

ICT기반 노인건강 증진을 위한 무용 콘텐츠 개발에 대한 제언적 연구

A Suggestive Study on the Development of Dance Content for ICT-based Health Promotion of the Elderly

백주미, 김화례
경희대학교 일반대학원 공연예술학과

Ju-Mi Baek(bjm7808@nate.com), Hwa-Rye Kim(khrye52@hanmail.net)

요약

급격한 고령화 사회로 다양한 노인문제가 나타나고 있다. 특히, 노인건강의 문제는 사회-경제적 부담으로 작용되고 있다. 이러한 노인건강증진을 위한 방안으로 ICT기술과 결합된 다양한 콘텐츠 개발과 실생활 적용을 통해 많은 노인들이 쉽고 편리하게 활용할 수 있는 방안이 모색되어야 한다. 우리나라의 경우 지난 2010년 이후 스마트 폰의 보급과 사용을 통해 다양한 연령층의 건강 증진 혹은 유지를 위한 다양한 콘텐츠가 제공되고 있으나, 노인을 위한 콘텐츠는 그 양과 질이 매우 빈약하다. 따라서 본 연구는 ICT기반 노인건강증진을 위한 콘텐츠 개발의 일환으로 신체움직임을 통한 무용을 활용하고자 하는 것이다. 본 연구의 방법은 국내 학회지 및 학위논문(석, 박사)의 연구주제, 연구기간을 바탕으로 하고 노인복지 관련 선행연구동향, ICT기반의 노인관련 선행연구동향, 노인을 위한 무용프로그램에 대한 선행연구동향을 분석하였고 이를 바탕으로 무용콘텐츠 개발과 활용방안에 대해 제시하고자 하였다.

■ 중심어 : | 노인건강 | 무용콘텐츠개발 | 무용 | ICT산업 |

Abstract

The rapid progress of aging society gives rise to a variety of problems of the aged. In particular, the health issue among the elderly poses a socio-economic burden on our society. In a bid to promote the health of the elderly, development and application of various contents linked with the ICT technology to our daily life and ways to facilitate their use among the elderly should be sought. Korea has provided a variety of contents designed to promote or maintain health of people of various ages through the wide spread and use of smart phones since 2010 but there has been a severe lack in contents for the elderly in terms of their quantity and quality. Against this backdrop, this study aims to utilize dance characterized by physical movements and bodily expressions as part of developing ICT-based contents for health promotion of the elderly. This study has adopted a number of research methodologies, including analysis of preceding researches into elderly welfare based on the research topics and periods of from domestic academic journals and academic theses (master's, doctoral), ICT-based preceding researches into elderly affairs, preceding researches into dance programs for the elderly, based on which I intend to present a proposal on the development and use of dance contents.

■ keyword : | Seniors Health Promotion | Dance Content Development | Dance | ICT Industry |

