

지역사회의 노인놀이터 조성 정책 방향과 과제에 대한 소고

홍종열* · 고민정** · 최선희***

본 연구는 지역의 노인놀이터 조성 정책 방향과 과제에 대한 연구이다. 초고령화 사회 진입을 앞두고 있는 대한민국은 사회를 구성하고 있는 노년층에 대한 보다 다양하고 심층적인 노인복지 정책은 물론 노년층이 향유하고 즐길 수 있는 실버콘텐츠 개발에도 노력을 기울여야 할 것으로 보인다. 이에 본고에서는 노인복지와 연계된 하나의 정책적 방안으로 지역의 노인놀이터 기반 실버콘텐츠에 대해 고찰해 보고자 한다. 다음과 같은 순차적인 접근을 통해 관련 논의를 이어갈 것이다. 우선 그린뉴딜 정책에 대한 핵심을 소개함과 동시에 이와 같은 자연친화적 정책이 과거에도 유사하게 시도되었지만 쉽사리 성공을 거둘 수 없었던 근본적 이유를 비판하고 있는 사회생태론적 관점에 대해서도 고찰해 보고자 한다. 생명중심적 사회로의 변화를 위해 함께 요청되어지는 사회철학과 시민참여가 미약한 원인을 담고 있기 때문이다. 이러한 논의를 시작으로 본고에서 중점적으로 다루고자 하는 지역의 노인놀이터 조성 정책 방향과 과제에 대해 살펴보고자 한다. 노년층에 대한 담론으로 제기되어 온 실버콘텐츠와 실버산업의 의미를 먼저 정의 내려 보고 그 주된 내용을 살펴보겠다. 또한 하나의 사례로 고찰되어 질 노인놀이터에 대한 해외 사례를 시작으로 한국형 노인놀이터 조성을 위한 정책 프레임 방향에 대해 고찰해 보겠다. 그리고 동시에 필요한 새로운 노인문화 형성의 필요성과 과제에 대해 논의해보고자 한다.

주제어 : 실버세대, 실버산업, 실버콘텐츠, 노인놀이터, 그린뉴딜

* 제1저자, 고려대학교 세종캠퍼스 문화창의학부 문화콘텐츠전공 조교수, herr_hong@hanmail.net

** 공동저자, 상명대학교 대학원 글로벌문화콘텐츠학과 특임교수, minjungk2@gmail.com

*** 교신저자, 안양대학교 아리교양대학 조교수, choisw@anyang.ac.kr

◇ 논문접수일: 2021.04.15 ◇ 논문심사일: 2021.06.17 ◇ 논문게재확정일: 2021.06.30

차 례

I. 서론

II. 그린뉴딜과 생명중심적 사회

III. 실버콘텐츠와 실버산업

IV. 노인놀이터 조성 정책과 방향

V. 새로운 노인문화 형성과 과제

VI. 결론

I. 서론

한 사회의 고령화 정도는 인구 대비 노년층의 비율에 따라 “고령화 사회-고령사회-초고령화 사회”로 구분되어 명명되고 있다. 총인구 중 65세 이상 고령자의 비율이 7% 이상이면 고령화 사회라 불리며, 14% 이상이면 고령사회, 20% 이상이면 초고령화 사회라고 한다. 우리나라는 2000년 65세 이상 고령자의 비율이 7.2%에 이르러 고령화 사회에 들어선 데 이어, 2018년에는 14.3%로 고령사회가 되었고, 2026년에는 다시 20.8%가 되어 초고령화 사회로 진입할 것이 예상되고 있다(정한묵, 2018: 66-67). 우리나라도 다른 서구의 선진국들처럼 초고령화 사회가 되는 데 그리 많은 시간이 남지 않았음을 말해주고 있는 대목으로 점점 더 사회의 많은 인구 비율을 차지하게 될 노년층에 대한 다양한 정책적 대응들이 요청될 수밖에 없는 상황이다.

본고에서는 초고령화 사회로의 진입을 앞두고 있는 우리나라의 상황에서 노인복지와 연계된 하나의 정책적 방안으로 지역사회 노인놀이터 조성 정책 방향과 과제에 대해 고찰해 보고자 한다. 이미 2000년 이후 서구의 많은 선진국에서는 노인놀이터를 지역사회 곳곳에 조성하여 노인들의 건강과 사회적 유대 및 참여를 유도하는 정책을 펴고 있다. 2020년 12월 우리나라 역시 충청남도 공주시에서 대한민국 최초로 노인놀이터를 조성하여 대중에게 개방하였다. 그러나 여전히 서구의 사례는 물론 우리나라의 노인놀이터 정책은 하드웨어적 접근에 치중하고 있어 앞으로 계속해서 노년층의 건강은 물론 삶의 질 향상에 요구되는 정책 개발이 이루어져야 할 것으로 보인다.

이에 더하여 2020년 대한민국 정부는 국가의 성장동력으로 새로운 패러다임 전환을 꾀하는 정책을 제시했는데, 바로 그린뉴딜 정책이다. 그린뉴딜 정책은 한마디로 “친자연적인 녹색생태계 구성을 통한 생명중심적 사회 건설”로의 혁신적인 전환이다. 그러나 이 역시 제시된 정책 구상을 보면 하드웨어적 접근이 근간을 이루고 있어 소프트웨어적 접근이 동시에 수반되지 않는다면 정책 기저 철학이 온전히 실현되기가 쉽지만은 않아보인다. 그렇다면 하드웨어적 정책 제시를 넘어 소프트웨어적 접근의 상보적 실천이 필요하다는 것은 무엇을 의미할까. 바로 생명중심 사회 실현을 위해 제시된 정책과 같은 외적 변화 요소 못지않게 사회 구성원의 내적 변화 곧 생명중심 문화로의 의식 전환과 의지가 동반되어야 한다는 말이다.

인간 중심을 넘어 자연과 조화로운 공존을 꾀하고자 하는 그린뉴딜 정책은 초고령화 사회 진입에 대한 하나의 방안으로 본고에서 논의하고자 하는 노인놀이터를 통한 노인복지 정책 개발과도 일맥상통하는 바가 있다. 바로 인간 생명의 정점은 노년기이기 때문이다. 친자연적이고 친인간적인 패러다임 전환에는 모든 세대가 관여되겠지만 특히 생명의 정점인 노년층에 대한 깊은 배려와 참여가 동반되어야 하기 때문이다.

