

콘텐츠 개발을 위한 실버세대의 여가활동 분석에 관한 연구

On Analysis of Silver Generation Leisure Life Activities for Contents Development

조석봉*, 변승환**

우송정보대학 컴퓨터정보통신계열*, (주)퀴즈로**

Seok-Bong Cho(space0123@paran.com)*, Seung-Hwan Byun(gameway@naver.com)**

요약

의학의 발전과 저출산 현상이 발생하면서 우리 사회는 고령화 시대로 접어들고 있다. 이에 따라 노년의 인구가 점차 증가하고 이는 점차 사회적 문제가 되고 있다. 실버세대를 위한 여가 활동을 위한 필요성이 증가하고 있는 것이다.

본 논문에서는 먼저 실버세대들의 여가활동 유형을 분석해 보았다. 먼저 60세 이상의 연령에서는 TV 시청과 휴식·수면이 가장 높은 여가 활동유형으로 나타났으며, 컴퓨터의 사용에 대한 응답률이 낮지만, 인터넷에 익숙한 40~50 세대가 노인층으로 진입할 경우 그 응답률이 높은 것으로 예측되었다.

둘째, 이러한 40~50대가 노인층으로 진입할 경우 이들을 위한 노인용 유망 멀티미디어 콘텐츠를 예측해 보았다.

■ 중심어 : | 실버세대 | 미디어 | 멀티미디어 | 콘텐츠 | 여가활동 |

Abstract

Because of the development of modern medical science and increased longevity of elderly due to better health care, we are facing a new growing generation of "silver" senior citizens. In near future we will see a slow increase in senior spare time activities in our society.

In this study the types of the spare time activities are researched and analyzed. Over the age of 60 most seniors spend ample time watching television and sleeping.

Amazingly, in the second age group, seniors aged forty to fifty, when shown to the wonders of internet and cyber technology tend to accept and desire it. It is expected be seen this trend will increase.

Secondly, in the case that seniors in their forties and fifties are entering into the silver generation, we can expect more promising multimedia content developed for the elderly.

■ keyword : | Silver Generation | Media | Multimedia | Contents | Leisure Activity |

1. 서 론

과학의 발달은 예술의 발달로 이어지고 이는 곧 인간 수명의 연장으로 이어진다. 이러한 현실에서 노년기에

접어드는 직장인들의 문제 또한 심각하다고 볼 수 있다. 정년에 못 미쳐 조기 은퇴하는 이들이 많아지고 있는 반면, 70세 이후까지 일하는 노인도 많아지고 있기 때문이다. 따라서 노인세대는 그 폭이 점차 넓어지고

접수번호 : #080715-001

접수일자 : 2008년 07월 15일

심사완료일 : 2008년 08월 13일

교신저자 : 조석봉, e-mail : space0123@paran.com

있으며 연령도 점차 낮아지고 있는 추세이다. 이처럼 노인세대가 젊어지고 수가 늘어남에 따라 노인의 정의와 특성도 새롭게 정립되어야 할 필요성이 제기된다.

노인은 은퇴 등으로 인하여 사회적 역할이 상실되게 되고 이러한 상실에 의한 자신감 상실로 인하여 스스로를 사회로부터 소외되었거나 사회로부터 이탈되었다고 규정하게 된다. 새로운 환경에 변화하기 어려운 완고함과 경직성이 사회적 역할 상실에 의한 심리적 불안과 소외감으로 이어지는 연결고리를 끊어주는 것이 필요하다. 노인의 자발적인 참여를 통해 개인 내적 의미와 사회적 의미를 발견할 수 있도록 이끌어주는 사회적 지원이 필요하다.

본 논문에서는 이러한 새로운 노인계층의 출현에 따라 미디어 매체 이용 활성화를 위한 방안을 찾아보고자 한다. 본 논문의 구성은 제2장 노인의 여가활동과 유형을 살펴보고, 제3장 노년층의 미디어 이용과 유망멀티미디어콘텐츠 전망을 살펴보고, 제4장에서 결론을 맺고자 한다.

II. 노인의 여가활동과 유형

1. 여가의 일반적인 개념

여가(leisure)란 일반적으로 강제성이 없고 정서적으로 즐거움과 휴식을 취하는 행위와 관련된 것으로 인식되어 있다. 일반적으로 여가는 '남은 시간 또는 한가로운 시간'의 뜻을 가지고 있으며 현재 우리 사회에서 여가라는 단어를 포함한 합성어로는 여가시간, 여가활동, 여가산업, 여가행태 등이 사용되고 있다.