I. 노인 건강 문제에 따른 사회-경제적 문제와 노인 건강 증진을 위한 연구의 필요성

통계청(2015)보고에 의하면, 2014년 우리나라의 65세 이상 노인인구수는 772만 8천명(전체인구의 13%)을 육박하고, 2018년 ‘고령사회’로 진입할 것으로 전망된다고 하였다. 우리나라 국민들의 기대여명도 1995년에는 73.8세에서, 2020년에는 78.1세까지 늘어날 것으로 예측됨에 따른 노인의 양적 질적인 문제는 심각한 것으로 예측된다[1]. 우리나라의 급격한 고령화 현상은 다양한 사회, 경제적 문제를 야기 시키고 있다. 또한, 노인 인구 증가에 따른 의료비 증가의 문제는 매우 심각한 수준이다. 이러한 노인 건강의 문제는 결국 노인 개인과 부양가족 뿐 만 아니라 사회와 국가의 문제로 부각되고 있다. 우리나라의 인구의 고령화현상 중 가장 큰 문제는 노인건강과 관련되어 있는 문제고 이에 따른 노인 의료비용의 증대이다[2]. 건강보험관리공단(2015)의 보고에 의하면, 2014년 65세 이상 노인의 진료비 총액은 19조 3,551억 원으로 전체 진료비의 35.5%를 차지하는 것으로 나타났다. 그러므로 노인질병 치료에 따른 사회-경제적 부담을 경감시킬 수 있는 대안이 마련되어야 하며 무엇보다도 노인의료비용 절감을 위한 방안으로는 ‘치료중심’에서 ‘예방과 관리중심’의 전환이 필요하다[3]. 이를 위해 정부, 의료기관, 기업, 학계 등에서 노인건강 유지 증진을 위한 다양한 융-복합적이고 유기적 연구와 합리적 지원 체계의 구축이 필요하다. 특히, 노인기의 질환은 매우 복잡하고 복합적으로 나타나고 있는 것이 특징이며, 노인성 질환은 만성적 질환이기에 적절한 치료도 중요하나, 예방적 차원의 관리와 치료 그리고 재활치료 등과 같은 동시 복합적 관리가 매우 중요하다[4]. 노인건강의 문제는 신체적 측면의 질병의 문제도 심각하지만, 정신적 심리적 상태의 긴장과 불안으로 인한 부적응 현상으로 우울증, 정신적 질환, 치매 등과 침묵의 살인적 질병이 더욱 더 심각한 것으로 나타난다[2]. 그리고 노인들의 만성 질환은 노년기의 삶의 질 하락과 불행한 노년기의 삶을 보낼 수밖에 없게 만든다. 그 방안으로는 사전 예방적 건강 및 질병 관리를 위한 첨단의료서비스와 노인건강증진을 위한 시스템의 구축

이 필요하다[5][6]. 즉, 노인기 질병에 대한 적극적인 예방과 관리가 가능한 통합 노인 건강증진시스템의 모형이 요구되며 이러한 시스템의 정착은 무엇보다도 노인 건강문제에 대한 인식의 전환이다. 인구의 고령화 현상으로 인한 사회-경제적 비용 증대의 문제 보다는 노인들 개개인의 삶의 질 향상이라는 복지적 차원에서 보다 더 적극적이고 책임 있는 인식의 전환과 노인건강문제는 단순히 고령화현상에 따른 사회경제적 차원의 부담이 아닌 현실성이 있는 대안적 방안이 마련되어야 한다. 이에 노인 질병에 대한 예방과 재활을 위한 건강증진 방안과 효용성에 대해서 학제간의 연구가 활발히 이루어지고, 그 연구결과를 현장에서 충분히 활용하고 있다는 점이 특징이다.

본 연구의 필요성으로 노인건강증진을 위한 ‘무용’의 역할과 가능성을 제시하고, 고령화 사회라는 시대적 상황에 맞는 노인건강증진 프로그램이 강조되고 있는 현황과 ICT산업 발전에 따른 무용 콘텐츠의 개발 및 활용 방안을 제시할 필요가 있다.

따라서 본 연구의 목적을 달성하기 위해 다음과 같은 연구내용을 제시한다. 노인관련 연구의 최근 2005년부터 2016년까지 국내 학회지 및 학위논문을 바탕으로 연구의 동향을 규명하고 이는 향후 연구과제의 방향을 제시할 필요성을 충족시키기 위한 목적으로 활용된다. 이에 첫째, 노인복지 관련 연구 동향분석(2005-2016)하고 둘째, 노인관련 ICT기반 관련 연구(2005-2016)하고 셋째, 노인을 대상으로 한 무용관련 연구 동향분석(2000-2016)으로 이러한 선행연구의 동향을 분석하여 그 결과를 후속 연구의 방향과 노인건강 증진을 위한 ICT기반 무용 콘텐츠를 개발, 이를 활용할 수 있는 방안을 제시한다.

본 연구의 방법은 노인관련 국내 등재 및 등재후보지 분석과 국내 대학원의 석사 및 박사 학위논문을 중심으로 시기와 연구주제를 중심으로 분석한다.

