

고령자를 위한 에듀테인먼트 콘텐츠 분석 및 활성화 방안 연구

A Study on the Analysis and Activation of Edutainment Content for the Elderly

김로한 (사)미디어전략연구소 연구위원
송보나 단국대학교 문화예술대학원 교수
Purevdorj Oyuntuya 단국대학교문화예술대학원 석사과정

목차

I. 서론

II. 이론적 배경

III. 연구방법

VI. 연구결과

VI. 결론 및 제언

I. 서론

1. 연구의 필요성



대한민국은 전 세계에서 **가장**
빠른 속도로 **고령화** 진행



급속한 고령화를 맞은 한국

노인빈곤율 1위
노인자살률 1위
노년부양비 1위



Madrid International Plan of Action
on Ageing 2002

노년까지의 건강과 안녕 증진
노인과 발전
능력을 발휘할 수 있는 환경과 지원정책

우리나라는 급속도로 진행되는 고령화에 따라 이미 심각한 문제에 직면해 있고, 초고령 사회에 가까워짐에 따라 더 큰 문제들에 봉착하게 될 것이다. 국제연합이 노인의 문제를 전 세계적으로 주류에 두고 고령자를 단순히 복지 수혜자가 아닌 함께 문제를 극복해 갈 동반자로 보았듯이, 고령자의 자발적 참여가 가능한 해결 방안을 에듀테인먼트와 연계하여 연구해 볼 필요성이 있다.

I. 서론

2. 연구의 목적

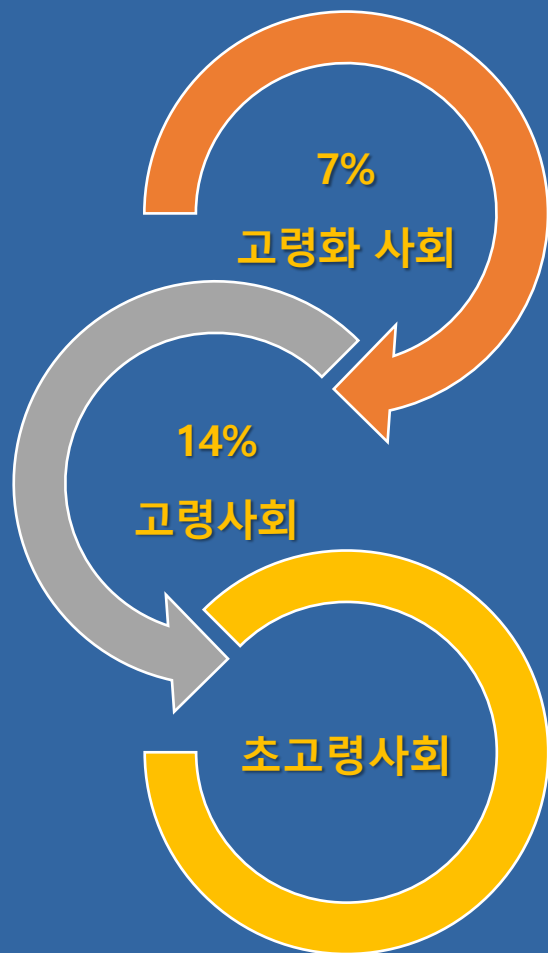


첫째, 에듀테인먼트 콘텐츠의 특성과 유형을 분석하고 정리한다.

둘째, 고령자의 신체적 과제를 파악하고, 해결을 위한 에듀테인먼트 콘텐츠 분석 및 활성화 방안에 대해 모색한다.

셋째, 고령자의 정서적 과제를 파악하고, 해결을 위한 에듀테인먼트 콘텐츠 분석 및 활성화 방안에 대해 모색한다.

넷째, 고령자의 사회적 과제를 파악하고, 해결을 위한 에듀테인먼트 콘텐츠 분석 및 활성화 방안에 대해 모색한다.



