

# 디지털 콘텐츠를 활용한 노인 공간의 기획에 관한 연구

권지혁

인하대학교 문화경영학과 시간강사

## A Study on the Planning of a Space for Senior Citizens Using Digital Contents

Ji-Hyuk Kwon

Part-Time Lecture, Culture Management, Inha University

요 약 본 연구는 노인들의 문화에 주목하여 문화적 다양성을 확보하기 위한 방안으로 디지털 콘텐츠를 활용한 노인 공간을 기획하는데 목적을 두고 있다. 이를 위해서 이론적으로는 노인의 신체적·사회적·심리적 노화, 노인 전용공간 및 노인문화로서 디지털 콘텐츠를 살펴보았다. 연구방법은 심층인터뷰를 활용했다. 연구 결과는 다음과 같다. 노인들은 기존 노인공간에서 운영하는 문화 프로그램 이외의 새로운 놀이 문화를 원하고 있었으며, 1인 미디어, 게임 등의 디지털 콘텐츠에 대한 선호도가 높게 분석되었다. 특히, 노인들은 이러한 디지털 콘텐츠가 가족 간의 소통을 원활하게 해 줄 것이라는 기대감을 갖고 있었다. 이를 바탕으로 본 연구는 디지털 기반 노인문화공간을 제시했다.

주제어 : 디지털 콘텐츠, 액티브 시니어, 노인문화공간, 기획, 실버 콘텐츠

Abstract The objective of this study is to plan a space for senior citizens using digital contents as the measures for securing the cultural diversity by paying attention to culture of senior citizens. For this, this study theoretically examined digital contents as physical/social/psychological aging of senior citizens, space only for senior citizens, and culture of senior citizens. The research method used an in-depth interview. The results of this study are as follows. The senior citizens wanted the new play culture besides cultural programs operated by the existing spaces for senior citizens, and they also showed high preference of digital contents such as personal media and game. Especially, the senior citizens had an expectation that such digital contents would be helpful to smooth communication between family members. Based on such results, this study suggested a digital based culture spaces for senior citizens.

Key Words : Digital content, Active senior, culture spaces for senior citizens, planning, Silver content

### 1. 서론

한국은 빠르게 늙어가고 있다. 고령사회는 노년층의 증가뿐 아니라 사회적 문제를 만들고 있다. 노화, 정년 은퇴 등이 심리적 요인들과 결합하여 노인의 4중고로 불리

는 빈곤, 우울, 소외, 정서 불안 등이 나타났다.

노인 문제를 해결하기 위한 방법으로 문화적 형식이 대안으로 부상하면서, 이에 본 연구는 디지털 콘텐츠를 주목하고 있다. 노인을 겨냥한 디지털 콘텐츠 제작이 늘어나고 있다. 노인 전용 기능성 게임과 노인의 치매 예방

\*This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea(NRF-2015S1A5B5A02016596)

\*Corresponding Author : Ji-Hyuk Kwon(slcltkk@naver.com)

Received April 13, 2020

Revised May 8, 2020

Accepted May 20, 2020

Published May 28, 2020

을 위한 로봇도 출시되고 있다. 이와 더불어 유튜브에서 실버 크리에이터도 늘어나고 있다. 노인 관련 디지털 콘텐츠들이 늘어나는 이유는 새로운 문화를 능동적으로 체험하고, 뉴미디어에 익숙한 노인이 증가하고 있기 때문이다[1]. 노인을 위한 디지털 콘텐츠가 사회적 필요에 의해 증가하고 있는 것이다. 또한 디지털 콘텐츠가 소외를 극복하기 위한 소통 능력을 향상하고, 심리적 불안감을 해소하는 등의 효과를 나타내고 있다. 하지만 디지털 콘텐츠로만 노인의 문제를 해결하는데 한계가 있다. 디지털 콘텐츠는 모바일, PC 등 개인화된 디바이스로 경험이 가능하다. 오히려 노인을 위한 디지털 콘텐츠가 역효과를 불러올 수 있는 것이다. 이에 본 연구는 디지털 콘텐츠를 효과적으로 활용하기 위해 노인문화공간을 주목하고 있다. 노인문화공간은 여러 명의 노인들이 공동으로 디지털 콘텐츠를 경험하여 이 시기에 나타나는 다양한 노인문제를 해결할 수 있고 나아가 문화적 다양성도 확보할 수 있다.

노인문화공간은 대표적으로 경로당, 노인복지관 등의 노인복지 시설이 있다. 특히, 노인복지관은 다양한 문화 프로그램을 운영하는 측면에서 본 연구와 연관성을 지니고 있다. 노인복지관은 지역에 거주하는 노년층에게 건강한 노후를 보장하고 삶의 질을 증진할 수 있도록 서비스를 지원하고 있다. 지자체마다 약간의 차이는 있지만 대다수의 노인복지시설은 노인의 복지, 건강, 여가를 중심으로 프로그램을 운영한다. 노인복지시설에서 운영하는 문화 프로그램들은 댄스, 체조, 탁구, 가요교실, 평생교육 등이다. 하지만 노인복지시설의 문화프로그램은 오랜 기간 동안 정형화되어 있고, 새롭게 유입되는 고령자들의 눈높이에 맞지 않는 프로그램을 운영하고 있다. 또한 그동안 노인 전용 문화공간은 디지털 콘텐츠를 적극적으로 활용하지 않았다. 이에 본 연구는 디지털 콘텐츠 기반 노인문화공간으로서 노인복지관을 활용하고자 한다.

노인문화공간과 관련된 선행연구들은 프로그램과 공간 등 2개의 연구 분야로 구분된다. 노인문화공간의 프로그램과 관련된 선행연구들은 프로그램 현황 분석, 활성화 방안, 만족도 등에 집중되어 있다[2-4]. 이 연구들은 노인시설에서 운영하는 요가, 탁구, 에어로빅, 외국어 교육, 서예 등 기존의 프로그램 등의 분석과 프로그램 개발을 주로 논의하고 있다. 또한 공간과 관련된 선행연구들은 거주 공간, 공간 디자인, 노인요양시설 등을 탐색하고 있다[5-7]. 이 연구들은 노인 거주 공간 및 요양시설의 실내 개선, 실태분석, 서비스 디자인 등을 논의하고 있다.