본 연구의 기대효과는 다음과 같다. 첫째, 국내 노인 관련 학문적 동향 분석 및 지속가능한 후속 연구 제시한다. 둘째, 노인 건강증진을 위한 다양한 콘텐츠 시장에 필요한 기초적 자료를 제공한다. 셋째, 노인건강증진을 위한 무용의 가치와 기능을 융-복합적 학문 연계와 활용 가능성을 제시할 수 있을 것이다.

II. 노인복지 및 노인 건강 관련 연구 동향

노인복지와 관련된 연구동향은 국회도서관, 한국교육학술정보원(RISS)의 학술논문 검색 정보시스템으로 제한하였고 방대한 양의 검색결과로 분석대상을 국내 학회지, 박사학위 논문으로 한정하여 실시하였다.

우리나라의 노인과 관련된 연구는 지난 2000년 초반에는 노인 인구, 가족문제와 노인, 도시화에 따른 노인 문제, 노인 교육 및 지역사회 역할 등이 주된 연구 과제였다. 2000년 중 후반부터 우리나라에선 인구의 고령화 현상이 급속히 이루어지고 이에 따른 사회 경제적 부담으로 노인문제를 다루기 시작하였다. 따라서 노인 복지, 노인주거, 노인의료, 노인범죄, 노인과 성과 같은 문제를 다루었다. [표 1]과 같이 노인 관련 연구 동향을 건강, 교육, 문화, 정책으로 나누어 분석하여 보니 가장 많이 연구되어진 주제는 ‘교육’ 다음으로 ‘건강’관련 주제에 양적으로 많음을 알 수 있었다. 이는 노인건강증진에 대한 학문적 관심과 연구가 현재까지 활발히 연구되어 지고 있음을 파악할 수 있었으며 이를 크게 신체, 정신, 사회 건강 영역으로 나누어 구체적으로 살펴보았다. [표 2]와 같이 신체영역은 고혈압, 만성질환, 골밀도 등, 정신영역은 우울증, 스트레스, 고독감, 안녕감 등, 사회영역은 사회적 관계망, 사회참여, 자원봉사 등의 세부내용으로 이루어지고 있다. 특히 노인들의 신체적 건강 문제도 심각하지만 오늘날의 노인 우울증, 고독감, 치매와 같은 정신건강문제의 심각성으로 인하여 ‘정신’영역에 더 많은 관심과 연구가 이루어지고 있음을 양적으로 확인할 수 있었다.

표 1. 노인복지 관련 연구 동향 (2005-2016)

구분	건강	교육	문화	정책	계
학회지	208	317	53	157	735 (78.8%)
학위논문 (박사)	76	63	10	48	197 (21.2%)
계	284 (30.5%)	380 (40.8%)	63 (6.8%)	205 (21.9%)	932 (100%)

표 2. 노인복지- ‘건강’ 관련 연구 동향 (2005-2016)

건강 영역	주요 연구 내용	학위논문 (박사)	학회지	계
신체	혈압, 고혈압, 만성질환, 면역력, 혈중지질, 구강, 기초대사량, 멜라토닌, 세로토닌, 골밀도, 뇌기능 등	20	24	44 (15.5%)
정신	우울증, 스트레스, 자아존중감, 자아효능감, 고독감, 자살, 죽음 불안, 자아실현, 행복감, 안녕감, 정서 등	41	150	191 (67.3%)
사회	사회적지지, 사회적 관계망, 사회참여, 자원봉사 등	15	34	49 (17.2%)
계		76	208	284 (100%)

III. ICT 기반 노인 관련 연구 동향

지난 2010년부터 우리나라의 산업은 정보통신기반의 ICT산업을 중심으로 급격히 발전하고 있다. 이러한 ICT산업은 정보통신의 기술을 기반으로 고령화 사회 속 노인들의 건강과 복지 증진을 통한 삶의 질 향상을 위한 중요한 수단이 되고 있다. 특히 스마트폰의 출현으로 다양한 정보통신기술을 활용한 헬스 케어 시스템이 활용되고 있으며 스마트폰의 대중화와 더불어 건강에 관련된 어플리케이션과 다양한 스마트 콘텐츠들이 등장하고 있다.

