제27회 인구포럼

포스트 코로나 시대에 노인으로 살아가기:

Active and Healthy Ageing(AHA)을 위한 디지털적 해법을 모색하다

2022년 8월 30일(화)

14:00~16:00

YouTube
'한국보건사회연구원' 채널
온라인 생중계 진행



한국보건사회연구원
KOREA INSTITUTE FOR HEALTH AND SOCIAL AFFAIRS

제27회 인구포럼

포스트 코로나 시대에 노인으로 살아가기:

Active and Healthy Ageing(AHA)을 위한 디지털적 해법을 모색하다

프로그램

14:00-14:05	**개회식**
개회사	**이태수** 한국보건사회연구원장
축 사	**박진경** 저출산고령사회위원회 사무처장

좌장: **정순둘** 이화여자대학교 교수

14:05-14:25	주제발표 1 **코로나19로 인한 노인 생활의 변화와 과제**
	남궁은하 한국보건사회연구원 부연구위원
14:25-15:45	주제발표 2 **디지털 활용을 통한 Active Ageing 전략**
	김춘남 경기복지재단 연구위원
15:45-15:05	주제발표 3 **디지털 활용을 통한 Healthy Ageing 전략**
	최은진 한국보건사회연구원 연구위원
15:05-15:15	휴 식
15:15-16:00	**종합토론**
	고선주 전 서울시50플러스재단 생애전환본부장
	김문정 한국노인인력개발원 부연구위원
	이윤수 한국건강증진개발원 혁신사업센터장
	주보혜 한국보건사회연구원 부연구위원



포스트 코로나 시대에 노인으로 살아가기:
Active and Healthy Ageing(AHA)을 위한 디지털적 해법을 모색하다

목차

[주제발표 1]

코로나19로 인한 노인 생활의 변화와 과제 ····· 7

남궁은하 | 한국보건사회연구원 부연구위원

[주제발표 2]

디지털 활용을 통한 Active Ageing 전략 ····· 21

김춘남 | 경기복지재단 연구위원

[주제발표 3]

디지털 활용을 통한 Healthy Ageing 전략 ····· 41

최은진 | 한국보건사회연구원 연구위원

종합토론 ····· 53

고선주 | 전 서울시50플러스재단 생애전환본부장

김문정 | 한국노인인력개발원 부연구위원

이윤수 | 한국건강증진개발원 혁신사업센터장

주보혜 | 한국보건사회연구원 부연구위원

제27회 인구포럼

포스트 코로나 시대에 노인으로 살아가기:
Active and Healthy Ageing(AHA)을 위한 디지털적 해법을 모색하다

주제발표 1

코로나19로 인한 노인 생활의 변화와 과제

남궁은하
한국보건사회연구원 부연구위원



2022 인구포럼

코로나19로 인한 노인 생활의 변화와 과제

2022. 08.

남궁은하 부연구위원
한국보건사회연구원**(KIHASA)**

KIHASA
한국보건사회연구원
KOREA INSTITUTE FOR HEALTH AND SOCIAL AFFAIRS

CONTENTS.

CHAPTER.1

코로나19와 노인 생활의 변화

1.1 · 팬데믹 시대와 노인
1.2 · 각국의 팬데믹 시대 노인 현황 조사

CHAPTER.2

코로나19가 노인생활에 미친 영향 조사

2.1 · 조사 개요
2.2 · 조사 결과

CHAPTER.3

포스트 코로나 시대 노인, 디지털 일상화

3.1 · 조사결과 요약
3.2 · 포스트 코로나 시대 노인과 디지털기술

KIHASA
한국보건사회연구원
KOREA INSTITUTE FOR HEALTH AND SOCIAL AFFAIRS

1.

코로나 **19**와 노인 생활의 변화

1.1 ▪ 팬데믹 시대와 노인
1.2 ▪ 각 국의 팬데믹 시대 노인 현황 조사

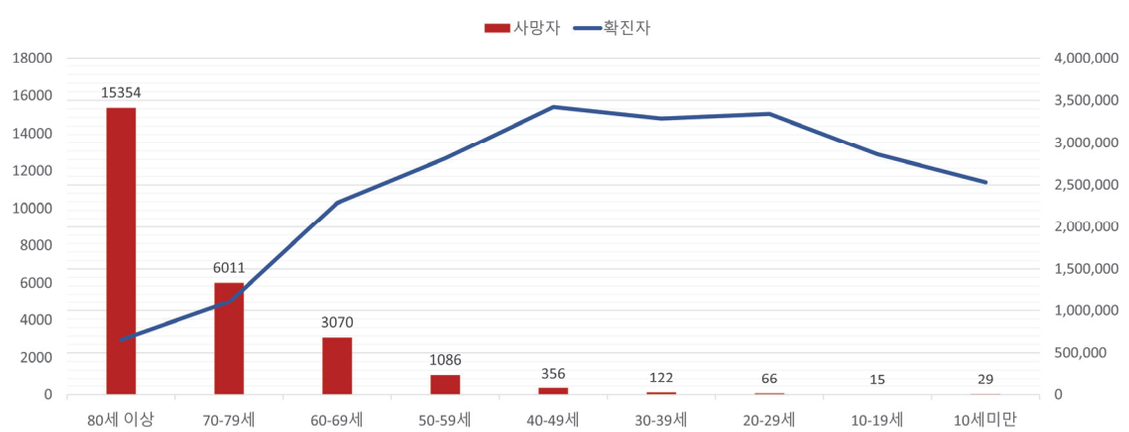
KIHASA
한국보건사회연구원
KOREA INSTITUTE FOR HEALTH AND SOCIAL AFFAIRS

KOREA INSTITUTE FOR HEALTH AND SOCIAL AFFAIRS

KIHASA 한국보건사회연구원

01 코로나19 감염에 취약한 고령인구

그림. 연령별 코로나19 확진자 및 사망자 수(명), 2022.08.22 기준



CHAPTER 1. 코로나19와 노인 생활의 변화

1.1 팬데믹 시대와 노인

KIHASA 한국보건사회연구원

02 팬데믹 시대, 노인의 정신적, 신체적 건강 위험

- **(정신건강) 사회적 거리두기, 모임·이동 제한의 장기화로 사회적 고립과 외로움 심화 가능성**
  - 코로나19 이전부터 많은 노인이 사회적 고립과 외로움을 경험하고 있었음 [1]
  - 전 세계적으로 **20~34%**의 노인인구가 외로움을 경험하는 것으로 조사됨 [2]

- **(신체건강) 사회 활동, 육체적 활동 감소는 영양 손실, 운동 감소 등 건강 행동에 변화 가능성** [2]
  - 사회적 고립과 외로움 또한 만성질환 증가, 인지 기능 저하 등을 통해 신체적 건강을 악화 시킬 수 있음 [2]

1. 정경희 외, 2017; National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine, 2020
2. WHO, NU(2021) Social isolation and loneliness among older people. Advocacy brief.

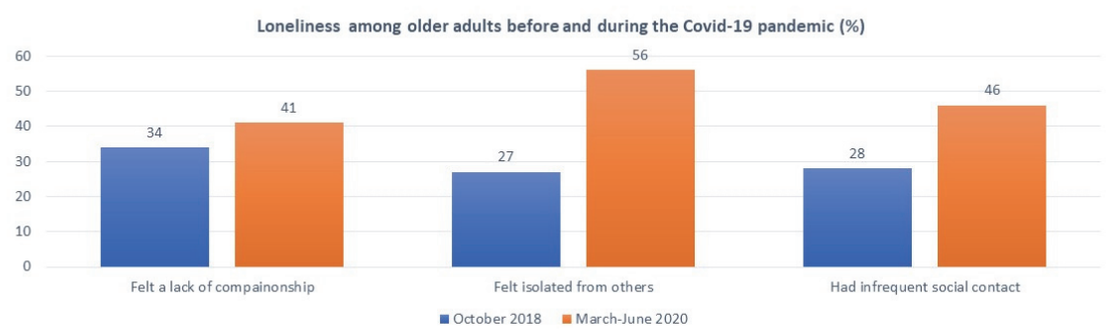
CHAPTER 1. 코로나19와 노인 생활의 변화

1.2 각 국의 팬데믹 시대 노인 현황

KIHASA 한국보건사회연구원

01 미국

- **기존의 다양한 노인(또는 성인)인구 대상 조사에서 2020년 초중반 코로나19 경험 자료를 수집하기 시작 함 (e.g. National Poll on Healthy Aging: 50~-80세 성인 대상 온라인 조사)**



Piette J, Solway E, Singer D, Kirch M, Kullgren J, Malani P. Loneliness Among Older Adults Before and During the COVID-19 Pandemic. University of Michigan National Poll on Healthy Aging. September 2020. Available at: http://hdl.handle.net/2027.42/162549

CHAPTER 1. 코로나19와 노인 생활의 변화

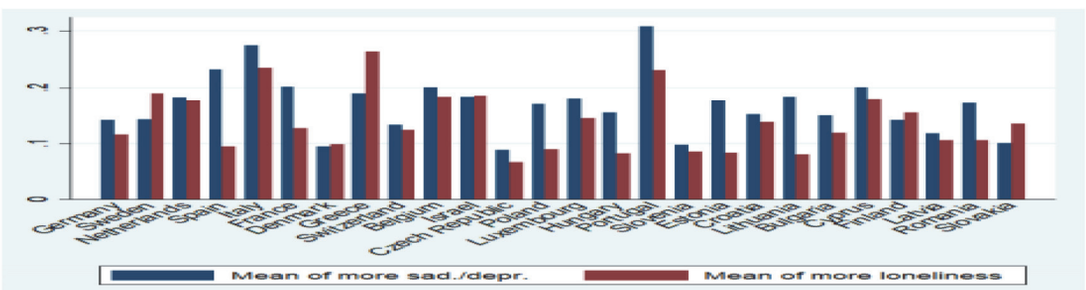
1.2 각 국의 팬데믹 시대 노인 현황

KIHASA 한국보건사회연구원

02 유럽

(SHARE Conora Survey) 유럽 26개국 및 이스라엘의 노인 대상 패널의 코로나19 관련 데이터 수집

- 판데믹 기간 외로움을 더 경험한 노인 응답자 비중은 20% 이상(그리스, 이탈리아) 에서 5% (헝가리), 슬픔/우울을 더 경험한 비중은 30% 이상(포르투갈) 에서 10%미만(덴마크 등) 까지 나라별로 다름



http://www.share-project.org/uploads/tx_sharepublications/SHARE_WP_63-2021_01.pdf

2.

코로나 **19**가 노인 생활에 미친 영향 조사

2.1 ▪ 조사 개요
2.2 ▪ 조사 결과

KIHASA 한국보건사회연구원

KOREA INSTITUTE FOR HEALTH AND SOCIAL AFFAIRS

CHAPTER 2. 코로나19가 노인생활에 미친 영향 조사

1.1 조사 개요

KIHASA 한국보건사회연구원

01 조사 개요

- **(조사명)** 코로나19가 노인 생활에 미친 영향 전화조사
- **(조사기간)** 2020년 10월 6일~25일
- **(조사모집단)** 전국 65세 이상 지역사회 거주 노인
- **(표본추출)** 지역, 성, 연령 기준 확률비례표본방법 이용
- **(조사참여자)** 총 3,000명 (설문지 공통 문항 3,000명, A 유형 문항 1,500명, B 유형 문항 1,500명)
- **(표본오차)** 1,500명 기준 95% 신뢰 수준에서 ±2.53%포인트, 3,000명 기준 95% 신뢰 수준에서 ±1.79%포인트
- **(조사내용)** 코로나19 이후 일상 생활 변화(A유형), 건강 및 건강행태 변화(B유형), 경제활동 및 상태 변화 등

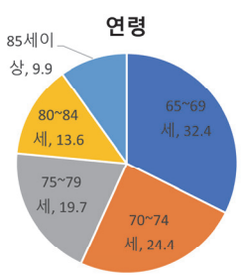
CHAPTER 2. 코로나19가 노인생활에 미친 영향 조사

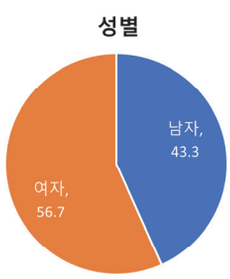
1.1 조사 개요

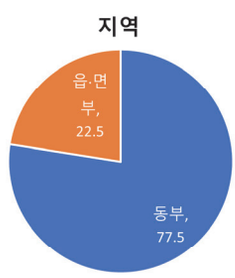
KIHASA 한국보건사회연구원

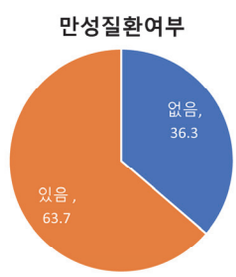
02 응답자 특성

- 평균 연령 74.3세, 남성 43.3%, 여성 56.7%, 동부 77.5%, 읍면부 22.5% 참여
  - 2020년 노인실태조사 응답자 특성과 비슷함 (단, 만성질환의 경우 조사 방식, 질문 내용 차이 등으로 본 조사에서 만성질환자 비율 상대적으로 낮음)
  - 설문지 유형 A와 유형 B 참여 응답자 특성 비슷함









CHAPTER 2. 코로나19가 노인생활에 미친 영향 조사

1.2 조사 결과

KIHASA 한국보건사회연구원

01 집 밖 외부 활동의 변화

- 코로나19 이후, **10명 중 8명 이상**이 복지관 등 공공시설 이용, 사교모임, 종교활동, 교육·여가문화 관련 외부 활동의 빈도나 시간이 감소했다고 응답함
  - 단, 응답자 중 상당수는 코로나19 이전에도 이미 종교활동(44.5%), 공공시설 이용(48.1%), 교육, 여가문화 관련 외부활동(32.6%), 사교모임(23.1%), 가족 및 친지와의 대면모임(5.4%) 활동을 하지 않음

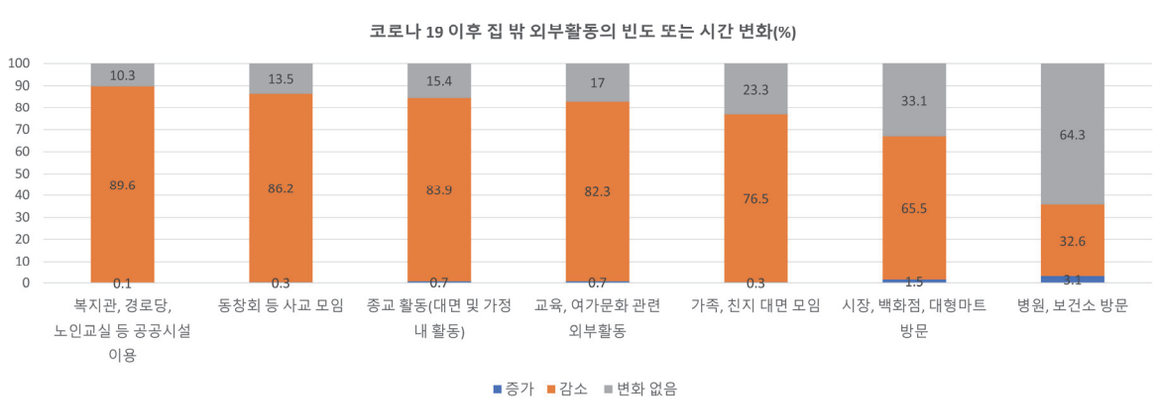
CHAPTER 2. 코로나19가 노인생활에 미친 영향 조사

1.2 조사 결과

KIHASA 한국보건사회연구원

01 집 밖 외부 활동의 변화

- 가족, 친지와의 대면 모임이 감소했다는 응답자도 76.5%에 이름
- 반면, “병원, 보건소 방문”의 경우 감소 32.6%, 변화없음 64.3%로 나타남



CHAPTER 2. 코로나19가 노인생활에 미친 영향 조사

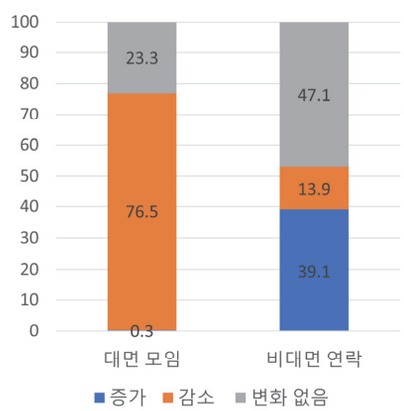
1.2 조사 결과

KIHASA 한국보건사회연구원

02 가족, 친지와의 비대면 연락

- **(가족, 친지와의 비대면 연락 변화)** 전화 (영상)통화 및 문자를 이용한 비대면 연락이 증가한 응답자는 39.1%, 변화없다는 응답자는 47.1%로 대면연락이 감소한 비율 대비 비대면 연락의 증가는 두드러지지 않음
  - 비대면 연락이 감소했다는 응답자도 13.9%에 이름
- **(연령에 따른 차이)** 75세 이상 후기노인의 경우 특히 비대면 연락이 증가했다는 응답률 낮음
  - 65-69세 43.2% vs. 80-84세 32.3%

코로나 19 이후 친구, 친지, 친구와의 연락 빈도/시간 변화(%)



CHAPTER 2. 코로나19가 노인생활에 미친 영향 조사

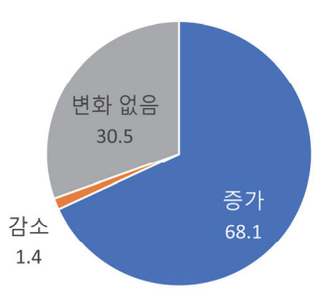
1.2 조사 결과

KIHASA 한국보건사회연구원

03 집 안에서의 TV 시청, 라디오 청취 시간, 빈도 변화

- 코로나 19 이후 응답자의 70% 가까이 TV 시청 또는 라디오 청취 시간이 증가함
  - 코로나19 이전, 65세이상 하루평균 약 3시간30분~4시간 TV 시청에 소요('19년 통계청 생활시간조사)
- 인구사회경제학적 특성과 상관없이 이러한 증가 경향이 비슷하게 나타남