이에 본고에서는 우선 그린뉴딜 정책에 대한 핵심을 소개함과 동시에 이와 같은 자연친화적 정책이 과거에도 유사하게 시도되었지만 쉽사리 성공을 거둘 수 없었던 근본적 이유를 비판하고 있는 사회생태론적 관점에 대해 고찰해 보고자 한다. 생명중심적 사회로의 변화를 위해 함께 요청되어지는 사회철학과 시민참여가 미약한 원인을 담고 있기 때문이다. 이러한 논의를 시작으로 본고에서 중점적으로 다루고자 하는 지역사회 노인놀이터 조성 정책 방향과 과제에 대해 살펴보고자 한다. 노년층에 대한 담론으로 제기되어 온 실버콘텐츠와 실버산업의 의미를 먼저 정의 내려 보고 그 주된 내용을 살펴보겠다. 또한 하나의 사례로 고찰되어 질 노인놀이터에 대한 해외 사례를 시작으로 한국형 노인놀이터 조성을 위한 정책 프레임 방향에 대해 고찰해 보겠다. 그리고 동시에 필요한 새로운 노인문화 형성의 필요성과 과제에 대해 논의해보고자 한다.

II. 그린뉴딜과 생명중심적 사회

대한민국 정부는 2020년 그린뉴딜 정책을 발표하면서 그 이유를 다음과 같은 세 가지로 제시하였다(한국판뉴딜 종합계획, 2020). 1)글로벌 기후변화 대응의 시급성 2)저탄소 경제로의 전환 필요성 증대 3)친환경산업 육성과 글로벌 선점이 그것이다. 그러면서 3대 역점분야를 구체적으

로 언급하였다. 첫 번째 역점분야는 도시·공간·생활 인프라의 녹색전환이다. 녹색 친화적인 생활 환경으로 인간과 자연이 공존하는 미래 사회로의 준비이다. 예를 들어, 그린 리모델링, 그린 스마트 스쿨, 스마트 그린도시 등이 실제적인 정책 실천 사례로 제시되었다. 두 번째 역점분야는 저탄소·분산형 에너지의 확산이다. 지속가능한 신재생에너지를 확산시킴으로써 저탄소 친환경 국가로의 도약을 준비하겠다는 것이다. 태양광 풍력 수소 등 신재생에너지 보급 확대와 전기차 수소차 보급 확대 등을 정책 내용으로 담고 있다. 세 번째 역점분야는 녹색산업 혁신 생태계 구축이다. 녹색산업이 신성장동력이 되도록 녹색기술을 통한 경쟁력을 확보하자는 것이다. 스마트 생태공장 구축, 녹색기술에 대한 R&D 공급 확대를 주요 내용으로 담고 있다.

그린뉴딜 정책은 위와 같은 필요성과 역점분야를 통해 궁극적으로는 사람-환경-성장이 조화되는 그린선도 국가를 표명하며, 이를 통해 국가·사회로부터 “더 보호받고 더 따뜻한 나라” 건설 의지를 기저 철학으로 담고 있다. 사람-환경-성장이 조화되는 그린선도 국가를 위해서는 결국 혁신적 녹색산업 부흥을 통한 녹색전환과 이를 통한 녹색 생태계 구축이 핵심이라고 판단했기 때문이다. 그리고 이러한 정책 패러다임 전환은 결국 친자연적인 녹색생태계 구성을 통해 보다 더 인간과 생명 중심적인 사회 건설로의 도약 의지를 담고 있다. 그러면서 시민이 더 보호받고 더 따뜻한 나라가 된다는 것의 의미를 다음과 같은 세 가지를 통해 실현시켜 나가겠다는 의지 역시 보여주고 있다. 1)실업이라는 불안에서 벗어나고, 소득·지역 격차로 좌절을 겪지 않는 포용국가 건설 2)더욱 튼튼한 고용사회안전망으로 국민을 지켜주는 든든한 버팀목 확립 3)사람 투자를 통해 다시 일어설 수 있도록 해주는 따뜻한 사회건설이 그것이다. 이는 세 가지 안전망 강화로 재요약될 수 있는데, 바로 고용안전망 강화, 사회안전망 강화, 사람투자에 대한 현실화 정책이다(한국판뉴딜 종합계획, 2020).

그린뉴딜 정책 철학의 핵심은 한마디로 “친자연적인 녹색생태계 구성을 통한 생명중심적 사회 건설”로의 혁신적 전환이다. 이것을 하드웨어적 접근으로 보면 친환경 에너지 활성화와 보급을 통한 친환경 산업육성과 함께 녹색 친화적 생활 환경 조성이 근간으로 되어 있다. 그리고 그 결실은 소프트웨어적 관점에서 볼 때 자연은 물론 사람이 더 보호받는 더 따뜻한 문화를 가진 나라의 현실화일 것이다. 이러한 그린뉴딜 정책은 현재 비단 한국은 물론 유럽연합과 유엔 등도 추진하고 있는 정책으로 세계 전역에서 새로운 패러다임 전환으로의 시대 정신이 담겨 있는 내용이기도 하다. 그러나 이와 같은 친자연적 환경 정책과 철학의 현실화 여부를 놓고 이미 수십 년전부터 다양한 방식의 논의와 비판이 제기되어 오고 있었다. 그리고 비판의 핵심에는 아무리 친자연적 그린 정책이 여러 정부를 통해 제시되고 현실화시키려 해도 성과의 한계와 모순성은

자연이 아닌 인간 자신에게 있다는 것이다. 그린뉴딜 정책의 하드웨어적 성과가 사회 곳곳에 온전히 스며들 수 있기 위해서는 자연과 인간에 관한 시선의 전환이 바탕이 되어질 때 온전히 이루어질 수 있다는 것이다.

이에 대한 비판적 담론을 선도했던 대표적인 학자 중 한 사람이 머레이 북친이다. 머레이 북친이 친자연적이고 친환경적인 정책에 대해 비판하고 있는 내용의 핵심은 한마디로 “오늘날의 생태문제는 근본적으로 사회문제로부터 야기되었다”고 보고 있는 점이다. 곧 “인간에 의한 인간 지배”가 “인간에 의한 자연 지배”로까지 고스란히 전이되었다는 지적이다(머레이 북친, 1997). 그렇기 때문에 인간과 인간 간의 관계에 대한 깊은 반성과 성찰 없이는 인간과 자연의 관계 회복이 매우 어렵다는 시각이다. 아무리 친자연적이고 친환경적인 정책 전환이 이루어진다고 해도 성과의 한계가 있을 수밖에 없는 근본 원인은 자연을 대하는 인간 관점의 한계이자 그 한계의 더 근원적 요인은 인간을 대하는 인간 관점에 자리하고 있다는 것이다. 이것이 그가 제시하고 있는 사회생태론 입장에서의 비판의 핵심이다.