우리나라의 노인들은 급격한 현대화와 도시화 산업 현상으로 사회적, 가족적 기능의 약화를 겪고 이로 인하여 신체적, 정신적, 사회적 건강이 위축되고 있다. 이러한 환경 속의 노인들이 스마트 헬스 케어를 통하여 삶의 질을 향상시킬 수 있는 새로운 수단으로 인식되고 있다. 특히 미국, 일본, 독일, 영국 등과 같은 선진사회에서는 노인 건강증진을 위한 스마트 헬스 케어 시스템을 구축하고 적극 활용하고 이러한 스마트 헬스 케어 시스템을 통해 노인 건강증진을 위한 사회적 비용의 절감이 현실로 나타나고 있다. 이는 노인인구의 증가에 따른 사회경제적 비용의 기하급수적인 증가로 사회적 부담으로 작용되고 있는 우리나라의 추세에 이러한 시스템을 적용하는 것도 좋은 해결방안이 될 수 있을 것이다.

따라서 ICT기반의 노인 건강 및 복지증진과 관련된

선행연구들의 동향을 간략히 살펴보기로 한다. 방법으로는 국회도서관, 한국교육학술정보원(RISS)의 학술논문 검색 정보시스템으로 제한하였고 분석대상을 국내 학회지, 석·박사학위 논문으로 한정하여 실시하였다.

지난 몇 년간의 연구를 영역별로 제시하자면 다음 [그림 1]과 같이 나타난다. 연구 분류에 의하면 ICT기반의 노인관련 연구들의 주요한 내용은 건강, 교육, 정책, 문화, 기타(사회참여, 여가 등)의 순으로 나타났다.

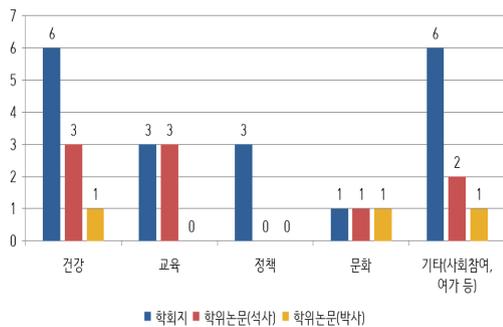


그림 1. ICT기반 '노인' 관련 연구 동향 (2005-2016)

분석결과로 ICT기반의 노인건강 및 복지 관련 연구 내용은 다음과 같다. 「독거노인 자가 생활지원을 위한 ICT기반의 생활밀착형 서비스 모델 개발」 김미연, 서동조, 변종봉, 강종관(2015), 「뉴 실버세대를 위한 ICT기반 댄스게임의 교육적 가치와 활용가능성 연구 - 미국 ICT기반 댄스게임을 중심으로-」 양진숙, 차수정 (2016), 「U-Health 환경에서의 노인 Care 시스템」 장현숙, 반대학, 장세철, 정희경(2013), 「노인의 가치 추구를 돕는 활기찬 노년을 위한 ICT 사례 연구」 이유미 (2013) 등과 같은 연구들이 있다. 이들 연구들은 정보통신기술발전예 따른 노인들의 삶의 질 향상을 위한 복지 차원의 활용방안으로 U-Health care, 교육콘텐츠 개발, 생활지원시스템, 노인 정보 활용 등과 같은 내용이 주를 이루는 것으로 보아 2010년 이후 스마트폰 보급과 더불어 다양한 정보통신기술로 살아가는 현 시대에도 주로 '건강'과 '교육'에 관한 연구가 이루어지고 있음을 알 수 있었다.

IV. 노인을 위한 무용프로그램 연구 동향

무용 분야별 노인관련 선행 연구 동향은 한국무용, 발레, 창작무용 3가지 키워드로 나누어 살펴보았으며 국회도서관, 한국교육학술정보원(RISS)의 학술논문 검색 정보시스템으로 제한하였고 분석대상을 국내 학회지, 석·박사학위 논문으로 한정하여 실시하였다.