Ⅱ. 이론적 배경

1. 한국의 고령화

고령화란 전체 인구에서 차지하는 노인 인구의 비율이 높아지는 것을 의미한다. 고령화의 동향은 일반적으로 고령화율로 나타내는데 **고령화률이란 65세 이상의 고령자 인구가 총 인구에서 차지하는 비율로 나타내는 것이 일반적이다.**

UN은 65세 이상의 노인 인구 비중에 따라 고령화 단계를 구분하는데, 65세 이상의 인구가 4% 미만인 사회를 '연소인구 사회', 4%에서 7% 미만의 사회를 '성숙인구 사회', **7%를 넘는 사회를 '고령화 사회(aging society)', 14% 이상을 '고령 사회(aged society)'라고 한다.** 또한 고령 사회에서 더욱 고령화가 진행된 사회를 일컬어 초고령 사회(super aged society)라고 한다.



고령자의 신체적 특성

고령자의 정서적 특성

고령자의 사회적 특성

II. 이론적 배경

2. 고령자의 신체적 특성

노화는 점진적으로 진행되며, 인간은 노화 자체를 막을 수 없다. 나이가 들어 감에 따라 뼈와 근육은 위축되고 피하지방이 감소하여 주름이 늘어난다. 잠재하고 있던 질병은 노후에 더 많이 나타나고, 만성질환인 있는 경우 합병증이 찾아오는 등 면역능력과 회복능력이 저하된다. 신체적 노화는 노년층에게 불가피한 것으로서, 몸과 뇌의 노화로 생기는 질병들은 관리와 치료가 늦으면 치매나 우울, 인지기능 장애 등 각종 정신장애로 발전할 수 있다.



고령자의 신체적 특성

고령자의 정서적 특성

고령자의 사회적 특성

II. 이론적 배경

3. 고령자의 정서적 특성

노인은 노화에 따른 신체적 변화를 경험하고, 경제활동에서 배제되는 상황이 발생하면서 심리적, 정서적으로 사회에서 소외되는 감정을 느끼게 된다. 이로 인해 우울증 증상이 나타나고 의존성, 수동성, 보수성, 그리고 경직성을 강하게 보이는 측면이 있다. 또한 고령자는 과거를 지향하고 자아 중심적 경향이 강하게 나타난다. 이러한 변화들로 인하여 이전의 생활양식을 고수하려 하고, 새로운 생활양식의 변화에 대한 스트레스와 두려움을 느끼게 된다.



고령자의 신체적 특성

고령자의 정서적 특성

고령자의 사회적 특성

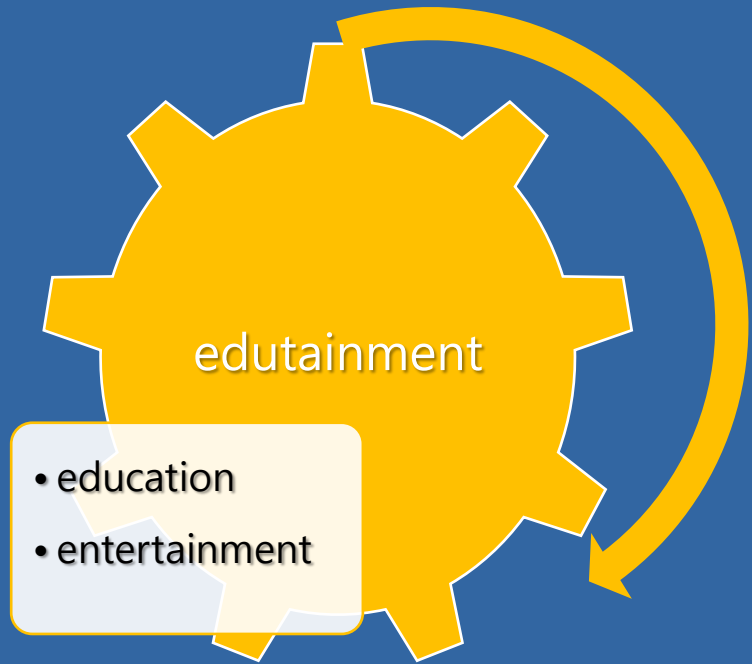
II. 이론적 배경

4. 고령자의 사회적 특성

고령자의 삶의 질과 이들의 복지는 중요한 이슈로 자리 잡았다. 고령자의 삶에 대한 만족도에 대한 연구결과는 U자 모양의 특성을 갖는데, 젊은 연령층에서 높은 만족도를 나타내다가 중년으로 갈수록 하락한 후 노년기에 다시 상승하는 형태를 보인다. 그러나 우리나라의 경우는 일반적으로 연령이 증가할수록 삶에 대한 만족도가 감소하고 노년기까지 이어지는 특징을 보인다.

