

노인의 삶의 만족도 향상을 위한 게이트볼 어플리케이션 개발

박수정*, 김진**

*상명대학교 경영학과

**상명대학교 빅데이터융합전공

track77verd@naver.com, jinkim@smu.ac.kr

Development of a gateball application to improve the life satisfaction of the elderly

Park Soo Jung*, Jin Kim**

*Dept. Of Management, Sangmyung University

**Big Data Convergence Major, Sangmyung University

요 약

지속적인 고령화와 코로나의 발발로 인하여 노인층의 소통 단절을 해결하기 위한 여러 방법들이 모색되고 있다. 그 안에서도 실버 스포츠가 적합한 방안으로 손꼽히며 가장 대중적인 게이트볼을 상용화 시키려는 노력이 이어지고 있다. 현재까지 스포츠 자체에 집중하여 만들어진 어플리케이션이 없다는 점을 공략하여, 노인층이 제대로 게이트볼을 알고 즐길 수 있도록 하는 게이트볼 정보 및 커뮤니티 제공, 승률 기록과 경기를 되짚어볼 수 있는 기능이 추가된 어플리케이션을 개발함으로써 사회 문제를 해결하고 이익을 창출하고자 한다.

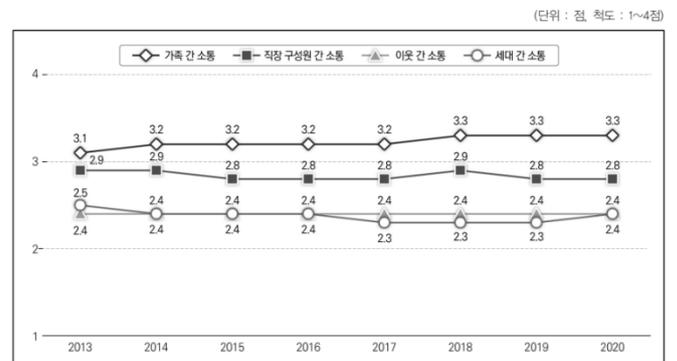
1. 서론

2020 년 기준 대한민국의 65 세 이상 노인 인구는 전체 인구의 15.7 %로 고령사회로 진입하였으며 2030 년에는 25%, 2040 년에는 39.9 %로 증가하여 초고령사회로 진입할 것으로 보인다.[1] 이러한 노인층의 증가에 따른 세대 갈등 또한 심화가 되고 있다.

한국행정연구원에서의 ‘2020 년 사회종합 실태조사’에 따르면 노인층과 젊은층 간 세대 갈등이 있다고 생각하는 정도가 2.4 점으로 집계돼, 사람들이 전반적으로 세대 갈등이 존재한다는 것을 인식하고 있었다.

이러한 노인층의 인구 증가와 그에 따른 세대 갈등 및 소통 단절에 대한 문제가 사회적인 문제로 대두되면서 그에 따른 해결책 모색이 필요하다는 의견이 계속되고 있다. 이러한 사회적인 문제 해결책으로 스포츠는 빼놓을 수 없는 연결다리 중 하나

이다. 또한 실버세대가 자신의 사회적 역할 비중의 증가를 위해 건강을 증진하기 위해 애쓰고 따라서 스포츠에 참여한다는 연구 결과도 존재한다.[2] 실버계층은 사회구성원으로서의 자신의 존재적 가치를 부여하기 위해 노력하고 궁극적으로 그 과정에서 자신의 건강증진까지 기하게 되는 것이다. 이러한 스포츠 참여의 의지와 사회적 역할 증가에 대한 갈망은 서로 맞물려 있음을 확인할 수 있다.



(그림 1) 집단 간 소통 인식 연도별 추이 (출처: 한국행정연구원)

본 연구는 이러한 노인층의 사회 문제를 스포츠를 통해 해결하고자 하며 그러한 스포츠를 탐색하다 최근 들어 실버 스포츠로 각광을 받고 있는 게이트볼을 통한 어플리케이션 개발을 구상하여 소통을 증가시키고 건강을 증진시키는 것을 목적으로 한다.

