

노년기 소비자의 정보화 여가활동 연구와 의미분석

The Information Leisure Activity of the Aging Generation and the Analysis of Meaning

호서대학교 디지털비즈니스학부
교 수 김연정*

Dept. of Digital Business Hoseo University
Professor: Kim, Yeon Jeong

〈목 차〉

- | | |
|------------|---------------|
| I. 서론 | IV. 연구결과 및 해석 |
| II. 이론적 배경 | V. 결론 및 논의 |
| III. 연구방법 | 참고문헌 |

〈Abstract〉

Many social and environmental changes have emerged due to the increasing size of the aging generation. This study explored the current status of the information leisure activity of the aging generation (computer use activity, internet service participation, social community participation and blogging, UCC, etc.) and the need for serious games among elderly consumers. It analyzed the current status of serious game and information leisure span as determined by experts on elderly care at the aging welfare institute. The research methods involved applying content analysis and focus group interviews.

The results were as follows: The elderly are willing to enjoy the internet and economics networks. In particular, economic investment, economic news, health, meetings, and communication are the main internet search categories. The results for serious games are less interesting than those for IT participation. The components of usefulness in terms of serious games, as identified by care experts, are simplicity, a user-friendly interface, efficacy, and certainty in using the game device. Care experts recognize that serious games represent a supplementary device to traditional physical and emotional therapy.

Key Words : 노년기 정보화 여가활동(information leisure activity of the aging generation),
기능성 게임(serious game), 노인복지(aging-welfare)

* 주저자, 교신저자: 김연정 (yjkim@hoseo.edu)

I. 서론

급속한 고령화와 더불어 가족제도의 변화는 노인들의 경제, 건강, 여가문화 문제 등 다양한 노인문제를 사회적으로 중요한 정책적 이슈로 대두하게 만들었다. 65세 이상 노인인구의 비율이 2000년에 7.25%, 2004년 8.7%, 2019년에는 약15%의 고령화시대에 진입하고 있다. 또한 여가문화에 대한 새로운 수요계층인 816만명에 달하는 베이비부머들의 은퇴시기가 2008년부터 시작되고 있어 노년기 삶의 양식이 정부의 사회정책의 중요한 안건으로 제기되고 있다. 저출산 및 고령화에 기인한 급격한 인구구조의 변화는 소비여력을 지닌 고령 인구증가를 가속화시켜 고령친화 소비시장의 대두와 소비패턴의 변화를 가져오게 하였다.

베이비부머들의 은퇴가 진행되고 있는 시점에서 노년기 여가자원의 활용 및 여가활동에 대한 문제는 노인들이 경제적으로 안정된 가운데 건강을 유지하고 삶에 대한 보람을 느끼며 자신들의 역할을 수행하는 가운데 삶의 질을 향상시킬 수 있는 중요영역으로 부각되고 있다.

일반적으로 노년기 여가활동은 TV시청, 신체적인 운동 등이 많은 부분을 차지하고 있지만(한국문화관광연구원, 2008), 향후의 여가활동은 현재 인터넷 및 네트워크 사회의 편리함을 향유한 베이비부머 노년세대를 고려한다면 인터넷, 모바일 등 IT 서비스를 활용한 여가활동의 가능성이 커질 것으로 예측된다.

정보사회(information society)의 서비스 인프라가 확충되고 인구특성에 따른 차별화된 서비스가 가용해짐에 따라 노년기 생활자원으로서는 정보화 여가 활동을 가능케 하는 기기와 콘텐츠가 확충되고 있다. 은퇴를 앞두고 있는 베이비부머들은 과거 노인들보다 교육수준이 높고 건강과 경제력을 갖추고 있으므로 정보화 기기 및 서비스에 대한 생활화가 매우 높을 것으로

예상된다. 정보화기기 및 서비스의 활용은 향후 베이비부머 노년세대가 겪게 되는 신체적 제약, 정신적 제약을 완화하고 삶의 기쁨을 누리게 하는 유용한 생활도구로 활용될 전망이다. 최근 네트워크 기반의 인터넷 여가자원에서 게임은 인터넷여가활동의 주요 항목으로 조사되어 왔으며(문화관광연구원, 2009), 이중 정보화 여가콘텐츠로서 기능성게임(serious game)에 대한 개발 및 정책적 지원이 관심을 받고 있다. 문화체육관광부의 문화콘텐츠 개발 아젠다에서 살펴보면 노인들을 비롯한 아동, 장애인의 삶의 질을 개선시킬 수 있는 콘텐츠 개발에서 기능성 게임에 대한 정책적 지원이 큰 흐름으로 나타났다. 기능성 게임은 일반적인 의미의 오락성 게임과는 달리 특정 목적과 효과를 의도하는 게임을 말하며(배재환, 2006), 본 연구에서도 노년기에 특화된 기능성 게임이라는 새로운 정보화 여가자원에 대한 소비자들의 니즈를 분석하고자 한다.

기존 노년기 여가활동에 대한 연구는 주로 여가의 시간적 구성, 여가활동 종류 및 우선순위, 노인복지기관의 여가프로그램 개선(조희금, 2006; 이은석, 2009; 홍계희, 2007; 한국문화관광연구원, 2009; 이석훈, 송강영, 김재운, 2008; 남궁완, 엄정식, 2006) 등에 대한 내용이 주된 연구주제였다. 본 연구에서는 노인여가 활동 중 정보화 여가활동에 초점을 두고 노인의 신체적, 정신적 제약을 완화하고자 하는 기능성이 보장된 정보화여가에 대한 노인들의 니즈를 분석하고자 한다. 또한 기능성 게임에 대한 노인과 노인 케어전문가의 충족도 및 노인들의 정보화활동의 확충 방안 및 방향에 대하여 논의를 진행하고자 한다.

본 연구는 노년기 여가활동이 삶의 질을 높인다는 관점에서 노인복지기관 프로그램에 참여하는 노인과 프로그램을 지도하는 노인 케어전문가를 대상으로 노인의 정보화 여가활동 현

항 및 스토리가 있는 정보화 기능성 게임에 대한 변접을 수행하였다. 본 연구가 연구대상으로 이들 기관의 참여자를 대상으로 선정한 이유로는 일반 노인들에 비해 노인사회복지기관 프로그램에 참여하는 노인들은 정보화여가의 프로그램이 실현되고 기능성 게임을 경험할 가능성의 환경적인 요소를 고려했기 때문이다. 노인케어전문가의 선정이유는 노인들에게 필요한 교육프로그램을 제공하는 중개자의 입장이기 때문에, 정보화여가인 기능성 게임에 대한 노인들의 필요사항을 교육필드에서 가장 정확하게 인식하고 있을 것으로 판단하였기 때문이다. 이를 통해 노년기 정보화 자원의 활용과 니즈를 파악하고 노년기 세대의 신체적 물리적 기능을 보조할 수 있는 기능성 게임의 니즈와 서비스 제공에 필요한 구성요소를 파악할 수 있을 것으로 사료된다. 이러한 분석을 수행함으로써 노인들의 자아존중감, 생활의 활력과 삶의 질을 확충할 수 있는 정보화 여가의 현황과 향후 가속화되고 심화될 디지털 기반의 정보화 사회 속에서 노년기 소비자들이 소외되지 않고 삶의 안위를 개선하는데 필요한 디지털 기기, 서비스의 니즈 및 필요요건을 규명해보고자 한다.

II. 이론적 배경

1. 노년기 여가활동과 정보화 여가활동의 개념 및 현황

일반적으로 노년기의 여가활동은 고독감의 해소, 우울증의 감소, 자기존중감과 자아정체성의 유지와 생활만족에 기여하는 역할을 한다. 노년기에 발생하는 경제적 문제와 정신적, 심리적 문제를 완화시킴으로써 노년기의 긴 시간을 의미있게 보내기 위한 여가활동은 매우 큰 의미를 갖는다(남궁완, 엄정식, 2006). 노인세

대는 근로의 의무에서 벗어나 보다 여유로운 삶을 향유할 수 있으므로 여가생활에 디지털 콘텐츠 영역이 보다 많은 서비스를 제공할 수 있다. 국민소득의 수준과 함께 선진국의 여가산업에 변화를 이끌고 있는 가장 중요한 요인은 인구 고령화이다. OECD 국가의 대부분은 이미 2000년에 고령인구 비중이 14%를 넘어 고령사회로 진입하였고 2050년에는 OECD 대부분 국가의 3명 중 1명이 65세 이상의 고령인구가 될 것으로 예측되고 있다. 이에 따라 노인들의 여가시간 문제가 각 나라마다 새로운 사회적 문제로 대두되고 있으며, 이들의 여가소비가 새로운 여가산업의 수요를 창출하면서 고령친화 여가산업이 새롭게 각광받고 있다(삼성경제연구소, 2008).