II. 이론적 배경

5. 에듀테인먼트(edutainment)



에듀테인먼트(edutainment)는 **교육(education)**과 오락을 의미하는 **엔터테인먼트(entertainment)**의 합성어

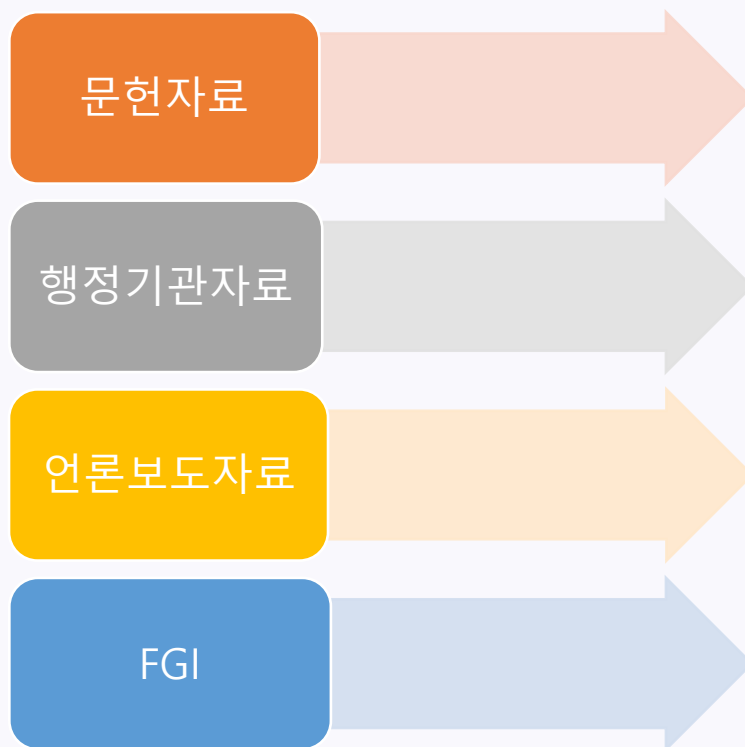
에듀테인먼트(edutainment)는 education(교육) entertainment(오락)의 합성어로, 광의의 개념으로 보면, 교육과 엔터테인먼트의 융합으로 정의할 수 있고 구체적으로 살펴보면 교육에서 교육자와 학습자가 장소에 구애 받지 않고, 교육활동이나 게임, 교수매체를 통해 즐거움과 만족을 느끼면서 이루어지는 역동적인 교수-학습을 말한다.

Ⅲ. 연구방법

1. 연구설계



2. 자료수집 및 처리

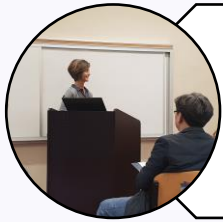


문헌 자료, 언론 보도 자료, 행정기관 자료에 있어서 본 연구와 관련된 '노인', '고령자', '고령화 사회', '고령자 특성', '노인의 신체적 특성', '노인의 심리적 특성', '노인의 사회적 특성', '에듀테인먼트' 등의 키워드를 중심으로 자료를 수집

연구참여자는 의도적인 표집으로 모집하였으며, 본 연구에 대한 실제적 지식을 바탕으로 의견을 제시할 수 있는 현장과 연구 경험을 두루 갖춘 전문가를 섭외

Ⅲ. 연구방법

3. 연구의 진실성과 윤리성



삼각측정검증법(triangulation)을 활용하여 다양한 자료원으로부터 자료를 확보하고자 하였다.



