

고령화사회와 인스턴트 시니어



金 貞 欽
高麗大 名譽教授/理博

「과부의 설움(사정)은 같은 과부만이 안다. 또는 홀아비만이 안다」라는 속담이 있다. 남의 곤란한 처지는 직접 당해 본 사람이거나, 또는 같은 처지에 있는 사람만이 잘 안다는 뜻이다.

또 風樹之嘆(風木之嘆)이란 말도 있다.

「韓詩外傳 九」에 나오는 말로서

樹慾靜而風不止

子慾養而親不待也

(나무가 잔잔해지려 해도 바람이 멎기 전에는 어찌할 도리가 없고, 아들이 겨우 정신이 들어 양친을 모시고 효도를 드릴려 할 때가 되면 양친은 이미 세상을 떠나 어찌할 수가 없다)란 것이 그 뜻이다.

그러니 아들로서는 좀더 일찍이 나이가 든 아버님 어머니의 고령화에 따른 외로움과 슬픔을 알아차려야만 한다는 것이다.

마찬가지로 지금 노인문제가 한참 부각돼 가고 있다. 우리나라는 평균 수명이 만 70세가 넘고, 또 만 65세이상의 고령인구가 5% 선을 넘게 되자, 곧 다가올 고령화시대에 대비해서 지금부터 노인대책을 세워두자는 움직임이 활발해지고 있다.

캐나다의 온타리오 주 정부가 고안해 낸 인스턴트 시니어

그렇다면 먼저 노인층이 어떤 고통을 받고 있는가를 몸서 경험해 둘 필요가 있다. 정신적인 고민은 물론이려니와 육체적으로 고령자들이 얼마 만큼이나 곤란을 겪고 있는가를 특별히 마련된 機材를 써서 체험을 해보자는 것이다.

그래서 개발된 것이 인스턴트 시니어(Instant Senior)란 器才가 있다. 캐나다의 온타리오(Ontario)주 정부가 개발해낸 것인데 말하자면 일종의 가상현실감(Virtual Reality, VR)인 셈이다. 다만 보통의 VR은 컴퓨터가 만들어 낸 가상세계를 마치 현실 세계의 공간에 있는 것과도 같게 입체상으로 보여줌으로써

擬似体験을 시켜주는 장치이지만, 온타리오 주 정부가 만든 이 인스턴트 시니어, 機材는 그런 첨단기술(하이텍)은 아니다. 그래도 이 장치를 장착함으로써 고령층 노인들이 겪는 육체적 곤란성을 擬似体験 할 수 있다고 해서 굉장한 관심을 끌고 있다.

사실 이 장치는 나이를 먹어가는데 따라 생겨나는 정신적·육체적 또는 생리적 조건들을 실감케 해줌으로써 고령층에 대해 따뜻하고 친근미나는 환경을 만들어 주는 큰 도움을 주기 위해 캐나다정부가 힘써 만든 장치이다.

인스턴트 시니어 개발의 참뜻

이 인스턴트 시니어는 여러부분으로 되어 있다. VR(Virtual Reality)때처럼 특수안경을 끼고, 귀마개를 꽂고, 팔다리에는 갖가지 무게의 자루를 장착하게 되어 있다. 이 장치를 몸에 지니고, 프로그램에 따라 일상생활에서와 같은 동작을 시켜보면, 신체기능이 빈약한 상태를 擬似体験 할 수 있다는 것이다.

사실 사람의 생리적 기능은 시력을 위시하여 오감·악력·손가락 놀림의 巧緻性·관절 기능 등등이 둔화 되고 또 약화가 되게 되어 있다. 물론 이런 변화는 개인차 그사람의 病歷 등등에 따라 그 정도에는 상당한 차가 생기긴 하지만, 어쨌든 나이를 먹어가는데 따라 환경은 점차로 더욱 더 악화 된것처럼 느껴지게 되고 그에 따라 그 환경에 대한 적응력도 저하 되어간다. 예컨대 무겁게만 느껴지는 문·올라가기 힘든 계단·조명도의 부족·미끄럽기만한 마루·거울처럼 번들거리는 미러월(Mirror Wall)·보기 힘들게 인쇄된 조그마한 문자나 표식·어떤 종류의 눈에 거슬리는 색깔, 상품 포장지에 적힌 읽기 힘든 칼라 코디네이션 등등은 사람을 짜증나게 하는 주요원인들이다.