국민여가활동조사(2006, 2007, 2008) 결과를 세대별로 비교분석하였을 때 특히 노인들의 여가행태가 타 연령대의 여가행태와 많은 차이를 보였다. 60대 이상의 국민여가활동조사결과, 2006년부터 2008년까지 60대의 상위 10가지 여가활동에 큰 변화는 없는 것으로 나타났다. 가장 많이 하는 여가활동은 다른 연령대와 마찬가지로 TV시청/라디오청취(06년 96.9%, 07년 93%, 08년 86.4%)이며 한 가지 시사할만한 점은 그 참여율이 점점 줄어들고 있다는 것이다. 2008년에는 잡담, 통화, 문자보내기가 3위의 70.2%; 06년 잡담, 통화 6위의 63.9%; 07년 항목 없음)로 올라왔다. 06, 07년 조사에 없었던 문자보내기 항목이 새로이 추가되었다(한국문화관광연구원, 2009에서 재인용)는 점이 흥미롭다.

은퇴이후 노인들의 삶에서 여가는 매우 큰 의미를 차지하고 현재의 운동, 여행에서 IT (information technology), CT(contents technology) 등의 지식정보기술이 포함된 기술기반 여가로의 성장가능성이 크다.

국민여가활동조사를 통한 노인의 여가활동 특징을 살펴보면 노인의 여가활동은 취미오락

활동과 휴식활동, 관광활동, 기타사회활동 등에 집중되고 있다. 특히 다른 연령대에 비해 소극적인 형태의 여가활동인 휴식활동의 참여율이 높고 비교적 시간적자원이 풍부한 연령대여서 관광활동과 기타사회활동의 참여율이 비교적 높은 것으로 나타났다(한국문화관광연구원, 2009).

2008년부터 은퇴가 진행되고 있는 베이비부머를 중심으로 살펴보면 디지털 및 정보산업에 친화적인 노년 세대는 기대여명이 증가함에 따라 여가생활이 삶의 질에 큰 부분을 차지하게 될 것으로 판단된다. 또한 여가의 양과 질적인 측면에서 베이비부머 세대가 향유했던 디지털 매체를 이용해 적극적으로 정보를 얻는 능동적인 소비자가 될 것이다.

인터넷이 발달 하면서 정보의 흐름이 과거 신문, 방송에 집중되었던 것이 이제는 인터넷이라는 새로운 매체로 옮겨짐에 따라 노인들도 인터넷을 이용한 정보의 획득이나 메신저나 이메일을 이용한 사교활동, 개인 홈페이지나 블로그를 이용한 자신의 표현, 게임을 이용한 여가활동이 증가하고 있다. 이러한 정보화 여가활동의 관점에서 노인들의 인터넷 사용은 노인들에게 노인복지 서비스에 대한 접근성이 강화되어 소외감과 고독감의 해소, 노인취업과 자원봉사의 활성화와 같은 효과를 나타내며, 또한 인터넷을 이용한 게임은 노인 치매 예방에 도움을 줄 수 있다(이석훈, 송강영, 김재운, 2008).

최근 유비쿼터스로 설명되는 미디어 환경의 변화는 여가활동의 다양한 공간적 범위를 제공해주며, 인터넷과 모바일을 통한 여가활동의 증가는 시간적, 공간적 제약 없이 자유로우며 다양한 여가콘텐츠의 제공이 매우 폭 넓고 다양하다는 장점이 있다(한국문화콘텐츠진흥원, 2007).

문화체육관광부(2008)의 국민여가활동조사에 따르면 60대 이상 노인들의 사이버 여가의 중

가세를 잘 나타내주고 있다. 인터넷서핑/채팅의 경우에도 60대가 3.5%에서 5.3%로의 적은 상승을 보였다. 하지만 베이비부머 세대인 중장년층의 상승세가 눈에 띄게 나타나 2007년 13.2%에서 2008년은 3배 이상 상승한 40.3%를 나타나 향후 10년 내 노년기의 디지털기반의 정보화 여가활동에 대한 니즈를 예상해볼 수 있다. 이러한 양상은 게임의 경우에도 나타나서 60대의 경우 참여율이 다른 연령대에 비해서는 저조한 2007년 2.4%에서 2008년 9.8%였지만 50대의 경우는 2007년 12.1%에서 2008년 33.6%로 높은 게임 참여율을 보였다. 이러한 지표는 향후 노인세대의 급증하는 정보화 자원을 활용하는 여가활동의 증대양상을 나타내는 것으로 한국인터넷진흥원(2008)의 연령대별 인터넷 이용 인구현황자료인 40대의 79.2%, 50대는 46.5%, 60대 이상의 17.6%의 인터넷 이용현황과 맥을 같이하고 있다.

노년기의 인터넷을 통한 정보검색의 주 대상은 건강의료부분으로 정보 콘텐츠 및 서비스, 이른바 e-Health에 대한 관심이 증대되고 있다. 이는 유비쿼터스 컴퓨팅이 확산될 경우 노인층은 정보화 서비스의 최대 수혜자가 될 가능성이 높음을 의미한다(이견적, 2006).

디지털 친화적 노인 세대는 디지털 매체를 이용해 적극적으로 정보를 얻는 능동적인 소비자이다. 또한 연령에 상관없이 교육과 문화생활, 오락과 쇼핑, 의사소통에 이르는 모든 생활을 함에 있어 디지털 매체를 이용하는 세대이며 이는 새로운 네트워크의 출현으로서의 의미를 가진다(한국문화관광연구원, 2008). 또한 노인세대들은 블로그나 카페 등 인터넷 커뮤니티에 대한 참여가 증가하는 등 건강상의 불편한 몸을 보완할 수 있는 다양하고 새로운 정보통신 네트워크 기기에 대한 요구도 증가하고 있다(한국문화콘텐츠진흥원, 2007).

2. 정보화 여가로서 노년기 기능성 게임현황 과 관련 선행연구

노년기의 미디어 이용과 인터넷 이용률과 같은 정보화 여가의 비중이 점점 증가하는 가운데 게임은 향후에 노인이 즐길 수 있는 가장 중요한 여가수단 중 하나로 자리매김할 가능성이 크다(류석상, 2006). 이석훈 외(2008)도 인터넷을 이용한 게임이 노인 치매 예방에 도움을 줄 수 있음을 지적하였다.

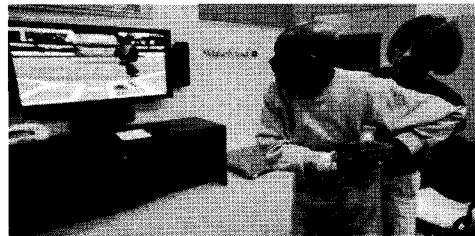
최근 문화관광체육부는 노년기를 장애인, 아동, 정신치료 분야 등과 함께 사회적인 약자에 대한 ‘공공문화 서비스’ 콘텐츠 육성 대상으로 선정하였다. 그에 따라 노인을 위한 정보통신(IT) 분야의 기술개발 및 노인용 게임과 같은 제품개발 분야로 중요 사업이 확장되어 정보통신 분야의 노인여가 기반이 확대될 것으로 보고 있다(문화관광체육부, 2008).

노인들이 여가수단화하고 있는 게임 중 기능성 게임(Serious game)은 오락만을 위한 게임이 아니라 진지하고 유의한 목적을 강조한다. 기능성 게임의 유형으로는 교육용 게임, 심리형 게임, 건강, 치료의 목적을 수반하는 것을 말한다(이연숙, 2007). 노인을 위한 신체활동용 게임을 내용적으로 분류한다면 기능성 게임에 속한다고 볼 수 있으며, 일반적인 의미의 오락성 게임과는 달리 특정 목적과 효과를 의도하는 게임을 말한다(이건직, 2006).

구체적인 사례를 들자면 기억력 감퇴 예방을 위한 뇌 활성화 촉진, 운동성 강화를 통한 근력 등 신체적 기능 촉진, 질병 예방 및 치료 촉진의 건강관리 등이 기능성 게임의 주요 개발 요소이다(이상희, 김덕용, 2005). 현재까지 개발된 노인 타겟의 게임들은 대부분 치매 예방을 위한 두뇌 트레이닝 게임이나 노인세대 및 모든 가족이 함께 참여하여 즐길 수 있는 기능성 게임들이다. 노인세대를 위한 대표적인

게임으로는 닌텐도의 Wii FIT, DS 건강 지향형 게임 등이 있다.

<그림 1>과 같이 닌텐도 Wii는 체감형 게임 플랫폼 기반으로 노인 및 환자의 재활 훈련에 도움이 되며, 간단한 인터페이스의 활용으로 자신의 몸을 직접 움직이며 물리치료가 가능하다.



출처: 전자신문 2008.04.04.

<그림 1> 닌텐도 Wii 게임을 이용한
노인 재활 치료

이외에 의식개발 심리형 게임인 브레인테크의 뉴로 하모니의 구성내역은 화살쏘기, 조각 맞추기, 색칠하기, 명상 프로그램을 포함하여 집중력과 기억력, 논리력과 명상의 효과를 높일 수 있다. 가상현실치료로 화상치료, 외상 후 스트레스 장애, 당뇨 등의 가상현실치료가 행해지고 있다(배재환, 2006). 또한 노인을 위한 세부적인 고령친화 문화콘텐츠 기술요소로는 검색 결과로 나온 정보를 3차원 컴퓨터 그래픽스 기술과 애니메이션 기술, 입체 음향기술을 이용하여 고차원 정보로 변환하여 표현할 수 있는 노인전용 Human Centric Interface 기술이 대표적이다(한국문화콘텐츠진흥원, 2007).