자료를 분석하는 과정에서 공동연구자 1인이 코딩하고 다른 연구자 2인이 교차로 확인을 하였다.



분석이 끝난 후에는 참여자 확인(member check)을 통해 연구자의 주관성을 배제하였다.

연구윤리를 위해 연구참여자에게 본 연구의 목적과 방법에 대해서 충분하게 설명하고 동의를 구한 후 진행하였으며, 연구에 있어 참여 철회가 가능함을 약속했다. 참여자 개인정보가 드러나지 않도록 논문에서 연구참여자의 실명과 정보를 비공개 처리하였다. 표절에 대한 유의를 기울여 출처를 밝혔고 유사도 검사 결과 최종 ()%로 확인되었다.

에듀테인먼트(Edutainment) 콘텐츠는 교육과 오락의 합성어로 다양한 학문과 분야에 융복합되어 활용되고 있다. 에듀테인먼트 콘텐츠의 특성과 관련한 국내 학술지 117건을 검색하여 특성에 관한 내용을 추출하고 분석한 결과, 에듀테인먼트 콘텐츠가 가지는 일반적인 특성은 다음과 같다.

VI. 연구결과

1.1 에듀테인먼트 콘텐츠의 특성

콘텐츠 특성

에듀테인먼트 콘텐츠의 대상은 전 연령층이다.

교육의 현장이 한정되지 않는다.

도전과 경쟁의 요소를 포함한다.

교육 과정에서 자유로운 의사소통과 상호작용이 가능하다.

오락적 특성을 바탕으로 VR, AI, 스마트기기 등 기술과 접목하여 다양한 형태의 콘텐츠 제공이 가능하다.

에듀테인먼트는 교육과 오락의 합성어로 기본적으로 학습과정에서 게임과 같은 형태의 오락성에서 찾을 수 있는 도전성, 몰입성, 모험성 등이 중요한 요소로 고려된다. 따라서 이러한 속성이 기본적으로 포함된 교육용 콘텐츠를 에듀테인먼트 콘텐츠라고 한다.

VI. 연구결과

1.2 에듀테인먼트 콘텐츠의 유형

콘텐츠 유형

출판 기반 에듀테인먼트

디지털 기반 에듀테인먼트

공간체험형 에듀테인먼트

AI형 에듀테인먼트

VI. 연구결과

2. 고령자의 신체적 과제 해결을 위한 에듀테인먼트 콘텐츠 분석 및 활성화 방안



신체적 과제

에듀테인먼트 콘텐츠

노화에 따른 만성질환

- VR을 활용한 신체활동 프로그램
- 디지털 기반의 인지 재활 프로그램
- 노인 맞춤형 에듀테인먼트 콘텐츠 체험공간 설치

치매

VI. 연구결과

3. 고령자의 정서적 과제 해결을 위한 에듀테인먼트 콘텐츠 분석 및 활성화 방안



정서적 과제

에듀테인먼트 콘텐츠

고독과 우울

- 에듀테인먼트 콘텐츠 제작시 친구맺기 기능 탑재
- 에듀테인먼트 콘텐츠 음성 채팅 기능 추가
- AI 대화형 에듀테인먼트 콘텐츠 개발

소외감

VI. 연구결과

4. 고령자의 사회적 과제 해결을 위한 에듀테인먼트 콘텐츠 분석 및 활성화 방안



사회적 과제

에듀테인먼트 콘텐츠

노인의 역할 상실

노인의 빈곤

- 고령자 맞춤 직업 교육 에듀테인먼트 콘텐츠

사회참여 기회 부족

VI. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 연구와 관련된 전문가를 통해 포커스 그룹 인터뷰를 진행하여 고령자들이 겪는 신체적, 심리적, 사회적 특성과 그에 따른 과제를 도출하고 이를 해결하기 위해 에듀테인먼트 콘텐츠와 적용 방안을 모색하였다.