오늘날의 여가는 인간의 기본적인 권리를 구성하는 것으로 그 의미와 중요성이 강조되고 있다. 한국인의 여가문화적 특징은 사회문화 변동에 따른 사회구조 및 생활양식의 변화와 한국인의 의식 및 가치관의 변화에서 비롯된다고 할 수 있다. 이를 크게 내부적인 요인과 외부적인 요인으로 나누어 살펴보면, 내부적 요인에는 한국인의 의식, 가치관, 심리적인 특성 등을 들 수 있으며, 외부적 요인에는 한국의 정치·경제·사회·문화적 상황, 여가시설 및 여가산업 현황, 생활문화양식의

특성 등을 들 수 있다. 이에 따라 우리나라의 여가문화 발전과정과 그 특징을 살펴보면 다음과 같다[1].

첫째, 소득소비성향에 있어서는 의식주의 충족과 내구소비자의 소비단계를 거쳐 1970년대 후반부터는 대중여가 및 여가개성화의 시대로 접어들게 되었다. 그에 따라 여가의식도 1970년대 이전의 부정적 의식에서 벗어나 점차 긍정적으로 중요시하는 추세로 변화된다.

둘째, 여가욕구에 있어서는 생리적, 안전욕구가 1960년대까지 지배적으로 작용하여 왔으나, 이후 기본전환 및 사회적 욕구가 1960~70년대 국민여가생활의 주요한 요소로 작용하였고, 1980년대에 들어와 지적 및 교양적 여가욕구가 점차 확산되었으며, 1990년대부터는 자기실현의 욕구로써 고차원적으로 발전하고 있다.

셋째, 여가활동에 있어서는 1960년대 이전의 시간소일형 여가활동에서 1960~70년대에는 재생산 및 기본전환형 여가활동이 증가하였고, 1980년대부터는 가치창조적 여가활동이 크게 부각되었다.

넷째, 여가정책에 있어서는 1960년대 이전까지는 소수특권층의 여가를 위한 정책수준에 머물렀으나, 1960~70년대에는 대중여가의 차원에서 여가의미를 모색하고자 시도하게 되었으며, 1980년대부터는 여가참여에 소외되어 왔던 계층에 보다 많은 관심을 기울이게 되는 여가복지적 시책이 강조되고 있다.

다섯째, 여가시설의 개발유형에서는 1960년대 이전의 단순여가시설에서 1990년대 이후에는 테마파크와 같은 복합여가시설로 점차 다양화되고 있다. 그리고 2000년대부터는 여러 대안적 여가(alternative leisure) 형태가 나타나고 있다[2].

2. 노년기의 여가활동

2.1 노인 여가의 특성

노인의 여가는 자유 또는 비의무적이라는 시간적 특성으로 받아들이기보다는 자발적이라는 주체적 특성으로 받아들이고 사회적 역할에서 수반되는 구속에서 벗어나 내면화된 가치와 욕구를 만족시키며 즐거움을 느낄 수 있는 활동으로 이루어져야 한다. 노인을 연령에 따라 분리하며 세대차이라는 부정적인 존재로 보는 연령계층론(Age Stratification Theory)을 극복하고 연령

간의 특성을 인정하며 노인이 가질 수 있는 생산성을 활용하여 세대 간의 각자가 갖는 유익한 점을 교환한다는 교환이론(Exchange Theory)의 시각으로 전개해 나갈 때 서로를 인정하게 되고, 자기 역할 지지기반도 두터워지며 생활 만족도도 높아질 것이다.

노인에게 여가개념은 젊은이의 여가 성격과는 근본적으로 그 유형을 달리한다. 노인의 여가라 함은 두 가지로 말할 수 있는데, 하나는 노령기에 있어서도 일정한 사회적 가정적 역할이 있어 그 역할을 추구하는 도중에 가지게 되는 여유 있는 시간을 말하고, 또 하나는 자신에게 부과된 일정한 역할이 없어 막연하게 보내는 긴 시간을 말한다. 따라서 노인의 경우는 여가로 인해서 제기되는 고통과 문제점을 어떻게 감소시킬 수 있는가 하는 것에 초점을 맞추어야 한다.

이러한 노인여가의 중요성은 크게 사회적, 심리적, 신체적 측면으로 구분할 수 있다.

사회적 측면에서 노인여가의 특성은 오랜 사회적 경험과 체험을 바탕으로 한 분야의 전문성은 있지만 그것은 색다른 일을 하는데 두려움을 갖게 하고 주저하게 만드는 요인이다. 따라서 자신이 종사해 왔던 일에 동떨어지지 않은 여가생활을 찾는 것이 바람직하다.

심리적 측면에서 노인여가의 특성은 다음과 같다. 흔히 노인은 자신의 의지나 능력과는 무관하게 사회로부터 소외되고 이탈되었다고 믿는다. 사회적, 가정적 지위 상실로부터 오는 심리적인 소외감과 불안심리를 통제하기 위한 해결책으로 여가생활이 절실히 필요하다. 해서 보다 안정된 노년을 보낼 수 있게 된다.

