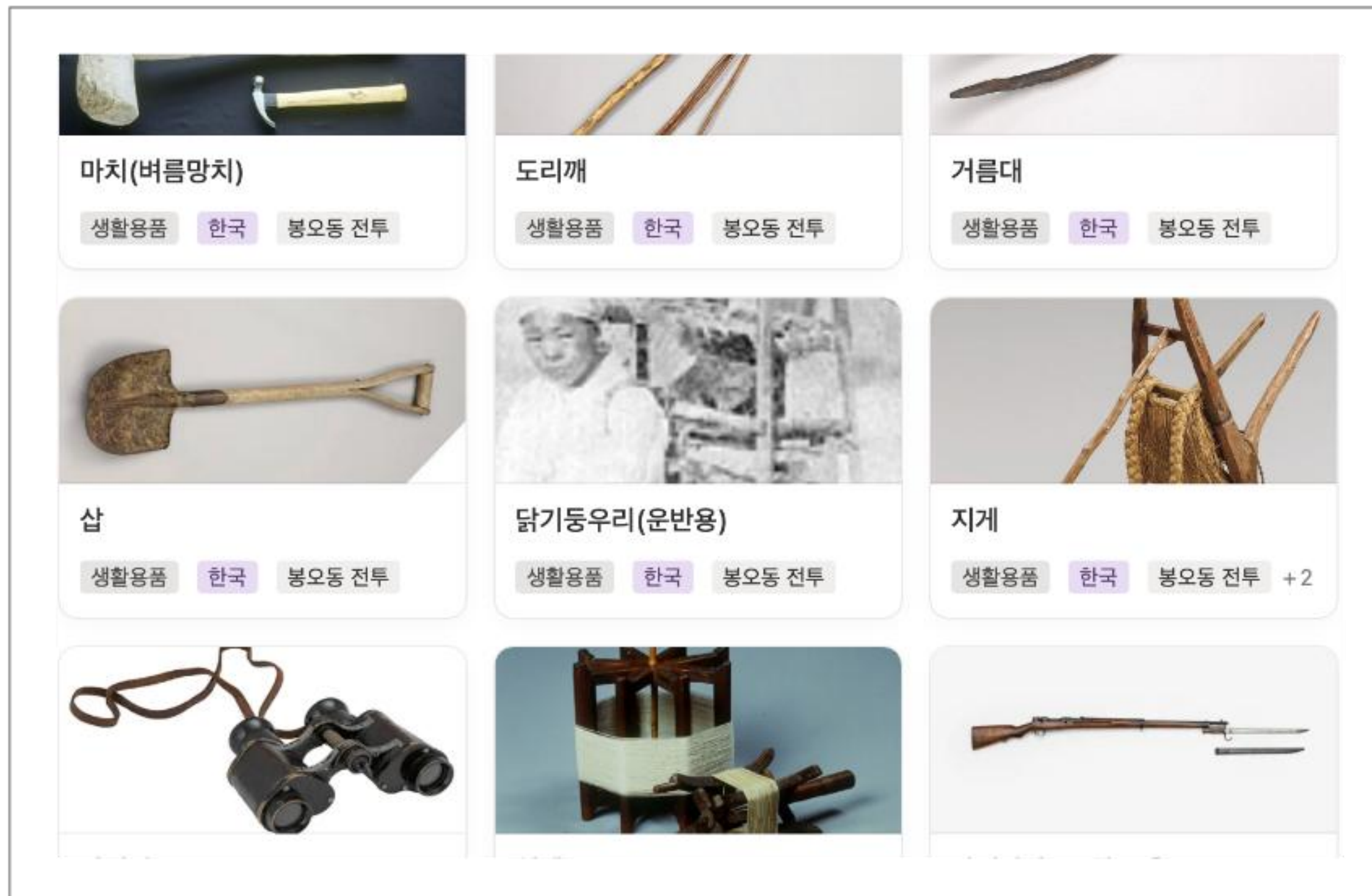
태그	이름	영화 사진	영화 제목	영화 타임라인	국적	시대	간단한 설명	유물 링크	참조 기관	유물
1 의료용품	주사기		기담	0:01:05	한국	일제강점기	유리 재질로 제작된	https://www.emu	e뮤지엄	가천
2 의료용품	전기 소작기		기담	0:01:05	미국	일제강점기	전기를 이용해 조직을 태우거나 지혈하는 의료 기구다. 당시에는			
3 의료용품	소독 트레이		기담	0:01:05	한국	일제강점기	수술 도구를 올려두고 소독하거나 정리하는 금속 트레이. 주로 스			
영상 장비	필름 영사기		기담	0:02:21	미국	일제강점기	셀룰로이드 필름을	https://emuseum	e뮤지엄	부산
생활용품	수화기		기담	0:03:02	일본	일제강점기	전화기의 음성 송수	https://www.nfm	국립민속박물관	국립
생활용품	손전등		기담	0:05:10	일본	일제강점기	건전지를 이용한 휴대용 조명 기구. 당시에는 금속 외관과 비교적			