조석봉, 변승환(2008)은 노인을 위한 여가활동 콘텐츠 개발에 있어 TV등의 대중매체와 인터넷, 게임 등의 멀티미디어 콘텐츠와 접목의 필요성을 제시하였다. 일본 큐슈 의대가 개발한 치매방지용 게임 ‘큰 북의 달인’은 흘러나오는 음악에 맞추어 갑자기 튀어나오는 버튼을 누르는 순발력을 요구하는 댄스게임, 화면 위

에서 흘러내리는 재료들을 통속에 집어넣으면 큰북이 만들어지는 게임이다(이석훈 외, 2008).

노년기의 정보화 여가로서 기능성 게임이 고려해야 할 요인으로 단순성(기능(화면 및 조작기능의 편리함, 차용해야 하는 기구의 최소화, 언제든지 이용자가 원할 경우 이전 화면이나 처음 화면으로 되돌림), 친절성(낮선 게임기에 호기심을 갖되, 거부감이 들지 않도록 디자인, 손으로 만져서 혹은 말로 화면 이동)과 확산성(게임 후 신체/정서/인지 능력 향상을 확인할 수 있는 기능 추가)이 제시되었다(이운정, 안준희, 임경춘, 2009). 안정신(2010)은 중노년기 남성 노인이 여성노인보다 컴퓨터 게임에 더 많이 참여하고 있으며, 컴퓨터 게임을 이용하는 소비자들가 의사소통, 여가활동, 자아존중감과 성취감에 긍정적인 영향을 미쳐 컴퓨터 게임이 노인의 존재감 확립에 긍정적인 역할을 한다고 하였다. 양영순(2007)은 노인세대들의 인터넷 활용이 자아정체성 확립에 긍정적인 영향을 미친다고 하였으며, 한국게임산업협회(2006)와 나외진(2008)은 노인들이 컴퓨터 게임을 통해 다른 세대를 이해하는데 도움을 받을 수 있다고 하였다. Beck과 Wade(2006)는 컴퓨터 게임에 대한 긍정적 인식이 생성감과 심리적 복지감에 긍정적인 영향을 미치며 게임을 즐기는 사람들이 리더로서의 자질을 가짐에 따라 다른 사람들을 돌보는 유연한 능력을 지니고 있다고 하였다. 이현철, 김은석, 허기택(2008)은 실버세대의 정서적 불안과 사회적 소외감을 감소시키고 정신적 건강과 삶의 활력을 위해 노인이 좋아하는 음악, 춤, 오락성이 가미된 기능성 게임의 필요성을 제기하였으며, 신체적 노화, 지각능력과 학습속도의 저하, 이동성과 활동성면의 취약성을 고려한 쉬운 사용자 친화적 인터페이스의 중요성을 제기하였다.

III. 연구방법

1. 연구대상 및 연구방법

본 연구를 수행하기 위해 경기도 소재 노인복지관 3개의 복지서비스에 참여하는 노인들 중 정보화여가(IT 정보화교육 수행) 프로그램에 참여하는 9명을 대상으로 표적집단면접법(FGI)을 수행하였다. 정성적 연구방법인 FGI를 수행한 이유는 60세 이상의 노인들 중 정보화여가에 관심을 가지고 기능성 게임을 경험하거나 고려할 수 있는 환경에 있는 대상자들이 생각하는 감성적이고 경험적 요소를 추출해내기 위한 것이다. 또한 노인사회복지기관 프로그램에 참여하는 노인들을 대상으로 한 이유는 본 연구의 분석대상인 정보화여가 프로그램이 실행되고 참여하는 대상자가 본 연구와 공감할 수 있으며, 정보화여가 프로그램과 노인케어 전문가들의 프로그램 기기 및 서비스에 대한 중재자가 경험하는 개선점 등에 대한 심도있는 논의가 가능하다고 판단했기 때문이다.

분석대상자인 노인들은 각기 다른 사회복지기관의 프로그램에 참여하기 때문에 3집단으로 나누어서 면접을 수행하였으며 노인 케어전문가는 정보화여가와 노인 신체의 기능회복과 건강을 돌보는 3명에 대한 일대일 면접을 실시하였다.

표적집단면접법은 질적 연구 방법 중 하나인 정성자료에 기초한 대표적 분석법이며 이중 내용분석법은 면접내용의 중요 의미소를 중심으로 인터뷰 내용의 분석을 통해 문구에 포함된 함축적 의미를 찾아내는 방법이다(부정남, 1984; Harwood & Garry, 2003). 일반적으로 내용분석법(Content Analysis)은 개방형 질문에 대한 응답자의 응답내용에 대한 자료의 범주화, 비교, 대조하는 절차를 통해 한 문장 또는 한 단어, 또는 이미지 단위로 자료를 분석하는 과정

을 거치게 된다(Kolbe & Burnett, 1991).

본 연구의 주제인 고령화 사회와 노년기 정보화 여가 현황 및 기능성 게임의 니즈를 이해하기 위해 디지털정보 및 노년기가 처한 신체적, 정신적 제약을 극복하기 위한 기능성 게임의 니즈를 분석하였다. 노인 케어전문가의 노년기 여가내용 진단 및 기능성 게임의 여가 서비스 효과에 대한 전문가 의견을 분석하였다.

정보화여가 프로그램 참여 노인들의 평균연령은 62세였으며, 남자 노인 4명과 여자노인 5명을 분석대상으로 하였다. 여자노인 5명은 무직이었으며, 남자노인 중 2명은 무직이고, 2명은 소규모 자영업자였다. 노인케어 전문가는 프로그램을 운영하는 지도 선생님이로 평균 경력 6년의 전문가를 대상으로 두명은 노인 기능강화를 위한 물리, 심리치료사였고 한명은 정보화여가지도 전문가를 면접하였다.

2. 연구절차 및 자료 분석

면접은 2010년 8월에 이루어졌으며 수집된 자료는 노년기 정보화 여가 프로그램에 참여하는 노인 소비자 9명과 IT 정보 프로그램과 치매, 노인성 질환에 대한 물리, 언어 치료를 주관하는 케어 전문가 3인을 대상으로 노인 소비자들의 정보화 여가 니즈와 향후 노인에게 특화된 정보화 기기 및 서비스 제공 환경 및 그 효과에 대한 전문가의 의견을 분석하였다.

분석대상자 선정을 위해 경기도 소재 노인 전문복지기관을 포함한 사회복지기관의 교육프로그램을 웹사이트의 내용으로 분석하였으며, 그중 맞춤형 정보화여가 프로그램의 충실도가 높으며, 재활과 간병 등 재가나 기관의 장기요양 센터를 운영하는 복지기관을 연구대상으로 정했다. 기능성 게임의 니즈가 현재 신체적, 물리적, 정신적 제약을 재미있는 교육콘텐츠를 통해 완화하고자 하는 목적에서 우선적으로 제

공되기 때문에 치매, 침치료, 물리, 언어기능치료, 집단운동 등의 기능회복의 프로그램이 제공되는 기관이 우선 선정되었다.

진행 장소는 해당기관의 정보화 프로그램이 종료되는 시간에 맞추어서 미팅공간을 마련하였으며 연구취지를 설명하고 참여하고자 원하는 노인들을 대상으로 선정하였다. 그 기준은 60세 이상이며 현재 복지기관의 프로그램에 참여하였거나 참여하고 있는 대상자로 선정하였다.

분석은 세집단의 노인들을 대상으로 집단 면접녹음자료, 현장 면담기록을 대상으로 하였다. 비구조화 된 질문을 중심으로 면접은 한 조당 1시간여 진행하였다. 60세 이상 노인들을 대상으로 하였기 때문에 질의·응답에 대한 집중을 위해 시간을 조정하였으며, 응답자 전원이 자유스러운 분위기에서 자신의 의견을 말할 수 있도록 유도하였다. 녹음을 통해 얻은 중요 어휘, 주제에 코드를 부여하여 자료를 체계화하는 작업을 수행함으로써 패턴의 생존력 검증, 설명력 점검, 편견 개입여부의 검토 및 3자에 의한 검증의 필요성 제시(신경림, 조명옥, 양진향, 2004)에 기초하였다.

자료의 코드화 작업에서 관련주체의 신뢰성과 타당성에 대한 검증을 위해 코딩 결과에 대하여 노인복지 분야와 문화콘텐츠 분야의 전문가 3인에게 의뢰하여 판단을 수렴하였으며 연구의 목적과 면접 내용의 타당성 고찰을 위한 확인과정을 수행하였다. 본 연구자가 연구진행자의 역할을 수행하면서 면담을 진행하였다.

본 연구를 수행하기 위한 전문가 3인의 프로파일은 다음과 같다(표 1).