한편, 본 연구와 유사한 선행연구는 1편 진행되었다[8]. 이 연구는 액티브 시니어의 증가를 고려하여 노인중

합복지시설의 공간 스마트화에 대해 논의를 하고 있다. 서울시 6개의 노인종합복지시설에서 운영하는 프로그램을 기준으로 공간을 분류하고, 각 공간별 스마트 콘텐츠를 논의했다. 공간은 노인종합복지시설의 상담지도, 의료 재활, 사회교육, 복리후생 등의 서비스가 운영되는 공간을 토대로 구성했다. 또한 기존의 운영 프로그램은 스마트 상담, 스마트 교육 등의 디지털화화로 전환할 것을 제안하고 있다. 하지만 노인복지시설은 액티브시니어뿐 아니라 디지털 콘텐츠에 익숙하지 못한 노인들이 다수를 이루고 있기 때문에 프로그램의 개편은 노인들의 의견을 반영할 필요성이 있지만 이를 논의하지 않았다. 또한 노인종합복지시설은 노인들의 여가생활을 위해 문화체험과 관련된 프로그램들을 운영하고 있지만 이에 대한 구체적인 방안을 제시하지 못했다. 이처럼 본 연구와 유사한 선행연구는 노인종합복지시설의 스마트화 적용의 타당성과 방법론을 통한 객관적인 결과를 제시하지 못해 한계로 지적될 수 있다. 또한 노인문화공간의 기획보다 프로그램 개선을 주목하는 연구라 할 수 있다.

본 연구는 문화콘텐츠학의 공간 기획 방법론을 토대로 노인문화공간을 제시한다는 점과 디지털 콘텐츠를 활용하기 위해 노인들의 심층인터뷰를 실시한 점 등이 선행연구와의 차별성으로 볼 수 있다. 또한 디지털 콘텐츠를 활용하여 노인들의 문화적 다양성을 확보하고 나아가 노년기에 나타나는 다양한 문제들을 치유할 수 있는 공간을 제안하는 것이 본 연구의 독창성이라 할 수 있다.

따라서 본 연구는 디지털 콘텐츠를 기반으로 노인문화공간을 기획하는데 목적이 있다. 이를 위해서 이론적으로 노인의 신체적·사회적·심리적 노화, 노인 전용공간 및 노인문화로서 디지털 콘텐츠를 살펴보았다. 그런 연후에 심층 인터뷰를 실시하여 디지털 콘텐츠 기반 노인문화공간을 기획할 것이다.

## 2. 이론적 논의

### 2.1 신체·사회·심리적 노화

노화는 인간에게 자연스러운 현상이다. 노인에게 노화는 생물학적 노화, 심리적 노화, 사회적 노화를 불러온다[9]. 생물학적 노화는 신체 능력의 저하, 심리적 노화는 성격 변화, 사회적 노화는 유대관계, 역할의 변화를 일으킨다.

생물학적 노화는 대표적으로 신체적 변화에 있다. 신체적 노화는 세포가 현저하게 감소하여 신체 기능의 퇴

행을 불러온다. 신체적 노화는 외적 노화현상, 내적 노화현상, 인지 기능 등의 변화가 나타난다. 외적 노화현상은 피부의 주름증가, 탄력감소, 근육 저하 및 위축 등이 눈에 띄게 늘어난다. 내적으로는 소화 기능 감퇴와 기초대사율이 감소한다. 또한, 인지 기능의 변화도 발생한다. 주로 기억 감퇴, 지적 능력 저하가 일어난다. 인지능력 저하는 노인 치매를 발병시켜 사회적 문제로 대두되고 있다.

생물학적 노화중에 감각 기능의 변화는 노인들의 일상 생활에 많은 불편함을 야기한다. 노인들은 감각자극에 민감하게 반응하지 못하여 외부의 다양한 자극을 수용하는데 감각적 한계를 경험한다. 정보의 90% 이상을 받아들이는 시각 능력의 저하가 대표적이다. 이 시기에는 노인성 난청으로 불리는 청각 기능의 감퇴가 급속하게 진행된다. 청력 감소는 고령층에 나타나는 보편적 현상이지만 타인과의 커뮤니케이션 문제를 일으켜 사회적으로 고립되는 양상을 나타낸다. 이처럼 감각 기능의 변화는 외부 의존도를 높이는 요소로 작용한다.

사회적 노화는 노인의 사회적 역할과 관계의 변화를 의미한다. 사회적 노화는 은퇴에서 비롯된다. 청년 은퇴는 누군가에게 새로운 시작점이 될 수 있지만 대다수의 노인에게는 사회와 강제적으로 분리되는 박탈감을 느낀다. 사회와 자신과의 분리로 은퇴를 인식하는 노인들은 사회적 역할의 축소, 경제력 상실, 유대 관계 등으로 심리적 불안감을 겪게 된다. 가족을 책임져야 하는 가정에서 보살핌을 받아야 하는 위치로 관계가 재정의되기 때문이다.

이 시기에는 사회적 관계에도 변화가 생기기 시작한다. 가족 간의 관계 변화와 동료 관계 등이 대표적인 사회적 관계 변화라 할 수 있다. 자녀와의 관계에서 노부모는 정서적이고 질적인 교류를 중시한다. 반면 성인 자녀는 도구적이고 양적인 교류를 중시하여 양자 간의 갈등이 유발된다[10]. 교류뿐 아니라 의존적인 측면에서도 갈등이 유발되기도 한다. 노부모와 성인자녀 사이에서 어느 한쪽이 일방적으로 의존을 하여 갈등이 표출된다. 부모는 자녀에서 건강, 정서적 의존을 하고, 자녀는 경제적 의존을 하는 경우가 주로 나타난다. 또한, 가족 관계 못지않게 중요한 것이 동료 관계다. 가족 관계에서 어려움을 겪는 노인일수록 동료들의 도움과 원조는 중요한 정서적 버팀목이다. 이를 사회적 지지라고 한다. 사회적 지지는 건강 악화, 역할 상실로 인한 사회적 관계 축소, 고독감 상실 등을 줄이는데 효과적이며, 부정적인 상태를 긍정적인 상태로 전환시키는데 영향을 미친다[11].

생리적 노화와 사회적 노화는 결국에 노인의 심리적 노화를 촉진하는 역할을 한다. 노인들은 심리적 노화를

겪으며 우울증, 의존성, 회상, 과거 지향성, 내향성, 애착 심 등이 증가하는 경향을 주로 보인다[12].

신체, 심리, 사회적 노화는 노인들의 4중고(重苦)를 불러온다. 노인의 4중고는 빈곤, 질병, 고독과 역할 상실이다. 신체적 노화는 질병을, 사회적 노화는 빈곤과 역할 상실을, 심리적 노화는 고독을 촉발한다. 하지만 노인의 4중고는 독립적이기 보다 서로 연계되어 또 다른 문제를 발생시킨다. 세대 간 소통 문제, 소외 현상, 심리적 불안이다. 이처럼 노년층에 나타나는 각종 노화 현상은 노인을 더욱 외부와 단절시키는 결과를 만들고 있다. 특히 노인이 겪게 되는 소통 부재, 소외, 불안, 우울증 등은 특정한 고정관념을 생성하는 도구가 되고 있다.