연구참여자들은 고령자의 신체적 특성에 따른 과제를 크게 노화에 따른 만성질환과 치매로 구분하여 제시하였으며, 노화에 따른 만성질환의 경우 예방 차원의 스포츠 프로그램 참여가 필요하다는 의견을 제시하고, VR을 활용한 신체활동 프로그램, 맞춤형 에듀테인먼트 콘텐츠 체험공간 설치를 제시하였다. 치매 부분에 대해서는 예방적 차원으로 활용 가능한 디지털 기반의 인지 재활 프로그램을 제시하였다.

정서적 특성에 따른 과제로 해결을 위해 고령자들을 위한 에듀테인먼트 콘텐츠에 관심사를 바탕으로 새로운 친구와 이웃을 만들고 소통할 수 있는 친구맺기, 온라인 음성 채팅 같은 교류의 기능 추가와 AI 기반 대화형 에듀테인먼트 콘텐츠 개발을 제시하였다.

고령자의 사회적 특성에 따른 과제를 해결하기 위해서 제시된 의견은 고령자들에게 제2의 삶을 탐색할 수 있는 직업 관련 에듀테인먼트 콘텐츠를 개발이었다.

VI. 결론 및 제언

2. 제언

첫째, 본 연구는 고령자의 신체적, 심리적, 사회적 특성을 분석하고 에듀테인먼트 콘텐츠와 연계 방안을 제안하였다. 후속 연구에서는 대상의 다양화를 통해 에듀테인먼트 콘텐츠와 관련한 의미있는 연구가 지속되기를 바란다.

둘째, 국내의 급속한 고령화 상황에 따라 고령자를 위한 보다 실질적인 프로그램이 진행되어야 한다. 연구에서 제안한 에듀테인먼트 콘텐츠가 실제 분야에 적용될 수 있도록 지속적인 관찰과 고민을 통해 후속 연구에서 이론적 토대를 형성하기를 바란다.

셋째, 본 연구는 전문가들의 심층인터뷰를 중심으로 질적 연구가 진행되었다. 후속 연구에서는 본 연구의 학습자인 고령자의 심층인터뷰와 많은 표본을 추출하여 보다 일반화 할 수 있는 양적 연구가 병행되어 학습자 차원에서의 실효성을 연구하는 것이 의미 있다고 여겨진다.

참 고 문 헌



[1]	통계청(2022). 2022 고령자 통계.
[2]	김중두, 김흥태, 허명, 조인희.(2017).엔터테인먼트 용어 정의 및 분과별 적용 범위.한국엔터테인먼트산업학회 학술대회 논문집(),17-43.
[3]	윤선아,“노년기의 발달과제와 심리적 특성”, 뇌교육연구 특별호, 국제뇌교육 종합대학 원대학교 뇌교육연구소, p. 120-148, 2011.
[4]	중앙치매센터, 2022, 2021 중앙치매센터 연차보고서: 치매로부터 가장 먼저 자유로워지는 나라 .
[5]	양정은, 홍귀령, 2018, “다차원적 행동 모델에 근거한 치매노인의 정신행동 증상 예측 요인”,Journal of Korean Academy of Nursing, 48(2), 143-153.
[6]	김명희, 김휘경, 이종희.(2017).독거노인을 위한 다기능 시스템 소파 디자인 개발.한국가구학회지,28(1),16-26.
[7]	심정신, 박명희, 김영미, 김하강, “노인 우울증재를 위한 상호작용적 영화치료프로 그램 개발”,인문과학연구 31,강원대학교 인문과학연구소, p. 389-412, 2011.
[8]	강영숙, 정자영(2020) 벤처창업연구 Vol.15 No.1 pp.259-268
[9]	조석봉, 변승환, “콘텐츠 개발을 위한실버세대의 여가활동 분석에 관한 연구”,한국콘텐츠학회논문지'08, vol.8 No.8, p.81-88. 2008.
[10]	윤병화, 이상직 2020 “베이비부머의 재취업 의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구” 벤처창업연구 15(4): 57~68
[11]	신경아, 한미정, “뉴시니어로서의 베이비붐세대”,미디어, 젠더 & 문화 25호. .113-144, 2013.

질의응답



감사합니다.