마지막으로 신체적 측면에서의 노인여가의 특성은 다음과 같다. 노인을 규정하는 가장 외적인 특성인 신체적 특성은 신체적 노화로 인한 건강의 악화, 시각이나 청각의 감퇴, 영양상태와 건강상태의 악화이다. 특히 규칙적인 일상적 활동에서 제외됨으로 인해 급격히 쇠약해 간다. 이러한 신체적 능력의 감퇴를 잘 조절하여 정상적인 상태로 노후를 보내기 위해서는 노후의 여가활동을 얼마나 바람직하게 하느냐가 관건이다.

한편 이러한 노인의 여가특성을 구체적으로 살펴보기 위해서는 노인의 문화적 특성과 주요 관심사 단계를 살펴보는 과정도 매우 중요하다. 왜냐하면 여가 및 사

회참여를 통하여 노인의 문화가 형성되기 때문이다[3].

2.2 노년기 여가활동의 의의

노년기의 여가시간은 평균수명의 연장과 더불어 점차 증가하고 있다. 그것은 노인복지의 차원에서도 정책적 변화를 요구하는 것이며, 동시에 노인의 개인적 심리적 안녕의 차원에서도 중요한 관심이 아닐 수 없다 [4].

그러나 평균수명의 연장이 반드시 건강한 상태의 지속을 의미하는 것은 아니며, 실제로 건강이나 신체적 기능의 약화에 따른 취약성이 노년기에 증가하기 때문에 여가시간을 활용하여 건강하게 노년을 보낸다고 하는 것은 매우 어렵다고 할 수 있다. 노인의 건강이 누구나 악화되는 것은 아니지만, 많은 연구들은 노화로 인한 신체적 변화와 건강문제가 일차적인 근심이나 걱정 대상이 되는 것으로 보고 있다[5].

개인적 측면에서 여가는 일반적으로 일상생활에서의 심신을 회복하고, 권태와 스트레스를 해소시킨다. 또 일상적 사고와 행동에서 벗어나 육체적·감정적·이성적인 측면에서 새로운 창조적 태도를 형성시킬 수 있으므로 휴식과 기분전환 그리고 자기실현의 기능이 발휘된다. 다음으로 사회적인 측면에서 여가생활을 통해 이루어지는 가족원이나 타인과의 상호작용을 통해 여가 동반자와의 결속력이 향상되고 그 과정 중 교육적 경험을 갖게 되는 기능이 발휘된다. 즉, 여가생활을 통해 세대간의 혹은 세대 내의 사회화의 역할이 수행되며, 또한 문화 예술, 스포츠 등의 여가활동을 수행하는 과정 속에서 여가주체들의 공동문화가 자연스럽게 형성되도록 한다.

그러나 현대사회의 핵가족화 현상과 개인주의 성향의 증가는 노인의 가족 관계가 소원해질 가능성을 높이고, 특히 주 5일 근무제 도입에 따라 일반 성인과 청소년의 여가는 상대적으로 관심이 높아진 반면 빈곤한 노인층에 대한 관심은 소외되고 있는 실정이다. 그러므로 여가가 갖는 사회적 기능과 교육적 측면을 통해, 가족, 친지, 동료들과 건전한 여가문화가 형성되도록 세대통합적인 여가프로그램의 개발이 필요한 상황이라고 할 수 있다. 궁극적으로 노인여가는 경제적 기능의 측면에

서 노인의 인적자원을 향상시키고 관련 소비기회를 확대함으로써 여가관리 능력을 기르게 한다. 또한 그 과정 중에 여가수요가 발생하여 새로운 산업으로 개발도 촉진할 수 있다[6].

2.3 노년기 여가 활동 유형과 현황

평균수명의 연장 및 출산을 감소로 2006년 현재 전체 인구 중 노인인구의 비율은 9.5%에서 2018년에는 14.3%로 고령사회로 진입할 것으로 전망되고, 평균수명(2005년)은 남자는 74.8세, 여자는 81.5세에 이르고 있다[7][8].

최근 조사 자료에 의하면 대부분의 노인이 적극적 여가활동을 실천하지 못하고 있으나, 젊은 노인층일수록 노후를 활기차게 보내기를 희망하는 비율이 높고 적극적인 여가활동을 하고 새로운 것을 배우려는 의욕이 강하게 나타났대[9].

노인의 여가활동 및 사회참여 실태는 다음과 같다. 일반적으로 노인은 다른 세대들에 비해서 여가활동 참여수준이 저조하고 문화예술 활동 및 생활체육활동 참여율이 낮다. 2004년도 전국조사 자료에 의하면 가장 즐거움(보람)을 느꼈던 활동은 가족과 함께 하는 일이 29.8%로 가장 많으며, 그 다음 친구 만남·친가방문·동호인모임 등 사교활동으로 21.7%이며, TV시청·라디오청취·신문보기가 9.5%, 종교 활동 5.1% 등으로 적극적 여가활동을 실천하지 못하고 있으며, 사교단체에는 35.5%, 운동단체 3.9%, 정치단체 2.1%, 문화활동단체 0.9% 등으로 대부분 종교단체와 사교단체에 참가하여 활동하고 있다.