## 2.2 액티브 시니어와 디지털 콘텐츠

인터넷 보급이 대중화되면서 디지털 격차가 사회적 문제로 대두됐다. 디지털 격차는 미디어 특성과 노인들의 심리적 특성에 기인한다[13]. 인터넷 망으로 연결된 콘텐츠들은 디스플레이를 통해 노인들에게 지각된다. 다양한 콘텐츠를 보여주는 디스플레이는 기본적으로 노인에게 불편한 인터페이스 구조다. 영어 텍스트, 복잡한 메뉴 구조, 작은 텍스트로 가득 채워진 화면 등은 노인들의 사용을 저해하는 요소다. 또한 키보드와 마우스의 조작도 노인들이 인터넷 정보를 습득하는데 방해 요인이다. 새로운 기기, 현상, 익숙하지 않은 것에 대한 심리적 두려움이 디지털 격차를 키웠다. 디지털 격차는 노인 소외 현상으로 이어졌다. 노인들이 새로운 형태의 디지털 미디어와 콘텐츠에 관심을 기울이지 않았고 이용 또한 저조했다[14].

하지만 스마트폰의 대중화와 베이비부머 세대의 고령층 진입은 변화를 가져오기 시작했다. 컴퓨터의 검색 기능은 스마트폰에서 가능해졌고, 다양한 영상을 스마트폰에서 시청할 수 있게 됐다. 베이비부머 세대는 스마트폰의 다양한 기능을 빠르게 습득하며 주이용 계층으로 진입했다. 정보통신기술의 발전이 노인에게 영향을 미치고 있는 것이다[15]. 중심에는 액티브 시니어가 있다. 액티브 시니어는 디지털 소외, 정보격차를 무색하게 만들 만큼 디지털에 익숙하다. 특히, 여가의 행동유형이 적극적이고 동적인 활동을 추구하고, 교육 그리고 문화적 활동 등의 분야에 관심이 높다[16].

최근 액티브 시니어의 관심은 1인 방송으로 이어지고 있다. 최근 유튜브는 노인들이 젊은 세대와 소통하는 창구가 됐다. 유튜브를 즐겨 이용하는 노인들은 손자 전화 번호를 몰라도 유튜브 채널은 알고 있다는 소리가 나올 정도다. 이에 더해 노인들은 단순히 인터넷을 서핑하는

실버서퍼(silver sufer)에 머무르지 않고 유튜브 크리에이터로 진출하고 있다. 박막례 할머니는 70대의 고령으로 구독자 119만명을 보유한 인기 유튜브버다. 박막례 할머니의 동영상 콘텐츠는 일상생활, 요리, 여행, 메이크업 등 젊은 유튜브버들의 콘텐츠와 유사한 내용으로 이루어졌지만 고령층만의 색다른 문법으로 스토리를 전개하여 젊은 층 사이에서 폭발적인 인기를 누리고 있다. 젊은 세대의 전유물로 여겨졌던 유튜브 동영상 콘텐츠에 노인들의 일상생활과 문화를 보여주며 그동안의 수동적인 노인의 이미지를 액티브 한 이미지로 변화시키고 있다. 실버 크리에이터에게 유튜브는 젊은 세대와 소통하는 창구이자 제2막의 인생을 열어주는 무대이다.

디지털로 소통하는 주체는 청년 세대라는 고정관념이 지배적이었지만 SNS를 비롯한 다양한 문화콘텐츠를 활용한 디지털 소통의 주체로 노인 세대가 부상하고 있는 것이다[17]. 디지털 콘텐츠는 노인들이 겪는 소외, 고독, 건강, 유대 관계 등을 해결하는데 효과를 지녔다. 달리 말해, 노인은 문화콘텐츠를 활용하여 소통을 원활히 할 수 있다. 게다가 노인용 기능성 게임콘텐츠는 선제적으로 질병을 예방할 수 있다. 상술하였듯이, 고립되고 소외된 노인들은 디지털 콘텐츠로 다른 세대와 소통의 기회를 찾을 수 있고, 공감 능력을 키울 수 있다. 뿐만 아니라 디지털 콘텐츠는 노인들의 문화적 다양성도 확대할 수 있는 장점을 지니고 있다.

### 2.3 노인문화공간으로서 노인복지관

노인복지법에 따르면, 노인복지시설은 노인주거 복지시설, 노인 의료 복지시설, 노인 여가 복지시설, 재가 노인 복지시설, 노인 보호 전문기관, 노인 일자리 지원기관, 학대 피해 노인 전용쉼터 등 7개 시설로 구분하고 있다. 이 중 본 연구와 관련된 시설은 노인 여가 복지시설이다. 노인 여가 복지시설은 노인복지관, 경로당, 노인교실 등을 포함한다. 노인 여가 시설은 전국적으로 총 68,013개로 노인복지관 385개, 경로당 66,286개, 노인교실 1,342개가 운영되고 있다[18].

각 노인 여가 복지시설은 이용 대상자, 프로그램, 운영 주체 등에서 차이가 있다. 노인복지관과 노인교실은 60세 이상의 노인들을 대상으로 복지시설은 운영하는 반면 경로당은 65세 이상의 노인들을 대상으로 한다. 각 시설들의 목적을 살펴보면, 노인복지관은 노인의 여가, 건강, 정보, 재가, 사회활동 등 포괄적인 복지 서비스를 제공한다. 경로당은 자율적 운영에 기반해 노인들의 친목도모,

교류, 여가활동을 할 수 있는 공간을 제공하는데 목적이 있다. 반면, 노인교실은 노인복지관과 유사하지만 재가복지, 건강관리 등을 제외한 문화 및 교육 서비스에 중점을 두고 있다. 또한 운영 주체에서도 차이가 있다. 노인복지관과 경로당은 지자체가 운영을 하며, 노인교실은 종교단체, 노인단체 등에서 운영을 한다.

특히 노인복지관은 지자체가 노인을 위한 복지 서비스를 적극적으로 집행하는 시설이다. 노인복지관은 경로당이나 노인교실에 비해 다양한 프로그램을 운영할 수 있는 인프라를 갖추고 있다. 특히, 본 연구와 관련하여 노인복지관은 시설적인 측면, 이용 대상자, 프로그램 등에서 문화콘텐츠를 활용하기에 가장 적합한 공간이다.

노인복지관은 지역 거주 노인들을 위해 다양한 프로그램을 운영한다. 대부분의 운영 프로그램은 복지, 건강, 여가, 교육 등에 집중되어 있다. 복지는 법률 및 심리상담, 경로당 식당, 재가사업 등을 운영한다. 건강은 노인성 질환 등으로 일상생활에 어려움을 겪고 있는 노인들을 위해 의료상담, 건강강좌, 무료 검사 등의 건강증진 프로그램을 운영한다. 여가는 대표적으로 노래교실, 레크레이션, 댄스 등이 주를 이루고, 교육은 서예, 공예, 미술 등을 운영한다. 최근에는 노인의 사회활동과 관련된 일자리 창출 프로그램이 증가하는 추세다.