2. 연구 내용

1) 아이디어 및 기술 소개

최근 노인층들 사이에서 인기를 얻고 있는 스포츠인 게이트볼에 관련된 어플리케이션을 개발하여 다음과 같은 기능을 구현하고자 한다.

첫 번째는, 알파 블렌딩 기술을 이용한 그립법 및 자세 교정 기능이다. 게이트볼의 경우에는 그 안에 다양하고 많은 자세와 그립법이 존재한다. 그러한 그립법과 자세를 알파 블렌딩 기술을 통하여 자신의 자세가 올바른 지 아닌지를 판별할 수 있게 하는 기능을 도입할 예정이다. 알파 블렌딩 기술이란 일반 이미지 데이터에 투명도를 나타내는 변수를 추가하여 투과 이미지를 표현하는 기술이다. 노인층은 이러한 기술을 통하여 자세를 교정하여 제대로 게이트볼을 즐길 수 있을 뿐만 아니라 이렇게 자세를 교정하는 과정에서 다른 이들과 소통을 하고 대화를 나누며 소통 단절 문제 또한 해결할 수 있다.

두 번째는, 자세와 그립법에 대한 설명 영상을 제공하는 것이다. 게이트볼을 처음으로 접하는 노인층의 경우에는 게이트볼 영상을 탐색하고 찾아보는 것 자체가 어려울 수 있다. 그렇기 때문에 설명 영상을 제공하여 초심자들이 보다 쉽게 게이트볼이라는 스포츠를 접할 수 있게 하고자 하는 기능을 제공하려 한다.

세 번째는, 어플리케이션 내에서 게이트볼 친구를 모으고, 친구와의 경기를 통해 자신의 승률을 기록할 수 있게 하는 기능이다. 이 어플리케이션의 개발 의도가 소통이 부족한 노인층의 문제 해결을 위한 만큼 어플리케이션 내에서 게이트볼을 함께

하기 위한 근접한 친구를 찾을 수 있게 하고 그 친구와의 경기를 어플리케이션에 기록하여 자신의 승률을 기재하면 그로 인한 성취감과 뿌듯함을 얻을 수 있으며 계속해서 게이트볼을 할 수 있게 이끌어주는 역할을 할 수 있다.

마지막 기능은 게이트볼 용품 렌탈 기능이다. 실제 게이트볼의 초기 용품 비용은 약 2-30만원 정도로 노인층이 지불하기에는 부담을 느낄 수 있는 가격이라는 점을 감안하여 초기 진입 장벽을 낮출 수 있는 렌탈 기능을 제공한다. 이러한 렌탈 기능은 어플리케이션을 설치할 만한 또 다른 이유가 될 수 있을 것이며, 어플리케이션의 수입 창출을 이끌어낼 수 있는 제 2의 수단이 될 수 있다.

2) 핵심 가치

이 어플리케이션의 핵심 가치는 다음과 같다.

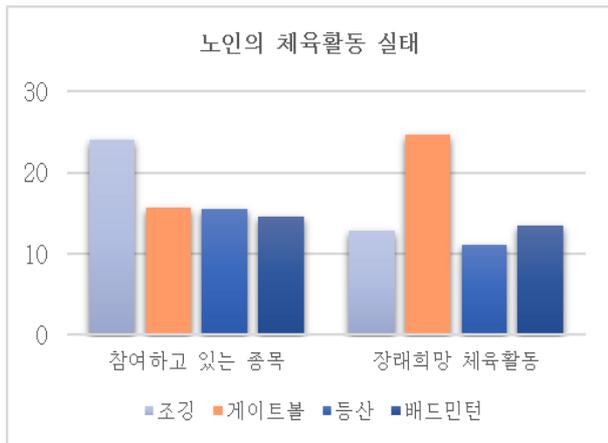
첫 번째는 노인층의 사회적 소통 증가이다. 노년층과의 소통 단절, 고독사 등이 사회적인 이슈로 대두되고 있으며 이러한 문제를 해결하기 위한 사람과 사람 간의 소통을 스포츠를 이용한다. 게이트볼이라는 스포츠를 통해서 신체 단련을 하고, 스포츠를 함께 즐길 친구를 구할 수 있다는 것은 사회적으로도 긍정적인 영향을 끼칠 것으로 보인다.