코로나19 이후 TV 시청(라디오 청취) 시간 변화(%)



CHAPTER 2. 코로나19가 노인생활에 미친 영향 조사

1.2 조사 결과

KIHASA 한국보건사회연구원

04 컴퓨터, 태블릿 피시, 스마트폰 이용 시간 /빈도 변화

- **(변화 경향)** 코로나 19 이전 부터 디지털 기기를 사용해 온 응답자의 44.5% 가 코로나 19이후 사용 시간(빈도)가 증가했다고 응답함
  - 전체 응답자의 34.4%는 코로나19 이전에도 스마트폰 등 디지털 기기를 사용하지 않았음
- **(인구사회경제학적 차이)** 읍면부 거주, 무배우자, 독거, 80세 이상, 무학노인의 경우 10명 중 5명 이상이 코로나19 전후 모두 디지털기기를 전혀 사용하지 않음
  - 읍면부 거주자, 무배우자, 독거노인, 후기노인, 주관적 경제수준이 낮은 그룹은 코로나 19 이후 디지털 기기 이용 증가했다는 비율도 타 그룹에 비해 낮음

CHAPTER 2. 코로나19가 노인생활에 미친 영향 조사

1.2 조사 결과

KIHASA 한국보건사회연구원

04 <표> 컴퓨터, 태블릿 피시, 스마트폰 이용 시간 /빈도 변화(%)

특성		증가	감소	변화 없음	소계	해당 없음
전체		**44.5**	**3.8**	**51.7**	**100**	**34.4**
지역	읍·면부	**29.8**	5.6	64.6	100	**47.2**
성별	여자	42.3	3.2	54.5	100	**41.1**
연령	75~79세	**36.5**	4.4	59.1	100	38.9
	80~84세	**28.2**	8.2	63.5	100	**58.3**
	85세 이상	**21.1**	8.8	70.2	100	**61.5**
배우자 유무	배우자 없음	34.1	4.1	61.8	100	**47.2**
가구 형태	노인독거	**32.4**	4.8	62.8	100	**49.2**
교육 수준	무학	**18.8**	3.5	77.6	100	**64.4**
	초등학교	35.6	5.1	59.3	100	**48.0**
주관적 경제수준	중	42.5	2.2	55.3	100	28.7
	중하·하	43.5	4.7	51.8	100	**39.5**

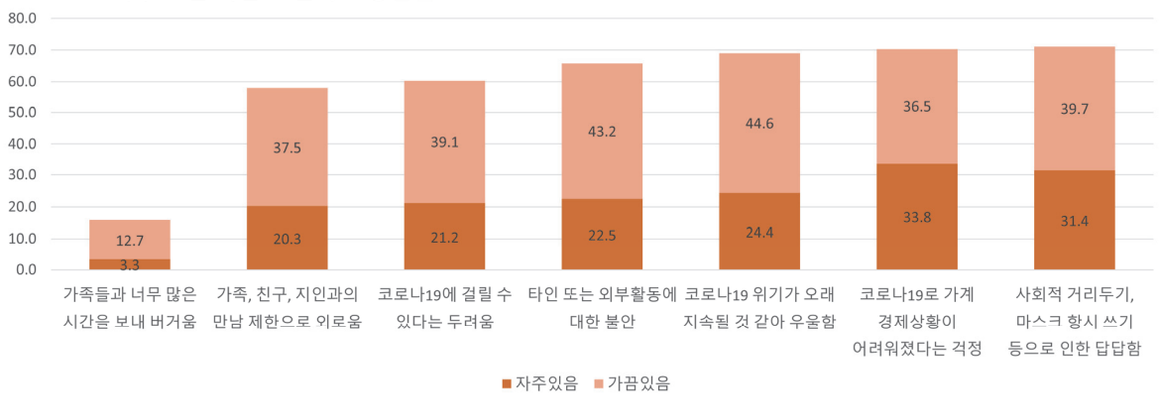
CHAPTER 2. 코로나19가 노인생활에 미친 영향 조사

1.2 조사 결과

KIHASA 한국보건사회연구원

05 코로나 19로 인한 부정적 감정 경험

- **(변화 경향)** 코로나19로 인한 7가지 부정적 감정의 경험 빈도에 대해 조사 결과, 답답함(71.1%), 경제적 걱정(70.3%), 우울함(69.0%), 불안(65.7%), 두려움(60.3%), 외로움(57.8%) 등을 절반 이상이 자주 또는 가끔 느낀다고 응답함.



CHAPTER 2. 코로나19가 노인생활에 미친 영향 조사

1.2 조사 결과

KIHASA 한국보건사회연구원

06 코로나 19로 인한 건강행태 변화

- **(운동)** 실외, 외부 시설에서의 운동량(시간) 32.4% 가 감소 대비 집안 운동은 10.5% 가 증가했다고 응답함.
  - **(흡연, 음주)** 흡연이나 음주의 경우 변화 경향이 두드러지지는 않았으며, 오히려 기존 흡연(음주)자 중 횟수(양)이 감소했다는 응답자 비율이 높게 나타남.
  - **(수면, 식사)** 수면시간이 감소했다는 응답자는 12.3%, 식사량(횟수)가 감소했다는 응답자는 11.4%로 나타남

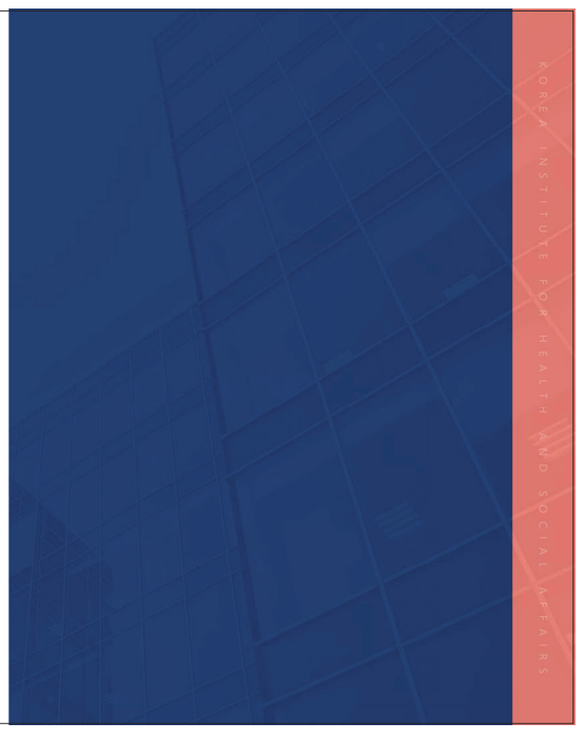
특성	코로나19 이전 활동해 왔음(%)				해당 없음
	증가	감소	변화 없음	소계	
집 밖 또는 외부 시설에서의 운동	4.4	**32.4**	63.2	100	17.4
집 안 운동	**10.5**	13	76.5	100	31.1
흡연	5	**10.7**	84.3	100	89.4
음주	3.2	**24.6**	72.2	100	78.9
수면	3.2	**12.3**	84.5	100	해당 없음
식사	2.1	**11.4**	86.5	100	해당 없음

3.

포스트 코로나 시대 노인, 디지털 일상화

3.1 ▪ 조사 결과 요약
3.2 ▪ 포스트 코로나 시대 노인과 디지털기술

KIHASA 한국보건사회연구원
KOREA INSTITUTE FOR HEALTH AND SOCIAL AFFAIRS



01 코로나19와 노인 생활 조사 결과 요약(일상생활 영역)

- **(외부 활동 감소)** 상당수의 노인이 코로나19 이후 기존에 하던 외부활동을 자제하는 경향을 보임
  - 단, 노인인구의 경우 코로나19 이전부터 사교모임, 공공시설 이용, 기타 여가문화활동 등 외부 사회활동에 참여하지 않는 경우도 많음(신체적 제약, 정보 부족, 사회적 네트워크 제한 등)
- **(사회적 교류 감소)** 가족, 친지간 대면 모임은 감소에 비해 비대면 연락이 증가하는 경향 약세
  - 외부 활동 감소, 사회적 교류 감소로 인한 외로움, 고립 등 정서적 문제에 대한 사회적 고려 필요
- **(디지털기기 활용의 인구사회학적 차이)** TV 시청 및 라디오 청취 증가는 모든 집단에서 증가 경향을 보였으나, 스마트폰 등 디지털 기기 활용은 인구사회학적 집단에 따라 변화 경향 다름
  - 후기노인, 낮은 교육수준, 읍·면부 거주자 등에서 특히 코로나19 전후 모두 디지털 기기 활용도 낮음
  - 코로나 19 이후에도 여전히 약 2/3 이상의 응답자는 스마트폰 등 디지털 기기의 활용 전혀 하지 않음

CHAPTER 3. 포스트 코로나 시대 노인, 디지털 일상화

1.1 조사 결과 요약

KIHASA 한국보건사회연구원

02 코로나19와 노인 생활 조사 결과 요약(건강영역)

- **(정서, 마음건강 고려)** 상당수의 노인이 코로나19로 인한 불안, 염려, 우울 등 부정적 정서 경험
  - 전 생애주기, 전 연령대의 정신건강 및 고령층 대상 맞춤 정신건강 증진을 위한 서비스 모두 고려
- **(건강한 생활습관 유지 필요)** 코로나19 이후 상당수의 응답자가 수면 감소, 식사량 감소, 실내·외 운동 시간 감소 경험
  - 코로나19 팬데믹 과 같은 물리적, 의학적, 정책적 환경 변화로 인해 외부 활동, 외부인 접촉에 제한이 있더라도, 수면· 식사·운동 등 건강행태를 안전하게 모니터링, 개입할 수 있는 시스템 필요

CHAPTER 2. 포스트 코로나 시대 노인, 디지털 일상화

1.2 포스트 코로나 시대 노인과 디지털 기술

KIHASA 한국보건사회연구원

01 건강한 고령화를 위한 디지털 기술 활용 가능성

- **(정서적 건강 증진, 사회적 고립 감소를 위한 디지털기술 활용)** 상시 비대면 연락, 온라인 모임 등을 통한 사회적 교류 지속
- **(건강한 생활, 안전 점검체계 구축)** 방역·의료 등 필수정보 전달, 건강행태 유지, 수면 및 식사 시간을 포함한 24시간 안전·건강 확보를 위한 모니터링 체계 구축
- **(디지털 소외계층 고려 필요)** 디지털 기기 보급, 디지털 기기 활용 능력 등에서 상대적으로 소외된 집단에 대한 기기, 인프라 증진 및 활용 능력 향상을 위한 프로그램 필요
  - 거동불편 노인을 위한 방문 교육, 정기적인 보급 및 인프라 확보 현황 파악 필요
  - 전면적 디지털화, 정보화가 어려운 집단(90세 이상 초고령층, 치매 또는 인지저하 노인 등)에 대한 추가적인 대면 지원 필요

감사합니다.

본 발표자료는 “남궁은하(2021). 코로나19로 인한 노인 생활의 변화와 정책과제. 보건복지포럼, 300. 72~86” 를 수정, 보완하여 작성함.

KIHASA
한국보건사회연구원
KOREA INSTITUTE FOR HEALTH AND SOCIAL AFFAIRS

제27회 인구포럼

포스트 코로나 시대에 노인으로 살아가기:
Active and Healthy Ageing(AHA)을 위한 디지털적 해법을 모색하다

주제발표 2

디지털 활용을 통한 Active Ageing 전략

김춘남
경기복지재단 연구위원



제27회 인구포럼 (2022.8.30)
포스트 코로나시대에 노인으로 살아가기
Active and Healthy Ageing(AHA)를 위한 디지털적 해법을 모색하다

디지털 활용을 통한 Active Ageing 전략

김춘남
경기복지재단 연구위원
365kkim@gmail.com

무상급식 2012 무한돌봄사업 내실화 → 일자리_복지공동체 2014 70만개 일자리 → 치매국가책임제 2016 어르신 문화즐김사업 → 지역 돌봄 2018 아침 경로당 사업 → 고령친화/인권 2020 고령친화환경조성 → 메타버스시대 2022 존엄한 삶

2012
- 경기도형 경로당 운영방안

2013
- 재가노인지원서비스센터 업무 매뉴얼 개발
- 재가노인지원서비스센터의 역할 재정립
- 노인징기요양대상자 사각지대 해소방안
- 한국과 일본의 노인일자리정책 비교

2014
- 경기도 노인일자리와 자원봉사의 영역분류
- 경기도 1인 가구 정책지원 방안
- 경기도 노인지원서비스기관의 합리화 방안

2015
- 어르신문화즐김 다양화 방안
- 복지사각지대 노인현황 및 해소방안
- 초고령사회 진입이후의 일본사회복지 이슈분석
- AIP 행복촌 조성방안
- 인구 고령화에 따른 노인연령상향조정공론과 대응

2016
- 경기도 치매 대응형 서비스 체계 구축
- 아침이 기다려지는 경로당 특화프로그램 개발
- 경기도 경로당 냉난방비 및 양곡비 적정지원 방안
- 경기도 노인사회참여활동 성공모델
- 어르신 문화즐김 성과분석 및 프로그램 개발

2017
- 경기도 복지균형발전기준선 실효화
- 경기도 노인돌봄 균형발전기준선
- 경증치매노인 지역거주지원방안
- 2017 노인복지기금사업 모니터링
- 2017 카네이션마을사업 모니터링
- 아침이 기다려지는 경로당 기능개선

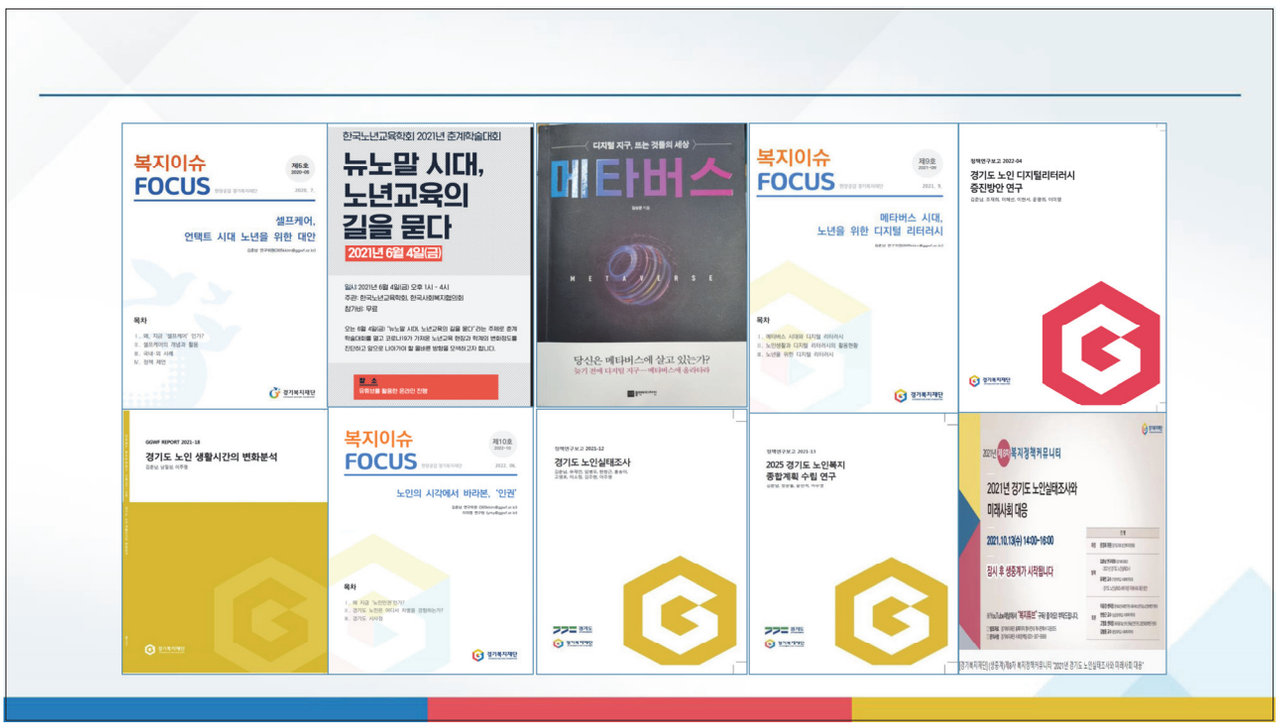
2018
- 치매안심센터 중심의 커뮤니티케어 구축방안
- 사회적 고립의 유형분석 및 대응방안
- 2018 노인복지기금사업 모니터링
- 2018 카네이션마을사업 확대방안

2019
- 경기도 고령친화도시조성 지원계획 수립연구
- 치매국가책임제 경기도 현황분석
- 치매노인의 여가생활지원방안 연구
- 경기도 노인상담사업 성과관리지표 개발연구(공동)
- 경기도 어르신 문화즐김 사업 활성화 방안 연구

2020
- 초고령사회대비 경기도 고령친화도 분석 및 지원방안
- 경기도 노인성인식개선 개선방안연구
- 경기도 노인종합상담사업 중장기 발전계획 연구
- 셀프케어, 언택트 노년을 위한 대안
- 폐지 줍는 노인의 생활실태와 정책대안 연구
- 언택트시대 노년과 셀프케어의 활용방안
- 경기도 고령화 대응 전담기구에 관한 탐색적 연구