## 3. 디지털콘텐츠 기반 노인문화공간

### 3.1 노인문화공간의 기획 방법론

본 연구는 디지털 콘텐츠 기반 노인문화공간을 기획하기 위해 문화콘텐츠의 관점의 기획 프로세스와 공간 스토리텔링 및 심층 인터뷰를 방법론으로 활용했다.

기획 프로세스는 환경 분석, 아이디어 발상, 타겟팅, 컨셉 설계, 소재조사, 사용자 경험 설계 순으로 구성되며, 본 연구는 이러한 기획프로세스를 토대로 디지털 콘텐츠 기반 노인문화공간을 기획한다.

공간 기획은 공간스토리텔링 방법론을 활용했다. 공간 스토리텔링은 공간을 특정한 이야기들이 담긴 공간으로 전제한다. 이러한 관점에서 공간은 메인 주제를 토대로 서브 주제들이 서로 일관성을 지니며 유기적으로 연결되어 있어야 한다. 다시 말해, 하나의 주제를 기반으로 이야기 구조, 개연성 및 통일성을 갖추어야 하는 것이다. 이러한 공간에서 관람객은 다양한 콘텐츠를 체험하며 특정한 이야기를 인식할 수 있게 된다. 이를 위해서 공간스토리

텔링은 공간은 pre-stage, main-stage, post-stage로 공간을 구분하여 이야기의 효과적인 전달을 유도한다 [19].

이후의 단계는 어떠한 디지털 콘텐츠를 공간에 배치할 것인가에 관한 방법론이 필요하다. 이를 위해 본 연구는 노인을 대상으로 심층인터뷰를 실시했다. 심층인터뷰는 보편적으로 활용되는 질적 연구방법론이다. 심층인터뷰는 연구자와 면접자간 연구 주제에 대해 서로의 관점을 상호 교환할 수 있다. 또한 면접자의 이해가 부족하거나 인터뷰 응답이 부족할 경우 반복적으로 의견을 공유하여 결과를 얻을 수 있다. 특히, 심층인터뷰는 적은 표본으로도 연구가 가능하다[20]. 이는 소수의 면접자를 대상으로 심층적인 의미를 도출할 수 있는 장점을 지닌다. 본 연구가 심층인터뷰를 선택한 이유는 디지털 콘텐츠의 선호도, 관심 있는 디지털 콘텐츠 유형, 노인문화공간에 필요하다고 생각하는 디지털 콘텐츠, 기대효과 등에 대해 면접자의 정성적인 응답이 필요했다. 왜냐하면 노인들은 젊은 세대와 달리 디지털 콘텐츠에 익숙하지 않아 거부감을 느낄 수 있기 때문이다. 이와 같은 방법론을 토대로 노인 문화공간의 기획안을 제시했다.

### 3.2 노인 대상 심층 인터뷰

본 연구는 노인문화공간의 기획에 앞서 심층 인터뷰를 실시했다. 노인문화공간의 기획은 노인의 실질적인 욕구를 반영하고, 이들의 신체적, 인지적 특성을 고려한 맞춤형 콘텐츠가 필요하다[21]. 이에 본 연구는 디지털 콘텐츠와 디지털 콘텐츠 향유 공간에 관한 노인의 의식을 심층 인터뷰를 통해 분석했다. 심층 인터뷰는 디지털 콘텐츠에 익숙한 65세 이상의 노인 10명을 대상으로 진행했다. 이들은 노인 관련 여가시설을 다니며 다양한 문화 프로그램의 체험을 공통적으로 지니고 있다. 65세 이상의 노인을 연구대상으로 선정한 이유는 노인복지법의 노인 연령 기준을 근거로 했다. 최근, UN은 노인의 기준을 65세 이상에서 80세 이상으로 상향 조정했지만 이들을 대상으로 심층인터뷰를 진행하기에 사실상 불가능하다고 판단했다. 이에 따라 국내 노인복지법의 기준에 따라 65세 이상의 노인을 대상으로 심층인터뷰를 실시했다. 또한 10명을 대상으로 심층인터뷰를 실시한 이유는 심층인터뷰의 방법론적 특성에 기인한다.

심층 인터뷰를 실시한 노인들은 대체적으로 디지털 콘텐츠에 긍정적인 반응을 보였다. 특히, 노인문화공간에서 디지털 콘텐츠가 필요하다고 생각했다. 이러한 생각은 기

존 노인복지관의 정형화된 문화 프로그램에서 비롯된다. 이에 P8은“프로그램이 바뀌었으면 좋겠어요. 탁구, 바둑, 댄스, 체조 등 너무 지겨워요. 이곳을 오래 다녔어요. 이 프로그램들은 한 번도 바뀌지 않았어요. 우리가 원하는 프로그램을 만들어 좋으면 좋겠어요”라며 프로그램의 변화를 원하고 있다.

특이한 점은 유튜브에 호기심을 보이는 실버세대가 많았다. 스마트 폰의 확산과 유튜브 시청을 즐기는 노인이 증가하였음을 알 수 있다. 특히, 유튜브는 종전의 TV 기능과 같이 다양한 동영상들 통해 오락적인 욕구를 충분히 실현해주고 있는 것이다[22]. P1은 “지난해 스마트폰 활용 교육을 받았어요. 스마트 폰 활용 교육을 받은 이유는 유튜브 때문입니다. 제 주위에 유튜브를 모르는 사람이 없어요”라고 밝혔다. 또한, 디지털 기기에 익숙한 액티브 시니어가 유튜브 크리에이터에 큰 관심을 갖고 있었다. P10은 “내 나이 또래 할머니가 유튜브 방송을 하고 있어요. 처음에는 왜 저러나 싶었는데, 보면 볼수록 재미있어요. 나도 방송하고 싶은 생각이 있어요”라며, 유튜브에 기대감을 갖고 있었다.

또한 노인들은 온라인과 모바일 게임콘텐츠에도 관심을 보였다. 온라인 게임은 바둑이나 장기 등 익숙한 게임을 선호했다. 모바일 게임은 젊은 세대와 마찬가지로 간단한 형식의 캐주얼 게임을 선호했다. P3은 “나는 스마트폰으로 게임해요. 복잡한 게임은 못하고 동물 퍼즐 맞추기 게임해요. 집에 혼자 있을 때 시간 가는지도 모르고 게임을 해요. 우리가 쉽게 할 수 있는 게임들이 많이 개발됐으면 좋겠어요”라며, 간단한 게임을 선호했다.

노인들은 디지털 콘텐츠의 필요성을 인정하면서 그 이유로 소통을 핵심 기능으로 보고 있다. 노인은 디지털 콘텐츠를 통해 가족 또는 친구들과의 원활한 소통을 원했다. 기존의 문화 프로그램은 노인을 대상으로 하기 때문에 다른 세대와 소통이 힘들다고 생각했다. 디지털 콘텐츠가 가족과의 관계를 더욱 친밀하게 하고, 동년배와 관계를 돈독하게 할 것이라고 인식하고 있었다. 이에 P6는 “중학교 다니는 손자가 있어요. 손자와 대화를 거의 하지 않고 있어요. 손자는 집에 오면 방에서 게임하거나 스마트폰만 봐요. 내가 유튜브를 배우거나 게임을 하면 대화가 많아지지 않을까 생각해요”라고 응답했다. 이러한 심층 인터뷰 결과는 노인문화공간의 기획에 활용하고자 한다.