앞서 데이터 구조화를 위해 메타데이터 설계

비정형 데이터(영화)를 정형 데이터로 변환하기 위한
맞춤형 속성값 정의

주요 메타데이터 항목:
고유번호(ID), 유물이름, 시대, 영화 타임라인,
유물 설명, 참조 기관, 소장 기관 등

02. 프로젝트 수행과정 - 노선 설계 과정

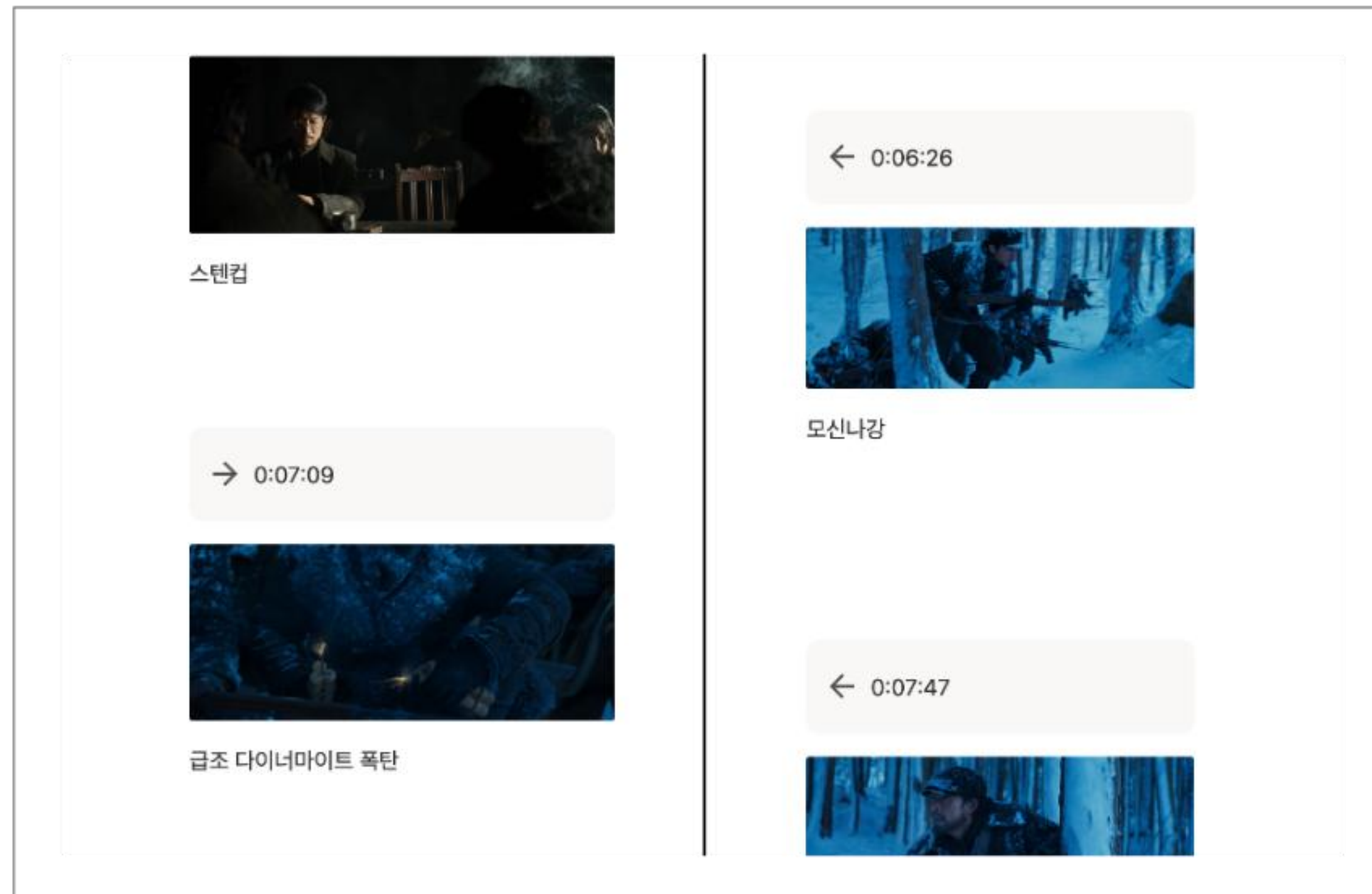


사전 설계된 메타데이터를 기반으로
노선에 전체 유물 데이터베이스 구축 완료

태그와 갤러리 뷰를 활용하여
직관적인 시각적 아카이브 완성

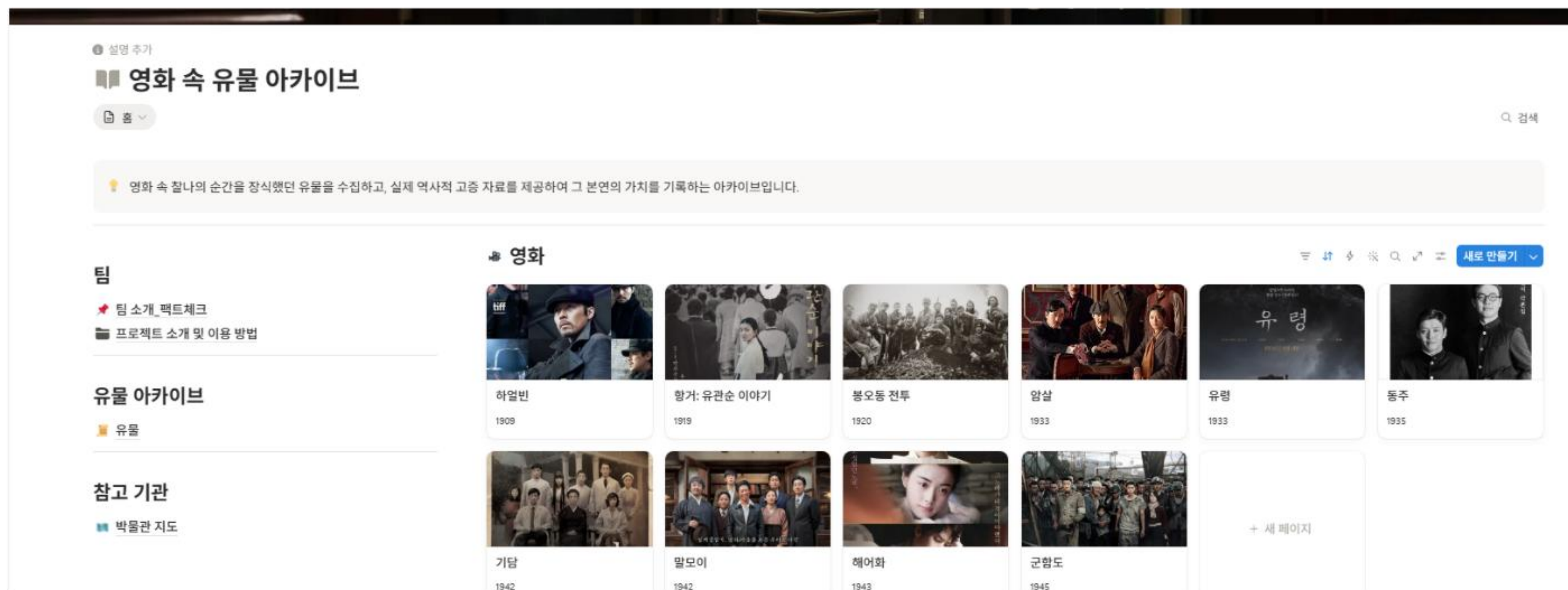
생활용품은 일상생활에서 사용된 물품, 무기는 전투나 방어
에 사용된 장비, 사진 및 문서기록은 역사적 사실을 기록한
사진과 문서 자료를 의미. 이 외에도 의료용품, 군수품, 국기,
고문도구, 영상장비, 악기 및 음향장비, 기타 등의 태그를 활
용하여 유물의 용도와 성격에 따라 직관적으로 분류.

02. 프로젝트 수행과정 - 노선 설계 과정



이후 영화의 타임라인을 반영한
시각적 인터페이스를 구축하고,
극 중 스틸컷과 실제 유물 아카이브를
1:1로 유기적으로 연동(매핑)

03. 결과물 - 메인화면



03. 결과물 - 팀,프로젝트 소개 및 이용 방법

★ 팀 소개_팩트체크



팀 소개_팩트체크

+

팩트체크 (Fact-Check)

저희 팀 '팩트체크'는 한성대학교 디지털인문정보학 캡스톤 디자인 프로젝트를 수행하기 위해 결성
다.

(조장: 이주현)

(팀원: 김지인, 신유정, 최유진, 홍기서)

일제강점기를 배경으로 한 영화 속 유물을 추출하여, 실제 역사적 사료와 매핑하는 노선 기반 디지
브 프로젝트를 수행합니다. 우리는 영화라는 친숙한 매체를 통해 박물관 유물의 구체적인 쓰임새와