2021
- 경기도 노인실태조사
- 2025 경기도 노인복지종합계획수립
- 경기도 노인인권 증진에 대한 탐색적 연구:경기도 노인보호전문기관의 일반사례분석 중심
- 경기도 카네이션하우스 모니터링 및 기능강화방안
- 경기도 노인생활시간의 변화분석 및 함의
- 메타버스시대, 노년을 위한 디지털 리터러시
- 경기도형 종합재가센터의 보건 · 의료 · 복지 연계 공공돌봄 모델 개발

2022
- 경기도 노인디지털 리터러시 증진 지원방안 연구
- 경기도 노인 특성 분석 연구
- 경기도 웰다잉 문화조성 기본계획 수립을 위한 연구
- 독거노인을 위한 여가복지시설 운영방안 연구
- 노인의 시각에서 바라본, '인권'
- 노인의 시각에서 바라본, '행복한 여가'



목 차

✓ 들어가면서
✓ 메타버스 시대, 노년을 위한 디지털 리터러시
✓ 노인생활과 디지털리터러시의 활용 및 증진방안
*디지털 활용을 통한 Active Ageing 전략
✓ 나오면서

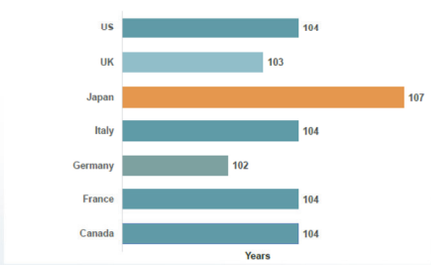
인생 100년 시대 구상회의

경기도 / 경기복지재단

- 인생100년 시대 구상회의는 인생100년 시대를 내다보며 경제사회시스템을 만들기 위한 정책의 기초디자인을 검토하는 회의
- 2017년9월에 설치하여 9회에 걸쳐 논의함 (후생노동성, 2018.6)

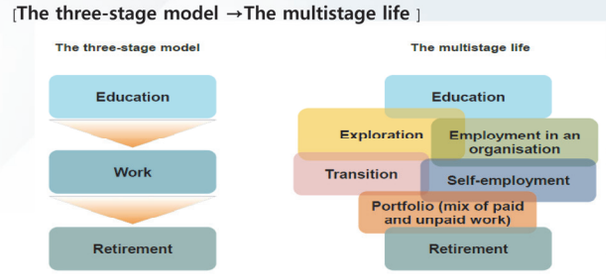
[국가별 2007년 출생아 50%가 도달 하는 기대수명]

Oldest age at which 50% of babies born in 2007 are expected to live:



[자료:© PROFESSOR LYNDA GRATTON 2017 ® SLIDE 1, 7. Source: Human Mortality Database, University of California, Berkeley and Max Planck Institute for Demographic Research, Germany:]

[The three-stage model →The multistage life]



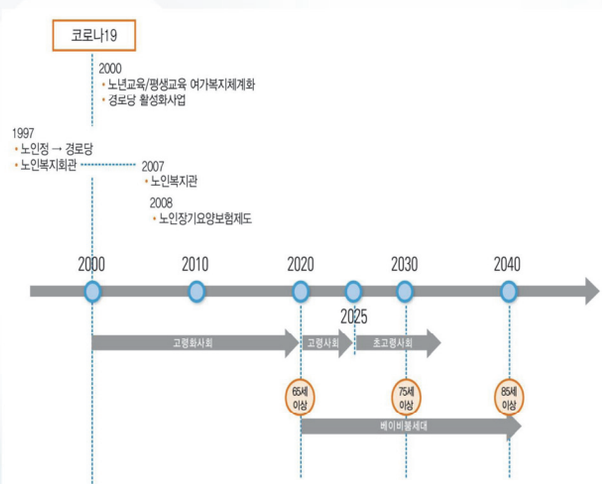
➢인생 100년 시대 구상회의 기본구상

- 유아교육 무상화
- 고등교육의 무상화
- 대학개혁: 질 향상 및 실천적 직업교육 촉진 등
- 산학연계의 리커런트(Recurrent) 교육: 사회인이 학교로 되돌아가서 받는 교육
- 고령자고용 촉진

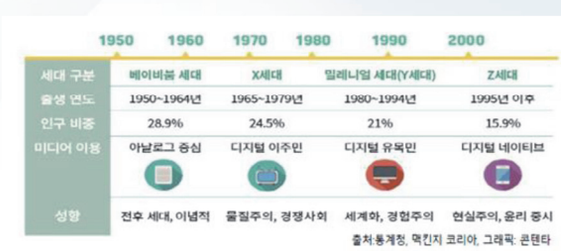
초고령사회에서 지속적인 사회참여 및 소통_1

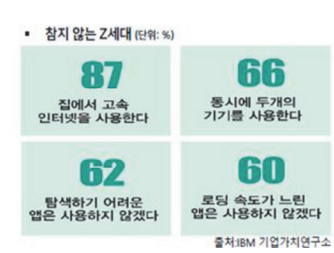
경기도 / 경기복지재단

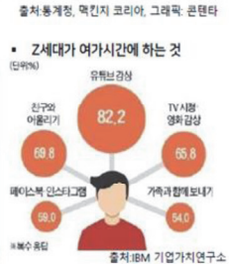
[2025년 초고령사회 진입예상]



[디지털 네이티브, Z세대의 특징]





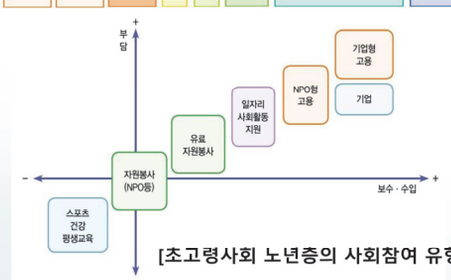


초고령사회에서 지속적인 사회참여 및 소통_2

경기도 / 경기복지재단

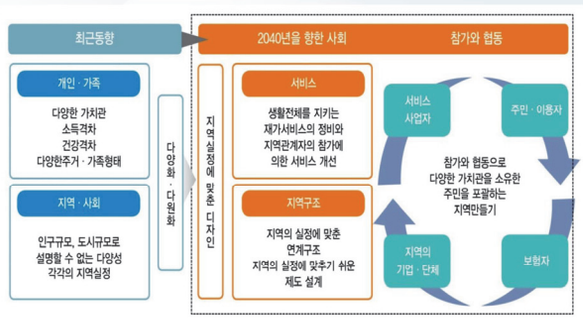
[노인복지서비스 종류 및 내용, 제공기관]





[초고령사회 노년층의 사회참여 유형]

[2040년을 향한 사회_다양화/다원화_지역실정에 맞춘 디자인]



- ➢ 급격한 사회변화 속에서 특히 노년층의 디지털 기기를 활용한 교육은 건강상태, 미디어교육의 경험 정도(아날로그세대, 디지털이주민, 디지털유목민, 디지털네이티브) 등을 고려
- ➢ 디지털기기의 활용은 세대간 소통의 도구 및 지속적인 사회참여를 위하여 중요

왜, 지금 메타버스인가?_1

경기도 / 경기복지재단

- ‘디지털 기술’로 현실세계를 초월해서 만들어낸 **‘메타버스(초월세계)’**는 코로나19로 일상이 비대면으로 전환되면서 관심 재부상
  - ✓ 코로나19 이전까지는 메타버스보다 현실세계에 머무는 이들이 더 많았으나 코로나19로 인해 메타버스 속에 이미 들어와 있음을 인식하게 됨
  - ✓ 메타버스(Meta-verse)란, 가상과 현실이 상호작용하며 서로 진화하고 그 속에서 사회·경제·문화 활동이 이루어지면서 가치를 창출하는 세상을 의미
- **디지털 리터러시(Digital Literacy)란,** 취업, 적절한 직업 및 기업가 정신을 위해 디지털 기술을 통하여 안전하고 적절하게 정보를 접근, 관리, 이해, 통합, 의사소통, 평가 및 생성할 수 있는 능력을 의미(UNESCO, 2018)
  - ✓ 디지털 리터러시의 개념이 디지털 정보처리와 인출과 같은 단편적인 대응에서 정보에 대한 안전, 접근, 관리, 의사소통, 평가에 이르는 보다 넓고 적극적인 개념으로 변화
  - ✓ 노년층 디지털 역량강화를 위한 교육프로그램이 이루어지고 있으나 노년층의 일상생활 편의를 위한 디지털 생활 관련 내용은 여전히 미미한 상황

왜, 지금 메타버스인가?_2

- 디지털 기술의 발전에 코로나 팬데믹이 더해지면서 본격적인 메타버스시대가 가속화됨에 따라 노년층의 디지털 리터러시(문해) 향상을 위한 지원방안 마련 급선무

  ✓ 물리적으로 만나지 않고서도 함께 일하고 즐기는 사회로 바뀌며 소통의 다양한 도구로서 디지털, 즉 정보화 기기의 이용 및 활용할 수 있는 기회와 장의 마련이 중요

  ✓ '**말하기를 다시 배워야 하는 세상**'의 도래에 따라 **노년층 당사자** 또한 '메타버스 시대의 소통'을 위한 디지털기기를 **소통의 도구**로서 활용법 습득에 적극적 참여 요구

메타버스를 둘러싼 궁금증_1

- 2021년 중심어의 하나, '메타버스(Metaverse)'
  - 코로나19 확산, 가상 세계 속 경제 생태계 활성화, IT기술 발달로 메타버스 시대가 가속화 (이동훈, 2021)
    - ✓ 코로나19로 인한 언택트(Untact) 소통의 확산으로 대학교 입학식, 기업체 신입사원 교육 등 주로 오프라인에서 진행되던 활동들이 메타버스 공간으로 이동
    - ✓ 가상 세계 활동으로 취득한 가상화폐가 실제 화폐와 교환되고 디지털 자산에 대한 소유권 보장이 가능해지면서 가상 세계 속 경제 생태계가 활성화
    - ✓ 가상현실 기기 등 메타버스 경험의 몰입감을 높여주는 하드웨어 발달로 이용자의 관심 증가
  - 메타버스 검색양이 최근 급증하고 있으며, 이는 한국뿐만 아니라 세계적인 추세

경기도 경기복지재단

메타버스를 둘러싼 궁금증_2

- '메타버스'는 페이스북의 마크 저커버그가 지난 6월 페이스북이 향후 5년 내 쇼셜미디어 기업에서 메타버스기업으로 탈바꿈하리라고 선언하면서 화제가 됨(The Economist, 2021.7.31.)
  - ✓ 메타버스가 단지 게임과 몰입형 엔터테인먼트를 즐기는 공간으로만 여기지 않고 앞으로 사람들이 생활하고 일하는 공간이 될 것으로 예측함

- 코로나19로 언택트(Untact) 소통이 일상화되면서, 가상에서 현실과 넘나들며 활용할 수 있는 메타버스 시대가 가속화
  - ✓ 2020년 4월 미국의 힙합 가수 트래비스 스콧은 '포트나이트' 게임 속에 존재하는 3D SNS 서비스 '파티로얄(Party Royale)'에서 유료 콘서트를 개최
    - 콘서트는 트래비스 스콧의 아바타가 노래하고 유저들의 아바타가 관람하는 방식으로 진행되었는데, 1,230만 명이 동시 접속했으며 게임 속 굿즈 판매로 2,000만 달러(약 220억원)의 매출을 기록
  - ✓ 대학교 입학식, 기업체 신입사원 교육 등 주로 오프라인에서 진행되던 활동들이 언택트 소통의 확산으로 메타버스 공간으로 이동
    - 순천향대학교는 2021년 신입생 입학식을 메타버스 공간에서 진행. 신입생들은 자신만의 개성을 드러낸 아바타로 입학식에 참석해 가상 공간에서 교수, 동기와 첫인사를 나누고 신입생 선서를 하는 등 이색 체험

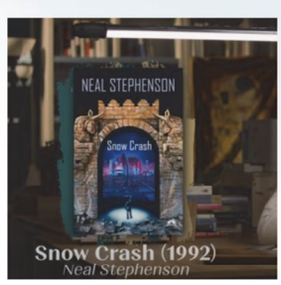
경기도 경기복지재단

메타버스의 개념 및 종류_1

- 메타버스(Meta-verse)란, 가상과 현실이 상호작용하며 공진화하고 그 속에서 사회·경제·문화 활동이 이루어지면서 가치를 창출하는 세상을 의미

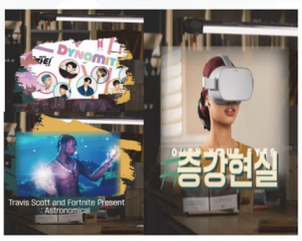
  - ✓ 메타버스는
    '초월, 그 이상'을 뜻하는 그리스어 메타(Meta)와
    '세상 또는 우주'를 뜻하는 유니버스(Universe)의 합성어

  - ✓ 1992년 美 SF 소설가 닐 스티븐슨의 'Snow Crash'란 소설에서 처음 사용
  - ✓ 스티븐슨은 Snow Crash를 통해서 '아바타'라는 용어와 함께, 실제 세계의 '우주(universe)'에 부합하는 인터넷 기반의 3D 가상세계를 메타버스라고 명명

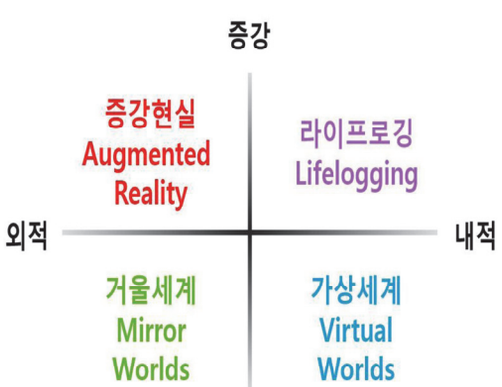


메타버스의 개념 및 종류_2

경기도 / 경기복지재단





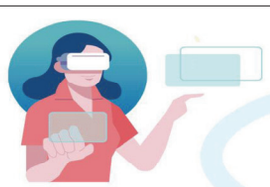






자료: ASF(Acceleration Studies Foundation).KB금융지주경영연구소. www.kbfg.com/kbresearch

한 장으로 보는 메타버스 세계



메타버스(Meta-Verse) 세계
초월 세계

현실세계

'코로나19 로 가속화'
사람들이 격리되거나 만나지 못하게 됨

동시성, 예측 불가성, 현장성, 순간성
지금 내가 살고 있는 이 세상 위에 중첩되어 있는 세상

〈대표적 예시〉
포켓몬고(실제 세상에서 게임 속 세상과 합쳐져서 즐김), 레디플레이어원, 아바타, 매트릭스 영화 속에 등장하는 또 다른 세상 등

- 가상현실(Virtual Worlds) 실제 세상과는 다른 스크린, 스마트 폰, 컴퓨터 안의 게임 속 세상이 있고 그 안에 들어가서 놀 수 있는 가상의 세계를 의미
- 증강현실(Augmented Reality) 〈판타지+정보〉, 가상의 세계가 현실에 조금 더 들어와서 현실 속에서도 애니메이션, 게임 등에서 캐릭터를 입혀서 볼 수 있는, 즉 현실 위에 일종의 판타지나 우리에게 유용한 정보를 입힌 것을 의미
- 라이프로깅(Lifelogging) 인스타 같은 곳에 오늘 맛있는 것 먹은 것 또는 유튜브 방송을 찍은 것 등을 올리면 내 삶의 순간순간의 스냅샷들과 사진들이 어딘가의 온라인에 복제되어 있는 것을 의미
- 거울세계(Mirror Worlds) 실제 세상과 똑같은 하나의 거울 같은 복제품이 온라인 세상에 존재하는 것으로 내비게이션이나 구글맵, 카카오맵 등에 실제 세상에 존재하는 도로, 건물들이 온라인상에 미니어처처럼 복제품으로 들어가 있는 것을 의미

'메타버스'라는 용어는
스노우크래시(Snow crash, 1992)라는 영화 속 피자배달원 주인공이 진짜 세계와 가상세계를 오가는 이야기 속에서 처음 등장

이미 우리는, 메타버스 세계에 살고 있음
일상으로 다가올 '메타버스'의 세상

- 게임 속에 있게 되면 가상현실 속에 있는 것
  : 로블록스(ROBLOX)게임을 외국 초등학생들은 가장 재미있게 놀 수 있는 놀이수단으로 여김
- 가상현실에 소금 더 판타지나 스토리를 입히게 되면 증강현실 속에 있는 것
  : 가상현실에서 콘서트, 뮤직비디오 소개 등
- 하루하루 나의 일상을 다양한 SNS에 올리는 것은 라이프로깅 세상에 살고 있는 것
- 맵을 켜거나 내비게이션을 이용하는 것은 거울세계에 살고 있는 것