### 3.3 디지털 노인문화공간의 컨셉

노인 문화공간은 노인들의 활기찬 제2의 인생을 핵심

가치로 한다. 이러한 핵심 가치를 토대로 노인 문화공간의 메인 컨셉은 ‘Digital Healing Shower’로 설정했다. 전체 국민의 디지털 콘텐츠 이용률이 91.5%인데, 고령으로 갈수록 디지털 콘텐츠 이용률이 점차 줄어들어 70대 이상은 38.6%로 급격하게 하락한다[23]. 이러한 맥락에서 노인문화공간의 컨셉은 다양하고 풍성한 디지털 콘텐츠를 집중적으로 제공하여 노인의 디지털 향유 능력을 증진시키고, 나아가 노인문화의 다양성을 확보한다는 의미를 담고 있다. 노인문화공간의 메인컨셉인 ‘Digital Healing Shower’를 토대로 힐링, 재미, 창조 등 3개의 서브컨셉을 설정했다. ‘힐링’은 노인의 신체·심리·인지적 문제를 디지털 콘텐츠로 치유하고, ‘재미’는 경쟁, 소통, 교류 등을 디지털 콘텐츠로 확보하고, ‘창조’는 새로운 노인 콘텐츠의 생성으로 설정했다. 노인문화공간의 컨셉은 이 공간의 의미를 함축하는 핵심 키워드이자 이후에 진행되는 디지털 콘텐츠 및 공간 설계의 모티브가 된다.

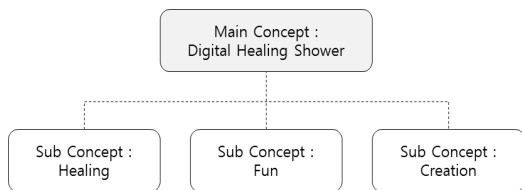


Fig. 1. Concept of Culture Space for Senior Citizens

### 3.4 디지털 콘텐츠 선정

디지털 노인문화공간은 디지털 콘텐츠가 집적된 공간이다. 노인이 이 공간을 방문하는 이유는 디지털 콘텐츠를 경험하기 위함이다. 특히, 공간은 관람객과 끊임없이 상호작용하고, 소통하는 장이다[24]. 따라서 노인문화공간은 노인들의 흥미를 유발하기 위해 디지털 콘텐츠의 선정이 중요하다.

노인문화공간에 설치하는 디지털 콘텐츠는 심층 인터뷰에서 도출된 노인들의 문화적 욕구를 반영했다. 노인문화공간의 디지털 콘텐츠는 창조형, 문화형, 치유형 등 세 가지로 유형으로 구분했다. 각 유형은 세부유형, 목적, 형식, 디바이스 등으로 분류했다.

창조형 디지털 콘텐츠는 세부 유형으로 창작형 디지털 콘텐츠가 있다. 창작형 디지털 콘텐츠는 노인들이 주도적으로 콘텐츠를 생성하여 세대 간 소통능력을 증진시키고, 새로운 인생을 설계하기 위한 도전정신을 배양하는데 목적이 있다. 대표적으로 유튜브 1인 크리에이터(유튜버)가 있으며, 심층 인터뷰에서 노인들이 가장 많은 관심을 보

인 디지털 콘텐츠 분야다. 대표적으로는 박막례 할머니 TV, 영원씨 TV 등이 있어 있으며 소통, 브이로그 등으로 유튜브 채널을 운영할 수 있다. 노인문화공간에서는 스튜디오를 설치해 실버 유튜버를 지원할 수 있고, 유튜버 관련 제작, 편집 교육 등도 동시에 병행할 수 있다.



Fig. 2. Creative-type digital content

문화형 디지털 콘텐츠는 게임형, 영상형 디지털 콘텐츠로 세부 유형을 분류했다. 게임형 디지털 콘텐츠는 가족 간 소통, 사회적 교류 등을 확장시키는데 목적이 있다. 가족과 함께 거주하는 노인은 독거노인에 비해 콘텐츠 이용률이 10%이상 활발하게 사용하는 것으로 나타났다[25]. 심층인터뷰 결과, 노인들은 손주와 원활한 소통을 위한 방법으로 게임과 영화를 선택했다. 그동안 노인세대가 이용할만한 콘텐츠는 거의 존재하지 않았고 또한 사용방법역시 까다로워 노인에게는 접근장벽이 매우 높았다[26]. 하지만 노인들의 스마트폰 보급이 증가하면서 애플리케이션의 활용도가 증가하고 있다. 2018년 스마트폰의 60대 이상 보유 비율이 80.3%로 전년 73.6% 대비 6.7% 증가하며 고연령 층으로 확산 중이다[27]. 또한 베이비붐 세대의 편입으로 계층의 특성이 점차 변화하고 있다. 60대는 스마트폰 앱에서 자주 이용하는 애플리케이션으로 뉴스 25.6%, 카카오톡 20.64%, 생활정보 16.11%, 엔터테인먼트와 게임 14.71% 순으로 나타났다. 이러한 수치는 50대 미만의 애플리케이션 엔터테인먼트 및 게임 이용률 15.88%와 큰 차이를 나타내지 않는다[28]. 그러므로 스낵컬처 방식의 간단한 퍼즐게임과 태블릿 PC를 활용할 수 있다.

한편, 영상형 디지털 콘텐츠는 세부 유형으로 영화가 있다. 영화는 가족과 소통할 수 있는 효과적인 창구가 될 수 있다. 특히, 역사의 산 증인으로서 노인은 국제시장, 광혜 왕이 된 남자 등 역사영화를 통해 가족 간 소통을 높일 수 있다. 노인문화공간은 영화를 관람할 수 있는 스크린, 디스플레이 등을 활용할 수 있다.