검색 결과를 살펴보면 노인 관련 무용프로그램과 관련된 연구들은 「우울증 노인을 위한 무용프로그램 개발 및 적용」 (문성희, 2009), 「강강술래 무용프로그램이 노인의 우울과 스트레스에 미치는 영향」 (장진영, 2011), 「신 노년층을 위한 한국무용교육프로그램 개발 및 적용」 (정승혜, 2013), 「창작무용프로그램이 노인의 즐거움에 미치는 영향」 (이주연, 2008), 「오르프 교수법을 활용한 치매예방 노인 통합무용프로그램 개발」 (정수민, 2016) 등과 같은 다양한 연구가 이루어졌다. 상기 연구들과 같이 노인과 노화에 대한 무용교육, 무용치료, 건강증진(신체적, 정신적, 사회적)을 위한 무용프로그램 개발과 적용, 무용을 통한 노인의 건강증진, 생활환경적응 방법 및 개선 효과 등과 같은 연구가 주를 이룬다. 이러한 연구를 보다 객관적이고 체계적으로 제시하기 위하여 지난 2000년부터 2016년까지 국내의 무용 관련 학회 및 대학원 석·박사학위 논문을 분석한 결과 [그림 2]와 같이 한국무용 프로그램 관련 논문 38편, 발레 프로그램 4편, 창작무용 프로그램 13편로 총 55편의 선행연구로 조사되었다. 이러한 선행연구의 동향을 통해 무용이 노인과 노화의 중요한 기능과 역할을 하고 있으며 특히 노년기 치매, 불안, 우울증과 같은 정서적, 정신적 개선의 효과를 얻고 무용을 통한 신체활동의 참여로 건강한 신체기관 활동과 이를 통한 면역 활동 향상과 근력 등의 증대를 알 수 있었다. 마지막으로 무용 활동을 통한 사회적 지지와 관계의 개선을 통한 삶의 질이 향상됨을 통하여 이러한 무용프로그램이 건강한 노인과 성공적인 노화를 보낼 수 있게 해준다는 것을 알 수 있었다.

구체적으로 살펴보면 국내에서 발표된 노인을 대상으로 한 한국무용 프로그램의 분석결과, 총 38편으로 프로그램 개발, 프로그램 적용 및 효과, 프로그램 제시

등으로 분류되어 연구 되고 있었으며 그 방법으로는 한국 춤과 명상요법, 승무, 풍물 춤, 기무요법, 장단을 이용한 한국무용 프로그램 등과 같이 다양한 방법으로 프로그램이 개발, 적용되어져 있었다. 또한 한국무용 프로그램을 통하여 노인의 신체적(자세교정, 폐의 기능, 유연성, 민첩성 등), 정신적(우울증, 스트레스, 불안, 대인 예민성 등), 사회적(생활만족도, 사회성 등)건강의 개선 효과를 얻으며 발레나 창작무용보다 양적으로 가장 많은 연구가 이루어지고 있음을 확인되었다. 발레의 경우 발레를 이용한 실버프로그램, 긍정발레, 발레헬스프로그램 등을 개발, 적용한 사례로 총 4편의 연구가 이루어져 있는데 양적으로 가장 적은 연구현황이 파악되었다. 마지막으로 창작무용, 창의적 움직임 프로그램과 관련된 연구는 총 13편으로 무용치료, 성공적인 노화, 치매 예방, 즐거움, 심리적 안정감 등과 같은 주제로 다양한 연구가 이루어지고 있으며 프로그램 개발, 프로그램 적용 및 효과, 프로그램 제시 등을 통해 신체적, 정신적, 사회적 건강의 개선효과를 창작무용, 창의적 움직임을 통해 얻고 있음을 알 수 있었다. 특히 노인의 정서, 우울, 자존감, 감정표현 등과 같은 정신적 건강에 관련된 연구가 가장 많음을 파악할 수 있었다.