한편, 65세 이상 노인들의 생활시간을 분석한 [표 1]에서처럼 기본적인 한국 노인의 생활시간을 보여주고 있다. 통계청의 2004년 현황 자료에 따르면 2004년 65세 이상 인구는 수면시간이 포함된 '개인유지'시간을 제외하면, '교제 및 여가활동'에 보내는 시간이 7시간 1분으로 가장 많았고, '가정관리'에는 2시간 5분을 사용하고 있는 것으로 확인되었다. 결국 노인들은 생산 활동에 적극적으로 참여하는 세대가 아니므로, 노인세대는 오히려 젊은 세대보다 더욱 많은 시간을 여가시간으로 활용하게 될 것이다.

표 1. 65세 이상 노인의 생활시간(2004년 현황)

(단위 : 시간 : 분)

	전체		평일		토요일		일요일		
	남	여	남	여	남	여	남	여	
전체	24:00	24:00	24:00	24:00	24:00	24:00	24:00	24:00	24:00
개인유지	11:16	11:16	11:15	11:15	11:17	11:15	11:12	11:18	11:17
일	1:53	2:25	1:32	1:57	2:28	1:36	1:56	2:32	1:31
가정관리	2:05	0:47	2:57	2:09	0:48	3:00	1:58	0:43	2:52
가족보살피기	0:14	0:12	0:15	0:14	0:11	0:15	0:14	0:14	0:15
참여 및 봉사활동	0:04	0:03	0:04	0:04	0:04	0:05	0:03	0:03	0:02
교제 및 여가활동	7:01	7:38	6:36	6:53	7:31	6:28	7:10	7:43	6:46
이동	1:11	1:22	1:03	1:11	1:24	1:03	1:06	1:16	0:58
기타	0:17	0:16	0:18	0:17	0:16	0:18	0:17	0:16	0:15

출처 : 통계청(2004), p. 198.

[표 2]는 노인의 주말 및 휴일의 여가활용에 대해 분석한 자료이다. 2004년 조사된 65세 이상 인구의 주말 및 휴일의 여가활용방법은 'TV시청(58.0%)', '휴식, 수면(57.1%)', '가사일(35.7%)' 순이었다. 이를 성별로 보면, 남자는 'TV시청(60.2%)', '휴식, 수면(58.8%)', '사교관련(28.6%)' 순으로, 여자는 'TV시청(56.5%)', '휴식, 수면(55.9%)', '가사일(45.0%)' 순으로 여가활동을 활용하였다.'TV시청', '여행', '스포츠'·'부문 등 대부분의 영역에서 남자의 여가활동이 여자보다 많았고, '가사일'에서는 여자의 활동비중이 높게 나타났다.

표 2. 주말 및 휴일의 여가활용방법(복수응답)

(단위 : %)

	TV 시청	여행	문화 예술 관람	스포츠	컴퓨터 게임 PC통신	자기 개발	사교 관련	가족과 함께	가사일	휴식 수면	기타
전체	56.7	12.4	8.2	9.0	18.9	4.3	30.0	24.7	32.9	50.7	10.7
65세이상	58.0	4.5	0.5	4.4	0.6	0.5	27.3	15.8	35.7	57.1	8.4
남자	60.2	8.5	0.7	8.7	1.3	0.9	28.6	17.0	21.7	58.8	8.5
여자	56.5	1.9	0.4	1.6	0.2	0.2	26.4	15.0	45.0	55.9	8.3

* 주 : 복수응답임 출처 : 통계청(2004), p. 204.

III. 노년층의 미디어이용과 유망멀티미디어콘텐츠 전망

인구의 고령화는 지구 각국의 정치, 경제, 사회, 노동

등에 향후 지대한 영향을 미칠 것으로 전망되는데, 그와 동시에 실버세대에 대한 관심 역시, 이미 전 세계적인 것이다. 특히 미래학자로 잘 알려진 피터 드러커(Peter Drucker)가 주목하는 사회부문의 향후 변화와 긴밀히 맞물려 있는 고령화 사회의 급속한 도래는 단순히 경제적인 측면에서의 시사점만이 아닌 고령화의 파급에 대한 입체적 접근을 요구하고 있으며, 우리 그리고 다음 세대에 사과의 전환까지도 강요할 것으로 예상된다.

오늘날 우리는 컴퓨터 및 인터넷이용의 생활화 등 지식정보화 시대를 맞고 있다. 이것은 노인에게도 예외가 되어서는 안 된다. 노인이 보다 적극적으로 참여할 수 있는 끊임없는 배려와 관심이 요구되며 노인의 특성을 잘 이해하고 노인의 참여의 장을 넓혀갈 수 있는 다양한 방안이 제시되어야 한다. 즉, 노인을 위한 콘텐츠 개발과 노년기 삶의 질적 향상을 도모할 수 있는 온라인과 오프라인을 이어주는 다양한 정보화 교육 및 노인문화를 구축해 나아가야 한다. 초고령 사회의 노인의 모습은 지금까지 보여준 부정적 의미의 노인이 아니라 사회에 재통합될 수 있는 생산적 노인으로서 자리할 것이며 이러한 새로운 패러다임의 신노인상을 만들 수 있도록 우리사회는 노인정보문화실현을 이루어야 한다.