이와 같은 집안밖에서의 일상생활이나 쇼핑 또는 레저를 포함한 일상동작에서의 불편에

추가해서 심리적인 소외감은 더 큰 문제가 된다. 그결과 일반인들과의 교류의 기회가 줄어들고, 적극성이나 의욕도 감소 되어간다. 그 결과 성격도 변하게 된다는 것이다.

그 결과 고령자에게는 지역사회·직장·가정 등등 주변환경이 젊었을 때와는 양상이 달라진 것처럼 느껴지게 되고, 또 실제로도 그렇게 되어간다.

이와 같은 고령자 특유의 문제를 단순하게 타인의 문제로만 생각치 않고, 인스턴트, 시니어장비를 장착함으로써 스스로의 문제로서 인식시켜 주자는 데에 인스턴트 시니어 개발의 참뜻이 있었던 것이다.

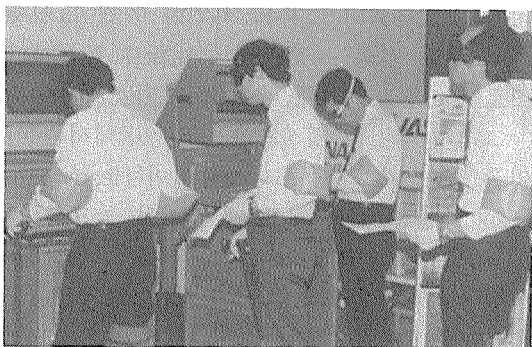
인스턴트 시니어 장착의 체험

인스턴트 시니어 장비는 그림과 같다. 눈에는 특수한 고글(Goggle, 물속에서 헤엄치는 수영선수, 또는 설원을 활강하는 스키선수 또는 건설현장 방진용이나 용접공의 눈의 보호를 위한 보호안경 따위)을 끼고, 귀에는 일부러 귀마개를 한다. 이 고글의 유리에는 일부러 고도의 착색을 해서 시야를 어렵게 해주고 시계나 시야가 좁아지도록 가장 자리를 막아주는 등의 설계가 되어 있다. 그 결과 시야가 흐려지고 좁아지는 등 앞을 보기가 힘들게 되어 있다.

또 양쪽팔의 팔꿈치 부근에는 모래가 들어간 무거운 띠를 들름으로써 팔꿈치가 제대로 움직이기 힘들게 되어 있다. 마찬가지로 양쪽발의 발목위에도 납작하고 무거운 띠를 들름으로써, 손발의 운동에 상당한 제약을 가하게 되어 있다.

장비를 몸에 장착하고 나면 담당자의 지시에 따라 움직이게 되는데, 우선 그 지시서의 설명문의 글자가 잘 안보인다. 지팡이를 짚고 소외한 廊下에 나가 승강기에 올라탄다. 그런데 행선층의 단추를 누르려 해도 그 숫자가 잘 안보인다. 승강기에서 내려 건물밖으로 나

가 보통의 계단을 올라가려 해도 올라가기가 매우 벅차다. 발목과 팔꿈치에 매단 무거운 띠가 의외로 무거워 발걸음을 옮기기가 힘이 든다. 이 때 지팡이가 얼마나 고마운가를 비로서 알게 된다.



인스턴트 시니어를(Instant Senior) 장착한 實驗者



인스턴트 시니어 裝備

다시 건물안으로 들어가 계단을 오르내리게 되는데, 계단이 유난히 어두컴컴하게 느껴지고, 계단 층계의 경계가 잘 구별이 되지 않는다. 그래서 난간을 꼭 잡고 한발자욱 한발자욱 이동한다. 층계의 끝부분에 노랑색 칠을 해준 것이 얼마나 고마운지 비로서 알게 된다.

다음으로 현금카드나 복사기를 조작해본다.

이것도 큰 일이다. 기계의 단추표시가 잘 안 보일 뿐만 아니라, 자기 자신의 몸이 일종의 로봇이 된 것처럼 뜻대로 동작이 되지 않는다. 또 회전 도어를 지나간다는 것이 얼마나 힘들다는 것도 비로서 알게 된다.

이렇게 난행에 이른 난행 끝에 겨우 출발점에 되돌아와 고글이나 장비를 벗어 던질 때가 되어서야 겨우 살아났구나 하는 느낌이 든다. 약 1시간에 걸친 인스턴트 시니어 체험이었지만 당초 생각했었던 것 보다 훨씬 힘들었다는 것을 알게 된다.