머레이 북친(머레이 북친, 1997)이 비판하고 있는 내용의 요지를 좀 더 상세히 고찰해 보면 다음과 같다. 인간과 자연 간의 생태문제는 사실 그 근원을 추적해 보면 사회문제로부터 비롯된 것인데, 이유를 보면 인간과 인간이 만들어 낸 문화의 산물은 자연과 연속된 것으로서 사회적인 것은 생태적인 것으로부터 분리될 수 없고, 더 나아가 인간은 자연으로부터 분리될 수 없기 때문이다. 이런 관계 속에서 그는 생태계 위기를 가져온 근본적인 원인을 사회의 위계적 지배구조로 보고 있다. 그리고 이러한 사회 내 지배구조는 자연을 지배하고 착취하는 데 있어서도 일종의 동기와 수단을 제공한다고 보았다. 오늘날 만연해 있는 반인본주의적 이데올로기가 사람을 혐오하는 태도와 행동을 촉진 시켰다면, 인간을 상품으로 환원하는 이데올로기는 그동안 인간에게서 본성을 박탈시키거나 인간을 황폐화시켰다고 보고 있다. 이때 인간 상품화의 가장 사악한 유형은 개개인을 생산과 소비의 수단으로 조작하는 것이다. 결국 이러한 상품의 물신화는 인간을 본성으로부터 분리시키고 나아가 자연 세계로부터도 분리시켰다는 것이다.

결국 현대사회의 비극은 환경을 오염시킨다는 점뿐만 아니라, 자연과의 생태 공동체 및 사회 관계, 인간의 정신조차도 단순화시킨다는 점이다. 오늘날 우리가 직면하고 있는 가장 큰 위협은 핵무기나 핵발전소의 희생물이 되는 것 말고도, 시장사회에 의한 세계의 동질화, 모든 인간관계와 경험의 상품화이다. 무엇보다도 분명한 것은 자연세계 내 인간의 위치를 바라보는 방식이 사회 세계를 조직하는 방식과 깊이 연결되어 있다. 그렇기 때문에 억압적이고 위계적인 사회에서 벗어나지 않으면 친자연적인 사회와 문화 역시 건설해 나갈 수 없다는 것이다. 협력보다는 경쟁

을 우선시하는 것, 사회를 정교한 인간관계의 영역이라기보다는 사물들을 소유하는 영역으로 파악하는 것, 균형과 역제를 통한 조화가 아닌 오직 성과와 성장률에만 기반하는 윤리가 만연할 수록 인간이 인간을, 그리고 인간이 자연을 상품화시켜 소비할 뿐이라는 것이다. 이에 대한 일말의 반성적 성찰이 부재한 채 오직 자본력만 있다면 대상이 인간이든 혹은 자연이든 마음대로 소비할 수 있다는 생각이 이 지구를 단지 하나의 거대한 쇼핑센터로 만들어 가고 있다는 것이다. 이와 같은 머레이 북친의 비판은 그린뉴딜이라는 친자연적 생태사회 구상과 정책이 시작되는 현시점에서 시사하는 바가 매우 커 보인다. 그리고 이러한 그의 비판은 이어서 논의하게 될 사회 내 노년층에 대한 시선과 더불어 노인놀이터 조성을 시작하고 있는 대한민국 정부의 정책 구상과 개발에 있어서도 계속해서 곱씹어 보아야 할 비판적 성찰로 보인다.

Ⅲ. 실버콘텐츠와 실버산업

실버콘텐츠는 “노년층의 심리적 불안, 정서적 불안, 사회적 소외감 등을 해소시키고, 정신적 건강과 삶의 활력을 북돋우기 위해 노년층의 접근이 용이하도록 제작한 문화·예술적 콘텐츠”(박조원, 2010: 29)로 정의내려질 수 있다. 그리고 이러한 실버콘텐츠의 범위는 여가콘텐츠, 생활콘텐츠, 소셜콘텐츠, 의료콘텐츠, 디지털콘텐츠로 나누어 볼 수 있다. 이 콘텐츠들은 순차적으로 재미, 건강, 관계, 독립, 표현이 상대적으로 강조된 특징이 있으며 다양하게 결합된 융복합적 콘텐츠로도 제공될 수 있다(박조원, 2010: 91).

〈표 1〉 실버콘텐츠의 범위

분 야	범 위
여가콘텐츠(재미)	실버TV콘텐츠, 기능성 게임 등
의료콘텐츠(건강)	헬스, 레포츠 등
소셜콘텐츠(관계)	취미, 봉사 등
생활콘텐츠(독립)	교육콘텐츠 등
디지털콘텐츠(표현)	인터넷사이트, SNS, 블로그 등

실버콘텐츠를 산업적 측면으로 이해해 보자면 실버산업이라고 명명되어질 수 있다. 그리고 이러한 실버산업 역시 다음과 같이 정의되어질 수 있다. “생물학적 노화와 사회경제적 능력 저

하를 보이는 고령자를 대상으로 정신적·육체적 건강, 편익, 안전을 도모하기 위한 재화와 서비스를 제공하는 산업”으로 말이다. 결국 실버콘텐츠를 기반으로 하는 실버산업은 노년층의 수요(needs)를 충족시키기 위한 상품과 서비스를 제공하는 산업이라고 할 수 있겠다(박조원, 2010: 21-25).

〈표 2〉 실버산업 분야

분 야	내 용
여가활동	스포츠, 취미, 여행, 오락, 노인대학
생활관련	실버패션, 건강기능성식품, 일상실비용품
유료재가복지서비스	가정봉사원파견사업, 주간/단기보호시설, 급식배달, 가사대행서비스
유료양로시설	일반요양시설, 치매 등 중증노인대상 요양시설
의료치료분야	노인전문병원, 의료기기, 노인건강관련시설
주거관련	실버타운, 유료양로원, 노인전용아파트
직업관련	직업알선, 직업교육, 정보제공, 컴퓨터 및 실버넷
금융분야	연금, 보험, 신탁, 자산관리

다른 산업군과는 달리 실버산업은 노년층을 대상으로 하기에 영리를 목적으로 하는 것을 넘어서 공공성 역시 요구되어 진다. 복지적 측면과 영리적 측면이 균형있게 유지되어야 하는 과제가 있는 것이다. 사회적 약자인 노인들이 인간다운 생활을 할 수 있도록 기본적인 수요를 충족시켜 주는 공공복지적 성격도 가지고 있기 때문이다(김수영 외, 2011: 32-33). 노년층의 인간다운 생활을 위한 최소한의 욕구충족을 위해 국가 역시 노인의 복지제도 및 서비스 구매를 지원할 필요가 있다. 그렇기 때문에 국가의 실버산업 육성정책과 지원은 노인의 권익보호와 사회안전망 확충을 위해 직간접적인 관여가 이루어지고 있다.