1. 노인세대의 미디어 이용현황

지난 2003년 발표된 통계청 조사의 '여가시간 활용의향'에 있어서 노인들이 주로 하고 싶어 하는 여가활동으로는 'TV시청, 라디오 청취' 60.6%, '사교 관련(친구 만남, 친가방문, 동호인 모임 등)' 13.5%, '여행' 9.4%의 순으로 나타났다. 성별로는 남자에서 '여행(12.8%)'이, 여자에서는 '사교 관련(15.4%)'이 각각 'TV시청, 라디오 청취'의 뒤를 이었으며, 연령이 높아질수록 정적인 여가활용을 원하는 것으로 나타났다.

최근 한국노인문제연구소의 조사에 따르면, 노인에게 가장 고통스러운 문제는 소외와 고독으로, 전체 문항 중 30%를 차지하고 있다. 이러한 고독과 소외에 대한 대책으로 일거리의 배려, 노인정 건립, 노인들이 시간을 보낼 수 있는 '노인학교' 운영 등을 들 수 있겠지만, 가장 용이하며 일반적인 대책으로는 노인들이 쉽게

즐길 수 있는 노인을 배려한 TV프로그램에 대한 지원과 관심을 들 수 있겠다. 노후 생활에 있어서 가장 즐거운 일에 대한 설문 조사에서 '일과 친구', '가족'에 대한 부분도 큰 위치를 차지하고 있지만, 라디오와 TV 시청이 15%를 차지하고 있음은 앞선 논의에 대한 반증이 된다. 이는 TV가 노인의 고독과 소외에 대한 대안이 될 수 있다는 가능성을 보여주는 사례이다.

한편 최근에는 TV와 더불어 인터넷이 노년층에게 인기 있는 매체로 부상하고 있다. 인터넷 이용자가 천만 명을 넘어서면서 인터넷을 이용하는 노인의 수 역시 지속적으로 증가하고 있다. 이제 인터넷은 실버산업 분야에까지 진출해 그 위력을 과시하고 있다.

[표 3]은 우리나라 국민의 연령에 따른 컴퓨터 사용 가능 여부에 대해 한국인터넷진흥원에서 조사 분석한 자료이다. 이 자료에 따르면 2005년 60세 이상 인구 중 컴퓨터를 사용할 수 있는 사람은 20.1%로 2004년 15.3%에 비해 4.8%p 증가하였다. 성별 컴퓨터 사용가능 인구는, 남자의 경우 32.5%, 여자는 11.3%로 남자가 21.2%p 많게 나타났다.

표 3. 컴퓨터 사용가능 여부

(단위 : %)

	계	컴퓨터 사용가능		컴퓨터 사용 못함				
		남자	여자	남자	여자			
2004	6세 이상	100.0	74.8	80.3	69.4	25.2	19.7	30.6
	60세 이상	100.0	15.3	21.4	11.0	84.7	78.6	89.0
2005	6세 이상	100.0	77.7	82.9	72.5	22.3	17.1	27.5
	60세 이상	100.0	20.1	32.5	11.3	79.9	67.5	88.7

출처 : 한국인터넷진흥원(2005), p. 147.

[표 4]는 [표 3]에서 제시한 컴퓨터의 사용 가능 인구(비율)에 따른 인터넷 이용 경험(비율)을 분석한 자료이다. 이 표에서 노년층의 인터넷 이용경험 여부 및 인터넷 이용률(월1회 이상 인터넷을 이용한 사람의 비율)을 알 수 있다. 이 표에 따르면 2005년 60세 이상 인구의 14.4%는 인터넷을 이용하였고, 이들 중 1.0%는 월 1회 이상 인터넷을 이용한 것으로 나타났다. 이 비율은 2004년 12.2%에 비해 2.2%p 증가하였다. 이를 성별

로 보면 남자 23.4%, 여자 8.0%로 남자가 15.4%p 높았고, 이 비율은 2004년에 비해 남녀 모두 증가하였다. 2005년 60세 이상 인구의 인터넷 이용률은 11.0%였으며, 2004년 이용률 10.1%에 비해 0.9%p 높게 나타났다. 이 역시 성별로는 남자의 인터넷 이용률이 21.4%로 여자 3.5%보다 17.9%p 높았다.

표 4. 인터넷 이용경험 및 인터넷 이용률

(단위 : %)

	계	인터넷 이용경험 있음			인터넷 이용률			
		남자	여자	남자	여자	남자	여자	
2004	6세이상	100.0	73.2	78.8	67.6	70.2	75.9	64.6
	60세이상	100.0	12.2	18.9	7.5	10.1	15.3	6.4
2005	6세이상	100.0	74.8	80.3	69.3	71.9	77.4	66.3
	60세이상	100.0	14.4	23.4	8.0	11.0	21.4	3.5

출처: 한국인터넷진흥원(2005), p. 149.