두 번째는 게이트볼의 인식 확장이다. 현재 게이트볼은 노인층 연령대에서 많이 하는 활동이라고 알려져 있어 실제로 대다수의 사람들이 선입견을 가지고 있다. 우선적으로는 노인층을 타겟으로 하되 노인층에서의 확산을 뒤이어 가족들과의 게이트볼을 주제로 한 소통 확산이 성공한다면 이후 게이트볼이 전연령에게 인기를 얻는 스포츠로 인식을 확장할 수 있을 것이다.

이러한 두 가지 핵심 가치를 기반으로 노년층의 소통을 증가시켜 사회 문제를 해결하며 게이트볼에 대한 인식을 확장시킴으로서 게이트볼이라는 스포츠를 널리 알리고자 하는 것이 어플리케이션의 핵심 가치라고 할 수 있다.

3) 목표 시장

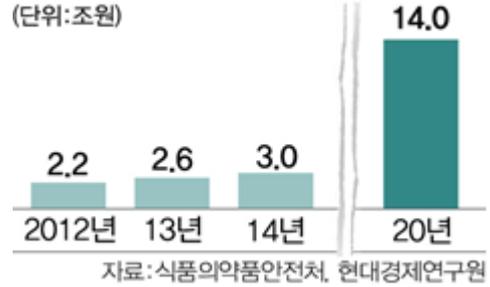
가장 우선적인 타겟층은 게이트볼에 관심을 가지고 있는 노인층으로 하였다. 노인들이 현재 하고 있는 운동종목은 조깅이 24.0%, 게이트볼이 15.7%, 등산이 15.5%, 배드민턴이 14.6% 순으로 나타났고, 노인이 선호하는 장래희망 체육활동은 게이트볼이 24.6%, 배드민턴이 13.4%, 조깅/등산이 12.9%, 테니스가 11.1% 순으로 나타났다.[3]



(그림 2) 노인의 체육활동 실태 (출처: 김희수, 노인운동의 변천과정)

게이트볼은 노인들의 주력 스포츠 중 하나인 것을 알 수 있다. 그리고 최근에는 특히나 실버 산업이 증가하는 추세인데, 실버산업이란 65 세 이상 노인의 정신적, 육체적 기능과 사회활동을 향상, 지속시키기 위해 민간기업이 시장원리에 따라 상품이나 서비스를 공급하는 산업을 말한다.[4] 전 세계적으로 실버 세대를 대상으로 하는 생활 보건 의료 분야에서는 ‘디지털 헬스케어’에 주목하고 있다. ICT 기반 의료기기, 이른바 디지털 헬스케어 시장은 지난 2014 년 3 조원에서 연평균 12.5%씩 증가해 2020년에는 14 조원 규모로 성장한다. 이는 현재 전체 의료기기 시장 규모인 6 조여원보다 2 배 넘는 수치다.

국내 디지털 헬스케어 시장 규모



(그림 3) 국내 디지털 헬스케어 시장 규모 (출처: 식품의약품안전처, 현대경제연구원)

이러한 실버 디지털 헬스케어의 진보에 발 맞춰 나아가는 액티브 시니어를 주고객층으로 한다.