실버산업은 사회문화적 환경 변화, 경제적 환경 변화, 기술적 환경 변화라는 세 가지 커다란 환경과 영향을 주고받고 있다(김수영 외, 2011: 63-82). 사회문화적 환경 변화에는 핵가족화 및 노인부양 의식의 변화가 가장 클 것이다. 노인부양이 과거에는 가족에게 국한되었던 사안으로 받아들여졌다면 현재에는 점차 가족을 넘어 사회 및 국가의 공동책임으로도 인식되어져 가고 있다. 게다가 노년층의 의식도 변화해 가고 있다. 과거에 비해 현대의 노년층들은 점점 더 자신들의 건강과 경제와 심신의 자립을 추구해 가는 경향이 높아가고 있다. 경제적 환경 변화로는

노년층의 소득 증대 및 노후준비에 대한 변화가 가장 큰 요소인데 여기에는 노년층의 경제활동 참여와 증가가 많은 영향을 미치고 있다. 마지막 기술적 환경 변화는 급격하게 발전하고 있는 다양한 기술 변화가 직간접적으로 노년층의 일상생활에 영향을 미치고 있으며 이에 대한 대응과 실버세대 맞춤형 콘텐츠 수요 및 공급 변화가 이루어지고 있기 때문이다.

현재 실버산업과 관련되어져 제기되고 있는 문제 제기 및 변화에 주시할 필요가 있다. 실버 문제에 대한 접근이 하드웨어적 접근에서 소프트웨어적 접근으로 보다 더 많이 변화되어져야 한다고 보고 있고, 실제로도 그러한 변화의 필요성에 따른 시도들이 이루어지고 있기 때문이다. 하드웨어적 접근이라고 하면 노년층의 기본적 의식주 문제의 해결이 주된 내용이다. 주택 보급과 개량에서부터 의류, 식품 및 일상생활에서의 편의 도모를 위한 보장구 등에 관련한 것들이다. 이에 반해 소프트웨어적 접근은 노년층의 정신적이고 정서적인 측면에서의 문제 해결에 관한 콘텐츠 개발이다. 여가콘텐츠와 소셜콘텐츠 등 실버문화와 연계된 콘텐츠 개발과 연구로서 소프트웨어적 접근에 대한 중요성과 개발이 계속해서 요청되어지고 있는 상황이다.

IV. 노인놀이터 조성 정책과 방향

노인놀이터는 말 그대로 노인을 위한 전용놀이터 개념을 담고 있다. 어린이놀이터가 어린이를 위해 맞춤형으로 제작된 놀이터인 것처럼 노인놀이터는 노인을 위해 맞춤형으로 제작된 놀이터이다. 지역사회 곳곳에 노년층에게 최적화된 운동 시설을 제공하여 노년 세대 건강을 증진 시키는 물론 노인놀이터라는 독창적 공간 제공을 통해 노년층의 커뮤니티 활성화 및 지역 사회 참여 증진도 모색되어지고 있다. 한국은 2020년 12월에서야 공주시에 대한민국 최초로 노인놀이터가 세워졌다. 이에 반해 해외의 상황을 보면 2000년 이후부터 핀란드, 독일, 영국, 캐나다, 스페인, 일본 등 주로 서구 사회를 중심으로 노인놀이터가 지역사회 노년층을 위해 활발히 제공되어지고 있다. 스페인 바르셀로나의 경우는 300개 이상의 야외 놀이터가 설치되어져 있을 정도로 지역사회의 노인놀이터 활성화가 두드러진 도시이기도 하다(고민정·이건웅·김상헌, 2018: 47-48).



〈사진 1〉 핀란드의 노인놀이터 사례

노인놀이터는 크게 실외형 노인놀이터와 실내형 노인놀이터로 구분되어질 수 있다. 그리고 다시 실외형 노인놀이터는 공원형 노인놀이터, 노인전용놀이터, 유니버설놀이터로 나누어 진다. 실내형 노인놀이터의 경우는 노인전용문화놀이터, 다세대문화놀이터로 나누어 진다(고민정, 2019: 76-80). 실외형은 노년층을 위한 운동장비와 운동프로그램이 중심이 된다. 이에 비해 실내형은 보다 다양한 문화시설이 함께 구비되어질 수 있는 장점이 있다. 지역 내 실버세대를 위한 각종 커뮤니티와 문화프로그램이 실내 공간에서 다채롭게 이루어질 수 있기 때문이다.

노인놀이터가 설치된 장소는 우선 도시에 조성되어 있는 공원 내에 설치되어 있는 경우나 아니면 마을이나 아파트 단지과 같은 일상생활 공간 주변에 설치되어 있는 경우이다. 실외형 노인놀이터 중 유니버설놀이터는 노년층만을 위한 것이 아닌 어린이들을 비롯한 여러 세대 모두가 즐길 수 있는 놀이터로 구성된 특징이 있다. 실내형의 경우도 각종 문화시설 및 문화프로그램들이 조화될 수 있으며 이때 다양한 세대가 함께 즐길 수 있는 문화시설 혹은 노년층만을 위한 노인전용문화놀이터로 나누어 질 수 있겠다.

〈표 3〉 노인놀이터 유형

노인놀이터	유 형
실외형 노인놀이터	공원형 노인놀이터
	노인전용놀이터
	유니버설놀이터
실내형 노인놀이터	노인전용문화놀이터
	다세대문화놀이터

이어서 제시되는 내용은 한국문화관광연구원에서 연구된 실버콘텐츠 창출 및 활성화를 위한 정책방향 프레임워크이다. 본고에서 다루고 있는 노인놀이터 기반 실버콘텐츠 개발을 위해 기

본적으로 고려되어야 하는 사안이 체계적으로 제시된 것으로 순차적으로 살펴볼 필요가 있다. 크게 다섯 가지 차원에서 실버콘텐츠 활성화를 위해 제시된 프레임워크인데 실버콘텐츠 개발과 향유를 위해 기본적으로 갖추어져야 할 핵심적 검토 사안이라고도 할 수 있다. 1)정책기반 마련, 2)요소조건 확충, 3)수요조건 창출 및 콘텐츠 개발, 4)민간의 실버콘텐츠 시장진입 유도, 5)사회통합 및 노인복지 구현으로 하나씩 순차적으로 주요 내용을 살펴보면 다음과 같다(박조원, 2010: 73-90).