종합적으로 이러한 선행연구들을 통하여 노인을 대상으로 한 무용프로그램 개발 및 적용 등과 같은 연구는 이루어지고 있었으나 [그림 3]과 같이 2000~2010년 보다 2010~2016년에 연구가 급격히 늘어나는 현상이 분석되었으며 이는 점차적으로 무용 학문이 고령화 사회의 노인에게 대한 관심과 연구가 증대하고 있다는 것을 짐작할 수 있었다. 이를 통하여 우리나라는 다른 선진 산업국가와 비교해보아도 노령화 현상이 매우 급속도로 전진되고 있는 사회로 이러한 노령화 사회에 있어서 노인건강증진과 노인 삶의 질을 향상시켜 줄 수 있는 무용 프로그램의 개발과 적용은 매우 중요하며 그 필요성을 갖는다는 것을 선행연구 동향을 통하여 인지할 수 있었다.

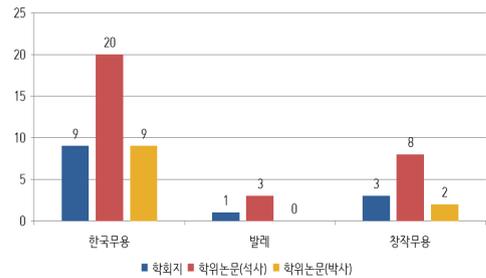


그림 2. '노인' 대상으로 한 무용프로그램 연구 동향- 한국무용, 발레, 창작무용 (2000-2016)

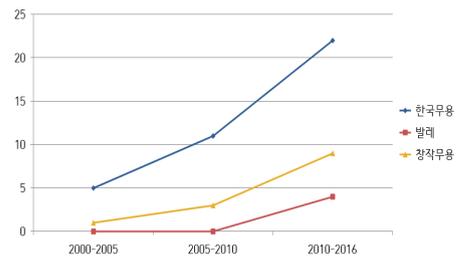


그림 3. '노인' 대상으로 한 무용프로그램 연구 증가 현황 (2000-2016)

V. 동향분석을 통한 ICT기반 무용콘텐츠 개발

동향 분석 결과, 고령화 사회와 정보통신기술의 급격한 변화를 맞이한 현 시대에 주된 연구를 하고 있는 것은 '노인', '건강', '교육'에 대한 결과들이었다. 이를 통하여 건강증진 및 교육의 효과를 가질 수 있는 콘텐츠는 신체움직임을 통한 신체, 정신, 사회적 건강을 향상 시키는 '무용'이 가장 적합한 콘텐츠라 할 수 있다.

노인들에게 무용움직임, 신체움직임 참여는 사람들이 얻을 수 있는 신체적, 심리적, 사회적 효과로서 현대인들이 안고 있는 각종 병리현상을 해결 할 수 있는 대안적 방안이 될 수 있고, 그 기대효과가 매우 크며, 특히 노인들에게서 삶의 보람을 가지고 아름다운 인생을 향유할 수 있게 하는데 있어서 매우 중요한 요소로 볼 수 있다. 그러므로 노인무용은 노인의 교육욕구와 여가욕구를 충족시키며, 노인의 건강증진과 활기찬 노후생활을 이루어 삶의 질을 높여 나가는 노인교육 프로그램의 여러 가지 영역에 활력소가 되며, 건강을 유지하는데

필요한 영양소와 같을 것이다[7]. 따라서 무용, 신체활동, 움직임활동 등이 노인건강증진 및 노인 삶의 질 향상을 위한 중요한 수단으로서 ICT 콘텐츠 영역으로 자리 잡고 다양한 접근이 될 수 있도록 연구의 활성화가 필요하다. 이에 [그림 4]의 무용콘텐츠 개발로서 무용이 가지고 있는 고유한 기능을 바탕으로 신체적, 정신적, 사회적 건강을 증진 시킬 수 있는 구성 요소와 이를 실시한 후의 효과를 제시하였다. 무용을 통한 신체활동, 움직임활동을 비롯하여 신체적 건강으로는 신체움직임, 신체자각, 근력강화 등과 같은 요소의 구성, 정신적 건강으로는 활발한 대뇌활동, 집중력 강화, 자아인식의 요소 구성, 사회적 건강으로 파트너십, 공동체 활동 요소들로서 무용프로그램을 구성하고 이를 정보통신기술과의 융합을 통해 언제 어디서든지 쉽게 사용하고 즐길 수 있는 ICT기반의 무용콘텐츠 개발로 제시하고자 한다.