'다가오는 세대' 에게는 메타버스가 곧 유니버스 비대면, 온라인을 넘어서는 메타버스

메타버스는,
사람들이 만나 교류하고 새로운 경험이 있는 곳

과거 스마트폰의 흐름을 지금 메타버스 기술로 보여짐

'로블록스'란 사용자가 게임을 프로그래밍하고 다른 사용자가 만든 게임을 즐길 수 있는 온라인 게임 플랫폼 및 게임 저작 시스템

초등학생들은 온라인 세상에서 나만의 놀 수 있는 세상을 만들고 마치 레고블럭을 쌓듯이 구성을 해놓고

그곳에서 친구도 만나고 즐기고 이 모든 것이 온라인 오프라인 구분 없이 이뤄져서 초등학생들에게는 가장 재미있게 놀 수 있는 수단

디지털 전환시대의 부정적인 측면 인식과 유연한 대응

- 디지털전환, 메타버스세계의 활용가능성은 점점 증가추세이나 현실세계를 모두 담아낼 수 없는 한계를 가지고 있기 때문에 현실을 피하는 수단이 아니라 현실세계의 적응을 위한 유연한 대응이 필요
- 디지털을 잘 다루는 기능적 역량이 뛰어난다면 불편함을 해소하고 편리함을 얻을 수 있음
- 그러나 현실이 있기에 메타버스가 존재하는 것이고 우리가 직면한 문제, 우리가 책임져야 할 무언가를 피하는 수단으로 메타버스에 머문다면 메타버스는 현실의 삶에 해를 끼치는 역할
  - ✓ 현실 도피 수단이나 중독 등의 문제점 또는 온라인상의 부정적인 요소를 인지
  - ✓ 메타버스 속에서 지켜야 할 예절교육의 습득 및 실천
    - 초등학생들이 즐겨 찾는 제페토에 어른이 들어가면서 초등학생들의 사고방식과 어울리지 못하는 장면이 증가함에 따라 본래의 제페토의 취지가 퇴색하는 경우 발생
    - 온라인상에서의 익명성을 오용하여 예절에 어긋나는 행동 등의 자제 등
- 디지털전환, 메타버스가 우리 삶을 대체하기에는 한계가 있음에도 불구하고 메타버스는 진화하고 있으며 특히 노년층의 경우는 디지털 전환에 따른 현실세계의 적응을 위해서 긍정적인 면은 물론 부정적인 면도 인식하고 대응해야 할 것임

교육...어디에도 없고, 어디에나 있는 학교가 온다

1. 건물에는 경쟁력이 없다
   - ➢ 메타버스가 현실경험을 대체하고 현실에서 불가능한 경험을 제공하는 것이 보편화되면서 교육기관의 물리적 인프라의 중요성은 점점 낮아질 것으로 예상
2. 시간에 사람을 맞출 필요는 없다
   - ➢ 메타버스가 고도화되면서 표준학습시간이 중요한 것이 아니라 각자의 학습성과를 중심으로 한 학습여정관리가 진화할 것으로 예상
3. 학습자가 배움의 중심으로
   - ➢ 학습자 각자가 가진 철학과 성향에 맞춰진 교육이 메타버스 고도화와 함께 실현되리라고 예상
   - ➢ 또한 장기적으로 메타버스를 통해 다양한 직업과 사회적 역할을 체험할 수 있는 콘텐츠도 증가할 것으로 예상
   - ➢ 자신이 가진 모든 개성을 발산하는 학습자가 많아질 것으로 예상
   - ➢ 학습자가 중심에 서서 좀 더 능동적으로 자신의 배움을 설계하고 이끌어 가리라 예상
4. 우리는 모두로부터 배운다
   - ➢ 모든 학습자는 다른 동료에게 또 다른 교수자 역할을 하게 될 것으로 예상, 10년 후 메타버스에서 교수자와 학습자의 경계는 점점 희미해질 것으로 예상
5. 배움의 문턱이 낮아진다
   - ➢ 메타버스라고 해서 교수자의 역할이 소멸되지는 않으나 지금보다 많은 부분이 자동화되고 학습자입장에서는 시공간 제약을 넘어 접근할 수 있는 다양한 방법이 제공될 것으로 예상, 메타버스가 고도화된 세상에서 학교는 모두에게 평생 열려있는 공간
6. 가난한 이는 메타버스에서만 배운다?
   - ➢ 메타버스가 모두에게 열려있는 학교가 되겠으나 한편으로는 가난한 이들이 어쩔 수 없이 선택하는 학교가 될지도 모름(예, 지금도 어떤 이는 원어민 강사에게 어학을 배우고, 어떤 이는 유튜브 무료 영상으로 어학을 배움)

출처: 김상균(2022), 메타버스Ⅱ. 플랜비디자인

노년을 위한 디지털 리터러시_요약

- ❖ 노년층 디지털 리터러시 향상을 위한 지원책 마련
- ❖ 노년을 위한 디지털 시대 필요한 3가지 역량을 중심으로 교육 프로그램 강화
  잘 다루고, 바르게 알고, 옳게 쓸 수 있는 기본적 역량(기능, 지식, 태도)
- ❖ 디지털기기를 소통의 도구로 활용하는 적극적인 노년의 자세 요구
- ❖ 디지털 전환시대의 부정적인 측면 또한 인식하고 현실을 도피하는 수단이 되지 않도록 유연한 대응
- ❖ 학습자가 배움의 중심으로, 학습자 각자가 가진 철학과 성향에 맞춰진 교육이 메타버스 고도화와 함께 실현되리라고 예상

경기도 노인 디지털리터러시 증진방안 연구(2022)_개요_1

◆ 경기도 노인디지털리터러시 증진방안 연구

문헌검토 및 행정자료 분석

(문헌검토)
- 노인 디지털리터러시 역량의 정의 및 개념 등 현황
- 디지털리터러시 역량진단 도구 등

(행정자료 분석)_노년층중심 재구성 및 분석
- 인터넷 이용 실태조사(2020)
- 디지털정보격차 실태조사(2020)
- 경기도 모바일환경인식조사(2016)

(경기도 노인 디지털리터러시 역량강화 관련 사업 분석)
(해외사례분석)

**전문가 의견(서면)
자문회의 등**

경기도 노인
디지털 리터러시
역량강화

연령대별
우선 필요영역 등
도출

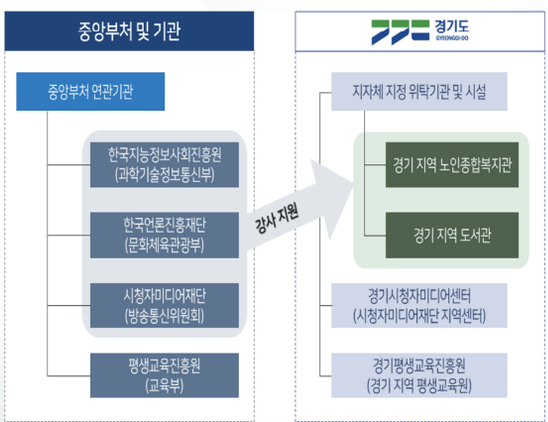
경기도 노인 디지털 리터러시 역량강화 지원 방안
– 목표, 추진방향 및 지원방안 제시/정책제언 –

경기도 노인 디지털리터러시 증진방안 연구(2022)_개요_2

경기복지재단

◆ 경기도 노인디지털리터러시 증진방안 연구

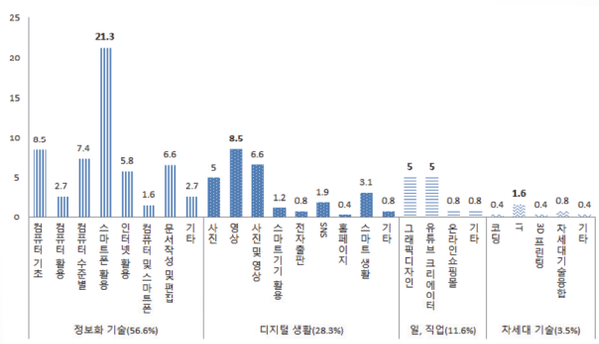
<표2> 중앙부처 및 경기도내 지정위탁기관 및 시설



➢ 조사된 총 258개 프로그램을 교육내용에 따라 교육과정을 4개의 대분류와 26개 중분류로 재분류

➢ 그 결과 정보화 기술이 56.6%로 가장 많았고, 디지털 생활(28.3%), 일·직업(11.6%), 차세대 기술(3.5%) 순으로 운영되고 있음

<표3> 디지털 역량강화 교육내용에 따른 교육과정 수



인터넷 및 디지털정보격차 실태조사 등 주요결과

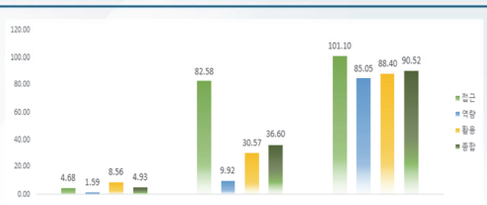
경기복지재단

➢ 인터넷 및 디지털정보격차 실태조사(2021), 경기도 모바일 환경인식조사(2016)의 주요 결과에서 가장 높은 비중을 차지하는 내용 중심으로 고령층에 집중하여 분석

✓ 분석대상으로 인터넷 이용 실태조사는 만 3세 이상 가구원(60,305명), 디지털정보격차 실태조사는 만 55세 이상 고령층(2,300명), 경기도 모바일 환경 인식조사의 경우는 50대 이상 경기도민(394명)

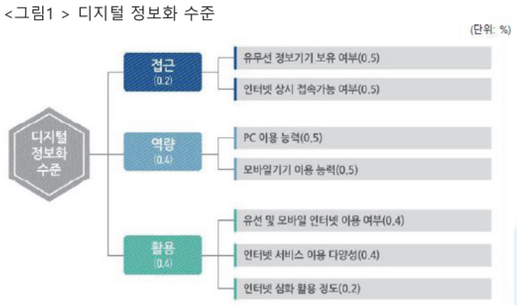
➢ 일반국민에 비해 고령층이 전반적으로 인터넷 이용률 등 낮은 편이고 고령층 디지털정보화 수준 또한 가장 낮게 나타남

➢ 경기도 모바일 환경인식에 대해서는 50대 이상 고령층의 경우 문항별 인식은 경기도민과 유사한 패턴을 보였으나 SNS를 통해 참여한 단체로 친목모임(78.3%)은 가장 높게 나타남



출처: 노인의 디지털정보화에 따른 유형별 디지털 정보화 수준 (황남희 외, 2020)

<그림1 > 디지털 정보화 수준



※ 괄호안 수치는 가중치이며 접근/역량/활용 부문 및 각 부문 내 항목별 가중치의 합은 1이 기준임

경기도 경기복지재단

노인의 정보화 실태_노인전국실태조사결과

- 노인의 56.4%는 스마트폰을 보유하고 있으나 연령이 높아질수록 노인의 정보화 기기 사용률 및 활용 역량은 현격하게 떨어짐(노인전국실태조사, 2020)
  - ✓ 노인들은 정보제공서비스가 온라인 중심으로 이루어져 어려움을 경험하고 있으며(74.1%), 일상생활 속 정보화 기기 이용 시 불편함을 경험함

<표1> 연령별 정보화 기기 사용 역량

구분	65~69세	70~74세	75~79세	80~84세	85세 이상
문자 받기	96.2	87.4	71.8	56.1	39.9
문자 보내기	92.4	77.0	55.6	37.1	19.9
정보검색	77.5	50.0	29.0	13.2	5.6
사진동영상촬영	74.6	52.3	36.6	21.4	7.6
음악듣기	43.0	26.8	14.4	7.6	3.9
동영상보기	56.4	36.3	18.2	9.8	5.1
SNS이용	40.8	24.1	10.9	6.1	3.1
금융거래	25.2	9.7	4.3	2.0	0.7

경기도 노인실태조사(2021) 및 2025 경기도 노인종합계획

1-1 2021년 경기도 노인실태조사

경기도 거주 어르신들을 대상으로 하는 '첫 번째' 실태조사!

조사기간 2021.6.16.-7.16.

조사대상 경기도 31개 시군에 거주하고 있는 만 65세 이상 어르신 3,500명 (일부 문항 대리응답자 28명 포함)

조사배경 2020년 경기도 전체 인구 대비 고령화율은 약 13.2%로 나타났으며, 이미 초고령사회에 접어든 지역 또한 6곳으로 나타남

조사목적 경기도 노인의 생활실태와 욕구를 다각적으로 파악하고 노인특성의 변화추이를 예측함으로써 현재 경기도 노인정책 및 향후 고령사회에 대응하는 정책 개발에 근거가 되는 기초자료를 제공

전체 단위 (%)

5-1 경기도 어르신들의 여가활동은?

가장 많이 참여한 여가활동 유형

경기도 노인이 2019년 가장 많이 참여한 여가활동 유형(중복응답)은 휴식활동(73.4%), 취미오락활동(41.3%), 사회 및 기타활동(28.1%), 스포츠 참여활동(13.6%) 등으로 나타남

향후 참여 희망 여가활동

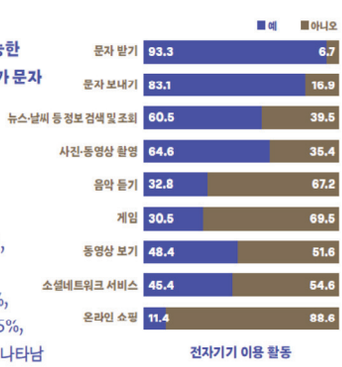
향후 희망하는 여가활동 1순위는 취미오락활동(27.5%), 관광활동(25.8%), 휴식활동(16.3%), 사회 및 기타활동(12.1%), 스포츠참여 활동(11.3%)의 순서로 나타남



5-2 경기도 어르신들의 여가활동은?

전자기기 활용도

전자기기를 이용해 수행가능한 활동을 조사한 결과 대다수가 문자 수신 및 발신이 가능했으며 (문자 수신 93.3%, '문자발신 83.1%), 정보 검색 및 조회가 가능한 비율은 60.5%, 사진·동영상 촬영은 64.6%, 동영상보기 48.4%, 소셜네트워크서비스 45.4%, 음악듣기 32.8%, 게임 30.5%, 온라인 쇼핑 11.4% 등으로 나타남

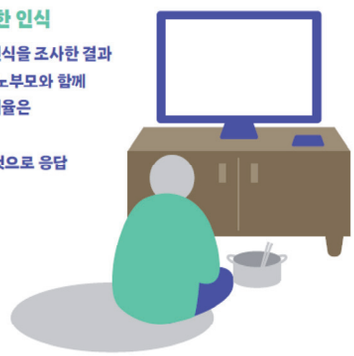


전자기기 이용 활동

6-1 경기도 어르신들의 사회관계는?

자녀와의 동거에 대한 인식

자녀와의 동거에 대한 인식을 조사한 결과 자녀 중 적어도 한 명은 노부모와 함께 살아야 한다고 응답한 비율은 13.4%로 나타났으며 86.6%는 그렇지 않은 것으로 응답



2025 Gyeonggi-do Elderly Welfare Comprehensive Plan Establishment Study

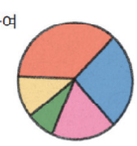
2025 경기도 노인복지 종합계획 수립 연구



경기복지재단 GYEONGGI WELFARE FOUNDATION

0-1 2025 경기도 노인복지 종합계획안

- 경기도는 2022년 고령사회, **2028년 초고령사회로 진입할 예정**으로 인구구조 변화에 대비해 경기도 노인복지사업 정비 필요
- 경기도 지역특성을 반영하여 경기도 노인복지 정책 중장기 계획수립, **노인의 지원체계 마련 필요**
- 한편, 전국노인실태조사는 2007년 법제화되어 3년마다 실시하고 있으나 **경기도 노인의 욕구를 파악하기에는 정교하지 않은 상황임**
- 이에 2021년 경기도 노인실태조사 분석결과를 근거하여 계획수립을 위한 기초자료 마련과 향후 **5개년 경기도 노인복지 종합계획을 수립함**



0-2 경기도 노인복지 종합 계획(안)

◆ 경기도 노인복지 비전 '어르신이 행복한 고령친화 경기도'(안)
◆ 2025 경기노인복지비전 체계도(5대 목표 10대 과제)

비전

어르신이 행복한 고령친화 경기도

노인특성에 기반한 맞춤형 지원제도 확충

추진 전략

5대 영역 10대 핵심과제	목표	핵심과제
	건강한 노후 생활 지원	· 노인영양상태(식사, 간식)개선을 위한 종합적인 정책 개발 · 취약노인의 조기지원 및 관리체계 강화
	일할 맛 나는 노인 일자리 제공	· 경기형 노인 일자리 개발 · 경기조 지역특화 노인일자리 협의체 설치 및 운영
	지속거주를 위한 안전한 주거환경 개선	· 주거 안정성과 주택환경 안전성 제고를 위한 적극적 지원 · 경기도 고령자의 지역사회 지속 거주 지원을 위한 주거·복지 서비스 연계 강화
	여가 프로그램 확충을 통한 사회적지지 확산	· 노인 정보화 격차 완화를 위한 체계적인 정책 수립 및 운영 · 노인의 여가활동 및 사회관계 활성화를 위한 다양한 정책 개발
	차별없는 노인 인권향상	· 노인 차별에 대한 일상적 제도적 집중 대응 · 생의 마감에 대한 정책적 대응

정책목표 4-1 여가 프로그램 확충을 통한 사회적 지지 확산
노인 정보화 격차 완화를 위한 체계적인 정책 수립 및 운영

◆ 추진배경 · **전자기기를 이용해 대다수가 정보 검색 및 조회, 사진·동영상 촬영, 동영상 시청, 소셜네트워크 서비스 이용하는 것으로 나타남**. 그러나 성별, 연령별, 지역 간 차이가 있음

◆ 사업목적 · 경기도 내 노인 및 취약계층의 **정보화 격차 완화를 전담기구 설치를 통한 교육프로그램 개발과 전문인력 양성**

| 전자기기 서비스 사용 |

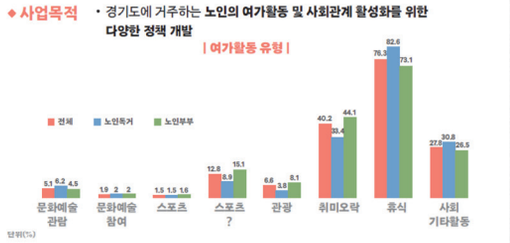


정책목표 4-2 여가 프로그램 확충을 통한 사회적 지지 확산
노인의 여가활동 및 사회관계 활성화를 위한 다양한 정책 개발

◆ 추진배경 · 가장 많이 참여한 여가활동 유형은 **휴식활동(73.4%)**, 취미오락활동(41.3%), 사회 및 기타활동(28.1%), 스포츠 참여활동(13.6%) 등으로 나타남. **그러나 노인독거에서 휴식과 혼자 참여하는 비율이 높았으며,** 복지시설이나 종교시설과 같은 무료로 추정되는 시설을 이용하는 것으로 나타남