2004년 미국의 Pew Internet & American Life Project가 발표한 보고서에서 미국 노인의 인터넷 이용이 활성화되고 있음을 밝히고 있다. 이에 따르면, 미국의 65세 이상 노인의 22%가 인터넷 이용하며 이는 지난 2000년의 15%에 비교하면 7%p나 상승한 수치임을 확인할 수 있다. 아울러 여성과 남성 노인의 비율이 2000년 남성 60%, 여성 40% 비교해서 대등해지고 있음이 확인되었다. 이 자료에서는 인터넷 이용 노인의 94%가 이메일(e-mail)을 사용하며, 노인이 인터넷을 통해 얻는 정보를 조사한 결과, 66%가 의료 및 건강 관련 정보를 검색하였다고 하였는데, 이는 2000년 53%에 비해 13% 상승한 수치이다. 아울러 47%가 인터넷 상거래를 경험하였다고 하였으며 이 또한 2000년 36%에 비해서 10%이상의 높은 상승세를 보여주었다. 특히 41%가 여행 관련 예약을 인터넷을 통해 하였으며, 이는 2000년 25%에 비하면 거의 2배가량 증가한 것임을 확인할 수 있다. 게다가 20%가 인터넷 बैं킹을 경험하였고, 이 또한 2000년 8%와 비교하면 3배 가까이 증가한 수치이다.

2. 노인을 위한 유망 멀티미디어 콘텐츠 영역

노인들에게 접목 가능한 게임콘텐츠의 구체적인 소

개와 시장 가능성은 이후에 논의할 것이므로, 본장에서는 멀티미디어콘텐츠 중에서 유망한 영역을 간략하게 전망하고자 한다[10][11].

2.1 노인용 TV콘텐츠

최근 노인을 위한 '실버TV'가 개국하면서 노인을 위한 TV콘텐츠에도 큰 관심이 집중되고 있다.

하지만, 아직까지 지상파TV에서 노인을 위한 전문적인 콘텐츠를 접할 수 없는 게 현실이다. MBC의 '늘푸른 인생'과 KBS의 '국악한마당', '가요무대' 정도가 있으며, SBS에는 전문적인 노인을 대상으로 한 TV콘텐츠는 전무한 실정이다.

이렇게 소극적이고 획일적인 콘텐츠 제공에서 벗어나 앞으로는 노인이 큰 관심을 갖는 여행, 건강·의료, 금융·재테크 등의 정보 등으로 확장되어야 할 것이다. 특히 '양방향 TV'의 등장으로 인터넷이 익숙하지 않은 노인계층에게는 TV가 모든 정보를 쉽게 얻을 수 있는 '종합정보매체'로서 자리매김할 수 있는 가능성이 더욱 높아지고 있다.

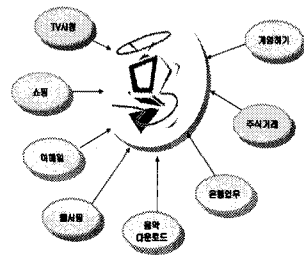


그림 1. 양방향 TV에서 가능한 콘텐츠 서비스

노인에게는 특히, TV시청이라는 기본적인 서비스 기능 외에도 게임하기, 쇼핑, 교육 등의 부가서비스가 실용적으로 활용될 수 있을 것이다. 그러나 우선적으로 양방향TV에서 노인에게 적합한 콘텐츠가 제공되기 위해서는 리모컨으로 대표되는 컨트롤러의 조작이 쉽고 용이해야 한다. 유용하고 편리한 서비스들이 아무리 많다고 해도 사용자들이 이용하기 어렵고 불편하면 양방향TV의 대중화는 불가능하며 특히 노인계층에게는 거의 이용되지 않을 것이다. 이를 위해 사용자 인터페이스(UI : User Interface)를 고려한 노인친화형 입력기의

개발이 그 실질적인 대안이 될 수 있다.

전제조건은 첫째, 각 화면에서의 일관된 네비게이션 스타일을 사용해야 한다. 둘째, 어느 위치에서라도 상위 메뉴 또는 최초 메뉴로의 이동이 가능하도록 설계해야 한다. 셋째, 사용자들이 자주 사용하는 메뉴에 대해서는 별도의 단축키를 제공하는 것이 중요하다.

2.2 노인용 인터넷콘텐츠

인터넷에서 제공되는 노인용 콘텐츠들도 인터넷 사용 노인인구가 증가하면서 높은 성장가능성을 예견케 한다. 2004년 말 60대 이상 노인층의 인터넷 사용률은 7.3%에 불과하지만 노인 층 정보기계 보급과 무상교육이 확대되면서 노인 선호 콘텐츠 개발과 재정·세제 지원이 잇따를 것으로 예상되기 때문이다.