락을 대중에게 전달합니다.

📁 프로젝트 소개 및 이용 방법



프로젝트 소개 및 이용 방법

+

프로젝트 소개

'영화 속 유물 아카이브'는 일제강점기를 배경으로 하는 영화 속 유물을 모아 보존하고, 해당 유물을
있는 박물관에 연결해 줌으로써 유물에 관한 정보를 보다 쉽게 찾을 수 있도록 도와주는 프로젝트입
존 박물관처럼 정적인 정보를 전달하는 대신, 대중에게 친숙한 영화라는 매체를 통해 유물에 접근함
중에 대한 접근성을 높이고 잠재적 관람객의 관심을 유도하는 가치 있는 콘텐츠를 생산하는 것이 목

프로젝트에 사용된 영화는 모두 일제강점기를 배경으로 한 영화들입니다. 여러 영화들 중 유물을 만
할 수 있거나 시대 배경이 명확한 영화, 팀원이 넷플릭스 등의 OTT를 통해 시청 가능한 영화를 기
를 선정했습니다. 영화 기본 정보는 한국영상자료원의 영화 데이터베이스를 기준으로 작성되었으
은 유튜브에 업로드된 공식 예고편 중 최종 예고편을 선정하여 임베드했습니다. 이외에 타임라인 및
은 팩트체크 팀에서 자체적으로 작성하였습니다.

유물에 관한 정보는 국립중앙박물관 e뮤지엄이나 각 박물관 아카이브 및 도록, 유물에 대한 설명이
및 도서 등을 참조했습니다. 참고한 정보와 이미지는 참조정보원 항목을 통해 링크로 제공했습니다
지에 기인된 키워드의 경우 모든 영화 속 유물을 비교하여 공통적이 있는 유물을 모아 보려했습니

용 방법

정보 및 오류를 발견하는 즉시 실시간으로 추가 및 수정을 진행하고 있습니다. 또한 우리 프로젝트는 저작권
을 지키기 위해 CCL이 표기된 자료 및 직접 찍은 사진 위주로 제공하고 있습니다.

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 친절한 영화 설명을 볼 수 있습니다.