3. 연구문제

FGI 수행과정에서 주요 연구문제가 정해졌으며, 기본 FGI 분석과정의 질문 내용은 다음

〈표 1〉 자료코딩의 타당성 검증을 위한 전문가 사항

역할	인적사항	본 연구와의 관련분야
노인복지전문가	여 44세 교수	노인복지프로그램, 노인요양원 및 재활복지원 운영
문화콘텐츠 전문가	남 46세 교수	사회학 분야 중 게임, 문화콘텐츠 전문영역
게임공학 전문가	남 49세 교수	게임공학중 기능성 게임 전문영역

과 같다. 노인들에게는 연구문제 1과 연구문제 2가 질문되었으며, 노인 케어 전문가들에게 연구문제 3과 연구문제 4가 질문되었다.

연구문제 1. 정보화 여가 프로그램(컴퓨터의 이해, 인터넷의 이해, 문서작성, 블로그, 디지털콘텐츠 서비스 활용) 참여수준과 정보화 여가문화에 대한 의미

연구문제 2. 노인들이 참여하는 인터넷을 통한 생활정보 서비스 분야의 몰입정도 및 기능성 게임에 대한 필요성 인식

연구문제 3. 노인 케어 전문가가 인지한 노인의 정보화여가 참여경향 및 예측

연구문제 4. 노인케어 전문가가 인지하고 있는 노인들의 신체적, 정신적 제약극복에 필요한 기능성 게임의 구성요소 및 향후 전망

〈표 2〉 연구대상자의 일반적 특성

	성별	연령	배우자 유무	직업 유무	참여 프로그램
사례 1	남	63세	유	유	인터넷 강좌
사례 2	여	60세	유	무	인터넷 강좌
사례 3	남	63세	유	무	재활
사례 4	남	64세	무	무	인터넷 강좌
사례 5	남	60세	유	유	인터넷 강좌
사례 6	여	62세	무	무	인터넷
사례 7	여	65세	무	무	재활
사례 8	여	64세	유	무	재활
사례 9	여	65세	유	무	인터넷 강좌
사례 10	여	38세	-	-	물리 치료사
사례 11	남	39세	-	-	인터넷 강사
사례 12	남	37세	-	-	재활 복지사

IV. 연구결과 및 해석

1. 조사대상자의 일반적 특성

〈표 2〉에 나타나는 바와 같이 사례1부터 사례9까지의 평균연령은 62세이며, 인터넷강좌와 재활, 물리치료 프로그램에 참여하는 노인들을 대상으로 하였다. 노인케어전문가는 물리치료사, 인터넷강사와 재활복지사 3인을 선정하였다.

연구에 참여한 노년기 소비자들에게 정보화 여가 참여수준, 여가문화의 의미 및 기능성 게임에 대한 니즈를 중심으로 분석하였다. 또한 노인 케어전문가들을 대상으로 향후 기능성 게임 서비스의 효용 및 노인들의 여가활동 현황

에 대하여 분석하였다. 각 연구문제별 면접 결과에 대한 ‘내용 범주화’와 ‘의미소 내용분석법’을 적용하여 중요 내용을 분석하였다. <표 3>은 연구문제의 구체적인 질의 내용들이다.

위의 연구문제 1부터 4까지의 면접내용에 대한 의미소내용분석을 통해 추출된 키워드는 다음과 같다. <표 4>의 FGI를 통해 추출된 의미소 분석에 대한 면접자들의 구체적인 답변내용은 다음과 같다. 연구문제별로 분석을 실시하였다.

연구문제 1. 정보화 여가 프로그램(컴퓨터의 기초, 중급, 고급, 인터넷의 이해, 문서작성, 블로그, 영상편집 프로그램, 디지털콘텐츠 서비스의 이해 및 참여) 참여의 의미와 여가문화에 대한 의미

〈표 3〉 연구문제 질의 내용

연구문제	설문내용
연구문제 1 (노인소비자 대상)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 정보화여가(인터넷사용, 검색활동, 커뮤니티 서비스)에 대한 재미는 어떤 것들이 있을까요? 2. 일반적인 여가인 산책, TV 시청, 독서 등과 비교해봤을 때 정보화 활동을 통해서 생활에 어떤 도움이 되나요? 3. 현재 배우고 계시는 인터넷 사용법에 흥미가 있으신지요, 가장 흥미로운 콘텐츠는 무엇이며, 어떤 정보를 위주로 검색하고 활용하시는지요.
연구문제 2 (노인소비자 대상)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 인터넷으로 게임하는 사람들도 많은 해보신적이 있으신지요? 2. 인터넷 외에도 게임에서 단순한 재미 외에 신체적인 개선이나 정신적인 안정감을 줄 수 있는 기기들이 소개되고 있는데 참여하신적이 있으신지요? 3. 오프라인 게임과 온라인에서 하는 게임을 해보신적 있나요? 4. 인터넷에도 많은 게임들이 있는데 본적이나 참여하신적이 있는지, 어떤 점이 재미있는지요. 5. 동영상 자료편집 툴이나 다양한 영상들을 표현하는 것이 어렵지는 않으신지요? 4. 인터넷을 통해 생활에 편리한 점들에 어떠한 것들이 있을까요, 생활의 편리성, 다양한 정보 등 생각하시는 대로 말씀 해주세요..
연구문제 3 (노인케어전문가 대상)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 노인케어전문가들의 현재와 향후 노년기 정보화여가의 내용 및 어떠한 내용에 노인분들이 관심을 가지는지요?
연구문제 4 (노인케어전문가 대상)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 노인들을 위한 기능성 게임 서비스 프로그램 현황 및 향후 전반적인 도입전망, 효과는 무엇이 있을까요? 2. 현재 노인들의 여가활동을 위해 정부에서 기능성게임에 대한 지원을 대폭증가하고 있는데 노인들에게 친화된 서비스 영역이 있다면 무엇인가? 3. 학계나, 기술 개발 등 몇 개의 기능성 게임들이 알려지고 있는데, 실질적으로 경험하고, 노인들을 대상으로 시행에 적용하고 있는가?

<표 4>의 의미소 내용분석을 통해 추출된 키워드 분석을 통해 노인들도 컴퓨터를 배우고 세상과 소통할 수 있는 정보화 기기에 대한 관심이 많은 것으로 나타났다. 신문이나 인터넷 포털 등의 시사, 뉴스 및 경제상식과 세상정보의 탐색에 많은 의미를 두었으며, 남들 모두 하는 정보화 생활에 대한 본인들의 참여를 당연하게 인식하고 있었다. 이러한 정보화 여가에 대한 참여는 은퇴이후 여유시간이 증가함에 따라 삶의 즐거움을 인터넷 공간의 교류속에서도 찾고자 하는 것에 기인한다. 분석대상이 된 사례의 내용은 다음과 같다.

(사례1) “컴퓨터를 배우니까 나만 몰랐었지 하는 불안감이 없어져서 좋다. 뭔가 세상과 소통할 수 있는 재미난 기계를 만난 것 같고 요즘은 주변 친구들과 자식들에게 복지관에서 배운 것을 주제로 많은 얘기를 할 수 있어서 좋다”

(사례 3) “신문이나 잡지, TV에서 자주 인터넷, 정보혁명 등 이런 얘기가 이제 무슨 말인지 이해가 된다. 요즘 제일 재미있는 여가 거리고, 이제는 이런거 모르면 손자들한테도 창피하지, 그래서 많이 늦었지만 지금 열심히 배우고 있어요”

(사례 7) “컴퓨터 배우면서 한글 타자치는 것도 배우고, 그림그리기, 표 그리기 등 모처럼 집

(표 4) 의미소 내용분석을 통한 FGI 추출 키워드

질문항목	키워드
연구문제 1: 정보화여가 프로그램과 여가의 의미	재미, 세상과의 교류, 남들 따라하기, 불안감, 인터넷 신문과 건강정보 등 관심사의 공유, 컴퓨터학습의 열망, 경제나 세상정보의 탐색, 여유시간이 너무 많음, 인터넷을 통해 유용한 정보 획득, 시간이 빠르게 지나감, 인터넷 정보의 유용성
연구문제 2: 인터넷을 통한 생활정보 서비스 분야, 기능성 게임의 필요성인식	재테크 정보탐색, 정보의 확인성 증대, 필수적 생활, 이메일 전송의 즐거움, 효용성, 정보의 다양성, 정보화여가의 필수화, 생활정보의 근접성 확대, 기능성 게임의 확산성, 신체적 제약, 정신적 제약의 극복, 질병치료, 새로운 태도, 새로운 서비스, 기대감, 궁금증
연구문제 3: 노인케어전문가들의 노년기 정보화여가 예측	기술의 고도화, 기기의 다양성, 인터넷 검색, 커뮤니티, 콘텐츠, 스마트폰, 네트워크 참여, 적응도, 블로그, UCC, 어플리케이션 고도화, 기술적응도
연구문제 4: 노인들을 위한 기능성 게임을 위한 구성요소 및 향후 전망	간단함, 재미, 즐거움, 쉬운 설명, 편이성, 유용성, 한국적문화 공감, 제약성, 수족침, 침뜸, 수지침, 단순 물리치료, 외국사례의 검증, 닌테도 Wii, 외국치료사례, 검증, 단순성, 게임만의 재미, 기기에 대한 민첩함, 노인시력, 액정구성, 청소년게임과의 차별성, 차별화된 시스템, 게임내용의 친절성, 스토리 게임, 게임경험, 쉬운 설명, 노인케어전문가의 쉬운 이해, 중개자역할, 기능회복, 언어기능, 운동치료, 물리치료 효과, 보조적 효과

