

# 노인의 여가 및 정보화 현황<sup>1)</sup>

Leisure and Informatization of The Older in Korea

김세진 | 한국보건사회연구원 부연구위원

이 글은 2020년 노인실태조사 결과를 중심으로 한국 노인의 여가 및 정보화 현황을 분석하고, 노인의 여가 및 정보화 관련 정책 방안을 제시하고자 한다. 2020년 우리나라 노인 중 80.3%는 여가문화활동에 참여하며, 79.1%는 1개 이상의 사회참여활동을 하였다. 여가활동에 참여하는 노인들은 상당수 소극적 여가활동을 하였으며, 노인 집단 내에서도 여가활동 수준 및 형태가 매우 상이한 것으로 나타났다. 노인여가문화시설 이용률 및 향후 이용 희망률 역시 노인 집단 내 차이를 보였으며, 연령별 차이가 크게 나타났다. 특히나 65~69세는 타 연령군과의 이질성이 매우 높았다. 정보화 역량에서도 65~69세 연령군은 70세 이상의 연령군에 비하여 정보화 수준이 매우 높은 특성을 보였다. 노인의 연령스펙트럼이 확대되고, 50년대 출생코호트인 신규 노인층이 진입되면서, 노인 집단 내에서의 다양성은 향후 더욱 증가할 것으로 예상된다. 따라서 이를 고려한 여가 및 정보화 정책의 마련이 필요하다.

## 1. 들어가며

평균수명의 증가에 따른 은퇴 후 기간의 증가와 4차 산업혁명에 따른 우리 사회의 급격한 디지털화는 노인들의 삶에도 커다란 영향을 미치

고 있으며, 이는 고령화와 관련된 주요 이론 중 하나인 역할이론(Role Theory)과 현대화 이론(Modernization Theory)으로 설명이 가능하다. 역할이론(Role Theory)에 의하면 사람들은 역할을 수행하면서 자신을 사회적 존재로 파악하

1) 이 글은 '이윤경 외. (2020). 2020년도 노인실태조사. 보건복지부·한국보건사회연구원'의 제10장을 보완 및 재구성한 것이다.

게 되고 자아개념이 생기게 된다(김정석, 2007). 노년기는 은퇴, 자녀의 분가, 건강상태의 악화와 같은 다양한 측면에서의 변화를 경험하면서 그동안의 역할도 변화하게 된다. 노년기에 찾아오는 역할 변화들은 노인에게 추가적 역할을 부여하기 보다는 상실된 역할을 상실된 상태 그대로 받아들이는 과정으로 마무리되기도 하면서, 노인들은 역할상실에 따른 어려움을 경험하게 된다. 이러한 역할상실로 나타나는 가장 큰 물리적 변화는 여가시간의 증가이다. ‘여가시간’이란 ‘1일 평균 일하고 남은 시간에서 생리적 필수시간을 제외한 자유시간’(문화체육관광부, 2019)으로, 은퇴 이후 여가시간이 증가한 노인에게 여가시간을 어떻게 보내는지는 매우 중요하다. 통계청의 2019년 생활시간조사에 따르면 노인의 여가시간은 6시간 51분이며, 이 중 미디어 이용은 3시간 50분으로 여가시간의 50% 이상을 미디어 이용으로 할애하고 있었다(통계청, 2020). 노인의 여가시간 활용에서 미디어의 비중이 높은 만큼 정보화에 따른 노인의 삶의 변화도 검토할 필요가 있다.

이에 이 글에서는 2020년도 노인실태조사를 활용하여 노년기에 증가한 여가시간을 보내는 다양한 방법들 중 2020년 한국 노인이 경험하고 있는 여가문화활동과 사회참여활동의 현황을 살펴보았다. 일반적으로 노년기의 경우 여가활동과 사회참여는 비슷한 맥락으로 이해될 수 있으며, 여가활동은 자유롭고 오락이 포함된 문화적인 것, 사회참여는 생산적이고 조직적인 성격의 것으로 구분할 수 있다(조추용, 2003). 이에 여가

활동은 노인 개인의 여가문화활동으로 문화예술 관람 및 참여, 스포츠 관람 및 참여, 취미오락활동, 휴식활동, 사회 및 기타 활동을 중심으로 검토하였다. 또한 사회참여활동은 여가활동과 달리 타인과의 상호의존적 교류와 관련된 일정한 규칙 등에 따른 활동으로(Palmore, 1981) ‘사회적 연계를 유지하고, 사회활동에 적극적으로 참여하는 활동’(Glass, Leon, Marrottoli, & Berkman, 1999)으로 정의할 수 있다. 이에 이 글에서는 생계를 위한 활동은 제외하고 타인과의 상호의존적 연계를 통해 일정한 규칙에 따른 활동을 중심으로 ‘학습활동, 자원봉사활동, 종교활동, 동호회, 친목단체활동, 정치사회단체활동’을 사회참여활동으로 정의하였다. 또한 여가시간을 보낼 수 있는 인프라는 여가활동의 거점기관으로서 매우 중요한 의미를 지니며, 이에 노인들이 주로 이용하는 여가문화시설의 이용 현황을 검토하였다.