첫째, 정책기반 마련이다. 실버콘텐츠산업의 진흥에 필요한 사항을 법률로 정하여 필요한 산업기반을 조성하고 그 경쟁력 강화는 물론 실버세대의 생활 향상 및 사회통합에 기여할 수 있는 정책적 기반을 마련하는 것이다. 특히, 실버콘텐츠는 실버산업, 보건복지 관련 산업 등 다양한 산업 분야가 융합된 산업이 많기 때문에 법률을 제정할 때에는 다른 관계 법률과의 관계를 충분히 고려하여 설정되어야 한다.

둘째, 요소조건 확충이다. 크게 두 가지 차원에서 요소조건을 확충시켜야 하는데, 하나는 핵심기술에 대한 개발과 제작이고, 다른 하나는 관련 콘텐츠와 연계된 전문인력 양성이다. 핵심기술의 개발과 제작은 실버콘텐츠에 필요한 문화기술(Culture Technology)과 더불어 콘텐츠 자체에 대한 안정성 등을 고려한 기술 개발을 포함한다. 이때 기술 표준화 및 품질인증제도 도입도 요구될 수 있다. 또 하나 전문인력 양성은 실버콘텐츠와 관련해 산학협력을 비롯한 다양한 차원에서의 전문인력 구축이다.

셋째, 수요조건 창출 및 콘텐츠 개발이다. 실버콘텐츠에 대한 실버세대의 다양한 니즈를 분석하고 세분화하여 최적의 실버콘텐츠 개발과 제공이 필요하다. 실버콘텐츠의 성격에 따라 생활형 콘텐츠, 여가형 콘텐츠, 복지서비스형 콘텐츠, 오락형 콘텐츠, 교육용 콘텐츠 혹은 융합형 콘텐츠 등 다양한 유형을 세분화하여 포지셔닝을 분명히 해야 한다. 특히 실버콘텐츠는 노년층을 대상으로 하고 있기 때문에 노년층의 여가 선용 증진은 물론 건강과 관련한 치매 예방이나 운동성 유지 등 노년층의 실질적인 니즈 및 필요를 충분히 고려하여 반영한 콘텐츠 개발이 필요하다.

넷째, 민간의 실버콘텐츠 시장진입 유도이다. 정부 주도를 넘어서 실버콘텐츠진흥을 위하여 민간사업자는 물론 비영리단체와 시민단체의 상생적 협력이 이루어질 수 있도록 한다. 민간사업자의 시장진입에 대한 장벽을 해소시켜 적극적인 참여를 유도한다. 비영리단체와 시민단체의 경우는 정부와 민간기업이 커버하지 못하는 틈새시장 및 대안시장을 개발하는 역할을 주도하게 한다. 이때 비영리단체 및 시민단체가 서비스 할 수 있는 실버콘텐츠 범위 및 역할에 대해서도

제도적인 뒷받침이 이루어져야 한다.

다섯째, 사회통합 및 노인복지 구현이다. 사회통합형 실버콘텐츠 개발을 유도하고 특히 소외 계층의 생성을 방지하여 궁극적으로 노인복지 구현에 이바지할 수 있도록 한다. 소외계층에 대한 정책적 배려를 늘 염두해 둬는 물론이고 실버콘텐츠를 이용하는 실버세대 상호간의 커뮤니티 활동이 활성화될 수 있도록 지원을 강화한다. 더불어 사회참여 및 봉사활동과 연계 가능한 형태의 콘텐츠를 개발하도록 유도한다.

지금까지 제시되었던 한국문화관광연구원의 다섯 가지 실버콘텐츠 창출 및 활성화를 위한 프레임워크를 노인놀이터 기반 실버콘텐츠 개발에 적용해 갖추어야 할 사안들을 고찰해 보면 다음과 같다.

첫째, 정책기반 마련에 대한 부분이다. 지역사회의 노인놀이터 조성 문제는 대한민국에서는 이제 그 논의가 본격적으로 시작되는 단계이기 때문에 다양한 의견을 수렴한 충분한 논의를 거칠 필요가 있다. 그리고 지자체별로 상이한 여건과 정책 방향을 고려하되 만약 필요하다면 노인놀이터 조성에 관한 법률 검토 및 제정으로도 이어질 수 있겠다. 다만 법제도적 개념 확립과 기반 마련은 안정적인 중장기적인 제도적 뒷받침이 될 수 있으나 그 전에 각계각층의 충분한 사전 논의와 검토가 심도있게 선행되어야 할 것이다.

둘째, 요소조건 확충에 관한 내용이다. 핵심기술 개발과 제작 및 전문인력 양성에 대한 사안으로 노인놀이터 기반 실버콘텐츠에 있어서도 중요한 사안이 아닐 수 없다. 우선 핵심기술 개발 및 제작과 관련해 본다면 노인놀이터 기반 실버콘텐츠는 온라인 상과 오프라인 상으로 기본 콘텐츠 제작이 필요해 보인다. 온라인 상이라면 노인놀이터 관련 실버세대가 편리하게 활용할 수 있는 스마트폰 상의 앱 개발이 하나의 사례가 될 수 있다. 노인놀이터를 보다 유용하게 활용할 수 있는 앱을 통한 소개 및 건강 증진 콘텐츠 개발은 실버세대 건강 증진에 온라인 기술을 접목시킨 예가 될 수 있다. 오프라인 상의 기본 콘텐츠 제작은 노인놀이터 시설에 대한 것이 대표적인 사례일 것이다. 현재까지 노인놀이터 시설은 핀란드를 비롯한 해외의 시설을 도입해 한국에 구축한 것이 첫 사례였다. 그러나 서구와 아시아의 체형 등 상이성의 문제로 인해 한국 사람의 체형에 맞는 노인놀이터 시설 개발이 필요해 보인다. 이때 한국형 노인놀이터 제작을 위해 기술 표준화 및 품질인증제도가 마련된다면 보다 안정적인 한국형 노인놀이터 구축이 가능해 보인다. 요소조건 확충에 있어 또 다른 핵심 사안은 실버콘텐츠 관련 전문인력 양성에 관한 것이다. 노인놀이터 기반 실버콘텐츠 개발과 활용에 있어 전문인력 양성도 중요한 사안이 아닐 수 없다. 노인놀이터 기반 실버콘텐츠 개발과 양성에 필요한 관련 인력 조사가 우선적으로 선행되어야

할 것으로 보인다. 실질적인 수요에 맞는 인력양성을 위해 산학연계를 통한 맞춤형 교육과 인력 양성 시스템 구축이 동반되어야 한다. 이때 지자체와 해당 지역 내 기업 및 대학이 협력하여 맞춤형 콘텐츠를 개발하고, 또 지역 내 대학의 관련 학과에서도 실버콘텐츠 과목 개설이 유도되어질 수 있다면 전문인력 양성에도 중요한 기반이 될 것으로 보인다.