중해서 뭔가를 하고 있어요, 처음에는 어려워서
관둘가 했지만 같이 다니는 친구들이 말려서 지
금까지 배우고 있어요, 지금은 신문도 검색해서
보고, 음악도 듣고 시간을 보내는데 아주 좋아요”

(사례 4) “평소에 은행에 자주 가곤했는데, 은
행에 인터넷으로 거래하는 것을 배워서 훨씬 편
해요, 뉴스나 경제 세션도 인터넷 전문 경제사이
트가 있어서 주식정보등도 잘 살펴볼 수 있어서
좋아요

(사례 9) 컴퓨터 실습으로 분석작성하고, 인터
넷으로 여기저기 돌아다니다 보면 1-2 시간은 훌
쩍 지나가요, 눈이 좀 아플 수 있을까봐 좀 쉬어
가면서 하고 있어요”

이상의 사례분석 결과는 노인소비자들이 정
보여가활동에 참여하고 하는 것이 기존의 여가
가 제공하는 단순히 개인적으로 느끼는 것에서
벗어나 사회 구성원으로 공감대를 형성하고 개

인의 감성을 상대에게 효율적으로 전달할 수
있는 양방향적 교감을 중시하고 있음을 제시한
다. 또한 노인들의 정보화 콘텐츠의 활용이 목
적달성의 수단으로서만이 아닌 노인들이 생활
하고 있는 사회와의 유기적 연계를 지원하는
감성적 교류의 방법으로 인식하고자 함을 알
수 있었다. 결과적으로 성별, 연령을 비롯한
제약 없이 본인이 원하는 정보콘텐츠에 접근하
고자 하는 니즈가 잘 반영되어 나타났다. 일방
향의 관람중심의 여가문화의 소비활동이 직접
참여하는 실감 체험형으로의 변화 양상도 잘
나타나 있다. 노인들이 정보화여가활동의 추구는
총체적인 감각적 경험의 공감각성과 참여를
통한 양방향의 의사소통의 노력이 잘 반영되어
있다. 따라서 인구의 고령화 및 과학기술의 발
달에 따른 새로운 노인친화적 정보화 제품 및
서비스의 필요성과 특히 융복합된 정보기술산
업에서 노인들의 생활환경과 결합된 제품 및

서비스의 등장이 요구된다.

연구문제 2. 노인들이 참여하는 인터넷 생활 정보 서비스 분야와 기능성 게임에 대한 필요도 인식

남자노인들은 직업유무에 상관없이 인터넷을 통해 재테크, 건강관련 정보탐색에 큰 관심을 보였다. 구체적으로는 다양한 경제 관련 웹사이트를 정기적으로 살펴보고 정기적인 콘텐츠에 대한 이메일 서비스를 받는 것으로 나타났다. 친목회 등 소규모 모임에 대하여 이메일을 활용하여 정보 확인의 필요성을 제시하였다. 또한 컴퓨터 활용을 필수적으로 인식하고 있으며 이름난 의사나 여행정보를 통해 싸게 여행도 갈 수 있고 가격도 싼 인터넷 쇼핑몰도 이용하고자 하는 경제적 측면을 인터넷 활용의 중요 요인으로 제시하였다. 이러한 경제정보와 실용성 및 효용성의 추구 결과는 노인들이 이용하는 포털 콘텐츠 선호도 연구에서 노인계층이 선호하는 상위 콘텐츠가 경제/금융, 만남과 대화, 전문지식 검색이라는 윤종수, 윤종욱(2009)의 연구와 맥을 같이하고 있다. 또한 현재 60세 이상 노인들의 인터넷을 포함한 정보화 여가 니즈는 장기적으로 볼 때 IT에 익숙한 베이비붐 세대가 은퇴하는 시점에서 노인용 디지털콘텐츠 및 e서비스 등 건강, 재무, 생활위험을 감소시키기 위한 다양한 활동의 성장가능성(보건복지부, 2005)을 뒷받침하고 있다. 사례분석내용은 다음과 같다.

(사례 4) “인터넷을 하게 되면서 제일 변한 건 수시로 인터넷에 접속해서 여러 가지 내용을 한번에 편하게 보는 거구, 주식이나 아파트 시세등과 같은 경제 관련 웹 사이트를 정기적으로 살펴보는 게 제일 편해요”

(사례 1) “인터넷 활용 수장이 거의 한달이 되가고 있는데 이제는 관심있는 사이트에 회원가입하고 정기적인 메일 받는 것을 신청했어요, 신문

말고 또 다른 뉴스거리가 생겨서 기대가 되요”

(사례5) 이제는 친목회 모임 등도 전화안하고 이메일 알려달라고 하는 친구, 선배 후배들이 꽤 많아요, 나도 이제 알려줄 이메일이 생겼으니 매일매일 들어가서 메일 체크하는게 내 일이 됐어요. 같은 취미가 생각이 같은 사람들끼리 인터넷에서 방은 만들어서 대화하고 하는 것도 좋아보여요.

(사례 4) 내 경우는 이름난 의사에 대한 정보를 듣고 인터넷에서 그 의사에 대해 알아보는 일을 종종해요, 건강에 대한 문제가 가장 큰 관심이기 때문이지...

(사례 6) 요즘 내가 제일 관심을 가지는 건 인터넷 쇼핑이야, 가격도 마트보다 더 싼 거 같고, 공인인증 내용을 배우고 난 후 몇 번 시도하다가 처음 성공했을 때 기분이 좋았지, 인터넷에서 싸고 좋은 게 많더라고

(사례 5) 우리 아이들은 인터넷으로 예약해서 여행도 가고 그렇더라고, 지난번 여행갈 때도 인터넷 검색해서 제일 저렴한 가격으로 태국에 갔다 왔지, 이전 사업하는 사람들도 인터넷에 가격이 다 있으니 비싸게 못하지, 요즘 사람들은 정말 알차게 생활하는 것 같아, 여행 예약할 때 나도 옆에서 봤는데 간단한 것 같아서 나도 다음여행갈 때는 해볼려고 생각중이야

한편 온라인 게임 및 기능성 게임에 대해서는 신체적, 정신적 질병치료 효과에 대한 신뢰성이 적은 것으로 나타났고, 게임에 대한 친근성 및 필요성은 인터넷 프로그램에 대한 호의성 보다는 떨어지는 것으로 나타났다.

(사례 3) 나는 지금 물리치료 프로그램을 다니고 있는데, 근력치료, 침, 해주는거에 만족해, 게임이 어떤 효과를 나타내겠냐, 잘 모르겠네, 그런 걸로 치료가 될까, 잘 안될거 같은데...

(사례 7) 손자손녀들이 간단한 게임을 하는 건 봤고, 우리 집에 가족게임기가 있어서 주말에는 같이 종종하자 라고 가족들이 얘기하지만 선뜻 안하게 되지, 몸을 움직이는 거면 재미가 있을 것 같기는 한데, 지금 얘기하는게 뭐 그런 운동 게임을 말하는 거라면 여기 복지관에도 그런 것들이 있으면 잘 배워서 하면 좋겠지. 지루함이 좀 덜 하지 않을까

(사례 8) 나는 중풍이 와서 언어치료를 하고 있는데, 치료에 도움이 되는 게임이 있다면 좋겠네, 복지관에 있는 치료 기기들을 많이 해봤고 게임이면 어렵지 않나, 어렵지 않으면 새로운게 지루하지 않을 것 같은데

이상의 사례분석을 통해 향후 노인 소비자에게 제공되는 인터넷 생활정보 서비스 분야로는 건강, 의료, 편의성 케어 등의 핵심요소들을 지원해주는 특화된 실용적 콘텐츠로 구성되어야 함을 의미한다. 또한 노인들이 정보탐색에 관심을 갖는 영역 중 경제/금융 부분은 노후의 경제적 안정을 도모함을 의미하며, 전문 지식 검색의 니즈는 노인세대를 위한 콘텐츠 설계 시 주요 콘텐츠 항목설정에 고려해야 할 요인이 된다. 노인용 게임에 대한 노인들의 인식은 소극적이었으나 재미와 게임을 통한 치료 효과의 확산성에 대한 믿음이 형성된다면 노인들의 정서나 문화에 특화된 스토리가 있는 콘텐츠 게임은 기능성 게임으로서의 효과와 흥미의 두 가지 요소를 충족요소가 노인소비자들의 만족도를 향상시킬 수 있을 것이다.