힐링형 디지털 콘텐츠는 신체형, 심리형, 인지형 등의 세부유형으로 디지털 콘텐츠를 분류했다. 신체형 디지털 콘텐츠는 노인들의 근력과 재활을 증진시키는데 목적이



Fig. 3. Cultural-type digital content

있다. 이러한 기능성 디지털 콘텐츠들은 실제로 노인의 민첩성을 증진시키는 효과가 있다. 신체 증진을 목적으로 제작된 닌텐도 위밋과 같은 디지털 콘텐츠는 노인의 보행, 균형 등의 신체능력을 사용 전 대비 10% 이상을 향상시키는 것으로 분석됐다[29]. 디지털 콘텐츠는 게임방식으로 진행되며, 대표적으로는 닌텐도 위밋, 헬스케어용 게임콘텐츠 등이 있다. 다음으로 심리형 디지털 콘텐츠는 우울증, 고독감, 정서 등 심리적 불안을 균형 있게 치유하는데 목적이 있다. 심리형 디지털 콘텐츠는 시각, 청각, 촉각 등 감각에 의존하는 콘텐츠들이 많으며 주로 상호작용성을 강조한다. 미술 관련 콘텐츠, 동물 로봇, 클래식 콘텐츠 등이 대표적이다. 디바이스는 태블릿 PC 등을 주로 활용할 수 있다. 인지형 디지털 콘텐츠는 기억력 증진, 치매 예방 등을 목적으로 한다. 이러한 디지털 콘텐츠는 게임 전과 비교하여 게임 후 인지기능이 향상되는 것으로 조사됐다. 기능성 게임 연구에 의하면, 게임 전 인지기능 점수의 범주는 24~30점으로 평균 27.6(± 1.70)이었고, 게임 후 인지기능 점수는 평균 28.1(± 1.75)로 통계적으로도 유의한 차이로 게임 후 인지기능이 높게 나왔다[30]. 인지형 디지털 콘텐츠는 게임과 교육 형식으로 진행되며, 치매 예방 교육로봇, 치매예방 게임, 기억력 증진을 위한 전화번호 외우기 게임, 숫자 맞추기 게임 등이 있다. 디바이스는 로봇, 태블릿 PC 등이 있다.



Fig. 4. Healing-type digital content

### 3.5 공간구성 및 공간 조닝 설계

디지털 콘텐츠 설계 이후에는 노인문화공간의 공간을 설계해야 한다. 공간 설계는 공간구성과 공간조닝을 어떻게 구조화할 것인가를 다루는 단계다. 이를 위해서 공간

설계는 Pre-stage, Main-stage, Post-stage 등 3단계로 이루어진다. stage의 구분은 관람객들이 노인문화공간의 테마를 명료하게 이해하기 위한 목적에서 설정한 것이다. Pre-stage는 만남의 공간, Main-stage는 제2의 인생 공간, Post-stage는 기억의 공간이다. 만남의 공간은 인트로에 해당하는 역할, 제2의 인생 공간은 본격적인 디지털 콘텐츠 체험, 기억의 공간은 영화를 관람할 수 있는 공간으로 설정한다.

Table 1. Space Composition

space classification	space composition
Pre-stage	meeting space
Main-stage	second life space
Post-stage	memory space

Pre-stage로서 ‘만남’의 공간은 노인문화공간의 초반부에 해당하는 지점이다. 이 공간은 노인들이 간략하게 노인문화공간을 이해하고 무엇을 경험할 수 있는지에 대해 간략하게 소개하는 단계이다. 노인문화공간은 힐링형 디지털 콘텐츠를 운영하기 때문에 신체, 심리, 인지 등이 개선되는 것을 파악할 수 있는 데이터를 필요로 한다. 만남의 공간은 방문이력, 본인의 간략한 정보를 확인할 수 있도록 컴퓨터를 설치한다. 또한 노인문화공간의 예약을 신청하는 공간으로 활용한다. 왜냐하면 디지털 콘텐츠의 경험은 1분 이상의 시간이 소요하기 때문에 방문객의 대기가 발생할 수 있기 때문이다. 이러한 일련의 과정을 거친 노인은 다음 단계인 Main-stage로 이동을 한다.



Fig. 5. meeting space digital content

Main-stage는 ‘제2의 인생’ 공간으로 본격적으로 디지털 콘텐츠를 경험하는 공간이다. 노인은 이 공간에서 힐링, 창조유형의 디지털 콘텐츠를 경험한다. 제2의 인생의 공간은 창조형 공간, 치유형 공간으로 조닝한다.

창조형 공간에는 유튜브 제작 스튜디오를 배치하여 노인들의 자율적인 실버 크리에이터 공간을 조성한다. 힐링형 공간에는 신체공간, 인지공간, 심리공간 등으로 구성

을 한다. 신체공간은 신체를 증진할 수 있는 기능성 게임을 배치하고, 인지공간은 태블릿 기반 치매 예방 게임, 기억력 게임 등을 배치한다. 심리공간은 클래식 음악 청취, 미술 치료 게임 등을 조성한다.

Table 2. space zoning of second life space

space classification	space composition	space zoning	
Main stage	Second Life Space	Healing Space	Physical Space
			Cognition Space
			psychology Space
		Creative Space	Creative Space

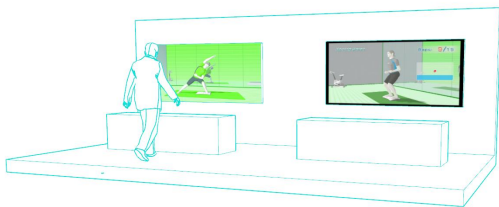


Fig. 6. Healing Space : digital content

마지막으로 ‘기억’의 공간인 Post-stage에는 문화유형의 디지털 콘텐츠를 배치한다.

Table 3. space zoning of Memory Space

space classification	space composition	space zoning	
Post stage	Memory space	Cultural Space	Game Space Video Space

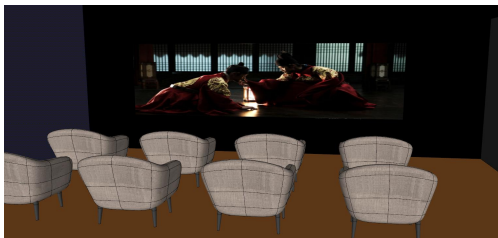


Fig. 7. Cultural space: digital content

이 공간에는 게임, 영상 관련 디지털 콘텐츠를 설치하여 노인에게 좋은 기억을 심어준다. 즉, 기억의 공간은 게임공간, 영상공간으로 조닝을 한다. Post-stage의 본래

기능이 콘텐츠에 관한 긍정적인 기억을 조성하여 재방문을 유도하는데 있다. 이러한 맥락에서 기억의 공간은 재미와 흥미를 유발하는 게임과 영상을 배치하여 긍정적인 감정과 재방문을 유도한다. 모든 디지털 콘텐츠를 경험한 노인은 만남의 공간으로 이동하여 다음 일정을 예약한다.

이처럼 노인문화공간은 3개의 대공간과 7개의 소공간으로 나누며 아래의 그림처럼 조닝을 했다.