셋째, 수요조건 창출 및 콘텐츠 개발에 관한 것이다. 여기서의 핵심은 다양한 니즈를 분석해 세분화하여 최적의 콘텐츠 서비스를 제공하는 것이다. 실버콘텐츠는 위에서 유형화해 제시된 것처럼 생활형, 여가형, 복지서비스형, 오락형, 교육용 등 다양하게 나누어질 수 있다. 노인놀이터 기반 실버콘텐츠는 해외의 사례에서 나타났듯이 크게 세 가지 형태로 나누어져 제공되고 있다. 공원형 노인놀이터, 노인전용 놀이터, 유니버설 놀이터가 그것이다. 이러한 구분은 첫째 장소에 기반한 구분이 하나 있다. 노인놀이터가 설치된 곳이 도시의 공원에 조성될 수도 있고 아니면 일상생활 공간과 밀접해 위치해 있는 경도당 혹은 아파트와 같은 단지 내에 조성될 수도 있다. 또 다른 구분 조건은 노인놀이터를 순수하게 노년층만을 위해 조성시킬 수도 있고 아니면 다양한 세대가 동시에 향유할 수 있는 유니버설 놀이터를 만들 수도 있다. 결국 지역사회에 노인놀이터를 조성한다는 것은 비단 한 곳만을 선정해 조성시키는 것이 아닐 것이다. 이 말은 지자체 별로 다양한 상황과 현실을 고려해 공원형 및 일상생활 밀착형을 다양하게 구상해 설치할 수 있다는 말이다. 또한 노인전용 혹은 여러 세대를 동시에 고려한 놀이터 조성이 가능하기도 하다. 이는 지자체 별로 각자의 여건과 현실에 맞게 다양하게 노인놀이터 기반 실버콘텐츠 조성 및 개발이 가능하다는 의미이다.

넷째, 민간의 실버콘텐츠 시장진입 유도이다. 사실 노인놀이터 기반 실버콘텐츠 개발은 보다 거시적 차원에서 보자면 실버세대를 위한 복합적인 공간 구성과 향유를 지향하고 있다. 노인놀이터를 기반한 장소적 활용이 운동을 통한 건강에만 치중된 것이 아니라 문화공간 벨트 구축을 통한 복합공간의 활성화이다. 이러한 복합공간에는 가령 노인복지센터, 북카페, 실버콘텐츠 체험관, 실버 갤러리, 실버 영화관 등 실버세대를 위한 다양한 콘텐츠 연계와 지원이 가능하다(박원제 외, 2018: 188-238). 이때 필요한 것이 바로 민간사업자는 물론 비영리단체와 시민단체의 협력적 역할과 참여이다. 지자체 별로 각자의 여건과 상황에 맞춘 여러 민간기업과 민간단체의 협력적 노인놀이터 기반 실버콘텐츠 개발과 구축이 이루어져야 할 것이다.

다섯째, 사회통합 및 노인복지 구현 문제이다. 실버콘텐츠는 그 성격상 노년층에 대한 복지와 배려가 핵심 철학으로 담겨 있다. 나아가 실버콘텐츠를 활용한 실버세대 상호간의 커뮤니티 활성화 역시 중요하게 고려되어야 한다. 이를 통해 실버세대가 여가활동을 통한 사회참여 및 지

역사회를 위한 봉사활동과 같은 여러 역할도 해나갈 수 있다면 더할 나위 없을 것이다. 실버세대
대의 여가활동을 통한 지역사회 참여 및 활동은 성공적인 노화와 행복 추구에 기여할 수 있다.
이때 새로운 방안으로 제시될 수 있는 노인놀이터 기반 실버콘텐츠 개발은 이러한 노년층을 위
한 여건 조성에 시작점이 될 수 있다. 물론 보다 구체적이고 체계적인 관련 콘텐츠 개발 역시
지속적으로 이루어져야 할 것이다.



〈사진 2〉 2020년 12월 대한민국 최초로 설치된 공주시의 노인놀이터

V. 새로운 노인문화 형성과 과제

지금까지는 정책적 프레임워크를 통한 큰 틀에서의 체계적 접근과 필요성에 대해 살펴보았
다. 그러나 이러한 정책적 프레임워크의 성공은 또 다른 여건 변화와 조성이 동반되어야 하는
데, 이때 가장 중요한 것은 바로 ‘새로운 노인문화의 형성’이다. 노인의 생활상은 개개인의 특성
과 사회구조적인 요인들 간의 상호작용에 의해 형성되기 때문에 연령 및 세대에 따른 정형화된
이미지와 행동규범을 해체하고 재정립하여 노년의 삶을 보다 긍정적이고 생산적인 문화로 형성
시켜 나아야 한다. 이를 위해서는 우선 노인에 대한 시각의 변화가 필요하다. 노인에 대한 부정
적인 시각과 이미지의 완화가 필요한데, 노인 자신은 물론 주변과 사회의 시선 변화가 이루어져
야 한다(안홍순, 2013: 369-375). 이러한 사회문화적 변화와 함께 모든 노인들이 보다 활기차
고 건강한 노년의 재발견을 위한 노인문화 형성과 공간 창출이 필요하다.

노인에 대한 부정적 시각과 이미지 완화가 왜 중요할까. 사람들은 대개의 경우 보고 나서 정
의하는 것이 아니라 정의하고 나서 보는 경향이 있다고 한다. 하나의 스테레오타입이 정착되어

저 있을 때 사람들은 자신이 가진 스테레오타입을 뒷받침하는 여러 사실에 이끌리게 되며 그 결과 모순되거나 대치되는 것들을 놓치기 쉽다는 것이다. 노인에 대한 한 사회의 스테레오타입 역시 같은 상황을 만들어 내기 쉽다. 노인에 대한 스테레오타입이 만약 노년을 ‘쓸모없음’ 또는 ‘늙고 가난한’으로 등식화시키는 것이 만연한 사회에서는 노인에 대한 왜곡을 계속해서 가속화시킬 수 있다(송명희 외, 2012: 112 & 시몬 드 보부아르, 2020: 15-16). 그리고 이러한 왜곡이 깊어질수록 당사자인 노인 역시 자신의 인생에서 주인이 되지 못하고 다른 사람에 의해서 좌지우지되는 ‘소외현상’을 겪기 쉽다. 바로 ‘타자화’의 심화가 양산되는 것이다.