연구문제 3. 노인 케어 전문가가 인지한 노인의 정보화여가 참여경향 및 예측

노인복지기관에서 전문적으로 노인케어교육을 담당하는 전문가들은 현재 노인들을 위한 컴퓨터 교육 등은 전국 규모로 오랫동안 진행되어 왔으며, 최근에 컴퓨터 교육 역시 초중고

급 이상의 프로그램으로 세분화됨에 따라 동영상 편집기술과 고난이도 기술에도 노인들의 적응도가 높음을 지적하였다. 인터넷을 통한 정보검색에서 벗어나 블로그나 UCC 등 디지털 콘텐츠서비스에 참여하고자 하는 노인들의 의지가 높은 것으로 나타났다. 최근에는 아이폰을 비롯한 스마트폰의 앱 어플리케이션 선택, 다운로드 방법 및 앱 콘텐츠 활용에 대한 문의 등 인터넷 뿐만 아니라 모바일 커뮤니케이션 툴로서 커뮤니케이션 하고자하는 욕구가 증가 추세에 있음을 지적하였다.

(사례 11) 노인정보화 교육은 10년을 앞두고 있어요, 처음 노인들 대상의 정보화교육은 컴퓨터 작동부터 시작했지만, 지금은 굉장히 수준이 높아졌다고 볼 수 있어요, 물론 지금 새롭게 컴퓨터를 배우는 분들 역시 많지만, 그 수준이 전반적으로 높아졌다고 생각합니다.

(사례 10) 우리 복지관은 정보화교육 프로그램의 전문성이 매우 높은 편이고 정보화 교육과 물리치료를 병행하시는 분도 계세요, 노인들은 신체적으로 오랜 시간 동안 집중해서 하는 일에는 제약이 많기 때문에 물리치료 받으러 오셨다가 컴퓨터 교육에도 참여하시는 분도 계세요, 제가 스마트폰을 가지고 있는데, 이걸 보여드리면 재미있는 콘텐츠에 관심들을 많이 보이세요, 사고 싶다고요, 노래와 게임등도 많아서 노인분들도 흥미를 가지시는 편이에요, 이러한 내용들이 많은 게임이라면 노인분들도 흥미를 가지시고 참여하실거라 생각해요..

(사례 11) 우리 복지관의 정보화교육은 수준을 나누어서 시행하고 있어요, 단순한 컴퓨터 작동부터 최근에는 상위수준에서는 동영상 업로드 하는 것과 동영상 편집물에 대한 내용들에 대한 문의등도 많이 늘었어요, 디지털카메라가 찍은 사진들을 편집해보고자 하는 노인분들도 계시구요, 싸이월드나 블로그 등 본인들의 커뮤니티를 만들고 자료를 열심히 준비하시는 분들도 계세요.

노인분들에게 정보화교육은 여가활동으로의 역할이 커요, 일상적인 사진찍기와 같은 활동에서 얻는 자료를 재가공하고 편집하는 과정에 공을 들이는 분들이 많고 많이들 재미있어 하세요

(사례 11) 최근 디지털컨버전스 기기와 서비스가 속속 증가하면서 이에 대한 노인분들의 문의도 많이 늘었어요, 지금까지 정보화 교육프로그램의 제일 높은 수준은 UCC를 비롯한 콘텐츠의 재생들에 관심이 많았는데, 요즘은 스마트폰 등 기기 사용법에 대한 프로그램 계획도 가지고 있습니다. 지금 복지관에서 많이들 생각하고 있습니다. 남자노인분들이 특히 더 많은 관심을 가지시구요, 아마도 프로그램이 만들어지면 많은 관심을 가지실 거예요, 여유시간이 많아지면 젊은 사람들 못지않게 학습에 대한 열정도 많고 배운 것을 직접 실행해서 재미있게 사시는 분들이 많이 늘어난 것 같아요

(사례 10) 제가 스마트폰을 보여드리면, 스마트폰의 터치 방식에 매우 흥미로와하세요, 어떤분은 제가 스마트폰을 하고 있다는 얘기를 들으셨다면서 새로 사신 스마트폰을 가지고 오셔서 저한테 작동법이나 어플리케이션 등록하는 방법에 대해 물어보시는 분들도 계세요, 이젠 그런 기기들이 젊은 사람들만의 전유물이 아니라는 생각이 들더라고요.

노인케어 전문가들의 정보화여가에 대한 기대에서도 알 수 있듯이 노인들의 감성적, 신체적, 물리적 측면에서 노인들의 특성을 보완할 수 있는 정보콘텐츠에 대한 니즈가 요구된다. 또한 노인들이 경험하게 되고 경험하는 여러 제약을 극복할 수 있는 기능성 콘텐츠 정보의 제공은 노인소비자의 생활의 편의성과 삶의 질을 개선시킬 수 있을 것이다. 최근들이 그 활용이 급증하고 있는 디지털 컨버전스와 유비쿼터스 기능을 탑재해있는 다양한 기기와 미디어와 환경은 새로운 정보와 기기의 수용에 있어서 노인들의 접근성을 감안한 기획 등이 요구

된다. 고령친화산업이 발전되어온 일본의 경우 정보관련 U-network 계획과 여가문화 관련된 활동적 고령자 대상의 웹포탈 전문사이트가 운영되고 있으며, 고령자용 게임개발, 고령자가 편히 살 수 IT연계 주택개발, 고령자 주택대상의 안전통보 서비스 등이 시행되고 있다(고령화 및 미래사회위원회, 2005). 일본의 사례에서와 같이 노인들의 정보화 여가는 시스템상의 기능성이 향상된다면 노인들의 수용성(accessibility)에서의 장애요인을 상당부분 감소시킬 수 있을 것으로 사료된다.

연구문제 4. 노인케어 전문가가 인지하고 있는 노인들의 신체적, 정신적 제약극복에 필요한 기능성 게임의 구성요소 및 향후 전망

정보화여가에 포함된 기능성 게임에 대한 노인 치료 전문가들의 의견은 노인들이 현재 물리적, 심리적 제약을 극복하고자 제공되는 접근성이 있는 기능성 게임은 아직 없음을 지적하였다. 현재 복지시설에서 시행되는 대중적인 침, 뜸, 체조 등에 노인들의 기능제약의 완화 프로그램에 국한되어 있음을 지적하였다.

외국의 사례나 현재 프로토타입(proto-type) 기획 중에 있는 기능성 게임의 필요성에 대해서는 공감을 하였으나 실질적으로 노인들에게 복지기관을 통해서 개인들이 기능성 게임의 혜택을 보기에는 시기적으로 아직 충분히 준비되어 있지 못한 상황으로 나타났다. 그러나 기능성 게임을 통해 외국에서의 성공적인 닌텐도 wii 등의 적용사례와 임상결과에 대해서는 잘 인지하고 있었으며, 향후 노인들의 신체적응을 위해서 단순성과 재미와 노인들의 시력의 감안 등과 같은 기기나 서비스 내용이 젊은층의 게임과의 차별성을 지적하였다.

노인용 기능성 게임에 필요 조건에 대해서는 노인 케어전문가들이 쉽게 숙지하여 교육에 활용할 수 있도록 단순하고 쉬어야 하지만, 그

자체가 완벽한 효과를 보기보다는 현재 노인들의 기능회복을 위해 시행중에 있는 각종 물리치료, 언어치료, 기타 건강관련 프로그램의 보조적 역할에 그 한계가 있을 것임을 지적하였다.

(사례 12) 현재 노인들의 신체적, 정신적인 어려움을 완화시키기 위해 복지관 재활프로그램에서 실제로 적용되고 있는 기능성 게임은 없습니다. 재활 및 심리치료를 중심으로 게임을 통한 치료효과에 대한 세미나 등이 진행되고 있지만 일선에서는 이렇다 할 기기나 서비스 제공이 되고 있지 않은 게 현실입니다.

(사례 10) 닌테도에서 나온 게임기가 노인들의 신체운동에 적용되어 효과를 볼 수 있는 임상사례는 알고 있습니다. 현실적으로 노인분들은 수족침, 침뜸이나 수지침을 통한 치료가 일상적으로 이루어져왔기 때문에 연구가 진행되더라도 일선에서 실제 시행되기에는 아직 이르지 않을까 합니다.

(사례 12) 노인들 위한 기능성 게임에 대한 보건복지부 차원의 공식적인 정보제공은 아직 듣고 있지 못하지만, 외국사례에서 보여지는 바와 같이 재미와 기능적 개선의 효과를 동시에 이루어진다면 노인환자들이나 치료복지사들 모두 기대할만 하다고 생각이 드네요. 노인분들은 새로운 것에 대한 민감도가 떨어지기 때문에 실질적으로 기능성 게임을 적용했을 때의 효과가 가시적으로 나타날 수 있어야 되겠지요.

(사례 10) 노인들이 새로운 기기와 서비스를 기꺼이 받아들인다는 것 보다는 기능성 게임에 대한 접근성이나 기능적 확실성이 저희와 같은 치료전문가들에게 확인될 때 복지관에서 확신을 가지고 적용할 수 있을 것 같아요. 치료전문가들이 치료의 효과나 가능성을 인정할 때 노인분들께 권할 수 있지 않겠어요, 저 역시 아직 기능성 게임을 접해보거나 하지 않은 상태이니까 향후 어떻게 발전될지는 모르겠지만, 우리가 이해하기가

편한 구성으로 되어 있어야 하겠지요. 편이하게 구성될 때 그리고 간단하고 동시에 재미도 있으면 치료사들의 이해가 완전히 되고 노인분들께 치료에 대한 적용성을 높일 수 있을 겁니다. 그렇게 되면 기능성 게임에 대한 효과에 대한 신뢰성이 생기고 즐거움과 치료효과라는 두 마리 토끼를 모두 가지게 되겠지요.