4차 산업혁명에 따른 우리 사회의 급속한 디지털화로 노인들은 다양한 측면에서 소외계층이 될 가능성이 높아질 것으로 예상된다. 현대화 이론(Modernization Theory)에 따르면 노인의 지위는 현대화에 따른 역할체계 변화 속에서 조건이 지어지며, 현대화 수준이 높을수록 노인의 사회적 지위는 낮아진다(김정석, 2007). 우리나라의 정보화 확대 속도는 빠른 수준이며, 코로나 19로 더욱 가속화되고 있다. 그러나 노화로 인하여 외부의 변화에 민감하게 반응하기 어려운 노인들은 이러한 상황에서 정보화에 대한 소외가 더욱 커질 것으로 예상된다. 이에 이 글에서는 노

인들의 정보화 기기 활용 수준과 정보화로 인한 불편함 등을 파악하고자 하였다.

## 2. 노인의 여가문화활동 및 사회참여활동 현황과 특성

### 가. 노인의 여가문화활동

우리나라 노인의 80.3%는 텔레비전(TV) 시청과 라디오 청취, 여행을 제외한 여가문화활동에 참여하였다. 여가문화활동 참여자들이 주로 하는

여가문화활동은 휴식(52.7%), 사회 및 기타 활동(44.4%) 등과 같은 소극적 여가활동<sup>2)</sup>이 다수를 차지하였으며, 취미오락(49.8%)도 타 활동에 비해 높게 나타났다. 여가활동의 종류는 거주 지역, 성별, 연령에 따라 상이하였다. 먼저 읍·면부 노인은 동부 노인에 비해 전체적인 여가문화활동 참여율이 낮지만, 종교활동, 가족 및 친지 방문, 잡담, 통화 등과 같은 소극적 여가활동인 사회 및 기타 활동의 비율이 높은 특성을 보이고 있다. 즉, 읍·면부 노인은 동부 노인에 비해 여가문화

표 1. 노인의 일반 특성별 여가문화활동 현황

(단위: %)

구분	전체 참여율 <sup>1)</sup>	여가문화활동 대분류 <sup>2)3)</sup>						
		문화예술 관람	문화예술 참여	스포츠 관람	스포츠 참여	취미오락	휴식	사회 및 기타
전체	80.3	3.5	5.1	2.9	8.1	49.8	52.7	44.4
지역								
동부	82.4	4.2	5.7	3.3	8.8	51.0	52.9	42.2
읍·면부	74.0	1.2	3.1	1.3	5.5	45.9	52.2	51.9
성별								
남자	79.9	3.4	3.8	5.4	10.1	59.9	49.3	39.4
여자	80.7	3.6	6.2	1.0	6.5	42.6	55.3	48.1
연령								
65~69세	85.4	6.0	5.7	2.8	10.1	56.3	52.5	41.2
70~74세	82.4	2.7	6.0	3.7	10.2	51.1	52.9	43.7
75~79세	78.7	2.0	4.9	2.5	6.1	43.3	57.2	45.6
80~84세	73.2	2.2	3.8	2.6	4.8	44.1	47.3	49.4
85세 이상	68.1	0.2	2.4	1.7	1.5	43.8	47.7	50.9

주: 1) 전체 응답자 10,097명을 대상으로 분석하였음.

2) 1~2순위 중복응답으로 100%를 초과할 수 있음.

3) 문화예술 관람: 영화 보기, 기타(전시회, 박물관, 음악연주회 및 전통예술공연 관람 등)

문화예술 참여: 악기 연주, 노래 교실, 미술 활동, 춤 또는 무용, 기타(문학행사 참여, 문예창작/독서토론, 전통예술 배우기, 사진 촬영 등)

스포츠 관람: 세부 내역 없음. 스포츠 참여: 세부 내역 없음.

취미오락: 화투·고스톱 등, 등산, 화초·텃밭 가꾸기, 독서·만화책·종교서적 보기, 낚시, 바둑·장기·윷놀이 등, 교양 강좌·노인교실 등, 기타(수집활동, 생 활공예, 요리, 애완동물 돌보기, 게임, 음주 등)

휴식: 산책, 음악 감상, 기타(목욕/사우나/찜질방, 낮잠, 라디오 청취, 신문/잡지 보기 등)

사회 및 기타: 종교활동, 그 외 활동(사회봉사활동, 가족 및 친지 방문, 잡담/통화하기/문자 보내기, 단체활동모임 등), 기타 활동(위에 분류되지 않는 여가활동)

자료: 이윤경, 김세진, 황남희, 임정미, 주보혜, 남궁은하, 이선희,...., 김경래. (2020). 2020년도 노인실태조사. 보건복지부·한국보건사회연구원. pp. 462-463, <표 10-2>-(표 10-3) 재구성.