유물 타임라인 탐색: 페이지를 아래로 스크롤하며 영화 속에 등장하는 유물들을 타임라인대로 만나보실 수 있

03. 결과물 - 영화 정보

하얼빈

Σ 시대적 배경 1909

✓ 속성 1개 더 보기

댓글

댓글 추가

영화 기본 정보

영화제목	하얼빈
영화 배경 시대	1909년
상영시간	114분
감독	우민호
각본	김경찬, 우민호
제작사	(주)하이버미디어코프 Hive Media Corp.
국내 배급사	(주)씨제이엔엠 CJ ENM Corp.
개봉일자	2024-12-24
관람이용등급	15세이상관람가

영화 소개

1908년 함경북도 신아산에서 안중근이 이끄는 독립군들은 일본군과의 전투에서 큰 승리를 거둔다.

대한의군 참모총장 안중근은 만국공범에 따라 전쟁포로인 일본인들을 풀어주게 되고, 이 사건으로 인해 독립군 사이에서는 안중근에 대한 의심과 함께 균열이 일기 시작한다.

1년 후, 블라디보스토크에는 안중근을 비롯해 우덕순, 김상현, 공부인, 최재형, 이창섭 등 빼앗긴 나라를 되찾기 위해 마음을 함께하는 이들이 모이게 된다.

이토 히로부미가 러시아와 협상을 위해 하얼빈으로 향한다는 소식을 접한 안중근과 독립군들은 하얼빈으로 향하고, 내부에서 새어 나간 이들의 작전 내용을 입수한 일본군들의 추격이 시작되는데...

진심과 의심 사이,

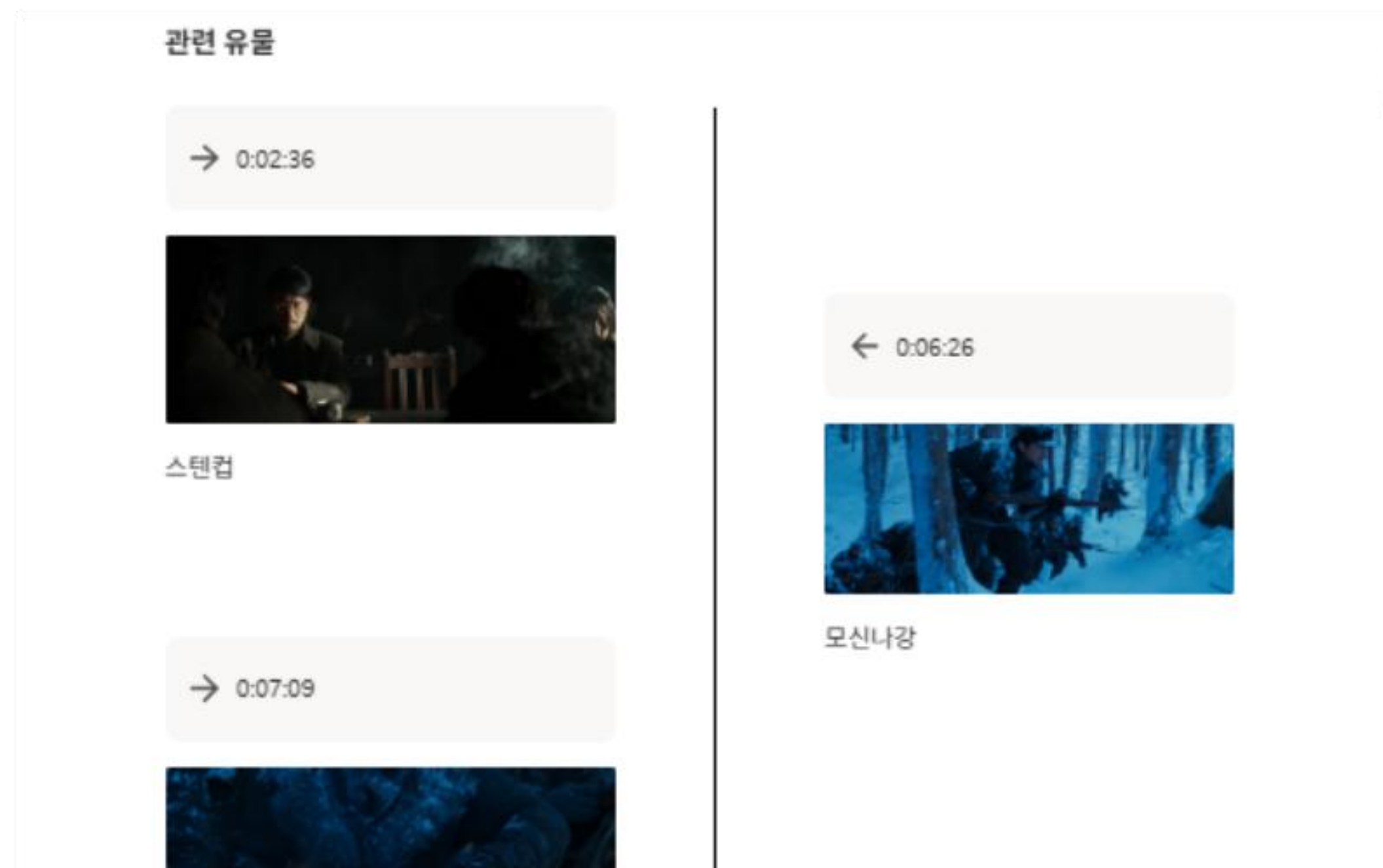
우리는 반드시 하얼빈으로 간다.