◆ 사업목적 · 경기도에 거주하는 **노인의 여가활동 및 사회관계 활성화를 위한 다양한 정책 개발**

| 여가활동 유형 |



디지털 활용을 통한 Active Ageing 전략_1

경기도 / 경기복지재단

*경기도 노인디지털리터러시 증진방안 연구(2022)의 정책제언을 전략으로 제시

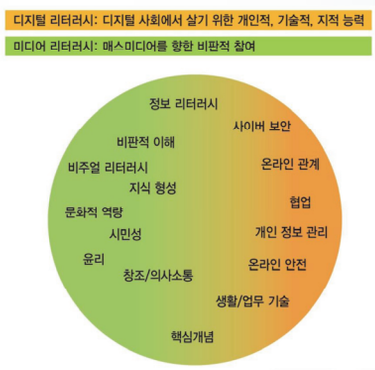
➢ **'노인 디지털리터러시' 정의 명확화**

- "디지털 환경에서 디지털 기술, 미디어, 정보로 인해 발생하는 사회적·경제적 격차를 완화하기 위한 접근(사용), 비판적 이해, 미디어 표현에 관련된 노인 개인의 대처 역량"
  - ✓ 디지털 역량(digital literacy)·디지털 격차·미디어 리터러시 관점을 복합적으로 반영하며, 의사소통·사회 참여·디지털 에이징(digital aging)을 디지털 역량 강화의 기대효과로 논의

- 디지털 에이징(digital aging)의 개념은 디지털 기술(digital technology)과 노화(aging)의 합성어로 디지털 정보통신기술을 활용하여 노화문제를 극복하고자 하는 차원에서 제안된 개념
  - ✓ 2013년 제20차 세계노년학·노인의학대회에서 '디지털 에이징: 건강 노화와 활동적 노년을 위한 새로운 지평'이라는 주제로 처음 사용

➢ **노인 디지털리터러시 '영역' 명확화**

- 디지털리터러시 : 디지털 사회에서 살기 위한 개인적, 기술적, 지적 능력
- 미디어리터러시 : 매스미디어를 향한 비판적 참여



출처 : 캐나다 비영리기관 미디어스마트(MediaSmart)

디지털 활용을 통한 Active Ageing 전략_2

경기도 / 경기복지재단

➢ **(유연한 사고방식) 컴퓨터와 친해지기**

- 노년층 디지털리터러시 증진 프로그램 추진 방향
  - ✓ 아날로그 세대의 디지털 세계관 인식
  - ✓ 교육 과정 단순화

- 예를 들어, 미디어영상센터가 주요한 거점이 되고, 지역단위 커뮤니티센터나 생활문화센터, 메이커 스페이스 등에도 디지털 관련 (교육)프로그램을 추가·확대하고, 노후화된 시설·장비를 업그레이드(또는 대여)할 필요

<표2> 경기도 노인 디지털리터러시 증진을 위한 기본과정(안)

영역 구분	1단계	2단계	3단계
접속	와이파이 연결	데이터 연결	블루투스 연결
소통	메시지 확인 및 작성	파일 송·수신	연락처 관리
구매	온라인 쇼핑	온라인 구매	반품 및 환불
교통	기차 노선 검색	기차표 온라인 구매	환불 및 시간 변경
금융	온라인뱅킹 설치·등록	계좌 확인 및 송금	온라인 공과금 납부
문화	콘텐츠 검색	콘텐츠 관리(공유)	콘텐츠 제작
사진	촬영	사진 찾기	사진 보내기
녹음	대화 녹음	통화 녹음	음성 파일 관리
보안	유료 및 무료 구분	피싱 차단	개인 정보 보안
길찾기	장소 검색	이동 경로 검색	이동 수단 검색
키오스크	ATM, 관공서	식당, 영화관, 자율계산	QR코드 인증

디지털 활용을 통한 Active Ageing 전략_3

➢ **노년층의 디지털 경험수준과 분야에 따른 교육과정 구성 및 지원방안**

- 노년층 디지털관련 프로그램 및 교육활동
  - ✓ 디지털 기초교육과 디지털 생활교육으로 크게 나눠서 교육 프로그램을 구성
  - ✓ 디지털 기기로 일상생활수행 능력을 갖추는 기본 과정과 디지털 기기로 특정 기술(영상 제작 및 창작)을 배우는 고급 과정으로 구분
  - ✓ 노년층 디지털 역량은 성별, 교육수준, 거주 지역, 경제적 수준 등에 따른 편차가 많기 때문에 역량 강화관련 서비스의 대상과 내용에 따라서 세분화가 필수

- 노년층의 수준(level)과 분야에 따른 세분화 그룹의 맞춤형 지원방안
  1) 일상적 필요에 따른 디지털 역량 수요 그룹
  2) 디지털을 통해 사회적 상호작용을 원하는 그룹
  3) 디지털 학습을 통해 자기계발 또는 문화향유를 원하는 그룹, 4) 단순한 이용을 넘어 창작을 원하는 크리에이터 수요 그룹
  - ✓ 교육프로그램 설계를 위해서 노인 당사자들의 디지털 역량 교육에 대한 욕구를 파악
  - ✓ 노인 디지털 역량교육의 효과성에 대한 체계적 평가

디지털 활용을 통한 Active Ageing 전략_4

➢ **노년층을 위한 '디지털생활 상담소' 운영 및 '디지털생활 전화상담 창구' 개설, 청소년과 소통을 위한 자원봉사 모델을 활용**
- 노년층의 디지털생활 상담소(안) 개설
- 청소년의 자원봉사 분야로 노년층 디지털 교육 부문 설치

➢ **'노인 디지털역량 영역 및 진단 도식도'를 활용하여 사업 분류 및 프로그램 선별**
- (활용) 디지털역량 강화 지원 사업 및 프로그램을 분류 및 구분하는데 활용하거나 디지털 역량 강화 지원 대상인 노인의 디지털 정보화 유형을 파악하여 적합한 지원 사업 혹은 프로그램을 선별
- (진단 도식도) 노인 디지털 역량 영역 및 진단 도식도는 총 6개의 요소(디지털 정보화 유형, 영역, 효과, 접근/사용, 비판적 이해, 제작/표현)를 각각 3수준으로 평가

<표3> 노인 디지털 역량 영역 및 진단 도식도

분류 도식도	세부 내용			
	구분	1수준	2수준	3수준
	디지털 정보화 유형	적극활용형	디지털소외형	자원봉사활용형
	영역	해당	밀접	매우밀접
	효과	해당	밀접	매우밀접
	접근/사용	주요내용 1/3이상해당	주요내용 2/3이상해당	모든내용해당
	비판적 이해	주요내용 1/3이상해당	주요내용 2/3이상해당	모든내용해당
	제작/표현	주요내용 1/3이상해당	주요내용 2/3이상해당	모든내용해당

디지털 활용을 통한 Active Ageing 전략_요약

❖노인 디지털리터러시 정의 및 영역 명확화
- ✓(정의) "디지털 환경에서 디지털 기술, 미디어, 정보로 인해 발생하는 사회적·경제적 격차를 완화하기 위한 접근(사용), 비판적 이해, 미디어 표현에 관련된 노인 개인의 대처 역량"
- ✓(영역) 디지털 리터러시 (디지털 사회에서 살기 위한 개인적, 기술적, 지적 능력)
  미디어 리터러시 (매스미디어를 향한 비판적 참여)

❖유연한 사고방식, 컴퓨터와 친해지기
- ✓아날로그 세대의 디지털 세계관 인식
- ✓교육과정 단순화

❖노년층의 디지털 경험수준과 분야에 따른 교육과정 구성 및 맞춤형 지원
- ✓노년층 디지털역량은 편차가 많아서 대상과 내용에 따라 세분화

❖노년층을 위한 디지털생활상담소 및 전화상담 창구 운영, 노인디지털역량 영역 및 진단 도식도(안) 활용

나오면서_1

경기도 / 경기복지재단

- 우리에게 물리적 현실과 디지털 현실(온라인, 메타버스)이 생기는 것, 지금의 물리적 현실과 거의 다르지 않은 진화된 디지털 현실이 다가옴
- 우리의 삶의 저변이 확대되어 공간의 무한확장으로 전개, 반면 모든 사람이 사용할 수 있거나 그 공간으로 들어가지 못하고 장애를 가지고 있거나 노년층의 경우 소외, 외로움을 경험
  - ✓ 만나지 않고서도 함께 일하고 즐기는 사회로 바뀌며 '**말하기를 다시 배워야 하는 세상**'의 도래에 따라서
  - ✓ **노년층 당사자** 또한 '메타버스 시대의 소통'을 위한 디지털기기를 **소통의 도구**로서 활용법 습득에 **적극적 참여** 요구
- **"학습자가 배움의 중심에 선 노년교육"의 지원 및 실천**
  - ✓ 메타버스를 통해 다양한 직업과 사회적 역할을 체험 가능한 콘텐츠 증가, 활용
  - ✓ 학습자 각자가 가진 철학과 성향에 맞춰진 교육이 메타버스의 고도화와 함께 실현
  - ✓ 자신이 가진 모든 개성을 발산하는 학습자, 지원
  - ✓ 학습자가 중심에 서서 좀 더 **능동적으로 자신의 배움을 설계하는데 다양한 접근**

나오면서_2



"4세기, 5세기 때 로마가 망할 때 이 사람들이 무슨 행동을 했나 하는 거예요.
두 세 그룹으로 나뉘더라고요.

아무것도 안 하던 사람들은 그냥 커다란 역사의 흐름에 깔려 죽었고
두 번째, 이 망해가는 또는 내리막길을 굴러 떨어지는 큰 바위를 막으려고 나갔던 사람들은 더 빨리 죽었고요.

그나마 살아남은 사람들은 절벽에서 굴러 떨어지는 바위는 막을 수 없으니까,
살짝 옆에 가 있다가 나중에 바위가 완전히 바닥까지 떨어지면 이거를 다시 올릴 때 내가 도와주자 했던 사람들.
이 사람들이 시골에 가서 수도원도 만들고, 도서관도 만들고 했던 거고요.

사실은 역사가 한 번 가속도가 붙기 시작해서 한 방향으로 가면 개인의 힘으론 못 막잖아요. 그땐 **차라리 좀 옆에 서 있는 게 살짝 좋지 않을까** 하는 생각이 들어요..."

『초가속(HYPER-ACCELERATION)』(김대식 외, 2022). 동아시아출판

참고문헌

1) 김춘남·조재희·이혜선·이현서·윤명희·이미영(2022).『경기도 노인 디지털리터러시 증진방안연구』 경기복지재단. https://ggwf.gg.go.kr/archives/58767
2) 김춘남·유재언·임병우·한창근·홍송이·고영호·이소정·김주현·이주영(2021).『경기도 노인실태조사』 경기복지재단. https://ggwf.gg.go.kr/archives/56545
3) 2021년 제8차 복지정책커뮤니티(2021.10.13).『2021년 경기도 노인실태조사와 미래사회 대응』 경기도, 경기복지재단 https://www.youtube.com/watch?v=S5o_bvPeOPQ
4) 김춘남·정순둘·윤민석·이주영(2021).『2025 노인복지종합계획』 경기복지재단 https://ggwf.gg.go.kr/archives/56554
5) 김춘남(2021).『메타버스시대, 노년을 위한 디지털리터러시』 경기복지재단 https://ggwf.gg.go.kr/archives/54997?srch_paged=2
6) 김춘남(2020).『셀프케어, 언텍트시대 노년을 위한 대안』 경기복지재단 https://ggwf.gg.go.kr/archives/49645?srch_paged=4


감사합니다

제27회 인구포럼

포스트 코로나 시대에 노인으로 살아가기:
Active and Healthy Ageing(AHA)을 위한 디지털적 해법을 모색하다

주제발표 3

디지털 활용을 통한 Healthy Ageing 전략

최은진
한국보건사회연구원 연구위원



디지털 활용을 통한 Healthy Ageing 전략

2022. 8. 30.

한국보건사회연구원
최은진 연구위원

UN SDGs



Decade of Healthy Ageing 2020-2030

- 노년기 빈곤 사전예방 : 유연한 은퇴정책, 연금, 사회안전망, 장기요양서비스에 대한 접근성 제고
- 식품안정성(Food Security) 보장 : 영양불균형 예방
- 건강: 심장병, 암, 당뇨병, 만성 호흡기질환 예방, 자살예방
- 정보통신기술관련 교육 접근성 제고, 문해력 향상
- 생애주기를 통한 양성평등 실현으로 노년기 건강결과 제고
- 연령, 성별, 장애에 따른 실업수준 제고
- 정보기술 인프라, 데이터에 대한 접근성 보장
- 성별, 인종, 교육수준에 따른 불평등 감소
- 노인친화도시(보건, 사회안전망, 교통, 주거, 노동) 구축
- 건강한 노화를 위한 법적, 제도적 차별 차단
- 노인친화 환경 및 포용적 사회돌봄시스템을 위한 파트너십

자료원: WHO (2022) WHO launches portal for global data on the health and well-being of older people

OECD국가 통계_주관적 건강수준(만15세이상) 좋음(매우좋음) 비율(%)

Year		2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020
Country												
Israel		(D) 81.1	(D) 81.5	(D) 83.5	(D) 80	(D) 84.3	(D) 83.9	(D) 83.6	(B) 74.1	(B) 73.9	73.8	75.7
Italy		66.4	64.5	68	66.2	67.9	65.6	70.9	77	73.3	72.8	..
Japan		30	..	..	35.4	..	..	35.5	..	..	36.6	..
Korea		37.6	36.8	33.3	35.1	32.5	32.5	32.5	29.5	32	33.7	31.5
Latvia		47.8	46	46.7	45.2	45.8	46.2	47.2	44.2	46.9	47.1	49.7
Lithuania		50.2	43.9	44.3	46.1	44.9	42.6	43.2	43.7	44	46.1	44.3
Luxembourg		75.3	72.5	73.8	71.9	72.8	70.4	69.1	71	68.6	71.7	73.5
Netherlands		78	76.3	75.6	75.6	77.3	76.2	75.9	76.1	75.6	74.8	78
New Zealand		..	..	(D) 89.2	(D) 89.5	(D) 91.4	(D) 88.9	(D) 87.7	(D) 88.2	(D) 87.4	(D) 86.1	(D) 87
Norway		76.7	73.2	78.7	76	78.5	78.3	77.1	77.4	76.6	72.7	74.5
Poland		57.8	57.6	57.7	58.3	58.1	57.8	58.4	58.8	59.1	59.8	61.6
Portugal		49.2	49.7	48	46.1	45.9	46.4	47.6	48.8	49.3	50	51.2
Slovak Republic		63.5	63.2	65.7	65.9	64.7	65.9	66.3	67	66.6	65.1	65.1
Slovenia		59.6	60.4	63.1	64.8	64.8	64.8	64.4	65.3	65.4	66.6	67.1
Spain		71.8	75.3	74.3	71.6	72.6	72.4	72.4	74.2	73.6	75.2	73
Sweden		78.4	78.5	79.6	79.8	78.6	77.7	75	76.5	76.1	76	76.5
Switzerland		81.5	81.2	81.9	80.7	78.5	79.7	77.6	80.2	80.7	81.2	83.3
Türkiye		66	67.2	68.6	67.8	68.1	66.4	69.4	68.8	67.6	66.9	69.4
United Kingdom		79.4	77.5	74.7	73.7	69.9	69.8	69	74.8	73.2	(B) 72.9	..
United States		(D) 87.6	(D) 87.3	(D) 87.5	(D) 87.5	(D) 88.1	(D) 88.1	(D) 88	(D) 87.9	(D) 87.9	..	..
Non-OECD Economies	Bulgaria	67.1	67.1	66.6	66.3	65.7	65.4	65.7	66.5	66.3	67.1	66.6
	Croatia	48.1	46.6	46.7	46.5	57.9	58.1	58.8	60.5	60.5	60.3	63.4
	Romania	68.6	67.9	68.2	68.8	69.1	69.9	70.4	70.9	70.6	71.2	73

❖ 60세 건강기대여명(2019기준)
(Healthy life expectancy)

- 한국 19.8 years
- 일본 20.4 years
- 이탈리아 18.9 years
- 스웨덴 18.9 years
- 스위스 19.5 years
- 영국 18.3 years
- 미국 16.4 years

자료원: WHO(2020)

❖ 노년기 건강기대여명은 높으나 만15세이상 인구 중에서 본인이 건강하다고 생각하는 비율은 OECD국가 중에서 최하위임.