이러한 노인에 대한 부정적 이미지의 스테레오타입과 본인 스스로마저 가져버리게 되는 소외현상은 많은 부분이 사회문화적으로 구성되어 형성되어 진다. 우리가 앞에서 살펴보았던 머레이 북친의 비판이론인 사회생태론을 되짚어 볼 필요가 있다. 그는 사회가 친자연적 생태문화를 만들어 내지 못하는 이유를 ‘인간이 자연을 지배하는 수단으로 보는 문화’ 때문이라고 하면서 그러한 문화가 만연된 더 근본적인 이유를 ‘인간이 인간을 지배하는 문화’ 때문이라고 보고 있다. 그리고 그러한 배경에는 ‘경쟁과 성과 위주의 이데올로기’가 현대사회에 깊게 뿌리내려져 있다고 진단하고 있다. 이러한 이데올로기에 익숙해진 사회에서는 노년의 위치는 경쟁에서 낙오되어져 버린, 게다가 더 이상 생산성을 위한 성과를 만들어 내지 못하는 한마디로 쓸모없음과 더 심하게는 추함으로 간주되기 쉽다.

최근 ‘신노년’이라는 새로운 용어의 등장과 함께 노인임에도 젊은이들 못지않게 부와 성공을 지속시키고 있는 일부 사람들을 선망의 대상으로 여기며 관련 사례들이 미디어 등에서 자주 보여지고 있다. 사실 이 역시 경쟁과 성과 위주의 이데올로기가 적지않게 반영되어져 있는 현실로 같은 세대 안에서의 심각한 위화감과 소외감이 부추될 수 있다는 성찰이 요청되는 대목이다. 결국 노인에 대한 부정적인 이미지와 시각의 근본적 성찰이 동반되지 않는다면 실버세대를 위한 실버콘텐츠와 실버산업의 한계는 쉽게 극복되어지기 어려울 것이다. 그렇기에 실버콘텐츠가 향유되어질 수 있는 새로운 노인문화 정착을 위한 정책적 노력은 물론 시민 모두의 각성과 노력이 필요하지 않을 수 없다.

실버콘텐츠 개발과 활용을 위해 동시에 풀어야 할 중요한 과제로 새로운 노인문화 형성의 필요성을 살펴보았다. 본고에서 다루고 있는 노인놀이터 기반 실버콘텐츠 개발에 있어서도 직간접적으로 연계된 부분이 아닐 수 없다. 이러한 새로운 노인문화와 함께 노인놀이터 기반 실버콘텐츠 개발은 다각적으로 접근되어질 수 있다. 서구사회를 중심으로 만들어져 있는 노인놀이터의 사례들을 보면 노인놀이터에 운동기구를 설치하여 제공한 하드웨어적 접근이 대다수이다.

그러나 한국사회는 이를 한 단계 발전시켜 하드웨어적 측면과 동시에 필요에 따라 소프트웨어적 접근도 동반시켜본다면 노인놀이터 기반 노인문화 활성화에 보다 더 기여할 수 있다고 판단된다. 장소와 여건에 따라 노인놀이터 운동기구만을 설치하는 경우와 주변 환경을 고려하여 복합문화공간을 만들어 제공하는 두 가지 형태가 지역사회에 고루 형성되어 질 필요가 있다. 또한 노인전용 놀이터뿐만 아니라 세대를 아우를 수 있는 다세대놀이터와 복합문화공간도 선택적으로 활성화시킬 수 있겠다. 물론 여기에는 다양한 실버콘텐츠 개발을 통해 재미있는 경험과 활동이 가능해질 수 있다면 더할 나위가 없겠으며, 나아가 세대 간 소통도 이루어질 수 있는 공간 창출이면 더 좋을 것이다.

그리고 이러한 노인놀이터 기반 복합문화공간의 활성화는 궁극적으로 노년층의 지역사회 활동과 참여를 유도해 낼 수 있는 기반 조성에도 기여할 것으로 보인다. 현재 대한민국의 모든 지자체들은 지역사회에 거주하고 있는 노년층이 보다 풍요로운 삶을 향유할 수 있는 환경 창조로 고심하고 있다. 동시에 지역에 거주하고 있는 노년층의 지역사회 활동 참여를 독려하고자 하고 있다. 평생을 축적해 온 노년층의 경험과 지혜가 구현될 수 있다면 지역사회 발전에도 공헌할 수 있을 것이다. 결국 노인 문제를 단순한 지역적 해결 차원에만 머무르는 것을 넘어서 노년층을 다시금 사회에 긍정적으로 통합시킬 수 있느냐 없느냐와도 맥을 같이하는 구상이 필요해 보인다. 이것이 하나씩 이루어진다면 노인은 다시금 인간으로 가치를 인정받으며 진정으로 사회로부터 환영받는다는 의식을 되살릴 수 있음은 물론이요 노인의 권위 회복도 이룰 수 있어 보인다. 드니 드 루즈몽에 따르면 과거에는 문화가 소수에게만 허락된 사치즘에 불과했지만, 이제 우리는 문화가 각자의 삶에서 중대한 위치를 차지하게 될 시대에 들어서고 있다고 한다(폴 투르니에, 2019: 10-20). 그의 이러한 통찰과 바람이 노년층에게 더 절실히 요구되고 있는 오늘날의 시대적 과제를 되새기게 한다.

VI. 결론

산다는 것은 늙어가는 것이다. 그렇기 때문에 나이를 먹는 일이야말로 인간 세상에서 가장 공평한 일이다. 그렇기 때문에 노인 문제는 결코 노인에게만 국한된 문제가 될 수 없다. 노인 문제는 우리 사회 전체에 의문을 제기하며 우리 사회의 문제점을 그대로 드러내고 있기 때문이다. 양리 부르는 노인의 심리는 주변 사람들의 마음가짐에 따라 적잖게 달라진다고 했다. 폴 미래에

박사도 우호적인 사회적 환경에 늦지 않게 재편입되면 노인들은 심리적으로 회복되는 탁월한 능력을 보여준다고 했다(폴 투르니에, 2019: 76-83). 노인들이 우호적인 공동체와 사회에서 소중한 구성원으로 인정받고 존중받는다고 느끼게 되면 많은 변화가 일어난다는 것이다.