(사례 12) 정부의 추진 의지대로 효과성이 검증된 기능성 게임이 도입되면 좋겠지만, 설사 도입되더라도 현재의 시행되고 있는 전통적인 물리치료, 재활치료가 주가 되고, 기능성 게임이 보조적 치료방법으로 될 제한성이 있어요. 특히 근육이나 골격계통의 치료의 경우는 전통치료의 효과성이 더 확실하다고 생각되고, 부가적인 서비스로 기능성 게임이 제공된다면 더욱 완벽해진 재활 및 신체계약의 극복이 될 수 있겠지요. 노인용 타겟이니 노인들의 시력적 한계나 체력적 한계를 고려한 차별화된 제품이 되어야 하겠구요, 치료용으로는 작동이 편하고 이동성이 좋아야 할 듯합니다.

노인들의 기능성 게임에 대한 노인케어전문가들의 소견과 예상에 대한 FGI 분석에서 다양한 컨버전스 디바이스와 미디어 환경의 도래는 정보수용과 신기술 수용에 있어서 수동적인 노인들을 감안하여 기능의 친절성, 간편성, 활용을 통한 혜택의 확실성을 심어줄 필요가 있다. 또한 노인 소비자들의 문화콘텐츠에 대한 공급은 사용자 편익을 극대화 한 오감체험이 가능한 고품질의 콘텐츠 제공의 필요성을 제시하고 있다. 향후 베이비부머 노인들은 고학력, 다양한 정보화활용 등, 현재 노인들과의 사회경제적 차이가 존재할 것이다. 또한 동년배라 하더라도 각자의 사회경제적 배경, 교육환경, 디지털 환경에 대한 수용에도 차이가 발생할 수 있기 때문에 기능성 게임의 구성내용 역시 노인소비자의 타겟에 따라 재미, 휴식, 실용성, 자기계발 등 다양한 목적에 맞게 기능과 효과

가 수준별로 제공되고 선택할 수 있는 체계로 구성될 필요가 있다.

V. 결론 및 논의

본 연구는 현재 노인세대와 곧 은퇴를 맞이하여 노인세대로 전환하게 되는 베이비부머세대가 경험하게 될 정보기술에 기반 한 여가현황을 분석, 예측하고자 노년기의 정보화여가 참여수준을 파악하고 정보화여가 참여가 노인들의 여가생활에 미치는 의미를 분석하였다. 또한 고령친화산업으로서 정부가 중요 문화콘텐츠 산업의 중요 정책의제로 삼고 있는 노인, 장애인, 아동과 같은 사회적 약자를 위한 ‘공공서비스’ 콘텐츠의 중요 대상인 정보화여가의 확장대상에 있는 기능성 게임에 대한 노인들의 니즈와 노인복지 관련 케어전문가들의 설비현황과 필요성에 대한 분석을 수행하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 노인들의 정보화 여가에 대한 참여는 은퇴 이후 여유시간이 증가함에 따라 삶의 즐거움을 인터넷 공간의 교류 속에서도 찾고자 하며, 인터넷의 활용을 중심으로 한 정보화여가에 참여하고 있는 것에 대한 기쁨과 자부심도 나타났다. 주로 찾고자 하는 콘텐츠로 명이나 유용한 건강관련 포털, 쇼핑몰의 경험 등 전문 웹 사이트로부터 유용한 정보 취득의 욕구도 큰 것으로 나타났다.

둘째, 노인들의 정보화여가의 대표 매체로서 인터넷의 활용은 경제정보와 실용성 및 효용성의 추구가 대표적인 특성으로 나타났다. 온라인 게임 및 기능성 게임에 대해서는 신체적, 정신적 질병치료에 국한시켜 그 필요성을 인식하였으며, 게임에 대한 친근성 및 필요성은 인터넷에 비해 떨어지는 것으로 나타났으나, 지금까지 경험하지 않았던 재미와 효과가 겸비된 기능성 게임에 대한 관심도 보인 것으로 나타

났다. 일반적으로 게임은 단순히 재미와 여가 시간을 활용하는 개념으로 이해되고 있지만 노인을 타겟으로 한 게임은 청소년용과는 다른 목적을 기능성을 겸비할 때 그 효과가 더 크게 나타날 것으로 사료된다.

셋째, 노인복지기관에서 노인의 정보화교육 및 여가 담당 케어전문가들은 노인들이 인터넷을 통한 정보검색에서 벗어나 블로그나 UCC 등 디지털콘텐츠서비스에 참여하고자 하는 의지가 증가하였고 스마트 폰의 앱 어플리케이션 및 콘텐츠 활용에 대한 문의도 증가하여 정보화여가의 콘텐츠가 다양화되어가고 있음을 지적하였다. 그러나 현재 노인들을 보조할 수 있는 유망한 기능성 게임은 전국 복지기관에 적용되고 있지 않은 현실이지만, 향후 본격적으로 적용됐을 경우 노인들이 쉽게 배울 수 있고 노인의 신체적 조건을 감안한 사양이어야 하며, 노인케어전문가들이 쉽게 배워서 교육에 적용시킬 수 있어야 한다는 점을 제시하였다.

이상의 분석결과에 대한 시사점은 다음과 같다.

첫째, 현재 노인세대의 정보화여가 수준은 컴퓨터에서 인터넷, 그리고 좀 더 상위수준의 콘텐츠 활용까지 확대되어 갈 전망이다. 이러한 추세는 교육수준, 경제적 수준이 향상되고 정보화 및 디지털 네트워크가 삶에 밀접하게 관련되어 있는 베이비부머세대의 은퇴를 고려한다면 현재 노인세대보다 정보화 여가에 능동적인 디지털 친화적 노인 소비자군을 예측할 수 있을 것이다. 노인세대 여가의 다양성이 증가하고 현재 진행 중인 디지털컨버전스 기기와 서비스에 대한 수용능력이 강화된다면 고령친화적 여가산업의 성장가능성도 예견할 수 있을 것이다. 또한 장기적으로 볼 때 노인용 디지털 콘텐츠 및 e서비스 등 건강, 재무, 생활위험을 감소시키기 위한 다양한 활동이 시장성을 갖게 될 가능성도 조심스럽게 전망될 수 있을 것이다.

둘째, 노인세대의 정서적 불안, 사회적 소외감 등을 해소하고 정신적 건강과 생활의 활력을 증진시키기 위한 기능성 게임에 대한 지식과 활용에 대해서는 노인들의 니즈는 비교적 낮게 나타났다. 그러나 이는 궁극적으로 아직 경험하지 못하고 확인해보지 않은 상황이기 때문에 향후 기능성 게임에 대한 니즈의 부재가 아닌 현재의 보급현황이 적고 정보가 없는 상태에서 기능성 게임을 통해 노인들이 얻을 수 있는 목표와 효과에 대한 확신성이 명확하지 않기 때문 일수도 있음을 고려해야 할 것이다. 또한 현재의 물리 및 재활치료 서비스의 한정성은 재미와 치료 효과성 및 여가적인 스토리가 수반된 게임의 장점을 살릴 수 있다면 고통 없이 게임을 통한 치료효과가 증대될 수 있을 것이다.

외국의 임상사례에서 검증되고 실행중인 바와 같이 노인여가 프로그램에서 매우 보편적인 음악이나 춤, 단체놀이 등과 같이 오락성이 가미된 게임 콘텐츠가 공급된다면 노인들은 여가 시간을 적극적으로 활용하고 가족세대간의 문화적 세대 차이를 극복하고 정신 및 육체적 건강을 유지할 수 있을 것이다.

셋째, 노인소비자들이 인터넷이나 네트워크 서비스에서 원하는 정보는 경제/금융, 만남과 대화, 전문지식의 검색과 같은 소통의 욕구가 가장 크게 나타났다. 본 연구에서도 선행연구들과 같은 맥락으로 남성노인과 여성노인들의 정보화여가 활용내용에 있어서는 차이가 나타났다. 이점은 노인 타겟의 정보 콘텐츠가 초기의 단일한 내용에서 노인들의 성별, 사회경제적 특성을 고려하여 소통의 욕구와 지식탐색의 니즈를 고려한다면 콘텐츠 서비스에 참여하는 소비자들의 만족도와 효용도 증가할 것이다.