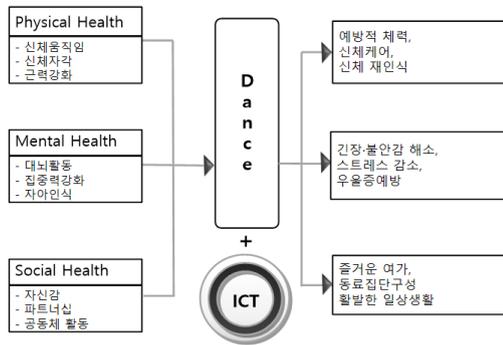


그림 4. ICT기반 무용콘텐츠 개발 구성과 효과

이를 통하여 ICT기반의 무용 콘텐츠는 예방적 체력, 스트레스와 긴장감 완화, 우울증 감소, 즐거운 여가 생활, 자신감의 향상 등과 같이 신체적, 정신적, 사회적 건강에 대한 긍정적 효과를 얻을 수 있으며 정보통신기술을 이용하여 노인들이 실생활에서 쉽게 접근할 수 있으며 언제 어디서든지 무용콘텐츠를 통해 건강한 생활과 삶의 질을 향상 시킬 수 있다는 점에서 유용한 콘텐츠가 될 수 있을 것이다.

VI. ICT기반 무용콘텐츠 활용방안

1. Mobile Application

지난 2010년부터 스마트폰의 출현으로 다양한 정보통신기술을 활용한 헬스 케어 시스템이 활용되고 있으며 스마트폰의 대중화와 더불어 건강과 관련된 어플리케이션, 다양한 스마트 콘텐츠들이 등장하고 있다. 최근 들어 홈트레이닝, 상황별 스트레칭, 홈다이어트요가 등과 같은 어플리케이션들은 다양한 사용자 대상들이 언제 어디서든 시간과 공간의 제약을 받지 않고 사용할 수 있게 개발되고 적극 사용되어지고 있다. 스마트폰을 사용할 줄 알며 이에 관심을 갖고 다양한 앱을 이용하고자하는 노인의 수는 점차 증가하고 있으며 노인정보화교육을 통해 그 접근성은 점차 높아지고 있음을 통해 노인들 스스로가 스스로의 건강을 지킬 수 있는 콘텐츠들을 적극 개발하여야 한다. 이에 움직임을 비롯한 건강증진의 다양한 효과를 가져다 줄 수 있는 무용콘텐츠를 모바일 어플리케이션에 적극 도입하여 노인건강 증진을 위해 활용하고자 한다.

2. Cable-Media

어느 가정에서나 쉽게 이용하고 있는 TV의 Cable-Media를 통하여 무용콘텐츠를 제시, 활용하고자 한다. 우리나라 케이블 tv 방송은 169개의 회원사가 가입되어 있으며 이는 채널 선택의 다양성으로 시청자의 만족도를 높이고자 시작한 새로운 형태의 방송시장으로 다양한 방송 안에는 노인채널, 노인건강채널, 건강채널 등이 있으며 이 채널들 안에 요가, 스트레칭, 골프레슨 등과 같은 콘텐츠들이 적용되어 따라하며 운동할 수 있게 활용되고 있다. 이에 노인건강을 위해 개발되어진 무용콘텐츠를 이러한 케이블 채널 속에 도입하여 노인 스스로가 건강증진을 위해 쉽게 접할 수 있게 하며 무용을 통한 신체적, 정신적, 사회적 건강증진의 효과를 얻을 수 있게 활용되어야 한다.