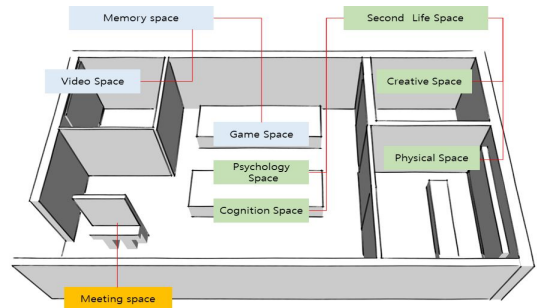


Fig. 8. Cultural-type digital content

#### 4. 디지털 콘텐츠 기반 노인문화공간의 타당성 검토

본 장에서는 디지털 콘텐츠 기반 노인문화공간 기획방안의 타당성을 검토했다. 연구의 주관성 배제, 기획방안의 적절성 및 효과 등을 입증하기 위해 노인 관련 전문가를 대상으로 타당성 검토를 실시했다. 전문가는 노인 관련 연구자, 실무자 및 공간 기획자로 구성했으며, 관련 분야에서 5년 이상 근무한 종사자로 선정했다.

전문가의 타당성 검토는 기획방안의 적절성과 효과로 구분하여 진행했다. 노인문화공간 관련 기획방안의 적절성은 컨셉, 디지털 콘텐츠 선정, 공간구성 및 공간 조닝 등을 중심으로 진행했다.

Table 4. feasibility review by experts

no	field	job	career
S1	university	professor	6 years
S2	Seniors Welfare Center	program manager	5 years
S3	the exhibition industry	space planner	15 years

우선, 노인문화공간 기획방안의 적절성 검토는 다음과 같다. 노인문화공간의 컨셉인 ‘디지털 힐링 샤워’에 대해



전문가 3인 모두 긍정적인 평가를 했다. 또한 메인 컨셉을 기반으로 구성된 힐링, 재미, 창조 등의 서브컨셉에도 긍정적인 평가를 나타냈다. S3는 “공간의 컨셉을 설정하는 이유가 공간별 일관성을 유지하기 위함인데, 재미와 창조의 구분이 불명확하여 이 둘의 특성을 뚜렷하게 설정할 필요가 있다”고 평가했다.

노인문화공간에서 무엇보다 중요한 것은 디지털 콘텐츠다. 노인들이 문화공간을 방문하는 이유가 디지털 콘텐츠의 체험에 있다. 이에 대해 S2는 “디지털 콘텐츠 체험에 동의하지만 과도한 디지털 콘텐츠 사용을 경계해야 한다”고 언급했다. “특히, 노인복지관의 노인들을 살펴보면, 디지털 콘텐츠보다 탁구, 바둑, 가요교실 등의 아날로그적인 프로그램을 익숙한 노인들이 더 많기 때문에 이들에게 확실한 보상을 제공할 수 있는 디지털 콘텐츠가 필요하다”고 평가했다. 이러한 관점에서 본 연구에서 제안한 신체심리인지형 디지털 콘텐츠는 노인들에게 치유, 재미, 창작 등의 가치를 제공한다. S2는 “액티브 시니어가 증가하고 있는 현 시점에서 노인들에게 다양한 디지털 콘텐츠를 체험할 수 있는 공간을 조성하는 것은 적절하다”고 언급했다. “유튜브 교육 및 제작은 실버 크리에이터의 증가로 인해 최근 지자체에서 장려하고 있는 실버문화 프로그램이기 때문에 본 연구에서 제시한 창작형 디지털 콘텐츠의 타당성을 확보할 수 있다”고 평가했다.

공간 구성 및 조닝은 다양한 디지털 콘텐츠를 공간에 배치하는 단계다. 이에 대해 S3는 “공간을 3개 단계로 구분한 것은 적절하지만 메인 공간에 다수의 디지털 콘텐츠가 구성되어 체험 효과가 줄어들 수 있다”고 평가했다. 반면 S1은 “디지털 콘텐츠의 부족은 노인들의 방문을 저해할 수 있지만 다수의 디지털 콘텐츠는 실무자의 판단에 따라 공간 배치를 조절할 수 있다”고 평가했다. S2는 “각 공간의 특성이 뚜렷하여 노인들이 무엇을 체험할 수 있을지를 명확하게 인지할 수 있을 것 같다”고 평가했다.

다음으로 본 연구가 제시한 노인문화공간의 효과에 대해 전문가들은 긍정적인 평가를 제시했다. 긍정적인 평가의 이유는 이미 디지털 콘텐츠로 노인 문제를 해결하는 국내외 사례 증가와 노인의 건강에 관한 관심이 있다. S1은 “강남세브란스 병원의 치매예방 로봇과 기억력 증진 기능성 게임, 노인의 정서적 불안을 경감시켜주는 일본의 파로 등에서 알 수 있듯이 노인의 디지털 콘텐츠 체험 효과를 긍정적”으로 평가했다. 또한 S2는 “본 연구에서 제시한 디지털 콘텐츠가 노인들에게 긍정적인 효과를 줄 것이다”라고 의견을 개진했다. 특히, “노인들은 건강에 관심이 많은데, 디지털 콘텐츠가 건강을 증진하는데 도움

을 줄 수 있다면 노인문화공간의 체험 효과는 극대화 될 가능성이 높다”고 평가했다.

이와 비슷한 사례로 안양시노인종합복지관은 노인들의 치매예방, 기억력 증진 등을 위해 디지털 콘텐츠 전용 공간을 시범적으로 운영했었다. 이 공간은 노인들의 인지력 향상을 위해 재미 요소가 반영된 디지털 콘텐츠를 활용했다. 노인들은 3개월 동안 게임형식으로 제작된 기능성 디지털 콘텐츠를 사용하며 치매 예방과 인지력 향상 등의 긍정적인 효과를 보았다. 연구 결과에 따르면 연령별로는 70대 이상 고령자의 사용률이 높았고, 인지력이 저하된 노인일수록 반복적으로 사용하는 경향을 나타냈다[31].

이처럼 본 연구에서 제시한 디지털 콘텐츠 기반 노인문화공간은 두 가지 차원에서 의미가 있다. 앞선 사례에서 알 수 있듯이, 노인문화공간에서는 노인 시기에 나타나는 인지력 저하, 신체 능력 저하 등을 디지털 콘텐츠로 치유할 수 있다. 또한 본 연구에서 제시하는 노인문화공간은 단순히 치유의 공간이 아니다. 다양한 디지털 콘텐츠와 이를 통한 치유가 동시에 이루어질 수 있는 융합공간이자 새로운 문화를 체험할 수 있는 문화공간이다.

## 5. 결론

본 논문은 디지털 콘텐츠를 활용한 노인문화공간을 기획하는데 목적이 있었다. 노인문화공간의 컨셉은 ‘디지털 사워존’으로 설정했으며 힐링, 치유, 창조 등의 서브 컨셉을 제시했다. 이를 기반으로 노인문화공간은 만남의 공간, 제2의 공간, 기억의 공간 등 3개의 공간을 제시했으며 신체, 인지, 심리적 문제들의 치유를 위한 힐링 콘텐츠, 유튜브 관련 창조형 디지털 콘텐츠, 게임, 영상 등의 놀이 관련 디지털 콘텐츠를 제시했다.