제5차국민건강증진종합계획(2021~2030)의 주요 사업

○ **(4차 산업혁명)** 빅데이터·인공지능(AI)·사물인터넷(IoT) 등의 융합으로 **개인화된 맞춤형 정밀의료** 구현

* 글로벌 정밀의료 시장은 연 15.2%('21-'25), 헬스케어 AI 시장은 52.7%('16-'22) 성장 전망(자료 : Markets and Market, Frost & Sullivan 등, '17)

- 표준적·경험적 치료에서 **개인별 맞춤의료로의 의료 패러다임 변화**는 **정부가 제공하는 건강증진서비스에도 적용**될 전망



[자료원] 4차 산업혁명 기반 헬스케어 발전전략(제9차 4차산업혁명위원회 의결안건, '18.12.10)

- 특히, 코로나19로 인한 경기침체 극복 및 경제구조 전환(디지털·그린 경제 등) 대응을 위해 추진 중인 **'한국판 뉴딜'로 비대면 건강관리 인프라 구축 가속화** 예상

* ICT 기기를 활용한 동네의원·보건소 건강관리사업 등 사전예방적 건강관리 사업이 '한국판 뉴딜' 과제에 포함

① 보건소 중심 스마트 기술을 활용한 건강관리서비스 확대

- ICT를 활용한 **보건소 모바일 헬스케어 사업 확대, 아동·청소년** 대상 모바일 건강관리서비스 사업 실시
- 만성질환 관리 위주에서 벗어나 **건강행태 개선** 및 **허약 예방**을 위한 **AI·Iot 기반 보건소어르신 방문건강관리사업** 추진 및 확대

② 스마트 기술을 활용한 건강관리서비스 개발 및 활성화 지원

- 새롭게 개발되는 다양한 건강관리서비스 선택 시 도움을 줄 수 있도록 **건강관리서비스 인증제** 도입
- **스마트 기술을 활용한 개인 맞춤형 건강관리서비스** 개발·실증, **지자체·생활터** 중심 **취약계층 건강관리서비스**에 활용 지원
- **VR(실감형 가상증강 현실)** 등 신기술이 접목된 **교육 장비**를 보건소 등에 지원하여 보건교육 개선

③ 스마트 기술을 활용한 건강도시 환경 구축

- 연구개발, 제도 개선 등을 통해 **지역 공공 보건의료-일차의료-돌봄** 등을 연계하는 **스마트 건강도시 추진**

보건소 AI·IoT기반 어르신건강관리사업

구분	방문건강관리사업	환경변화	AI·IoT기반 어르신 건강관리
사업 대상	· 진 생애주기 대상 · 독거 노인 및 부부노인 중점	노인인구 급증, 기본 방문사업 투입기반 한계	· 65세 이상 신택, 집중 – 서비스의 전문화, 효율화 실현
목적	· 건강문제 스크리닝 · 만성질환 관리 중점	다양한 요구발생, 자발적 건강관리 역량강화 필요	· 자가 건강관리 능력 향상 · 허약속도 지연 및 삶의 질 향상
주요 전략	· 건강위험요인에 따른 군분류 · 직접 대면서비스 중점 (6개월 기준 1회~16회)	비대면 건강관리 서비스 요구, 디지털기술 발달 및 수요증가	· 허약정도 등에 따른 군분류 · 기기활용, 비대면 서비스 추진 (6개월 기준 2회 대면)

서비스 구분	건강군	전허약군	허약군
미션	격월 1종 (5개월 간 2종 이상)	월별 1종 (5개월 간 3종 이상)	월별 1종 (5개월 간 3종 이상)
비대면건강컨설팅	월 1회	월 1회	월 2회
건강실천 교육자료 제공	–	2회	2회
지지 메시지	주 1회	주 1회	주 1회
디바이스 제공	· 총5종 : 블루투스체중계, 손목활동량계, 혈압/혈당계, AI생활스피커 ※ 블루투스체중계, 손목활동량계 전원 배부 – 고혈압 및 당뇨병이 있거나, 정기적 측정이 필요한 경우 등은 블루투스 혈압계 및 혈당계(소모품 포함) 배부 – AI생활스피커 : 독거노인 또는 사회적 허약으로 판정된 경우 우선 배부(조정가능)		

디지털헬스케어서비스 활성화정책 (관계부처 합동, 2021)

비전 국민건강 증진과 의료서비스 혁신을 위한 개인 건강정보 활용 생태계 조성

추진 방향 (5대 분야, 13대 과제)

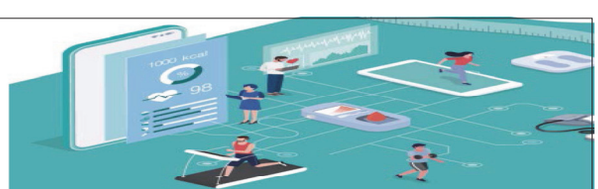
[의료서비스 질] 예방의료 및 정밀의료 실현 기반 마련
- ❶환자 안전사고 예방 체계 구축 지원
- ❷정밀의료 실현 기반 마련

[건강관리] 국민 참여 기반 헬스케어 산업 강화
- ❶헬스케어 산업 활성화를 위한 제도 개선
- ❷민간의 국민 생활 밀착형 편의 서비스 구현 지원

[전달체계] 지역사회 내 의료-돌봄의 연속성 강화
- ❶지역주민 건강관리 고도화
- ❷지역사회 기반 돌봄 서비스 고도화
- ❸의료기관 간 협력을 통한 진료연속성 강화

[인프라] 건강정보 고속도로(My Healthway 시스템) 구축
- ❶개인 건강정보 수집 체계 마련
- ❷신뢰할 수 있는 안전한 시스템 구축
- ❸지역 중심 마이 헬스웨이 생태계 실증

[활용기반] 사회적 합의 기반 안전한 건강정보 활용 지원
- ❶ 건강정보 활용의 사회적 합의를 위한 협의체계 활성화
- ❷안전한 건강정보 활용을 위한 '보호·활용 제도' 도입
- ❸개인 건강정보에 대한 법적 근거 마련



● **비의료 건강관리서비스 인증제도**

· (정의) 비의료기관에 의해 제공 가능한 **비의료 건강관리서비스**를 서비스 대상, 제공목적, 기능 등에 따라 **3개 군*** **으로** 분류하여 **보건복지부에서 인증**을 부여하는 제도

*1군(만성질환관리형), 2군(생활습관개선형), 3군(건강정보제공형)

· (대상) 비의료 건강관리서비스 - 건강 유지·증진, 질병 사전예방·악화 방지 목적의 **비의료적 상담, 교육, 훈련, 실천프로그램 작성·제공** 등의 행위*

*비의료 건강관리서비스 가이드라인('19)에 따른 서비스 범위에 한정

※ 비의료 건강관리서비스 인증과 '비의료 건강관리서비스 가이드라인 및 사례집'의 의료행위 해당여부 판단을 위한 유권해석 절차는 별개의 제도로, 건강관리서비스 인증이 해당 서비스의 의료법 위반여부(의료행위, 비의료행위 여부)를 판단하는 것은 아님

· (인증 분류) 서비스 **제공목적, 기능, 개입 정도** 등에 따라 **3개군으로** 분류하여 각 군별 인증기준에 따라 평가 및 인증 부여



※ 보건복지부, (2019), 비의료 건강관리서비스 가이드라인 및 사례집

코로나19유행 이후 만성질환 및 건강행태 변화동향

표 2. 만성질환 유병률과 건강행태 추이

산출지표		2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2011-19년 slope	2011-19년 p-value	2019-20년 slope	2019-20년 p-value
비만유병률	남자	35.1	36.3	37.7	37.8	39.7	42.2	41.6	42.8	41.8	48.0	0.92	0.000	5.68	0.001
	여자	27.1	28.0	25.1	23.3	25.9	26.4	25.6	25.5	25.0	27.7	-0.23	0.068	2.73	0.061
고혈압유병률	남자	28.3	26.6	26.6	23.8	26.3	28.2	27.0	27.6	25.5	28.6	-0.06	0.615	3.25	0.021
	여자	18.5	19.9	17.4	16.4	17.9	18.1	16.6	18.3	18.5	16.8	-0.10	0.303	-2.02	0.059
당뇨병유병률	남자	11.1	9.4	12.0	11.2	9.1	11.1	10.9	11.2	11.1	13.0	0.05	0.568	2.03	0.061
	여자	7.3	7.8	9.2	7.5	7.0	8.3	7.3	7.1	8.0	8.2	-0.03	0.634	0.86	0.312
고콜레스테롤혈증 유병률	남자	10.6	10.3	11.6	11.0	14.1	16.5	17.5	17.9	17.0	20.2	1.14	0.000	3.36	0.009
	여자	12.0	13.3	12.6	11.9	15.1	16.5	18.3	17.1	18.9	18.8	1.12	0.000	-0.38	0.757
현재흡연율	남자	47.3	43.7	42.2	43.2	39.4	40.7	38.1	36.7	35.7	34.0	-1.25	0.000	-1.61	0.339
	여자	6.8	7.9	6.2	5.7	5.5	6.4	6.0	7.5	6.7	6.6	-0.04	0.622	-0.34	0.677
고위험음주율	남자	23.2	21.9	19.7	20.7	20.8	21.2	21.0	20.8	18.6	21.6	-0.26	0.055	2.63	0.048
	여자	4.9	6.0	5.5	6.6	5.8	6.3	7.2	8.4	6.5	6.3	0.27	0.000	-0.50	0.461
유산소신체활동 실천율	남자	-	-	-	62.0	55.8	52.5	50.6	51.0	52.6	48.3	-1.93	0.000	-3.29	0.086
	여자	-	-	-	54.7	49.8	46.4	46.6	44.0	42.7	43.0	-1.99	0.000	-0.40	0.812
앉아서 보내는 시간 (시간)	남자	-	-	-	7.7	8.0	8.3	8.4	8.5	8.7	8.8	0.18	0.000	0.06	0.740
	여자	-	-	-	7.5	7.9	8.0	8.3	8.3	8.6	8.8	0.21	0.000	0.08	0.636
스트레스인지율	남자	26.0	23.7	22.6	24.4	29.9	28.2	28.8	26.2	29.3	29.7	0.56	0.000	0.25	0.874
	여자	31.3	31.5	26.0	28.6	32.1	30.6	32.4	32.0	32.3	33.3	0.24	0.050	0.86	0.506
에너지·지방 과잉섭취율	남자	11.1	11.1	12.3	11.8	13.8	8.7	8.0	7.9	8.8	8.8	-0.51	0.000	0.46	0.631
	여자	4.7	5.2	7.0	6.9	8.7	3.2	4.2	4.5	4.9	5.2	-0.15	0.007	0.18	0.775

• 자료원: 국민건강영양조사, 연령표준화

발간등록번호
11-1790387-000384-01

국민건강통계플러스

이슈리포트

No. 02 | December 2021

코로나19 유행 이후 건강행태와 만성질환 변화

김윤정, 박수연, 오경원

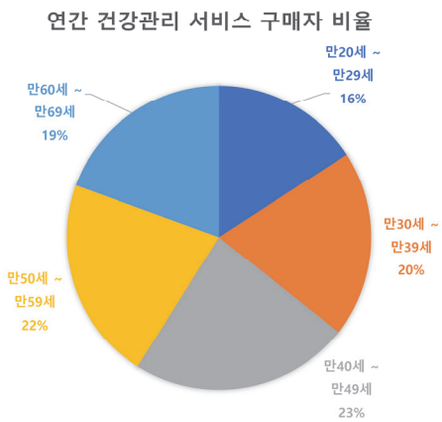
목적: 국민건강영양조사 자료를 이용하여 코로나19 유행 전후 만성질환과 건강행태 변화를 파악하고자 한다.

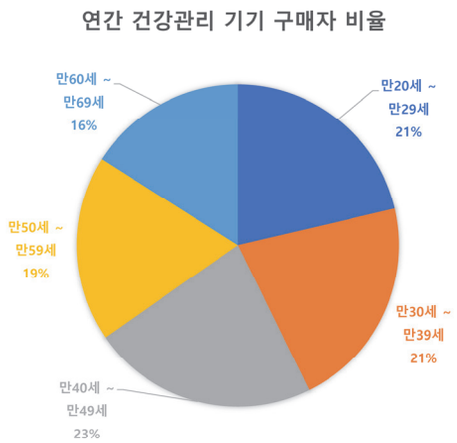
방법: 분석대상은 국민건강영양조사 2011년~2020년 조사에 참여한 만19세이상이며, 만성질환과 건강행태 변화는 SAS 프로그램을 이용하여 산출하였다.

결과: 코로나19 유행 후 남자에서 비만, 고혈압, 고콜레스테롤혈증 유병률과 고위험음주율이 큰 폭으로 증가하였다(slope=5.68, 3.25, 3.36, 2.63, $p<0.05$). 연령대별 변화는 남자 30대에서 비만 유병률이 증가(11.8%p, $p<0.01$), 유산소신체활동실천율은 감소(-9.5%p, $p<0.05$), 40대에서는 고콜레스테롤혈증(7.8%p, $p<0.05$)과 고위험음주율(6.9%p, $p<0.05$)이 증가, 50대에서는 고혈압(9.7%p, $p<0.01$)이 증가하였다. 코로나19 유행 후 소득수준별 변화는 남자에서만 통계적으로 유의미한 변화가 있었다. 소득수준 하 그룹에서 비만, 당뇨병, 고콜레스테롤혈증 유병률이 증가하며(7.6%p, 5.1%p, 6.1%p, $p<0.05$) 상하 그룹간 격차가 더욱 커졌고, 현재흡연율은 큰 폭으로 감소하였다. 유산소신체활동실천율은 통계적으로 유의미한 변화는 없지만 코로나19 유행 후 감소하였다. 코로나19 유행 후 비만율 관련 요인의 변화를 분석한 결과 남자는 고위험음주, 여자는 앉아서 보내는 시간이었다.

결론: 코로나19 유행 후 남자에서 비만, 고혈압, 고콜레스테롤혈증 유병률과 고위험음주율이 증가하였고, 이는 남자 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42,

온라인 비대면 건강관리서비스(기기) 구매 비율





자료원: 최은진, 류시원, 천희란, 곽우성, 최슬기. (2022)디지털헬스 접근성 향상을 위한 개인역량강화모델 연구. 한국보건사회연구원

연령대별 건강문해력과 디지털건강문해력

인구사회학적 특성별 헬스리터러시의 수준

(단위: %)

		HL 수준		
		부족	경계	적정
전체		25.2	23.0	51.8
성별*	남성	28.4	22.1	49.5
	여성	21.9	23.9	54.2
연령***	만 20세-만 29세	15.1%	20.7%	64.2%
	만 30세-만 39세	25.6%	26.7%	47.8%
	만 40세-만 49세	23.3%	20.1%	56.6%
	만 50세-만 59세	30.5%	24.9%	44.6%
	만 60세-만 69세	30.2%	22.8%	47.1%
교육수준	고졸 이하	28.6%	22.4%	48.9%
	대졸(재학중 포함)	22.9%	24.0%	53.1%
	대학원 졸 이상 (재학중 포함)	24.5%	19.6%	55.9%
월평균 가구소득	~299만 원	29.5%	20.7%	49.8%
	300~499만 원	22.9%	25.7%	51.4%
	500만 원~	24.3%	23.5%	52.2%
지역	서울특별시	24.7%	25.8%	49.5%
	기타 광역시	23.1%	21.1%	55.9%
	경기도	24.8%	26.3%	48.9%
	기타 지역	27.6%	19.9%	52.5%

주: 통계적 *p(.05; **p(.001; ***p(.0001

인구사회학적 특성별 디지털헬스리터러시 평균점수

(단위: 명, 점)

구분		사례 수	평균	표준편차
전체		939	2.78	0.48
성별	남성	480	2.77	0.50
	여성	459	2.79	0.47
연령**	만 20세-만 29세	166	2.90	0.49
	만 30세-만 39세	166	2.79	0.50
	만 40세-만 49세	203	2.76	0.45
	만 50세-만 59세	224	2.70	0.47
	만 60세-만 69세	180	2.75	0.48
교육수준	고졸 이하	333	2.73	0.47
	대졸(재학중 포함)	505	2.80	0.48
	대학원 졸 이상(재학중 포함)	98	2.80	0.50
지역	서울	179	2.84	0.50
	기타 광역시	231	2.79	0.49
	경기도	247	2.78	0.46
	기타 지역	282	2.73	0.48
월평균 가구소득**	~299만 원	224	2.75	0.48
	300~499만 원	312	2.71	0.46
	500만 원~	371	2.84	0.49

주: 평균점수이고, 4점 만점 기준임. 통계적 유의성 *p(.05; **p<.003에서 유의함; ***p(.0001

자료원: 최은진, 류시원, 천희란, 곽우성, 최슬기. (2022)디지털헬스 접근성 향상을 위한 개인역량강화모델 연구. 한국보건사회연구원

디지털건강문해력의 구성요소별 연령별 비교

DHL: 인터넷으로 관심 있는 건강이나 질병 정보를 검색하는 것에 대한 긍정응답 현황

(단위: 명, %)

구분		전체 (명)	내가 찾은 모든 정보 중 취사선택을 하는 것	내가 원하는 정보를 찾기 위해 적절한 단어나 검색어를 사용하는 것	내가 원하는 정확한 정보를 찾는 것
전체		(939)	78.3	83.2	75.9
성별	남	(480)	77.3	80.8	73.8
	여	(459)	79.3	85.6	78.2
연령	20대	(166)	77.1	83.1	78.9
	30대	(166)	78.3	80.7	76.5
	40대	(203)	76.8	84.7	75.4
	50대	(224)	76.3	82.6	72.8
	60대	(180)	83.3	84.4	77.2

DHL: 정보의 신뢰성 평가 긍정응답 현황

(단위: 명, %)

구분		전체 (명)	정보의 신뢰성평가		
			정보가 신뢰성이 있는지 판단하는 것	정보가 상업적 목적으로 제공된 것인지 판단하는 것	다른 웹사이트의 정보도 동일한지 확인하는 것
전체		(939)	51.1	60.8	66.8
성별	남	(480)	52.7	62.9	67.5
	여	(459)	49.5	58.6	66.0
연령	20대	(166)	53.0	66.9	76.5
	30대	(166)	50.0	59.6	68.7
	40대	(203)	48.3	62.1	67.5
	50대	(224)	53.1	57.1	64.7
	60대	(180)	51.1	59.4	57.8