(출처: 영화진흥위원회)



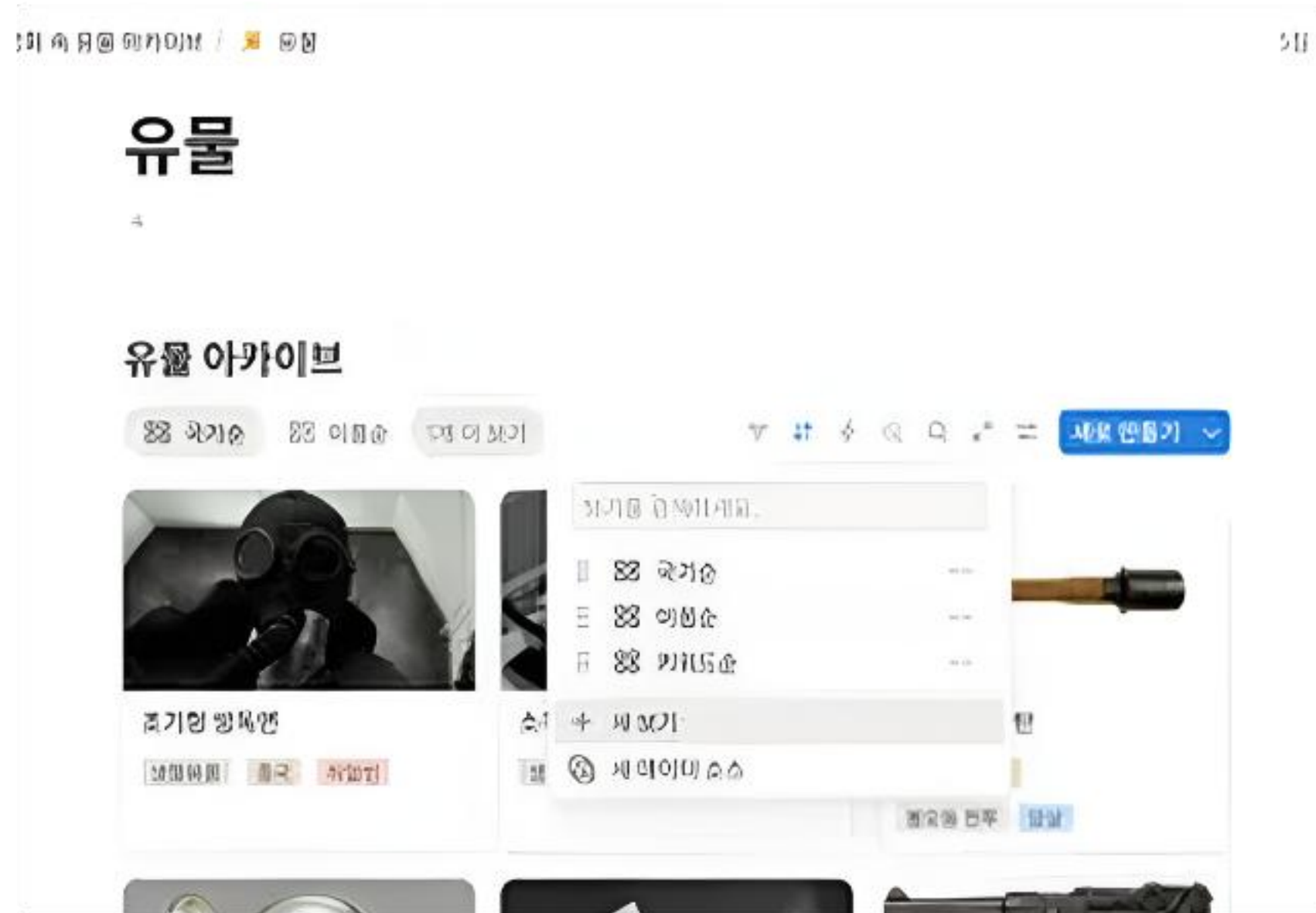
기본적인 영화 정보와 줄거리, 메인 예고편과 해당 영화의 아카이브 담당자 시선의 친절한 영화 설명 제공