3. Smart Device

새로운 4차 산업혁명 시대를 맞이하며 모바일, 웨어

러블, 인공지능, 로봇 등 다양한 첨단기술을 융합한 헬스케어 기술을 선보이고 있다. 이 중 스마트 기기를 통하여 자신의 건강상태를 측정하고 관리할 수 있는 기술이 점차 확대되고 의료서비스로 제공되는데 이러한 스마트 디바이스 중 웨어러블은 몸에 부착, 착용하는 기기로 조깅, 걷기 등과 같은 스포츠 활동을 통해 건강을 체크, 관리 할 수 있는 있다는 특징을 가지고 있다. 이에 스포츠 활동 대신 신체움직임을 통한 무용콘텐츠를 도입하여 노인 건강 증진을 위한 스마트 디바이스의 새로운 콘텐츠로 활용하고자 한다.

VII. 결론

노령화 사회로 이행됨에 따라서 노인에 대한 연구가 보다 다양한 범위로 확대되어야 하며 ICT산업과 연계된 건강 증진이나 복지관련 연구와 산업 연계의 방안이 매우 필요하다. 이에 노인건강 관련 연구 동향 분석을 통한 결론으로 고령화 사회와 정보통신기술의 융·복합관련 연구들은 ‘노인’, ‘건강’, ‘교육’에 대한 것으로 나타났다. 노인 건강유지 및 증진의 효과를 가져 올 수 있는 적합한 콘텐츠로서 신체움직임을 통한 ‘무용’을 활용하여 신체적, 정신적, 사회적 요소의 긍정적 효과를 줄 수 있는 콘텐츠로 개발하고자 제시하였다.

앞으로 노인건강 증진을 위한 무용콘텐츠에 대한 다양하고 체계적인 연구가 필요하며 활기찬 노후 생활을 할 수 있는 무용콘텐츠 개발과 ICT기술을 적용하는 고부가 가치 산업 서비스로 제공되어야 한다. 따라서 무용의 다양한 요소를 활용하여 노인의 신체적, 정신적, 사회적 건강을 향상시킬 수 있는 무용 콘텐츠를 개발하고 더 나아가 이를 Mobile Application, Cable-Media, Smart Device와 같은 ICT 기반의 콘텐츠에 적극 도입하여 활용도를 높이고자 한다.

이러한 시점에서 노인건강 증진을 위한 콘텐츠로 무용은 인간과 정보기술을 활용한 경쟁력 있는 서비스로 활용 될 수 있으며 이를 실현하기 위해 무용콘텐츠의 대중화, 상업화, 접근의 용이화를 높여 무용의 가치를 제고해야 할 것이다.

참고 문헌

- [1] <http://kostat.go.kr/portal/korea/index.action>
- [2] 대한병원협회, *국내 병원의 유헬스 케어(u-Healthcare) 효율적도입방안*, 대한병원협회, 2010.
- [3] 강성욱, 이성호, “u-Health의 경제적 효과와 성장 전략,” 월간 유비쿼터스, Vol.25, 2007.
- [4] 김준동, 이동욱, 임화선, 정경렬, 최준호, 김사업, *웰니스 융합 신산업 발전전략*, 2011.
- [5] 송태민, 이상영, 이기호, 박대순, 진달래, 류시원, 장상현, *u-Health 현황과 정책과제*, 보건사회연구원, 2011.
- [6] 이종화, *u-health 동향 및 활성화를 위한 정책방향*, 정보통신정책연구원, 2010.
- [7] 문성희, *우울증 노인을 위한 무용프로그램 개발 및 적용*, 국민대학교 대학원, 석사학위논문, 2008.

저자 소개

백 주 미(Ju-Mi Baek)

정회원



- 2010년 2월 : 경희대학교 무용학부(무용학사)
- 2012년 2월 : 경희대학교 무용학과(무용학석사)
- 2016년 2월 : 경희대학교 공연예술학과(무용학박사수료)

<관심분야> : 안무법, 무용교육, 무용사, 무용콘텐츠

김 화 레(Hwa-Rye Kim)

정회원



- 1973년 2월 : 이화여자대학교(학사)
- 1976년 8월 : 이화여자대학교(석사)
- 1994년 8월 : 명지대학교(이학박사)
- 1982년 ~ 현재 : 경희대학교 무용학부장

<관심분야> : 무용교육, 무용사회학, 안무법, 무용사