사람이 노년기가 되면 세 가지 측면에서 노화라고 칭해지는 큰 변화들이 시작된다고 한다. 바로 생물학적 노화와 심리적 노화 그리고 사회적 노화가 그것이다(안홍순, 2013: 11-36). 나이가 들어가면서 진행되는 신체조직의 노화는 피할 수 없는 현상이지만, 생활조건과 주변 환경의 변화를 통해 보다 건강하게 유지될 수 있다. 심리적 노화는 불안과 결핍 등과 같은 정서적 측면으로 가족과 사회의 배려와 관심으로 완화될 수 있다. 나이가 들어가면서 사회적 역할 상실로 인해 생겨나는 사회적 노화 역시 새로운 사회적 관계 구성과 참여를 통해 줄여갈 수 있을 것이다. 이러한 세 가지 노화에 대한 한 가지 대응으로 제시될 수 있는 노인놀이터 기반 실버콘텐츠 개발과 활용은 그 정도와 깊이에 따라 노년층의 신체적, 심리적, 사회적 노화 방지에 적잖은 도움일 될 수 있어 보인다.

앞으로 계속되어질 노인놀이터 기반 실버콘텐츠 개발을 위해 ‘노인의 여가활동 욕구’ 연구에서 드러난 중요한 사안을 다시금 되새겨 볼 필요가 있어 보인다(Kaplan, 1960 & 송정선, 1997 & 김수영 외, 2011).

- 무료한 시간을 만족스럽게 보내려는 욕구
- 사회 속에서 의미있는 개체로 인정받고 싶은 욕구
- 의존이나 복종의 관계가 아닌 동반자적인 대인관계를 즐기고자 하는 욕구
- 자기표현과 성취감의 기회를 가지려는 욕구
- 건강과 체력을 유지하고 보호하려는 욕구
- 적절한 정신적 자극과 신선한 충격을 가지려는 욕구
- 사회적으로 유용한 서비스를 제공하여 타인으로부터 존경받고 싶은 욕구

2020년 2월 유럽형 노인놀이터 도입 방안에 대해 시니어콘텐츠 포럼이 국회에서 처음 개최된 이래 한국메니페스토실천본부를 중심으로 지자체들이 각자의 상황과 환경을 고려하여 노인놀이터 설치를 다각적으로 논의 및 검토하고 있다. 그리고 2020년 12월 국내에서는 처음으로 공주시에서 노인놀이터 시설을 설치했다. 그러나 노인놀이터는 단순히 문자 그대로의 놀이터라는 하드웨어적 구축을 넘어서 새로운 노인문화 발전을 위한 중의적 의미를 띄고 있다. 그렇기

때문에 지자체들 마다 노인놀이터 설치를 서두르기보다는 신중에 신중을 거듭한 원숙된 노인문화 기반 조성 역시도 고려된 실버콘텐츠 개발이 함께 고심되어야 할 것으로 보인다. 그리고 이러한 새로운 노인문화가 노인놀이터와 상보적인 시너지를 내며 대한민국 전역에 안착이 되어진다면 소위 “K-노인놀이터와 실버콘텐츠”가 역으로 해외로까지 수출되는 상황이 올지도 모른다. 세계는 하나와 다름없는 공존의 시대에 이미 들어서 있다. 세계의 모든 노년층들이 존경받는 시대, 긴 생의 모든 경험과 지혜가 사회에 스며들어 보다 성숙된 문화가 자리잡힌 지역사회, 국가, 세계를 꿈꾸어 본다.

참고 문헌

[학술논문 및 발표문]

- 고민정·이건웅·김상현. 2018. 「시니어를 위한 노인놀이터의 개념과 유형」, 『한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집』, pp. 47-48.
- 고민정. 2019. 『액티브 시니어 시대의 노인놀이터 도입 방안 연구』 상명대학교 박사학위논문.
- 송정선. 1997. 『노인의 여가활동이 생활 만족에 미치는 영향』 계명대학교 석사학위논문.

[보고서 및 단행본]

- 김수영 외. 2011. 『실버산업의 이해』, 학지사.
- 김원제 외. 2018. 『시니어 비즈니스 블루오션』, 한국학술정보.
- 머레이 북친. 1997. 『사회 생태론의 철학』, 문순홍 역, 솔.
- 박조원. 2010. 『노년층 대상 콘텐츠 시장 창출을 위한 정책 개발 연구』, 한국문화관광연구원
- 안홍순. 2013. 『노인복지론』, 공동체.
- 송명희 외. 2012. 『인문학자, 노년을 성찰하다』, 푸른사상.
- 시몬 드 보부아르. 2020. 『노년』, 홍상희 외 역, 책세상.
- 정환목. 2018. 『시니어 산업화 글로벌 마케팅』, 리딩북스.
- 폴 투르니에. 2019. 『노년의 의미』 강주현 역, 포이에마.
- Kaplan. 1960. Lesiure in America, New York: John Wiley & Son Inc.

[Web site 및 기사자료]

한국판뉴딜 종합계획, 2020년

<https://www.korea.kr/archive/expDocView.do?docId=39081>, 검색일: 2021년 2월 5일

Abstract

A Study on the Policy Direction and Tasks for Creating a Playground for the Elderly in the Local Community

Jong Youl Hong · Min Jung Ko · Sun Hwa Choi

This paper is a study on the policy directions and tasks for the establishment of a playground for the elderly in the local community. Korea, which is about to enter a super-aging society, needs more diverse and in-depth welfare policies for the elderly who make up society. Therefore, in this paper, as a policy measure related to the welfare of the elderly, we would like to consider the silver contents based on the elderly playground in the local community. First, we will introduce the core contents of the Green New Deal policy. In addition, we would like to examine the socioecological perspective that criticizes the fundamental reason why such eco-friendly policies have been similarly attempted in the past but have not been easily successful. Starting with these discussions, we would like to examine the policy directions and tasks for the establishment of a playground for the elderly in the local community, which this paper intends to focus on. First, we will define the meaning of silver contents and silver industry, which have been raised as discourses on the elderly, and then look at the main contents. In addition, we will consider the policy frame direction for the creation of a Korean-style playground for the elderly, starting with the overseas case of the playground for the elderly, which will be considered as an example. At the same time, we would like to discuss the necessity and tasks of forming a new elderly culture.

Key words: Silver Generation, Silver Industry, Silver Contents, Senior Playground, Green New Deal