03. 결과물 - 영화 정보

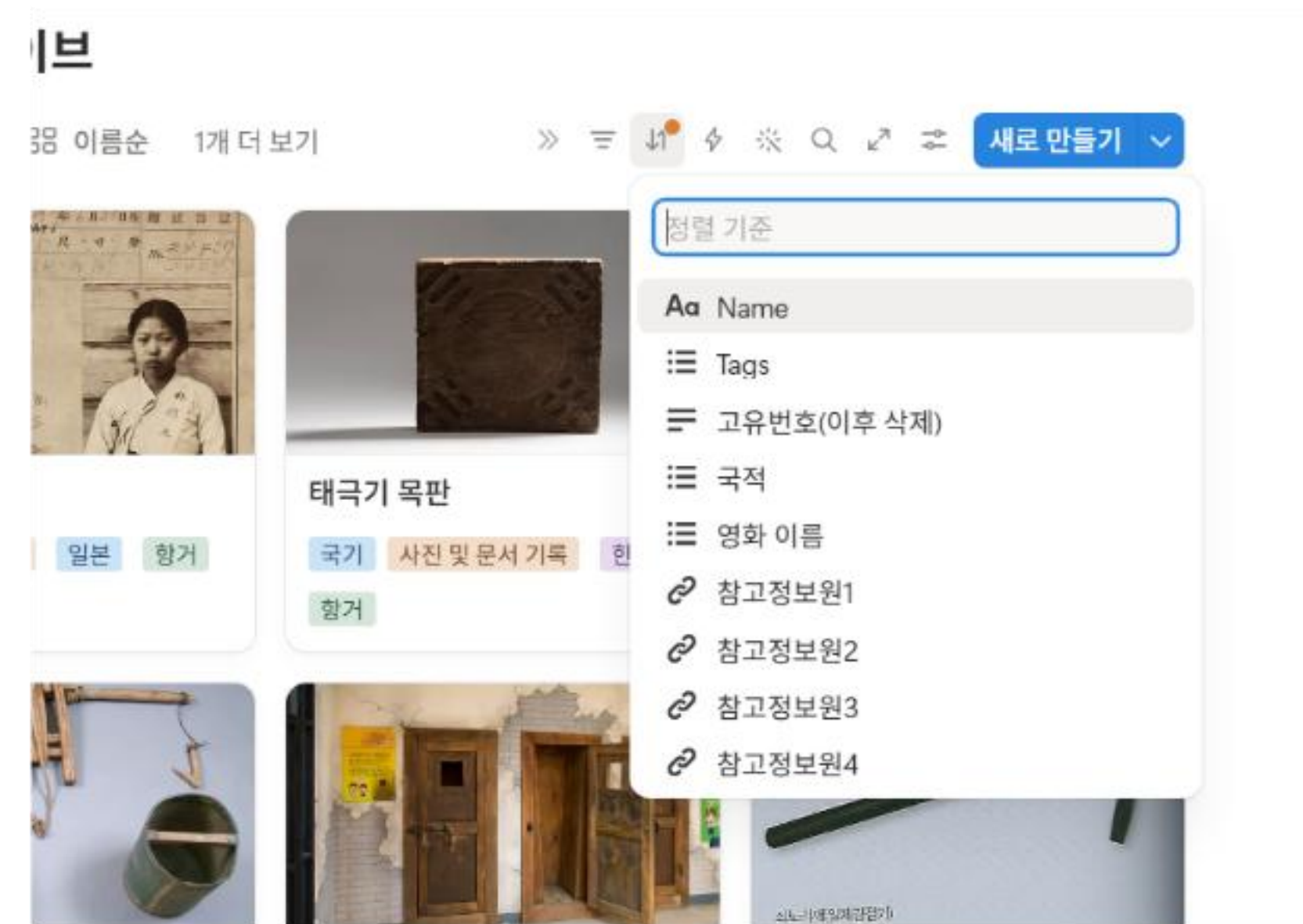


영화에 나온 유물을 스틸컷과 함께 타임라인 순으로
제공, 스틸컷을 클릭하면 해당 유물 링크로 연동

03. 결과물 - 유물 검색

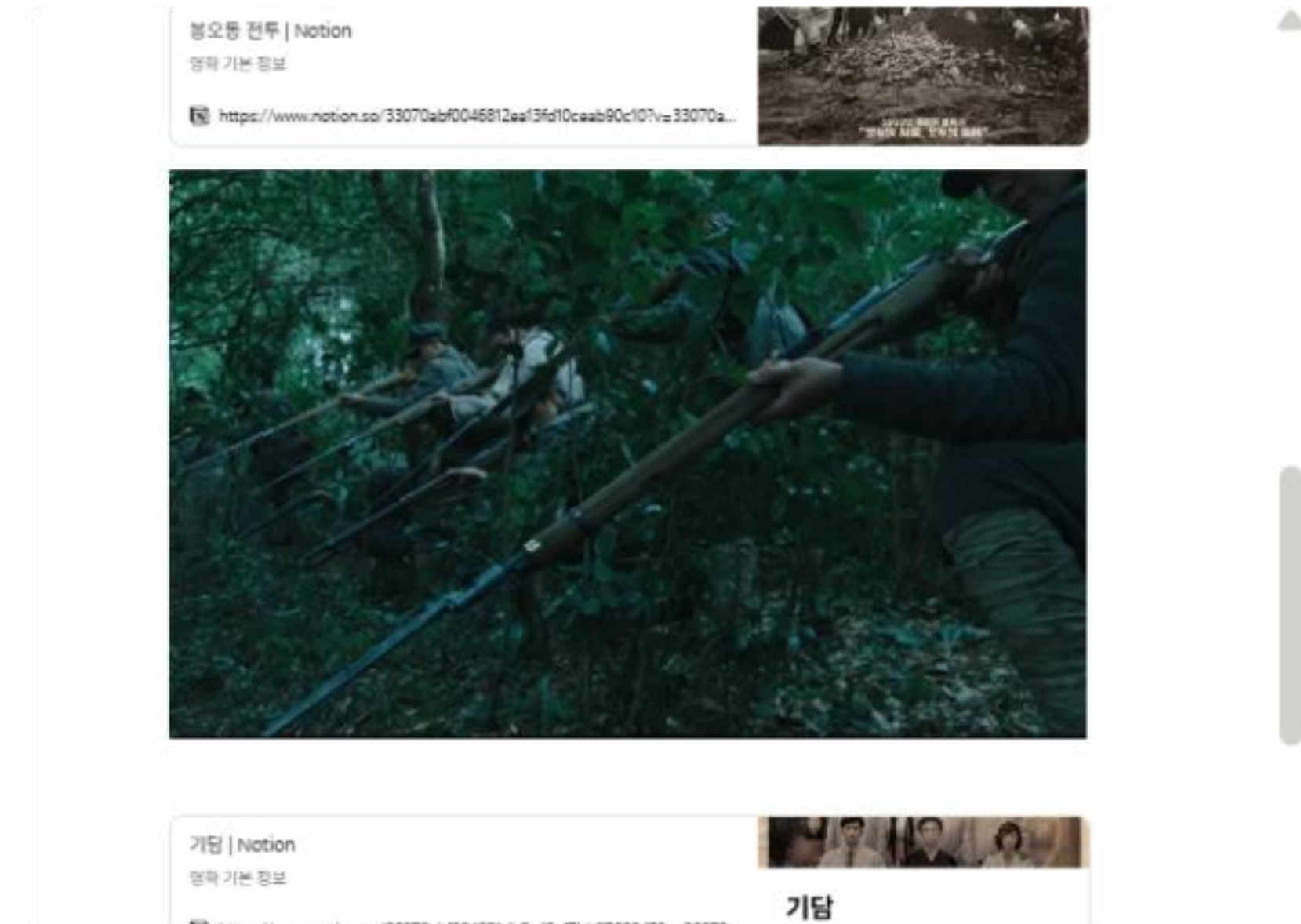


국가순, 이름순, 키워드순으로
유물을 정렬할 수 있음



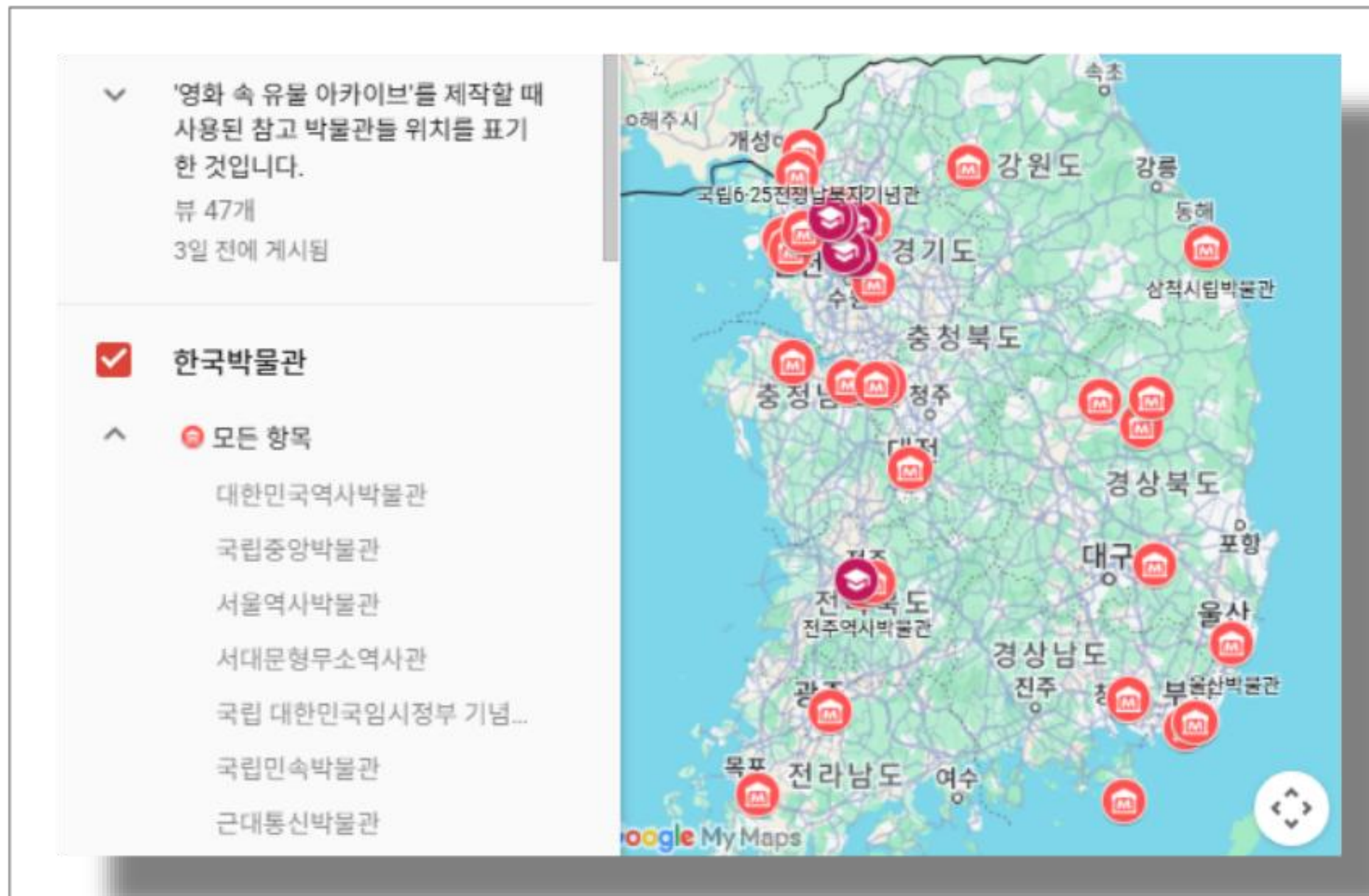
Tags, 고유번호, 국적, 영화 이름, 참고정보원 등
필터 및 정렬 기준 제공

03. 결과물 - 유물 정보



유물 이름, Tags, 국적, 영화 이름, 고유 번호, 참고 정보원, 유물 링크(사진을 클릭하면 해당 관련 사이트로 이동), 시대, 간단한 설명, 유물 소장기관, 영화 제목(영화 페이지 링크) 및 사진(어떤 영화에 어떤 장면으로 해당 유물이 나왔는지) 정보 제공

03. 결과물 - 지도



- 해당 프로젝트를 진행하며, 작성한 자료를 소장한 박물관, 혹은 해당 자료를 작성한 박물관의 위치를 중점으로 표기함.
- 박물관 뿐만 아니라 작성한 자료에 관련된 기관들의 위치도 제공함.