DHL: 인터넷(SNS, 카카오톡 등)으로 건강이나 질병 관련 메시지를 작성하는 것에 대한 긍정응답 현황

(단위: 명, %)

구분		전체 (명)	질문이나 건강 관련 우려를 명확하게 표현하는 것	나의 의견, 생각, 감정을 글로 표현하는 것	다른 사람들이 내가 전달하고자 하는 바를 정확히 이해하도록 쓰는 것
전체		910	68.5	70.5	67.0
성별	남	461	65.0	67.7	66.0
	여	449	72.1	73.4	68.0
연령	20대	145	75.9	78.9	77.7
	30대	164	68.1	69.3	63.9
	40대	201	69.5	73.4	70.9
	50대	220	61.6	65.2	60.7
	60대	180	69.4	67.2	63.3

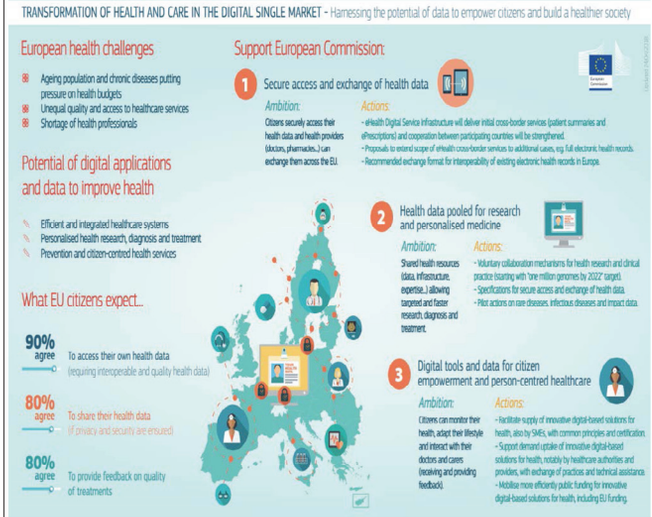
DHL: 정보의 활용 결정에 대한 긍정응답 현황

(단위: 명, %)

구분		전체 (명)	정보관련성결정		
			찾은 정보가 나에게 적용 가능한지 판단하는 것	찾은 정보를 나의 일상생활에 적용하는 것	나의 건강관리를 위한 의사결정을 하는데 찾은 정보를 활용하는 것
전체		(939)	61.8	63.7	67.1
성별	남	(480)	59.8	62.3	67.1
	여	(459)	63.8	65.1	67.1
연령	20대	(166)	70.5	75.3	80.7
	30대	(166)	65.7	60.8	69.3
	40대	(203)	60.1	67.5	67.0
	50대	(224)	58.9	56.3	62.5
	60대	(180)	55.6	60.6	58.3

유럽DTHC 프로젝트

Digital Health and Care



- 디지털기반 보건의료서비스의 접근성을 개선하고자 디지털 보건의료 솔루션의 연구와 개발을 지원하는사업으로 Digital Transformation of Health and Care(DTHC) 프로젝트를 추진.
- DTHC 프로젝트는 시민들의 디지털 역량을 강화하여 더 건강한 사회를 구축하기 위한 목적으로 다음 3가지 우선적인 과제를 추진.

- 유럽연합 국가 내에서는 자료를 공유하여 시민들이 자신의 의료정보를 제한 없이 접근할 수 있도록 한다.
- 유럽연합의 데이터 인프라를 통합함으로써 개인 맞춤형 의료(personalized medicine)를 제공하고 연구자들이 자료를 공유할 수 있도록 한다.
- 유럽연합 시민들이 자신의 건강을 돌볼 수 있도록 디지털 도구의 사용 역량을 강화하고, 서비스 제공자와 이용자 간 상호작용을 높인다.

자료: DigitalHealthEurope. (2020). Overview. https://digitalhealtheurope.eu/overview

유럽 디지털헬스리터러시 관련 정책지원사업



- iHERE는 Digital HEalth liteRacy Education for Vulnerable Groups을 의미하며, 2020년에서 2022까지 운영하는 유럽연합의 사업임.
- 교육, 훈련, 청소년 상담, 스포츠를 지원하는 이 프로젝트의 주최는 6개 유럽 국가(벨기에, 사이프러스, 독일, 그리스, 이탈리아, 스페인)의 8개 연합단체로 구성되어 있음. 이들 단체는 "취약계층을 위한 건강" 문제를 제언하고 해결하기 위해 지원함.
- The iHERE project는 사회적 소외 집단이 헬스리터러시와 디지털 헬스리터러시 기술을 높일 수 있도록 지원함.
- 고령자, 이민자, 난민, 빈곤층 등 취약계층의 건강수준을 높이기 위해 디지털 자료와 도구를 친숙하게 사용할 수 있도록 하여 건강정보와 서비스에 용이하게 접근할 수 있도록 하는 교육훈련을 제공함

자료원: 최은진, 류시원, 천희란, 곽우성, 최슬기. (2022)디지털헬스 접근성 향상을 위한 개인역량강화모델 연구. 한국보건사회연구원

Decade Action Areas

노인친화 환경, 연령차별차단, 통합적 케어, 장기요양서비스



Age-friendly Environments

Physical, social and economic environments are important determinants of healthy ageing and powerful influences on the experience of ageing and the opportunities that ageing offers. Age-friendly environments are better places in which to grow, live, work, play and age. They are created by removing physical and social barriers and implementing policies, systems, services, products and technologies that address the social determinants of healthy ageing and enable people, even when they lose capacity, to continue to do the things they value.



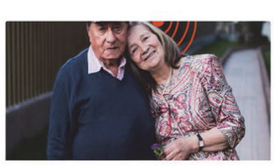
Combatting Ageism

Despite the many contributions of older people to society and their wide diversity, negative attitudes about older people are common across societies and are seldom challenged. Stereotyping (how we think), prejudice (how we feel) and discrimination (how we act) towards people on the basis of their age, ageism, affects people of all ages but has particularly deleterious effects on the health and well-being of older people.



Integrated Care

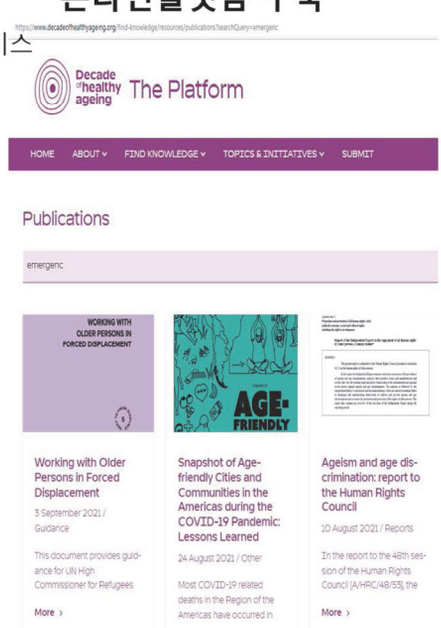
Older people require non-discriminatory access to good-quality essential health services that include prevention; promotion; curative, rehabilitative, palliative and end-of-life care; safe, affordable, effective, good-quality essential medicines and vaccines; dental care and health and assistive technologies, while ensuring that use of these services does not cause the user financial hardship.



Long-term Care

Significant declines in physical and mental capacity can limit older people's ability to care for themselves and to participate in society. Access to rehabilitation, assistive technologies and supportive, inclusive environments can improve the situation; however, many people reach a point in their lives when they can no longer care for themselves without support and assistance. Access to good-quality long-term care is essential for such people to maintain their functional ability, enjoy basic human rights and live with dignity.

Decade Enabler
온라인플랫폼 구축



- 참여와 애드보커시
- 거버넌스 구축: 리더십과 역량강화
- 이해관계자 네트워크 구축
- 국가 및 지역차원의 건강한 노화 정책지원을 위한 연구, 데이터, 이노베이션

Healthy ageing을 위한 functional ability 의 영역



자료원: WHO (2021) Decade of Healthy Aging baseline report.

Healthy ageing을 위한 디지털헬스활용 지원 정책방향

- 디지털헬스를 활용한 포용적 케어의 구매력, 안전성, 효과성 확보
- 노년기의 빈곤, 사회안전망 사각지대 파악 및 보호대책 수립에 활용
- 질높은 보건의료서비스, 사회서비스 접근성 향상을 위하여 디지털헬스 기술의 개발과 보급에 투자
- 혁신적 돌봄 기술 접근성을 높일 수 있는 디지털헬스 기술 접근성 제고
- AI, IoT를 활용한 노인돌봄 지원기술 개발 및 접근성 제고
- 노인대상의 디지털헬스리터러시 향상 교육프로그램 보급

감사합니다.

종합토론

고선주 | 전 서울시50플러스재단 생애전환본부장
김문정 | 한국노인인력개발원 부연구위원
이윤수 | 한국건강증진개발원 혁신사업센터장
주보혜 | 한국보건사회연구원 부연구위원



포스트 코로나 시대에 노인으로 살아가기:

Active and Healthy Ageing(AHA)을 위한 디지털적 해법 모색

– 중장년이 노인을 위한 조력자가 되다 –

전 서울시50플러스재단 생애전환지원본부장

고 선 주

포스트코로나 시대에 노인으로 살기

- Active and Healthy Ageing(AHA) – 코로나19가 던진 것.
- 노인세대가 쉽게 접할 수 있던 다양한 공적 프로그램 중단/ 대면활동 위축.
- 강요된 디지털 전환에서 보다 소외됨 – 중요성 부각.
  : 고립, 폐쇄로 신체건강 저하, 여가활동 축소 뿐 아니라 생존을 위한 디지털 전환이슈 발생
- **관계 자원**이 디지털 전환에도 영향을 미침.
  : 다양한 노인의 특성에 맞는 디지털역량강화 방법을 고민해야 함.
  사회적 고립을 해소하는 방안과 함께 결합 필요

포스트코로나 중장년(45~69) 라이프스타일 변화

- 사회참여 활동은 사회참여활동은 가족, 이웃, 친구(35.1%)를 통해 참여하는 경우가 많고, 연령이 낮을수록 직장을 통해 사회참여활동에 참여하는 비율이 높음. 연령이 높을수록 경제적 부담 및 어디서 무엇을 할지 몰라 사회참여활동을 하지 못함
- 연령대가 높아질수록 디지털 역량을 자녀나 지인을 통해 습득함
- 서울의 50+세대들은 코로나19 발생 이후, 대인관계 축소, 일상의 무료함 증대 등 다양한 형태의 코로나19에 의한 피로감이 노출되고 있음

송민혜, 강민지. 2022. 서울시 50+세대 실태조사 : 포스트코로나 50+세대 라이프스타일 변화 연구 . 서울시50플러스재단

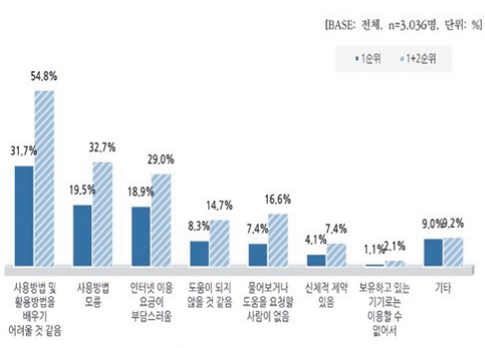
중장년 디지털 역량 : 디지털 기기 이용의 어려움

디지털기기 이용 및 서비스를 이용하는 과정에서 어려운 점을 조사한 결과, '사용 방법 및 활용 방법을 배우기 어려울 것 같다'라고 응답한 비율이 31.7%로 가장 높게 나타남.
그 다음으로는 '사용방법 모름' 19.5%, '인터넷 이용요금이 부담스러움' 18.9% 등으로 나타남〈1순위 기준〉

복수응답 기준 또한 유사한 경향을 보이나, '물어보거나 도움을 요청할 사람이 없다'는 응답이 2순위에서 많이 나타난 것으로 조사됨

〈사용방법을 배우기 어려울 것 같다는 응답이 높다는 것에 주목〉

- 배우기 어려울 것 같고 도움을 요청할 사람도 없다

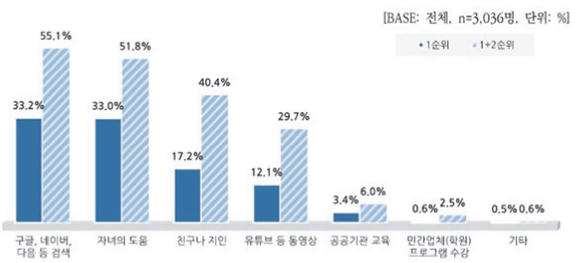


[그림 4-40] 디지털기기 이용에 대한 애로사항

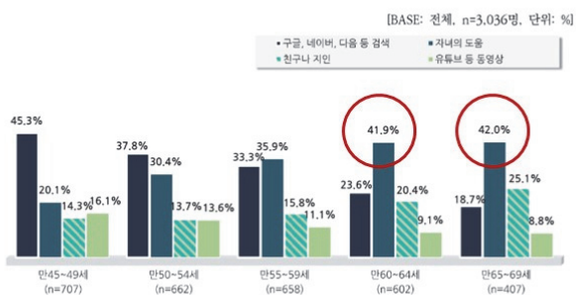
디지털 이용 방법 습득경로

- 디지털 역량을 높이거나 사용방법을 습득하는 경로는 연령이 높아질수록 검색과 동영상을 통한 습득은 낮아지고 **자녀의 도움과 친구나 지인을 통한 습득은 높게 나타남**. 60대의 경우 자녀의 도움이나 친구나 지인 등의 도움이 60% 이상으로 나타남.

- 사회적 고립된 경우 고령층의 디지털 소외 심화될 것



[그림 4-42] 디지털기기 이용 역량개발 또는 방법 습득 경로



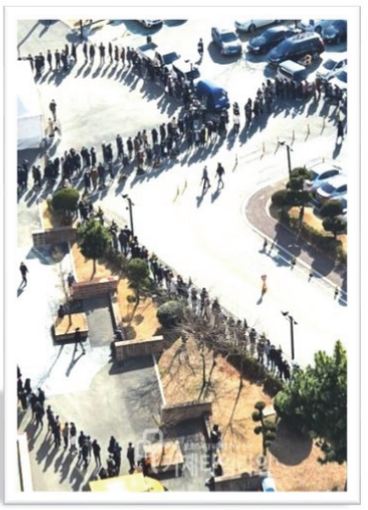
[그림 4-43] 연령대별 디지털기기 이용 역량개발 또는 방법 습득 경로

코로나19가 가져온 디지털 전환(재단 사례)

- 디지털 강제 전환 / **강력한 동기 부여** 기능을 함.
  : 학습 가능성은 있으나 동기가 부족했던 5060세대에 코로나는 동기부여.

- 디지털 전환이 꼭 필요한 일일까?
  필요성에 대한 자각/ 실생활에서의 불편을 넘어 생존으로
  마스트 품절 현상에서 온라인 앱으로 구매 : 새벽부터 줄서기

- 의미 있는 관계와 활동에 대한 접근방법 강제 차단
  -〉 디지털 전환으로 연결하기

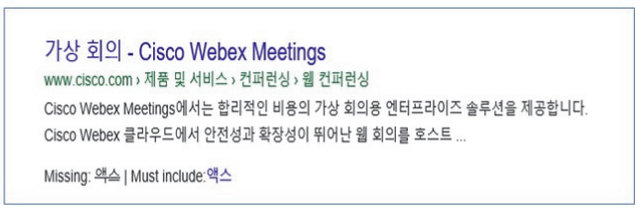


- 체계적이고 순차적인 습득

  직원 – 강사 – 학습조력자 – 참여자 – 참여자간 상호학습 –

  디지털 취약계층 지원으로 확대

- 전화 상담 및 대면 코칭 지속



50플러스 방식(적정교육)

- 이론이 아닌 실생활에서 필요를 끌어낸다.
- 확산 가능한 영향집단이 먼저 배운다.
- 친숙한 매체를 사용한다
- 상호학습을 통해 전파한다
- 자존감과 공감이 우선이다
- 체감한 효용을 다시 취약계층과 나눈다.

8

고령층 디지털 전환 지원 : 디지털세대이음단

- 세대이음단 93명, 67개 활동처(노인복지관 등) , 고령층 2000명
  : 50대가 주축이 되어 70대 이상의 노인을 지원
- 고령층 디지털접근성 고려한 콘텐츠 (33개 주제)
- 참여자 사전 교육 (고령층과의 공감 강조)
- 손자녀와의 소통, 자존감 향상 등 만족.





"고작 스마트폰 하나 모른다고 누군가의 삶이 멈춰서는 안됩니다"

10

왜 50플러스세대인가

- 최첨단 기술을 지향하지 않는다. 딱 필요한 만큼만.
- 불과 얼마전 나도 몰랐다. 경험해보니 알겠더라.
- 부담감 없이 물어볼 수 있다. 이런 것도 몰라요?
- 공감에 기반한 설명이 가능하다. 당연히 알 것이라 가정하지 않는다.
- 내가 모르는 것이 무엇인지 모를 수 있다. 생활에서 필요성을 찾아가자.
- 디지털보다 아날로그가 편하다. 초보에게 디지털 교육은 너무 멀다.
- 교육보다 공감 우선. 노인의 스토리와 삶에 공감하다.

11

디지털 위험 : 소셜 온난화

- 소통과 관계가 유투브/ 페이스 북 기반으로 확장됨.
- 더 주목받고 더 오래 머무르도록 하는 알고리즘. 유사한 성향을 더욱.