또한 실제로 노인을 대상으로 정보화교육을 실시한 결과, 노인은 다른 세대들과 마찬가지로 인터넷을 통해 또 다른 세상을 만나 새로운 삶의 즐거움을 얻고 있는 것으로 나타났으며 스스로에 대한 자신감도 갖게 된 것으로 조사된바 있다. 물론, 노인용 콘텐츠 개발에 앞서 양방향TV의 신체밀착형 입력기 사례와 같이 글자 확대기능 등 웹에 대한 노인의 접근성 확보와 조작이 용이한 노인용 키보드 제공 등의 하드웨어적인 지원이 선행되어야 할 것이다.

한편, 정보문화진흥원이 도움나라의 이용자를 대상으로 진행한 '2004년 콘텐츠 수요조사'에 따르면 노인 건강정보와 노인복지시설정보가 가장 많이 이용되고 있으며, 다음으로는 문화생활정보, 정보화교육, 평생교육 정보 등이 자주 이용되는 콘텐츠로 꼽혔다. 또한 필요한 노인관련 콘텐츠로는 어학교육 과정이 44.5%로 가장 많았으며, 그 다음에는 고용을 위한 자격증 교육과정이 18.9%, 금융관련 분야가 13.7%, 노인의 취업사례가 12.7%, 온라인 대화방이 7.9%인 것으로 나타났다 [12].

따라서 이러한 노인의 인터넷 콘텐츠 수요욕구를 바탕으로 적절한 콘텐츠를 개발하는 것이 필요하다.

2.3 신체활동과 멀티미디어 콘텐츠의 접목

신체활동을 게임 등 멀티미디어 콘텐츠와 접목시키

려는 노력은 최근 아동용 에듀테인먼트 콘텐츠 시장에서 흔히 볼 수 있다. 영유아들이 동요를 들으면서 신체활동을 따라할 수 있는 3D 애니메이션 콘텐츠인 '동글동글 짹'은 그 대표적인 사례로 2006년 1분기 디지털콘텐츠 대상을 수상할 정도로 높은 호응을 얻고 있다. 이러한 신체 동작을 가미한 노인용 애니메이션 콘텐츠도 충분한 시장 가능성이 있다.

게임분야에서도 신체활동과 접목할 수 있는 사례들이 최근 활발히 발표되고 있다. 노인용 콘텐츠를 표방한 것은 아니지만, 신체활동을 통해 게임을 즐길 수 있는 소니사의 PS(플레이스테이션)용 게임콘텐츠 상품인 '아이토이(Eye Toy)'와 장애인 재활 학습게임기인 'Live Action-으쌔'는 향후 노인용 게임 콘텐츠로 충분히 접목 가능한 유망 콘텐츠들이다.



그림 2. 신체활동을 가미한 게임콘텐츠들 (좌부터 장애인 재활 학습기 'Live Action-으쌔' 와 소니사의 게임 콘텐츠 '아이토이(Eye Toy)')

기존의 게임들이 '앉아서 손가락만 움직여' 캐릭터를 조종하는 수준이었다면 아이토이는 사용자를 주인공으로 만들어 '온몸을 움직이게 하는' 발상의 전환이 빚어낸 화제작이다.

한편, 강릉정보산업진흥원 입주업체인 '머래'에서 개발한 'Live Action-으쌔'는 컴퓨터 가상공간 안에서 몸을 직접 움직이며 치료교육 및 게임, 체력 단련을 경험할 수 있는 재활 학습게임기로서 관심을 모으고 있다. '으쌔'에는 동작을 인식하고 감지할 수 있는 소프트웨어가 장착되어 있어 장애인이 몸에 아무런 장치를 하지 않고도 컴퓨터 가상공간에서 재활치료 및 학습을 할 수 있도록 고안되어 있다.

이렇게 '아이티이'와 '으-씨'는 아동뿐만 아니라 노인에게도 적절한 신체활동을 통해 재미를 줄 수 있는 신체활동용 게임으로 변용시킬 가능성을 제공해 준다. 건강상의 이유로 외부활동이 어려운 노인들에게 특히 이러한 신체활동용 게임기는 유용하게 쓰일 것이며, 소프트웨어 자체가 만들기 어렵지 않고 단순하므로 전통놀이와 단순한 스포츠 종목, 민속놀이 등을 노인층의 취향에 맞게 다양하게 적용시킬 수 있을 것이다.