04. 자체 평가

소장 기관 정보의 간접성과 메타데이터 수집의 제약

대학생 독립 연구자로서 공개된 웹 자원에 의존하다 보니, 유물의 세부 재질이나 크기 등 심층적인 메타데이터를 풍부하게 구축하지 못한 제약이 있었음.

이는 향후 박물관 및 소장 기관과의 실제적인 협업과 비공개 원천 데이터 확보를 통해 보다 정교하고 다각적인 데이터 체계로 확장할 수 있을 것으로 보임.

플랫폼의 기능적 한계

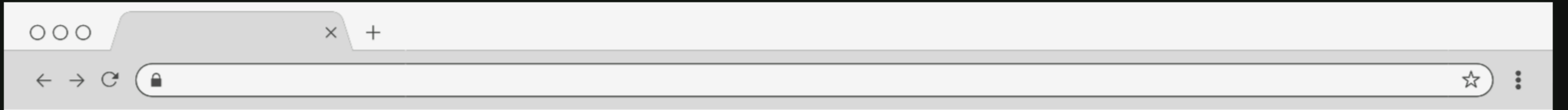
노선의 타임라인과 관계형 데이터베이스를 활용해 유물 배치를 직관적으로 구현했으나, 데이터 축적 시 복잡도가 증가하고 3D 아카이빙이나 동적 네트워크 같은 입체적 시각화를 구현하지 못한 한계가 있음.

이는 향후 오메카(Omeka)나 Gephi 등 디지털 인문학 전용 툴과의 연계를 통해 공간 정보(GIS) 기반의 동적 시각화 체계로 고도화할 필요가 있음.

영화적 허구 소품에 따른 역사적 고증의 한계

영화 소품은 극적 연출을 위해 재해석되는 경우가 많아, 실제 유물과의 매칭을 통한 100% 완벽한 역사적 고증에는 원천적인 한계가 존재함.

그러나 이는 역설적으로 대중문화가 역사를 어떻게 재해석하는지 비교 분석하는 훌륭한 인문학적 연구 소재가 되며, 향후 다양한 시대극 영화로 데이터셋을 확장할 수 있는 기반이 됨.



05. 결론 및 요약

본 한성대학교 디지털인문정보학 캡스톤 디자인 프로젝트를 통해 '팩트체크' 팀은 <군함도>, <동주>, <하얼빈>, <봉오동 전투> 등 일제강점기 영화 속 비정형 시각 소품들을 발굴하고, 이를 실제 역사 사료와 1:1로 매핑하는 노선 기반의 디지털 아카이브를 성공적으로 구현하였습니다.

이 프로젝트는 기존 박물관의 정적이고 단편적인 정보 전달 방식에서 벗어나 대중에게 친숙한 '영화'라는 스토리텔링 매체를 전면에 내세웠다는 점에서 큰 의의가 있습니다. 유물의 형태적 분류를 넘어 구체적인 쓰임새와 역사적 서사를 직관적으로 전달함으로써, 박물관 유물에 대한 대중적 접근성을 높이는 새로운 디지털 큐레이션 모델을 제시하였습니다.

아카이브 구축 과정에서 팀원들은 비정형 데이터를 논리적인 정형 데이터로 변환하기 위해 고유번호, 시대, 유물 설명, 소장 기관 등 7가지 표준 메타데이터 체계를 직접 설계하며 고도화된 데이터 모델링 역량을 함양하였습니다. 나아가 영화의 서사적 흐름에 맞춰 소품을 배치한 '유물 타임라인'을 구축하고, 구글 마이맵을 연계하여 전국 소장 기관의 지리적 위치까지 통합 시각화함으로써 인문학적 기획력과 디지털 기술력이 결합한 완성도 높은 아카이브를 완성하였습니다.

물론 학부 수준의 독립 연구자로서 직면한 현실적인 한계점도 존재하였습니다. 공개된 웹 자료에 의존해야 했던 탓에 유물의 재질이나 크기 등 심층적인 메타데이터 필드를 풍부하게 확장하지 못하는 제약이 있었습니다. 또한, 영화 소품 특성상 극적 연출을 위한 형태적 왜곡이나 영화적 허구가 포함되어 있어 100% 완벽한 역사적 실재성을 증명하기에는 원천적인 데이터의 한계가 있었습니다. 아울러 노선 플랫폼의 기능적 제약으로 인해 데이터 축적 시 시각적 복잡도가 증가하는 문제를 해결하기 어려웠으며, 동적 네트워크 시각화나 입체적인 3D 아카이빙 단계까지 고도화하지 못한 점은 향후의 과제로 남게 되었습니다.

그럼에도 불구하고, 이번 프로젝트는 스크린 속 찰나의 사물들을 매개로 식민지 시대의 조선 사회의 문화와 참혹한 환경이라는 시대적 배경을 입체적으로 조명하였다는 점에서 독보적인 가치를 지닙니다. 이는 대중문화 콘텐츠가 단순히 오락적 소비재에 머물지 않고 역사적 실재를 보존·재맥락화하는 훌륭한 디지털 인문학적 사료가 될 수 있음을 증명한 사례입니다. 본 프로젝트의 아카이브 프레임워크는 향후 다양한 시대극 콘텐츠로 확장될 수 있는 무한한 가능성을 품고 있으며, 역사 교육형 콘텐츠나 문화 산업계의 2차 창작을 위한 기초 자산으로서 박물관과 대중을 잇는 지속 가능한 가교 역할을 할 것으로 기대됩니다.



**함께해 주셔서
감사합니다.**