- 소셜 온난화의 시대 – 인간의 삶을 보다 편리하게 하려는 기술이 진보하면서 의도와 다르게 나타나는 부작용. 상황이 악화되는 순간을 알아차리지 못한다는 점에서 온난화와 유사.

① 스마트폰 이용과 소셜 네트워크 접속 가능성이 나란히 증가.
② 각 플랫폼은 사람들의 주목을 끄는 것이 무엇인지 알아내서 이를 증폭(더 오래 ~)
③ 증폭이나 규제에는 제약이 없다.

찰스 아서 저, 이승연 역. 2022. 소셜 온난화

토론문

김문정 | 한국노인인력개발원 부연구위원

□ 코로나19시대, 노년세대를 위한 새로운 지원 방향은?

- 코로나19는 언택트(Untact), 생활속 디지털화를 앞당기는 계기가 됨. 일상생활 속 디지털화, 스마트화가 급속도로 진전되면서 노인세대의 디지털 정보격차가 새로운 노인문제로 부각되고 있음.
- 대부분의 행정 및 경제시스템이 온라인으로 전환되는 과정에서 디지털 환경에 적응하기 어려운 디지털 취약계층인 노인은 일상생활에서 느끼는 단순한 불편함을 넘어 경제·사회적 차별을 경험하게 됨.
- 대표적으로 무인정보단말기(키오스크), 스마트뱅킹(간편결제) 등 스마트 기기를 활용한 비대면 온택트 형식의 생활 속 디지털화의 확산은 사회, 문화, 경제 등 일상생활 전 영역에서 노인소외, 노인배제 현상을 야기함.
- 가까운 시일내에 코로나19가 종식된다 하더라도 4차산업 혁명에 따른 일상속 디지털화, 스마트화는 확산될 것이 예상됨으로 노인세대의 디지털 정보격차 완화를 위한 정책적 관심이 필요함.

□ 노인일자리사업을 통한 디지털 정보제공, 생활 속 디지털기기 활용 교육 확대 추진

- 코로나19로 인한 일상속 디지털 비대면화에 대응하여 노인일자리사업은 노인세대의 디지털 정보격차를 완화하고 디지털 활용교육에 기여할 수 있는 일자리를 중심으로 확대 추진해오고 있음.
- 다만, 노인일자리사업 특성상 참여자 수혜자 모두 후기고령자 비중이 높기 때문에 디지털 역량 강화보다는 디지털 정보제공에 초점을 맞추고 있음.
- 최근에는 간편 결제, 스마트뱅킹으로 인한 사기피해 예방을 위한 시니어 금융업무지원 강사 육성사업도 전국사업으로 추진되고 있음.

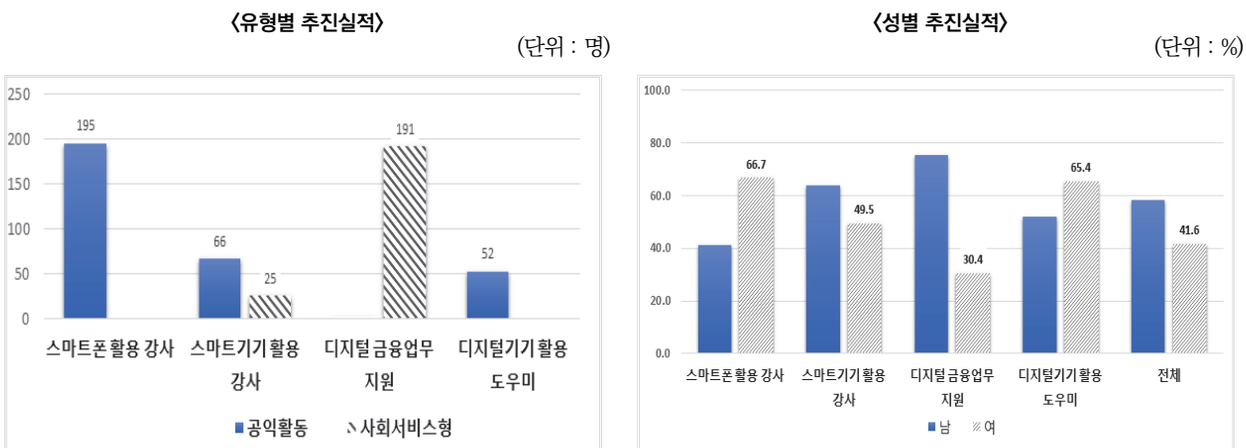
〈표1〉 노인일자리 사업유형별 디지털 활용 일자리 주요내용

구분		주요내용	참여대상
공익활동	경륜전수	- 기초 스마트폰 활용교육 - 기초 스마트폰 소통교육 및 강의	만 65세 이상 기초연금수급자
	공공시설봉사	- 키오스크 안내도우미 - T융합운동기기 활용 및 지도 도우미	

구분		주요내용	참여대상
사회서비스형	취약계층 전문서비스	- 스마트기기 활용강의* * 키오스크, 카카오톡, 카카오뱅크, 간편 결제 활용법 등 다양한 디지털 기기 및 어플리케이션 활용을 위한 정보제공	만 60세 이상
	공공전문 서비스	- 스마트폰을 활용한 공공정보 수집 - ICT를 활용한 독거노인 돌봄서비스 제공 - ICT를 활용한 치매예방 지도 - 시니어안전모니터링	
	기타	- 시니어 금융업무지원 강의 - 코딩 교육 - 에너지 해설사 - 시니어방송모니터링	

자료: 노인일자리 업무시스템 공익활동, 사회서비스형 사업운영 현황(2020.12월말 기준) 원자료 활용.

〈그림1〉 디지털 정보제공 일자리 추진 현황(2020년 기준)



자료) 노인일자리 업무시스템 공익활동, 사회서비스형 사업운영 현황(2020.12월말 기준) 원자료 활용.

□ 향후, 일자리 참여 = 디지털 교육 =〉 디지털격차 완화에 기여할 수 있는 노인일자리 지향

- 노인일자리 참여 = 디지털 교육, 훈련이 될 수 있도록 디지털을 접목한 노인일자리를 더욱 확대해 나갈 필요가 있음.
- 다만, 새롭게 시도되는 비대면 디지털 일자리가 기초적인 수준의 스마트폰 활용, 디지털기기 활용에 초점이 맞춰져 있기 때문에 자칫 디지털이라는 단어만 사용한 단순반복적인 저숙련 일자리로 평가될 수 있음.
- 노인일자리사업이 재정이 투입되는 재정지원일자리사업인만큼, 공공성과 공익적 가치 창출에 기여할 수 있도록 일자리 참여 = 디지털 교육= 디지털격차 해소에 기여할 수 있는 방향으로 나가야 할 것임.
- 더불어 현재 디지털 노인일자리는 신노년세대로 구분되는 베이비부머세대에 초점이 맞춰져 있으나, 기존의 노인세대(또는 70~80대 후기고령자)가 참여할 수 있도록 공익활동과 시장형사업단에서도 직무(task)단위 디지털 일자리 개발 및 확대도 이루어져야 할 것임.

토론문

이윤수 | 한국건강증진개발원 혁신사업센터장

2020년 1월 20일 코로나19 첫 번째 환자 발생은 우리나라의 많은 변화를 가져왔으며, 특히나 미래의 모습이라고 생각했던 많은 일들이 현실로 다가오게 되었고 이러한 변화에 대한 사람들의 저항도 눈에 보이지 않는 모든 상황들을 믿고 따라 갈 수 있게 하였다. 이는 미국기업 마이크로소프트 CEO 사티아 나델라(Satya Nadella)는 한 강연에서 전 세계적으로 디지털 전환에 대하여 '2020년에 2개월 만에 2년간의 변화할 것을 다 이루어냈다'로 평가했다. 이는 우리가 원하든 원치 않았든 디지털 전환이 상당히 빠르게 다가왔다는 것을 체감하는 표현일 것이다.

금번 포럼 주제인 '포스트 코로나 시대에 노인에 대한 디지털을 활용한 활동적인 건강 노화를 만들어 보자'라는 것은 아주 시기적절한 주제인 것 같다.

실제로 서두에 말했듯이 코로나 팬더믹을 겪으면서 우리 사회는 기존의 시공간적 경계와 인식적 기반을 허무는 변화를 경험하였고 이러한 사회 분위기는 노인의 일상 또한 변화시켰다. 이는 이미 기술은 준비되었지만, 상용화나 활용성에 대한 의심을 깰 수 있는 기회가 되어버린 것이다.

오늘 발표해주신 세 분의 발표자들의 내용을 보면 이러한 사회 전반적인 분위기에 맞춰 노인들의 디지털 활용은 늘어나고 또한 노력하고 있다고 본다.

남궁은하 부연구위원께서 발표하신 '코로나19가 노인 생활 조사' 결과를 보면 코로나 전후로 외부활동 감소와 사회적 교류 감소와 정서 및 마음 건강에 대한 고려가 필요했으며, 건강한 생활 습관 유지가 필요한 것으로 조사되었습니다. 실제적 보건소에서 코로나 대응으로 정신이 없었으나, 방문건강관리사업을 통해 전화방문을 실시하고 이러한 정서적 지지와 건강관리를 위한 안내 등을 지속했으며, 한국판 뉴딜을 통한 'AI·IoT 기반 어르신 건강관리 시범사업'을 실제 기획, 운영하면서 현장의 모습도 조사 결과와 동일했습니다.

어르신들의 가족들을 만나기 어렵다는 정서적 외로움이 높았고 공공시설(노인정 등)이 폐쇄되면서 그간의 제공되었던 건강프로그램 등이 중지되면서 본인의 실제 건강 상태도 떨어지는 현상을 많이 보였습니다.

저희가 시범사업을 통해 노인들의 디지털 건강관리의 가능성을 검토하는 것도 시범사업의 계획에 포함하여 운영되었다. 이를 위한 디지털 지원을 위한 청년층의 보조 인력을 투입하여 운영하도록 하였다. '22년 5월 말 기준 30,413명이 서비스에 참여하였다. 이 중 5,649명의 노인이 중도 탈락이 되었다.

사업에서 제공하는 서비스 내용은 간단히 노인의 허약평가와 생활습관에 대해 조사하여 이에 따른 매일 실천해야 하는 목표를 설정하고 앱과 디바이스를 통해 모니터링하여 보건소 방문간호사가 건강관리를 제공하는 것이다.

실제 노인들이 앱을 사용한다는 것이 쉽지 않아 초기 디지털지원 보조 인력의 업무와 담당 간호사 선생님들의 직접 방문도 많았던 것도 현실이었다. 하지만 1개월 내의 대부분은 적응하였고 건강관리 결과는 신체활동 개선과 식생활 개선, 허약유지 등이 뚜렷하게 좋아졌다.

금번 포럼 발제하신 세 분 모두 노인의 디지털 활용을 위한 부분에 있어 노인들의 디지털 지원체계가 강화되고 정의를 세워야 된다고 의견을 주셨고 이에 적극 동의한다.

본인은 조금은 다른 부분에 대한 의견을 제시하고자 한다. 노인들의 디지털 정책지원에 있어 중요한 부분이 논의될 필요가 있다고 본다. 다양한 분야에서 우리나라의 고령화로 서비스가 정책적으로 발생 되고 있다. 특히 디지털 전환과 맞물려 더욱 이러한 정책이나 사업은 늘어나고 있다. 그러다 보니 중복적인 서비스가 많고 비슷한 내용들이 다르게 적용되고 있다.

특히 복지서비스에서도 건강관리를 위해 디지털을 활용해서 접근하고 있다고 한다. 물론 Bigdata와 AI를 활용하여 관리한다고 하지만 이에 대한 활용성은 의료적 측면에서 중요한 부분일 수도 있다. 이러한 의견은 누가 하느냐를 따지는 것이 아닌 디지털의 강점인 데이터 형성을 위한 데이터 표준이 제시되어 노인의 디지털 접근을 높일 수 있는 기술로 발전되어야 한다는 것이다. 각 서비스가 다른 형태의 데이터를 생성하면 활용성은 떨어질 수밖에 없는 쓰레기로 전락해 버리고 같은 서비스를 다르게 측정하고 관리하여 제공되어야 한다는 것이다.

현재 노인들에게는 김춘남 연구위원님께서 제시한 아날로그 중심의 세대이기에 디지털 접근의 서비스는 현재 상당히 서비스를 제공하는 측에서 많은 노고가 요구된다. 하지만 기술로 이러한 노고를 데이터화하여 자동화하고 노인 편의성을 높이는 디지털 서비스를 제공할 수 있어야 한다. 보건소 AI·IoT 기반 어르신 건강관리 시범사업에서 노인들의 저사양 스마트폰과 데이터사용량이 낮아 서비스가 잘 이뤄지지 못함에 AI 스피커에 대해서 디스플레이형 AI 스피커로 전환시켜 서비스를 제공하도록 준비했다. 향후 사용에 대한 관제도 보건소에서 직접함으로서 대화형 서비스가 이뤄지게 할 예정이다. 이러한 것은 3만 명의 데이터를 살펴보면서 고도화를 진행하고 자동화에 대한 기술이 이미 준비되어 있기에 가능하게 하였다. 하지만 현재 많은 노인 디지털서비스에 대한 데이터 표준이나 관리체계 인터페이스 조차 기준을 제시하고 있지 않다.

기술영역이 노인의 모든 것을 해결하지는 못한다. 하지만 다양한 노인들의 디지털 서비스를 제공해야 된다면 좀 더 노인에게 맞는 서비스가 발전적으로 되어가기 위해 디지털 서비스 제공에 대한 데이터관리체계 서비스별 인터페이스 기준을 제공하여 다양한 서비스가 연계 협력되어 제공되고 가공되어 더 나은 서비스가 나올 수 있게 하여 디지털 유목민들이 이러한 서비스가 받을 때에는 더 나은 서비스가 될 수 있겠다는 의견이다.

토론문

주보혜 | 한국보건사회연구원 부연구위원

□ 디지털 대전환이 만들어낸 격차

- 기존 디지털 전환이 상당 수준 진행된 교통, 금융, 정부 행정업무, 쇼핑 분야는 물론이고 학습과 노동현장도 급속도로 디지털화 되고 있음.
- 오프라인으로 가능한 업무가 지속적으로 줄어들고 디지털 공간에 편입되지 않고서는 일상생활이 어려워지고 있음. 디지털 활용을 하지 않는 것이 예전에는 일상생활의 불편이나 경험 기회 박탈 정도로 나타났다면 이제는 생존문제로 귀결될 수도 있는 상황임.
- 디지털 사회로의 전환이 일어나면서 노인들의 디지털 활용 양상도 다양하게 나타남. 스스로 컨텐츠를 생산하여 적극적으로 온라인으로 소통하는 노인부터 디지털 경험이 없는 또는 적은 노인, 때로는 활용 자체를 원하지 않는 노인까지 다양함.

□ 코로나 19 팬더믹 이후 디지털 활용

- 코로나19가 가져온 비대면 일상은 디지털인프라 구축을 가속화시킴.
- (기회요소) 디지털 기술은 일상적인 건강관리부터 질병관리, 나아가 의존도 높은 경우 신체적·인지적 제한에 대한 보조까지 건강한 노후에 기여할 수 있는 잠재력이 매우 높음(발표3). 코로나 팬더믹 이후 특히 발전이 기대되었던 영역임.
  * 현실을 닮은 가상세계를 구현하는 메타버스 시스템은 외부활동이 제한된 상황에서 노인맞춤형 프로그램으로 개발하여 유용하게 활용될 수 있음(발표2). 예를들어 치매노인을 대상으로 가상공간에서의 친교활동, 고향 마을 방문 등 프로그램을 진행하여 인지능력 향상을 기대할 수 있음. 감염위험으로 외부 접근이 차단된 요양원 또는 요양병원에서도 가족, 친지와 현실과 비슷한 환경에서 소통하게 함으로써 소외감, 고립감 완화에 기여할 수 있음.
- (위기요소) 노인들은 디지털 기기 활용 능력에 따라 팬더믹 이후 다른 소통 경향을 보임. 노인의 인구사회경제학적 차이가 디지털 활용가능성에 영향을 미침(발표1). 이는 또다시 생활수준, 나아가 삶의 질의 격차로 이어질 수 있음.

□ 초고령사회와 디지털 시대의 지속가능한 동행을 위해

- 기술개발 과정에서 기술의 영향성, 인간에 미치는 영향이 고려될 필요. 최첨단 기술만큼이나 다양한 특성을 가진 사람들을 시스템에서 소외되지 않도록 하는 참신한 아이디어가 필요해짐.
- 디지털 기술 정책에서 인구고령화는 핵심적 고려 요소여야 함. 디지털화가 노인에게 미치는 영향에 대한 다각적인 검토를 통해 개발 원칙을 세우고 기획·설계 단계에서부터 사용자를 고려하는 매뉴얼이 필요.
  * 고령자의 신체적·인지적 기능제한을 설계 단계에서부터 고려한 사용자 인터페이스(UI)와 사용자 경험(UX) 개발

□ 오프라인에 머물 권리

- 디지털 기술은 우리의 삶을 윤택하게 하는 '수단'임. 낙오자 없는 포용사회가 우리 사회가 가고자 하는 사회통합의 방향이라면, 기술혁신은 이러한 사회를 만드는 데 기여하는 방향으로 발전되어야 함.
- 아날로그적 생활방식을 유지하더라도 활기차고 건강한 노인으로 살아갈 수 있어야 함. 디지털 활용을 배우는 것이 모든 생활의 전제조건이 되는 것이 아니라 오프라인에 머무르고 싶은 사람들까지 기술발전으로 인한 사회 변화, 사회발전에 소외되지 않을 수 있도록 포용하는 사회가 될 필요.

MEMO

MEMO

MEMO