

인지저하 노인의 금융거래교육시스템 개발을 위한 사용자 시나리오 연구

최훈^{1*} · 최유정²

¹부산가톨릭대학교 · ²경북대학교

A Study on the User Scenario for Development of Financial Transaction Education System for the Elderly with Cognitive Impairment

Hun Choi^{1*} · YooJung Choi²

¹Catholic University of Pusan · ²Kyung Pook National University

E-mail : chlgns@cup.ac.kr / fellow79@hanmail.net

요 약

우리나라는 최근들어 급속한 고령화 사회로 진입하고 있다. 고령화 사회로 인한 노인들의 문제는 여러 분야에서 나타나게 된다. 신체적 취약점으로 인한 문제 뿐 아니라 인지적 저하로 인한 문제 역시 많은 문제가 발생하게 된다. 인지적 저하는 노인들의 일상생활을 수행하는데 어려움을 야기시키게 되며 이로 인한 노인들의 삶의 질 역시 부정적으로 나타나게 된다. 본 연구에서는 인지적 저하 노인들을 대상으로 일상생활 수행이 원활하게 이루어질 수 있는 금융관련 교육콘텐츠를 개발하기 위한 사용자 분석을 실시하고자 한다. 이를 통해 인지저하가 나타날 수 있는 대표적 노인 사례를 개발하고 이를 기반으로 금융관련 교육콘텐츠 개발의 기반을 마련하고자 한다.

ABSTRACT

Korea has recently entered a rapidly aging society. The problem of the elderly due to the aging society appears in various fields. Problems caused by cognitive deterioration as well as problems caused by physical weakness also cause many problems. Cognitive deterioration causes difficulties in the daily life of the elderly, which negatively affects the quality of life of the elderly. The purpose of this study is to conduct a user analysis for the development of financial education systems which can facilitate daily life activities of cognitively deprived elderly. Through this study, we develop representative elderly cases in which cognitive decline can occur and lay the foundations for the development of financial education contents based on them.

키워드

인지저하, 노인, 삶의 질, 금융교육시스템, 사용자 분석

1. 서 론

우리나라는 최근들어 급속도로 고령화가 진행되고 있는 실정이다. 대표적인 고령화 국가인 일본을 뛰어넘어 최근에는 고령화 인구가 급속도로 증가하고 있다. 고령화로 인한 사회적 비용 역시 급속도로 증가하고 있다. 이러한 급속한 고령화 사회로의 진입에도 불구하고 우리사회는 이에 대한 대비가 매우 부족하다. 노인들은 신체적 취약점 뿐 아

니라 인지적 부분에서도 취약한 특징이 있다. 이는 일상적인 사회적 활동에 제약을 받게 되며 이로 인해 노인들의 삶의 질에 영향을 끼치게 된다. 본 연구에서는 노인들의 삶의 질을 향상시키기 노인들의 일상생활 수행능력을 향상시키고자 한다. 일상생활 수행은 사람들이 살아가는데 필수 불가결적인 요소이다. 본 연구에서는 다양한 일상생활 수행 능력 중에서 인지능력이 저하된 노인들의 금융생활 능력을 향상시키고자 한다. 이를 위해 본 연구에서는 금융거래 교육 콘텐츠를 위한 대표 사용자 시나리오를 개발하고 이를 기반으로 교육콘

* speaker

텐츠 개발에 대한 기반을 다지고자 한다.

II. 수단적 일상생활수행능력

일상생활 수행능력은 크게 일반 일상생활수행능력 및 수단적 일상수행능력으로 구분하여 나타낼 수 있다. 일반 일상수행능력(ADL: activity of daily living)은 일상적인 생활과 관련한 능력을 의미하는 반면 수단적 일상수행능력(IADL: instrumental activity of daily living)은 보다 복합적인 적응능력이 필요한 생활로서 빨래하기, 은행에서 돈 찾기와 같이 특정 목적을 달성하기 위한 생활 수행능력을 의미한다. 수단적 일상수행능력은 일반 일상수행능력 보다 삶의 질에 더 큰 영향을 끼치게 된다. 인지능력이 저하된 노인들은 스스로 독립적인 생활을 영위하는데 지장이 발생하여 생활시설이나 가족들의 도움을 받고 생활하게 된다. 이로 인해 노인들의 역할 상실이나 가족들의 부양 부담이라는 2차적 피해가 발생하게 된다. 따라서 수단적 일상생활능력이 향상되게 되면 불필요한 부담 감소 뿐 아니라 노인들의 자존감에도 크게 영향을 끼칠 수 있기 때문에 노인들의 삶의 질 뿐 아니라 성공적인 노후 생활을 영위할 수 있는 기반이 될 수 있다. 우리나라 65세 이상의 노인들 중 인지저하 경향이 있는 노인은 전체 노인의 27.82%를 차지하고 있을 뿐 아니라 이러한 인지 저하 노인들의 치매 유발 발병율이 9.18%로 매우 심각한 상황이다. 다양한 IADL 중 금전관리, 전화사용, 교통수단 이용, 집안일 하기, 식사준비, 빨래하기, 물건사기, 근거리 외출하기, 몸단장하기, 약 챙겨먹기 등 10개 항목을 기반으로 평가가 이루어지게 된다. 이 10가지 수단적 일상생활능력 과업 중 노인들이 가장 어려워하고 필요하다고 생각되는 과업은 금융 거래하기로 나타났으며 상대적으로 어려움이 적은 것은 몸단장하기와 약 챙겨먹기로 나타났다.