또한 대한게이트볼협회는 현재 대한체육회 정회원 단체로서 36021 명의 선수 등록회원을 보유하고 있고, 국민생활체육회 자료에 의하면 2015 년 11 월 기준으로 집계된 게이트볼 동호회는 5648 개 클럽에 164744 명의 회원이 활동으로 나타났다.[5] 특히, 게이트볼 종목은 남녀노소 누구나 쉽게 즐길 수 있는 3 세대 가족형 생활체육으로서의 장점을 가지고 있음에도 불구하고 대표적인 실버스포츠로서 인식이 굳어져 있어 실제적으로 동호인 또한 대부분 고령의 노인들로 구성되어 뉴스포츠 종목에 비해 회원 확보 측면에서 경쟁력이 저하되고 있는 상황이다. 따라서 게이트볼의 진흥을 위해서는 단순히 노인층만을 공략할 것이 아니라 그러한 노인층과 함께 살아가는 가족들, 그리고 정년 퇴직 이후 쉽게 즐길 수 있는 스포츠를 찾는 중장년층을 그 다음 타겟으로 공략할 필요가 있다.

4) 기존 상품과의 차별성

현재까지 헬스나 요가, 홈트레이닝에 대한 어플리케이션은 많지만 스포츠 본연에 집중한 어플리케이션은 굉장히 적었다. 그 중에서 게이트볼이라는 스포츠에 집중하여 경기 방법과 자세를 알려 주는 어플은 없다고 봐도 무방하다. 이러한 게이트볼을 설명하는 어플이라는 것에도 차별점이 있지만 무엇보다 단순히 게이트볼을 알리는 것에 그치지 않고,

게이트볼을 함께 할 수 있는 친구를 구할 수 있고, 그 친구와의 경기를 기록하는 기능이 존재하는 어플이라는 점에서 또 다른 차별점이라고 이야기할 수 있다. 이 어플리케이션이 실제로 개발된다면 게이트볼을 시작하고자 하는 초보자들이 동영상을 보면서 쉽게 게이트볼에 입문할 수 있고 게이트볼 진흥 및 실버 스포츠 산업의 발전에도 크게 도움이 될 것이라는 것을 예측할 수 있다.

3. 결론

본 어플리케이션은 노인층이 조금 더 원활하게 게이트볼이라는 스포츠를 받아들이고 수용함으로써 현재 사회적인 문제로 대두되고 있는 소통 단절 문제를 해결하고자 개발되었다. 또한 단순히 노인층에서의 게이트볼 대중화 뿐만 아니라 게이트볼이 가진 단순하고 간단한 게임 규칙을 통해 더 많은 이들에게 알리고자 하는 것이 이 어플리케이션의 개발 목적이라고 할 수 있다. 하지만 현재 게이트볼은 대중적으로 크게 알려진 스포츠가 아니며, 노인층에서는 스마트폰을 잘 사용하는 사람과 그렇지 않은 사람의 차이가 크게 드러나고 있어 어플리케이션으로 게이트볼을 알리고 이용하게 할 수 있을지에 대한 추가적인 연구 및 방법 모색이 필요하다. 또한 어플리케이션을 개발해서 알리는 과정에서의 마케팅 전략과 타겟층 공략 방법이 정확하게 정해지지 않았기 때문에 그 부분에 대해서도 추가적인 논의가 필요하다. 이러한 부분을 개선하여 어플리케이션을 개발하여 만들기 위해서는 지금보다 더 노력이 필요할 것으로 보인다.

참고문헌

- [1] 이혁, 이제홍, 게이트볼 참여 노인의 여가몰입과 심리적 행복감 및 생활만족의 관계, 한국사회체육학회지, 54(1), 575-584, 2013
- [2] 김철영, 실버계층의 스포츠 활동참여가 재사회화 및 사회적 역할에 미치는 영향, 동의대학교 대학원, 124, 2008
- [3] 김희수. 노인 건강운동의 변천과정, 동아대학교, 39, 2007
- [4] 허원희, 김원섭, 한영신, 구승환, 실버 세대를 위한 스마트폰 어플리케이션 개발 전략. 조형미디어학. Vol. 15 No. 2 pg. 223-228 p, 2012
- [5] 이광우, 윤태훈, 추종호, 게이트볼 진흥을 위한 정책 추진 방향, 한국스포츠학회지, 16:1, 171-179, 2018