

모바일 기반 노인 여가활동 관리 시스템

박기홍[○], 장혜숙^{*}

^{*}○군산대학교 컴퓨터정보공학과

e-mail : spacepark@kunsan.ac.kr[○], hs5486@kunsan.ac.kr^{*}

Mobile-based senior recreation management system

Ki-Hong Park[○], Hae-Sook Jang^{*}

^{*}○Dept of Computer Information Engineering, Kunsan National University

● Abstract ●

노인들의 여가활동은 노년기에 자신의 역할에 대한 자신감으로서의 자아 존중감을 높이고, 개인의 기대와 충족도의 일치에서 오는 생활에 대한 행복감과 만족감으로서의 생활만족을 위해 중요한 활동이라 할 수 있다. 본 논문은 모바일 기반으로 노인들의 여가활동을 도와주는 관리시스템을 연구하고자 한다.

키워드: 노인(Senior), 여가활동(Activities), 모바일(Mobile)

I. Introduction

인구의 고령화 문제는 국내뿐 아니라 전 세계적으로 중요한 문제로 대두되고 있다. 이는 고령화 문제가 노인 인구의 비중이 높아지는 것에 한정되는 문제가 아니라 사회·경제적으로 중요한 이슈를 내포하고 있기 때문이다. 늘어나는 평균 수명과 낮은 출산율은 고령화를 가속화하고, 이로 인해 생산 가능인구의 감소, 노동력부족, 산구세대간의 갈등 등의 문제가 발생할 것으로 예상된다. 고령화시대 의료기술의 발달과 생활수준의 향상으로 평균수명이 크게 증가했지만, 은퇴 연령의 변화는 적어 노년기 여가 시간이 길어지고 있다. 따라서 노인이 이러한 여가시간을 무료하지 않게 어떻게 채워야 할 것인지 점차 중요해지고 있으며 정책적 관심도 증가하고 있다[1]. 개인 수준에서 이루어지는 여가활동이 노년기 삶에서 중요한 의미를 가지며 정책적 배려가 필요한 이유는, 프로그램 수강 및 모임 등을 통한 여가활동은 노인의 사회적 접촉 기회를 증대시켜 사회적 고립을 예방할 수 있기 때문이다. 또한 노인의 특정한 여가활동은 자원봉사, 재능 나눔 등을 통해 사회적 공헌으로 이어지거나, 일자리와 연계될 수 있다는 점에서 고령화시대에 의미가 크다. 활발한 여가활동을 통한 신체적 및 정신적 건강 증진은 노인의 의료비 부담을 낮춰 사전적으로 사회적 비용을 감소시킬 수도 있다[2]. 이에 본 논문은 모바일 기반으로 다양한 유형의 여가활동을 돕는 노인여가 관리시스템을 설계하여 노인들의 활발한 여가활동에 도움을 주고자한다.

II. 관련 연구

1. 관련연구

1.1 노인 여가활동 현황

전체 노인의 대부분이 취미활동, 여행, TV시청, 영화관람 등의 여가 문화 활동에 참여한다. 주로 하는 여가 문화 활동을 3순위까지 조사한 결과, 휴식활동이 차지하는 비율이 90.2%로 가장 높고, 그 다음이 취미, 오락활동 42.5%, 사회 및 기타활동 40.1%, 스포츠 참여활동 10.2%, 문화·예술 참여활동 5.8%, 관광활동 4.0%, 스포츠 관람활동 1.2%, 문화·예술 관람활동 0.9% 등의 순으로 나타났다. 세부적으로 여가문화 활동 참여 현황을 살펴보면, 휴식활동에서 TV시청 참여율이 82.4%로 가장 높고, 산책 17.8%, 음악 감상 4.5%, 기타 27.0%이다. 취미·오락 활동에서 독서·만화·책·종교서적 보기가 11.3%로 비율이 가장 높고, 화초·텃밭 가꾸기 10.1%, 화투 등 9.3%, 등산 5.7%, 바둑·장기·윷놀이 등 4.8%, 낚시 1.0%, 기타 7.9% 이다. 사회 및 기타활동은 종교활동, 그 외 사회활동(봉사활동, 집단·통화·문자, 단체활동 모임 등), 기타로 세분되며, 각각 8.3%, 31.8%, 2.6% 이다[3].

III. 본 론

1. 시스템 설계 및 구현

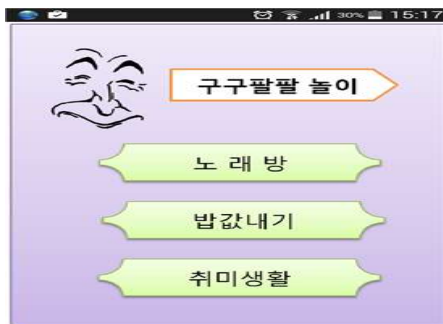
1.1 시스템 설계

모바일기반 노인여가 관리시스템은 그림 1과 같이 구성하였다.



노인 여가 관리시스템 구조도

그림 1에서와 같이 노인 여가 관리시스템은 모바일 기기에서 프로그램을 실행하면 노래방, 밥값내기, 취미생활의 3가지 그룹으로 나누었다.



노인 여가관리 주 메뉴

그림 2는 스마트폰에서 3개의 메뉴 중에 하나의 메뉴를 선택 후 세부적인 메뉴를 선택할 수 있도록 설계하여 노인들이 여가활동을 쉽게 접근할 수 있도록 구성하였다. 그리고 노인들의 눈은 노안으로 시력이 떨어져 작은 글씨가 보이지 않아 자기가 선택하고 싶은 메뉴를 선택하기 어려움을 감안하여 화면을 좌우, 상하로 움직일 때 메뉴가 확대 되도록 설계하여 가독성을 높였다.



노인 여가관리 세부 메뉴

그림 3은 스마트폰에서 모바일 기반 노인 여가 관리 시스템을 실행한 세부 메뉴이다. 사용자가 노인대상임을 감안하여 화면을 단순하게 설계하여 프로그램 활용을 쉽게 이용하도록 하였다.

IV. Conclusions

본 논문은 고령화시대의 활발한 여가활동을 통한 신체적 및 정신적 건강 증진을 위한 모바일기반에서 다양한 유형의 여가활동을 돕는 노인여가 관리시스템을 설계하여 노인들의 활발한 여가활동에 도움을 주고자 연구하였다.

References

- [1] 황남희(2014). 노년기 평생교육 현황과 정책과제, 보건복지 Issue & Focus, 233, 2014. 3. 28자. 한국보건사회연구원.
- [2] 황남희(2014). 한국 노년층의 여가활동 유형화 및 영향요인 분석, 보건사회연구, 34(2), pp.37-69.
- [3] 황남희(2014). 노인의 여가활동과 정책과제(Policy Considerations for the Leisure Activities of Older