III. 인지저하 노인들 대상 사용자 분석

사용자 분석은 크게 사용자의 숙련정도 및 개인적 특성으로 나누어 살펴볼 수 있다. 사용자의 숙련정도는 해당 기술에 대해 얼마나 잘 사용가능한지를 파악하는 것으로 초보자, 중급자, 숙련자, 전문가 4단계로 구분할 수 있다. 인지저하 노인들의 경우 일상생활수행능력이 저하되었기 때문에 기술에 대한 숙련정도는 모두 초보자로 간주할 수 있다. 초보자는 해당 기술에 대해 사용하는 것을 두려워하는 특징이 있으며 흥미롭게 탐색하기 보다는 해야만 하기 때문에 과업을 수행하는 경우가 대부분이다. 따라서 초보자들이 선호하는 시스템의 경우 복잡하고 다양한 기술을 제공하기 보다는 특정 과업을 손쉽게 해결할 수 있도록 간단하게 제작하는 것이 중요하다. 또한, 개인적 특성을 살펴

보게 되면 인지적 특성, 동기적 특성, 세대별 특성, 라이프스타일 별 특성으로 나누어 볼 수 있다. 하지만 ATM과 같이 공용으로 사용되는 시스템의 경우 동기적, 세대적, 라이프스타일적 특성이 크게 발생하지 않게 된다. 특정 목적을 위해 개발된 시스템의 사용동기는 거의 비슷하게 나타나게 되며, 라이프스타일의 경우 사람마다 각기 다르게 나타나기 때문이다. 하지만 인지적 특성의 경우 신체적 특성으로 인해 시스템 개발시 고려되어야 할 사항이 많이 발생하게 된다. 노인들의 경우 노란색이 흰색으로 보이거나 작은 글씨가 잘 보이지 않는 특성으로 인해 그들만을 위한 시스템 개발이 필요한 실정이다.

IV. 연구방법

본 연구에서는 노인의 금융거래 교육콘텐츠 개발을 위한 사용자 시나리오를 개발하기 위하여 인지저하가 발생된 노인들을 대상으로 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰 대상자는 총 38명을 대상으로 진행하였으며 내용은 현재 인지적 수준 및 금전관리와 관련하여 가장 어려운 부분 및 가장 많이 이루어지고 있는 활동, ATM 사용 가능성 및 ATM 기기 사용시 어려운 부분 등을 중심으로 인터뷰를 진행하였다. 평균 인터뷰 대상자의 연령은 81세이며, 인지 등급은 평균 4등급으로 나타났다. ATM기를 사용할 수 있는 노인은 31명 중 1명만이 사용할 수 있다고 응답하였으며 사용 및 불가능 사용자 중 ATM 사용시 어려운 점이 작은 글씨, 안보임, 계좌번호 기억의 어려움 등을 제시하였다.

V. 결 언

본 연구에서는 인지저하 노인을 대상으로 금융거래와 관련한 일상생활을 원활하게 수행하기 위한 교육 콘텐츠 개발을 시도하였다. 이를 이해, 사용자 분석을 실시하였고 대표 사용자를 선정하여 사용자에게 대한 시나리오를 제작하고자 한다. 대표 사용자를 위한 시나리오는 시스템 설계 시 사용자를 고려한 사용자 기반 교육 콘텐츠를 개발할 수 있는 초석이 마련된다고 할 수 있다.

References

- [1] 김진우, Human Computer Interaction, 안그라픽스, 2017.
- [2] 김철수, 노인장기요양보험제도의 시설 및 인력 인프라 개선, 보건복지포럼, 3월호, 2010, pp.10-15.