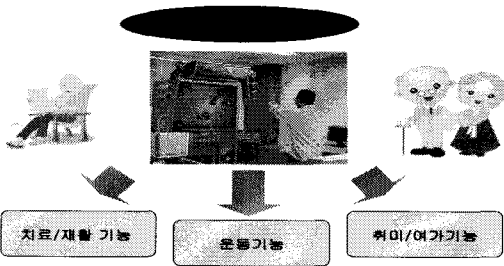


그림 3. 신체활동을 가미한 노인용 콘텐츠의 효과

IV. 결 론

현대 노인여가의 특성은 남는 시간이 아닌, 생활 대부분으로써의 의미가 더욱 강해지고 있다. 하지만 최근 노인들이 향유하는 여가문화의 수준은 양적으로나 질적으로 매우 낙후되어 있는 상황이다. 이러한 상황에서 노인들의 여가활동유형을 분석해 보니 60세 이상의 연령에서는 TV시청과 휴식·수면이 가장 높은 여가활동 유형으로 나타났다. 컴퓨터의 응답률이 낮지만, 인터넷에 익숙한 40~50대 세대가 노인층으로 진입할 경우 그 응답률이 높을 것으로 예측된다. 본 논문에서는 이러한 40~50대가 노인층으로 진입할 경우를 대비해 노인용 유망멀티미디어 콘텐츠를 예측해 보았다. 결과는 다음과 같다.

첫째 TV콘텐츠분야에서는 리모컨의 조작용이성이 보장되고, 양방향성이 보편화된다면, 양방향 음성수업 기능이 제공되는 노인용 교육 콘텐츠(노인을 위한 노래 교실, 한자, 서예교실 등)와 게임(장기, 바둑, 고스톱 등), 건강정보 콘텐츠 등이 개발될 것이다.

둘째 인터넷 콘텐츠분야에서는 웹에 대한 노인들의

접근성 확보와 조작성 용이한 노인용 키보드 제공 등의 하드웨어적인 지원이 뒷받침된다면 역시 다양한 노인용 콘텐츠를 개발할 수 있다.

마지막으로 신체활동이 가미된 콘텐츠분야에서는 어린이용 교육콘텐츠, 장애인용 게임기, 동작형 게임 콘텐츠 등에서 모티브를 얻을 수 있는 노인전용 게임콘텐츠 개발이 가능한 것으로 분석되었다.

참고 문헌

- [1] 노준석, *미디어 이용과 몰입경험에 따른 수용자의 여가만족에 관한 연구 : TV와 인터넷을 중심으로*, 중앙대학교 신문방송학과 박사학위 논문, 2003.
- [2] 김광득, *여가와 현대사회*, 백산, 1997.
- [3] 조추용, "노인의 여가활동과 사회참여에 관한 연구", 한국노인복지학회 추계학술대회 자료집, pp.91-95, 2003.
- [4] 조경옥, "여성노인의 건강 지위, 사회적 지지와 여가 활동에 관한 연구", 노인복지연구, Vol.27, No.1, 한국노인복지학회, pp.203-229, 2005.
- [5] 서현미, *노인의 건강증진행위 모형구축*, 서울대학교 대학원 박사학위논문, 2001.
- [6] J. R. Kelly and G. Godbey, *The Sociology of Leisure*, PA: Venture Publishing, Inc. 1992.
- [7] 통계청, *2004 고령자 통계*, 2004(10).
- [8] 통계청, *2005 고령자 통계*, 2005(10).
- [9] 정경희, 오영희, 석재은, 도세록, 김찬우, 이윤경, 김희경, "2004년도 전국 노인생활실태 및 복지욕구조사", 한국보건사회연구원, 2005.
- [10] 박래정, 양희승, *다가올 고령시대 뜨는 산업 지는 산업*, LG경제연구소, 2005(3).
- [11] J. R. Kelly and G. Godbey, *The Sociology of Leisure*, PA: Venture Publishing, Inc. 1992.
- [12] 디지털타임즈, 2004(7).

저자 소개

조 석 봉(Seok-Bong Cho)

중신회원



- 1982년 2월 : 충남대학교 계산통계학과(이학사)
- 1988년 8월 : 중앙대학교 대학원 전자계산학과(이학석사)
- 1998년 8월 : 아주대학교 대학원 컴퓨터공학과(공학박사)

▪ 1989년 3월 ~ 현재 : 우송정보대학 컴퓨터정보통신 계열 교수

<관심분야> : 게임콘텐츠, 병렬처리, 병렬DB

변 승 환(Seung-Hwan Byun)

중신회원



- 1988년 2월 : 충남대학교 계산통계학과(이학사)
- 1990년 2월 : 충남대학교 대학원 전산학과(이학석사)
- 1996년 8월 : 충남대학교 대학원 전산학과(이학박사)

▪ 1994년 3월 ~ 2000년 8월 : 서남대학교 컴퓨터정보통신학부 조교수

▪ 2003년 3월 ~ 2006년 11월 : 우송대학교 게임멀티미디어학과 조교수

▪ 1999년 4월 ~ 2007년 1월 : (주)멀티미디어콘텐츠 대표이사

▪ 2008년 4월 ~ 현재 : (주)퀴즈로 대표이사

<관심분야> : 게임콘텐츠, 게임프로그래밍, 병렬처리