고령화의 급속한 진전과 전체인구에서 차지하는 노인인구비중, 가족의 생활주기 변화는 노인세대 소비자가 가지고 있는 자원의 다양한

활용 및 만족도를 증가시킬 수 있는 좋은 사회 환경의 필요성을 제공하게 될 것이다. 향후 베이비부머가 포함된 디지털친화적 노인세대의 증가는 중·단기적으로는 세대 간 정보 격차를 해소하고 정보니즈를 충족시키며 노인들의 정보 통신접근성을 용이하게 하는 노인용 디지털 콘텐츠 및 정보통신보조기기 시장이 확대될 것으로 판단된다. 동시에 가족자원관리의 관점에서 기대여명의 증가와 빨라진 은퇴간의 차이(gap)이 커짐에 따라 장기적인 개인의 삶의 시간계획과 은퇴전후 삶의 질에 영향을 미치는 여가자원의 정보화 다양성에 관심을 가질 필요가 증가하였다.

휴대폰, 인터넷 등 국내의 환경 인프라는 노인세대에게 삶의 문화로서 이러한 기기의 활용과 정보네트워크의 참여에서 오는 기회를 더 많은 제공받을 수 있게 하였다.

넷째, 노인용 기능성 게임에 대한케어전문가들의 의견은 기능성게임이 활용되기에는 아직 여건이 되지 못했지만 기능성게임이 추구하는 기대효과는 공감하였다. 그러나 기능성게임은 현재 물리적, 심리 및 언어치료 등 노인기능 개선 및 강화에는 보조적인 활용성의 한계가 있음을 지적하였다. 이점은 노인용 기능성게임이 기존의 대중적 기능치료 및 증상완화의 기능을 수행하는 방법과 명확하게 내용 및 기능성의 차이 및 장점을 시장에서 어필하지 못하면, 시장에서의 소비자 및 전문적인 케어관리자의 수요를 일으키기가 어려울 수 있음을 의미하는 것이다. 기능성 게임의 사용을 통해 얻게 되는 효과의 확신성이나 기대가 게임이 갖는 익숙하지 못함보다 커야 한다는 것이다.

외국사례에서도 기능성 게임 활용을 통해 물리적 신체능력을 향상하고 정신적, 치료적 성과에서 재미와 유익성 및 의미성을 부여하여 노인소비자 및 전문케어관리자들에 대한 접근성을 확대해야 할 것이다.

이상의 시사점은 노인여가관련 정책이나 서비스 혹은 기기의 설계는 노인의 특성과 여가에 대한 노인의 요구를 반영하여 수립되어야 함을 의미한다. 지속가능하고 실용적인 정보화 여가 역시 노인의 특성을 고려하고 시대변화에 민감한 대처능력을 함께 갖춘 노인들의 자율적이고 생산적인 삶의 영위와 행복을 추구함으로써 성공적이고 활동적인 노년기를 살아가게 될 수 있음이다. 본 연구가 기능성 게임을 주된 내용으로 다루었지만 재미 위주의 노인용 게임기도 노인들의 다양한 여가생활을 고려한다면 그 가능성 또한 열어놓아야 할 것이다.

본 연구의 한계점은 각기 다른 노인복지기관의 프로그램에 참여하는 노인소비자들을 대상으로 하였기 때문에 각 기관별 정보화 여가 프로그램의 차별성을 제어하지 못한 상태에서 공동의 질문을 수행하였다는 점이다. 또한 노인들의 특성상 일반적인 여가가 아닌 정보화 여가에 대한 질문에서 많은 노인소비자별로 질문의 이해 및 공감대 형성의 수준차가 발생하였다. 기관의 노인케어전문가들의 경우 기능성 게임에 대한 정보를 가지고 있거나 관심이 있는 전문가 확보의 어려움으로 풍부한 면접 대상자군을 확보하지 못했다는 자료의 한계성이 존재한다.

【참 고 문 헌】

- 1) 고령화 및 미래사회위원회(2005). 고령친화 산업 활성화 전략 보고서.
- 2) 김경식, 안준희, 이윤정(2009) 노인용 기능성 게임개발, 한국정보처리학회지 17(1), 69-78.
- 3) 나의진(2008). 실버세대 게임정보화 교육의 효용성에 대한연구. 명지대학교석사학위논문.
- 4) 남궁완, 엄정식(2006). 노인여가시설의 정책적 발전방안. 한국스포츠리서치 17(3), 99-108.
- 5) 류석상(2006). 고령화사회를 대비한 유비쿼터스 IT 정책. 한국정보사회진흥원 HN focus. 14, 50-59.
- 6) 문화체육관광부(2008), 문화기술(CT) R&D 기본계획(2012). 보고서, 문화체육관광부.
- 7) 배재환(2006). 기능성 게임이 가져야 할 필수요소에 관한 연구. 한국산업정보학회논문지 11(5), 28-36.
- 8) 보건복지부(2005). 2004년도 전국노인생활 실태 및 복지욕구조사.
- 9) 부정남(1984). 내용분석의 발전과정. 신문학보 17, 125-131.
- 10) 삼성경제연구소(2008). 고령화정책의 우선 순위분석. 삼성경제연구소.
- 11) 신경림, 조명옥, 양진향(2004). 질적 연구 방법론. 이화여자대학교 출판부.
- 12) 안정신(2010). 중노년기 성인들의 컴퓨터 게임이용과 심리사회적 발달 관계에 대한 연구. 한국노년학 30(3), 727-741.
- 13) 양영순(2007). 고령화사회에서 노인의 시간 사용과 역할에 관한 연구. 한국사회복지조사연구 16, 1-26.
- 14) 윤소영, 이현지(2008). 노인여가문화 활성화 방안을 위한 실태조사-노인여가시설을 중심으로. 한국문화관광연구원 연구보고서.
- 15) 윤종수, 윤중옥(2009). 실버포탈 이용자의 특성과 콘텐츠 선호도에 관한 탐색적 연구. 노인복지연구 44, 227-252.
- 16) 이견직(2006). 고령친화산업 활성화전략Ⅱ. 보건복지부.
- 17) 이금룡, 홍성태, 이윤경(2004). 라이프스타일에 따른 중년층의 인터넷 사용행태-미래 노인계층의 인터넷 활성화를 중심으로-. 노인복지연구 24(여름호), 215-237.
- 18) 이상희, 김덕용(2005). 실버마케팅 전략으로서 색채활용에 관한 연구. 한국색채디자인학연구 2(2), 41.54.

- 19) 이석훈, 송강영, 김재운(2008). 노인여가활동 참여현황 및 활성화방안탐색. 콘텐츠학회논문지 8(3), 234-243.
- 20) 이연숙(2007). 그린콘텐츠 개념을 적용한 정신장애 치료게임 연구. 한국게임학회논문지 7(1), 11-19.
- 21) 이윤정, 안준희, 임경춘(2009). 노인용 기능성 게임개발을 위한 중노년층의 수요분석. 한국콘텐츠학회지 9(10), 75-101.
- 22) 이은석(2009). 고령화시대의 노인복지증진을 위한 여가활동 프로그램 프로토콜 개발: 지역사회 노인복지관 및 문화센터를 중심으로. 한국체육학회지-인문사회과학 48(3), 113-136.
- 23) 이현철, 김은석, 허기택(2008). 기능성 실버게임 콘텐츠의 인터페이스 기술개발. 한국노년학연구 17, 83-95.
- 24) 전자신문(2008.4.4). 닌텐도 Wii 게임을 이용한 노인 재활 치료.
- 25) 조석봉, 변승환(2008). 콘텐츠 개발을 위한 실버세대의 여가활동 분석에 관한 연구. 한국콘텐츠학회논문지 8(8), 81-89.
- 26) 조희금(2006). 노인의 삶과 여가, 그리고 노인여가 정책의 방향. 한국가정관리학회춘계학술, 201-215.
- 27) 존 백, 미첼 웨이드, 이은석 역(2006). 게임세대 회사를 점령하다. 비즈니스 파워의 세대교체. 서울 : 세종서적.
- 28) 한국문화관광연구원(2008) 인구구조변화와 미래문화수요에 대한 연구 보고서. 한국문화관광연구원.
- 29) 한국문화관광연구원(2009). 08년 여가백서. 한국문화관광연구원.
- 30) 한국문화콘텐츠진흥원(2007), 2006문화기술기획단 기본계획. 문화콘텐츠진흥원.
- 31) 문화체육관광부, 한국문화콘텐츠진흥원(2007). 문화기술(CT) 개발 5개년 계획: Creative touch 2012.
- 32) 한국게임산업협회(2006). 게임정보화 교육성과 발표 게임교육의사회적기능. 학술대회 발표집.
- 33) 한국보건사회연구원(2006). 실버산업의 현황과 정책과제보고서. 한국보건사회연구원.
- 34) 한국인터넷진흥원(2008). 2007년 하반기 정보화실태조사 보고서. 한국인터넷진흥원.
- 35) 홍계희(2007). 노인을 위한 레크리에이션 프로그램 사례연구. 한국스포츠리서치 18(6), 243-254.
- 36) Harwood, T. G. and Garry, T. (2003). An Overview of Content Analysis. The Marketing Review 3, 479-498.
- 37) Kolbe, B. M. and Burnett, M. S.(1991). Content Analysis research: An examination of applications with directives for improving research reliability and objectivity, J. of Consumer Research 18, 243-250.

- 투 고 일 : 2010년 10월 1일
- 심 사 일 : 2010년 10월 13일
- 심사완료일 : 2010년 11월 25일