물론 개인차가 있기는 하겠지만 체험자 모두가 결국 언젠가는 자기 자신에게도 닥쳐올 이런 고령화시대를 생각할 때, 스스로의 건강 유지에도 힘을 써야겠다고 마음먹기도 하지만, 곧 다가올 이런 고령화사회를 위한 새로운 인프라스트럭처(Infrastructure, 사회의 기반시설, 사회간접자본이라고도 함)가 필요해진다 는 것도 느끼게 된다. 인프라스트럭처란 경제 생활이나 사회생활의 유지·발전을 위한 기반 시설로서 운수·통신·도로·항만·교육·병원·상하수도·위생시설 등등이 포함된다. 이것은 공업인프라스트럭처라 한다. 이 이외도 통신위성·통신회선·텔레포트(Teleport, 정보항구)·통신센터·데이터 베이스 등으로 구성되는 정보의 인프라스트럭처의 건설이 현재 요망되고 있고 또 시설확충 중에 있기도 하다. 그리고 이 이외에도 노인들을 위한 갖가지 복지시설로 구성되는 새로운 종류의 복지인프라스트럭처가 필요하다는 것이다.

체험자들의 소감

체험을 하고 나서의 체험자들의 소감은 한결같이 「보이지 않았다」 「알기가 힘들었다」 「무서웠다」였다고 한다. 더구나 어느 체험자는 집으로 되돌아가는 지하철역의 계단 층계 끝에 검은 색의 고무판을 댄 것을 새삼 자세히 들여다 보며, 같은 값이면 까만색깔 대신

노랑색깔을 쓰지 않았나 하고 생각했다는 것이다. 또 발권기라던가 전광판 숫자라던가 길표식의 글자를 왜 좀 더 크게 만들지 않았을까 등등 새삼 노인세계의 입장에서 세상을 다시 쳐다보게 되어 큰 공부가 되었다고 한다.

이렇게 누구에게도 닥쳐올 노년의 세계를 비록 疑似体験이기는 했으나 올바르게 체험함으로써 비로서 고령세계의 세상을 이해하게 되었고, 그런 이해의 토대 위에 일상생활에서의 노인층에 대한 배려나 대책을 꾸며야 되겠다는 것이 모든 체험자들의 공통된 결론이었다고 한다.

아무일이나 입장을 바꾸어 상대방측의 입장에 서서 세상을 쳐다보아야 한다고는 하지만, 보통의 경우 그런 입장이란 좀체로 볼 수가 없는 것이 보통이다. 그러나 인스턴트 시니어 장비와 같은 장치를 써서 그런 입장에 선 이해자가 되기는 그리 힘들지는 않을 것이다.

앞으로의 장수사회·고령화사회를 향해 노년예비층인 현재의 중년층이나 장년층들도 이런 장비를 통해 노인층에 대한 이해를 같이 할 필요가 있다.

인스턴트 시니어의 VR화

그런 이해를 위해서는 인스턴트 시니어와 같

은 장비뿐만 아니라 이 장비를 더욱 더 발전시켜 버칠 리얼리티(VR, Virtual Reality, 가상 현실감)를 통한 가상체험 소프트웨어도 개발해냈으면 한다.

과부의 심정은 과부만이(또는 홀아비만이) 안다는 속담과 같이 노인층의 심정은 이런 장비나 소프트웨어를 통해 자기가 직접 노인층이 느끼는 것과 똑같은 疑似体験을 통해서만 비로서 어슴프레하게나마 알 수가 있게 된다.

그래서 예컨대 청장년용 구글(VR에서는 아이폰 또는 헤드마운트디스플레이(Headmount Display)을 뒤집어 쓰면, 청장년이 듣고 보고 행동했을 때의 장면이 나오게 하고, 노인층용 구글을 뒤집어 쓰면 인스턴트 시니어장비를 사용했을 때와 똑같은 경험을 하게 하는 VR 소프트웨어를 개발해 낸다면, 누구나 손쉽게 노인층의 어려운 처지를 이해하게 될 것이다.

그렇게 함으로 진실로 노인을 위한, 그리고 노인이 바라는 복지사회를 이룩해낼 수 있는 것이다. 그리고 그것은 사실은 자기자신을 위한 투자이기도 한 것이다. 왜냐하면 누구나 20년후가 되면 45세 사람은 65세가 되고, 50세 사람은 70세의 노인으로 탈바꿈을 할 터이니 말이다.