인간의 수명은 점점 길어지고 있다. 은퇴 이후의 삶도 그리 짧지 않은 시간이 됐다. 남은여생을 어떻게 보내느냐가 노년층에게 중요해졌다. 노인에게 디지털 콘텐츠의 경험이 필요한 이유다. 디지털 콘텐츠를 효율적으로 경험할 수 있는 공간이 노인문화공간이다. 그리고 노인문화공간은 새롭게 건립하기 보다는 기존의 노인복지관을 리모델링하여 사용하는 것이 효율적으로 보인다. 이로 인해, 노인문화공간에서 운영하는 디지털 콘텐츠는 노인복지관의 문화프로그램과 조화를 이루며 시너지 효과를 낼 수 있을 것으로 기대한다.

## REFERENCES

- [1] J. H. Kwon & S. K. Baik. (2016). Semiotic Analysis of Smart Application-based Game Contents for Silver Generation. *Journal of Information Technology*, 13(2), 307-316
- [2] H. J. Lee. & H. K. Kim. (2017). A Study on the status of sports facilities and sport programs of the Multipurpose Senior Centers in Seoul. *Korean Journal of Sports Science*, 26(1), 473-488
- [3] S. H. Lee. & Y. S. Hwang. (2013). A Study on the Utility Conditions and User Satisfaction of Leisure and Culture Facilities in Senior Welfare Centers. *Design Convergence Study*, 12(6), 363-382.
- [4] Y. G. Kwon. (2006). A Study on the Determinants of the Program-Satisfaction at the Senior Welfare Centers : focused in Metropolitan area, Korea. *Korean Journal of Gerontological Social Welfare*, 33, 103-125.
- [5] J. H. Lee. & H. J. Kim. (2019). Identification of Spatial Distribution of an Aged Population and Analysis on Characterization of the Cluster: Focusing on Seoul Metropolitan Area. *Journal of Digital Contents Society*, 20(7), 1365-1371.
- [6] H. C. YOON. & J. Y. KIM. & J. W. KIM. & T. S. JUN. (2014). A Study on Variable Living Space Design of Elderly Housing for Elderly Lifetime. 9(2), *Korean Institute of Spatial Design*, 69-82.
- [7] K. W. Jwa. & S. K. & J. H. Park. (2018). A Study on Facility Standards and a Spatial Combination of Geriatric Hospital and Geriatric Center. *Journal of the Korea Institute of Spatial Design*, 13(6). 241-250.
- [8] N. Y. Song & S. W. No & K. S. Nam. (2011). A Study on the Smart Space by Types of Service Program of Senior Centers in Seoul. *Seoul Studies*, 12(2), 155-167
- [9] S. H. Song et al. (2013), *Elderly psychology*. Seoul: SHINJEONG.
- [10] K. D. Kim & M. Y. Kim. (2010). *Aging Society*. Seoul: HAKJISA
- [11] Y. M. Jeong. (2019). The relationship between social support and recovery elasticity in the elderly: focusing on the types of social support. *Culture and Convergence*, (12), 115-126.
- [12] S. J. Hong. (2010). *Gerontology*. Seoul: HAWOO.
- [13] M. S. Hong. (2013). *Senior and media*. Seoul: COMMUNICATIONBOOKS.
- [14] Y. J. Kim & J. M. Jeong. (2006). *Senior and media*. Seoul: Korea Press Foundation.
- [15] Y. M. Kim & H. J. KIM (2017). The Effects of Smartphone Use on Life Satisfaction in Older Adults: The Mediating Role of Participation in Social Activities. *Korean Journal of Gerontological Social Welfare*, 72(3). 343-370.
- [16] H. Lee. (2012). The Relationship between Life-style and Quality of Life of Senior Participating in Leisure Programs at Senior Welfare Centers. *Journal of Sport and Leisure Studies*, (49), 603-615.
- [17] Y. J. Jeong. (2017). *Senior and Smart Media Education*. Seoul: COMMUNICATIONBOOKS.
- [18] Ministry of Helath an Welfare. (2019), *Senior Welfare Facilities in 2019*. Seoul : Ministry of Helath an Welfare.
- [19] J. H. Tae. & J. H. Kwon. (2017). A Study on the Composition of Exhibition Contents in Local Museum Utilizing Media. *The Journal of Global Cultural Contents*, (28), 181-204.
- [20] Creswell, J. W. (2003). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*(2nd ed), Thousand Oak, CA: Sage
- [21] W. S. Kim. & Y. S. Shin. & K. H. Kim . & D. Y. Jung. (2018). The Comparative evaluation of cultural contents preference for active seniors` enjoyment. *Journal of Rehabilitation Welfare Engineering & Assistive Technology*, (12), 20-28.
- [22] N. H. Jun. & W. I. Won (2018). Analysis of Object and Functional Elements of the Elderly Leisure Program in Youtube : Recreation, Therapeutic Recreation. *Korean Journal of Leisure & Recreation, Recreation & Park*. 42(3), 43-57.
- [23] J. H. Ko. (2019). *50+ Generation Digital Competency and Proposal for Adaptation to the Future*. Seoul. Seoul 50 Plus Foundation.
- [24] K. N. kim. (2014). A Study on the Space Planning of Culture Contents Exhibition Hall. *Journal of Digital Convergence*. 12(5), 435-442.
- [25] S. Y. OH. (2018). *Ability to use media for the elderly according to family composition*. KISDI STAT Report 18(2). Chungbuk Jincheon : KISID
- [26] S. B. Cho. & S. H. Byun. (2011). Comparative Analysis and Research about Marketability of Digital Contents Industry for Silver Generation. *The Treatise on The Plastic Media*. 14(2), 181-186.
- [27] Y. C. Jeong. & Y. H. Kim. (2018). *2018 Broadcast Media Usage Behavior Survey*. Seoul : Korea Communications Commission.
- [28] J. H. Shin. (2015). *Retirement age media use*. KISDI STAT Report 15(5). Chungbuk Jincheon : KISID
- [29] J. J. Cho. & K. M. Um. & J. M. Lim. (2016). complex exercise program with Wii-Fit Plus for fall-related physical factors in the over 65 elderly. 25(4). *The Korea Journal of Sports Science*, 1357-1368.
- [30] J. H. Ahn. & S. J. Park. (2016). The Effects of Serious Game for Elderly People : Focused on the Case of Development of Rejuvenesce Village. *The Journal of Korean Institute of Information Technology*, 14(3), 195-206.

- [31] S. K. Baik. & H. J. Lee. (2015). A Study on Schema Theory in Greimas' Narrative Schema. *Semiotic Inquiry*, 42. 251-282.

권 지 혁(Ji-Hyuk Kwon)

[상학]



- 2008년 8월 : 인하대학교 문화경영학과 박사
- 2015년 7월 ~ 2018년 6월 : 인하대 문화경영심리연구소 학술교수
- 관심분야 : 문화콘텐츠, 기획, 실버 콘텐츠
- E-Mail : slcltkk@naver.com