2) 소극적 여가활동은 텔레비전(TV) 시청, 인터넷 검색, 책 보기, 음악 듣기 등이며, 적극적 여가활동은 운동, 산책, 영화/스포츠 관람, 취미활동 등을 의미함(구재선, 서은국, 2011).

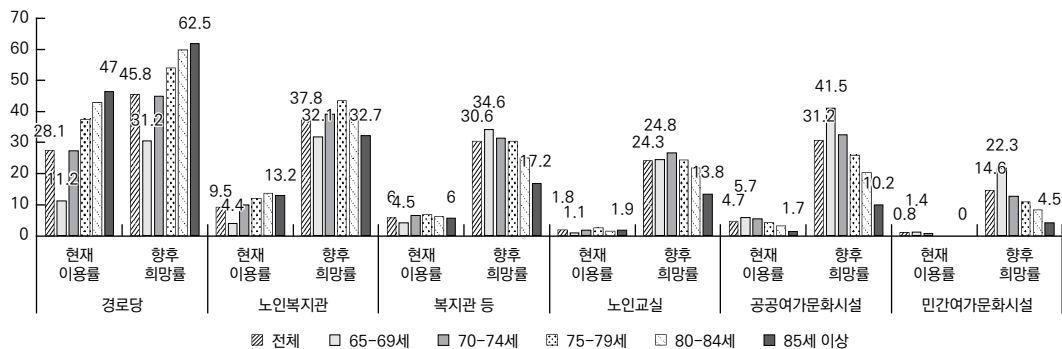
활동이 취약하였다. 다음으로 성별에 따른 전체 적 여가문화활동은 전체 참여율에서는 큰 차이를 보이지 않으나, 남자 노인은 스포츠 관련, 여자 노인은 문화예술 관련 비율이 상대적으로 높아, 성별에 따라 선호하는 여가문화활동이 다름을 확인하였다. 마지막으로 연령이 적을수록 여가문화 활동 참여율이 높았으며, 대부분의 영역에서 동일한 경향성을 보였다. 다만, 소극적 여가문화활동인 사회 및 기타 활동은 연령이 많을수록 높게 나타났다.

노인들이 가장 많이 이용하는 여가문화시설은 경로당으로 전체 노인의 28.1%가 이용하는 것으로 나타났다. 다음으로는 노인복지관, 그 외 복지관 등, 공공여가문화시설, 노인교실, 민간여가문화시설 등의 순이었으나, 경로당을 제외하고는 노인인구 대비 이용률이 낮은 수준임을 알 수 있

다. 경로당은 전국에 67,316개소가 설치되어 있어(보건복지부, 2021) 접근성이 매우 높으며, 이에 타 시설에 비해 이용률이 높은 것으로 보인다. 이러한 여가문화시설 이용은 연령에 따라 차이를 보인다. 경로당의 경우 연령이 증가할수록 현재 이용률과 향후 이용률 모두 증가하여, 고연령 노인들의 이용률이 높았다. 노인복지관은 현재 이용률은 80~84세, 향후 이용 의향은 75~79세가 높아 전반적으로 노인복지관 이용은 80세 전후에 이루어질 것임을 예상할 수 있다. 복지관 및 노인교실은 75~79세의 이용률이 가장 높았으며, 연령이 낮을수록 이용 의향이 높게 나타났다. 마지막으로 공공 및 민간 여가문화시설은 현재 이용률과 향후 이용 의향 모두 연령이 낮을수록 높았다. 이는 노인 집단 내 연령에 따라 여가문화 시설 이용 욕구가 다양화되고 있으며, 경로당은

그림 1. 노인의 여가문화시설 이용 현황 및 향후 이용 의향

(단위: %)



주: 1) 현재 이용률은 전체 응답자 대상 질문으로 전체 응답자 10,097명을 대상으로 분석하였음.  
 2) 향후 이용 의향은 본인응답자 대상 질문으로 본인응답자 9,930명을 대상으로 분석하였음.  
 자료: 이윤경, 김세진, 황남희, 임정미, 주보혜, 남궁은하, 이선희, 김경래. (2020). 2020년도 노인실태조사. 보건복지부·한국보건사회연구원. p. 507. <표 10-2 6>, p. 511. <표 10-28>, p. 515. <표 10-30>, p. 519. <표 10-32>, p. 523. <표 10-34>, p. 527. <표 10-36> 재구성.

표 2. 노인여가문화시설별 이용 이유

(단위: %)

이용 이유	친목도모	식사서비스 이용	취미여가 프로그램 이용	건강증진 프로그램 이용	정서지원 프로그램 이용	일자리사업 참여	자원봉사 활동 참여	평생교육 프로그램 이용
경로당	82.9	62.5	19.0	11.0	2.3	1.6	1.3	0.2
노인복지관	45.7	45.9	35.1	23.4	7.0	9.1	1.9	3.7
복지관 등	38.5	38.1	38.4	23.2	12.1	8.7	3.4	3.2
노인교실	55.0	14.8	38.3	27.4	15.9	12.6	0.2	9.5
공공여가문화시설	30.9	16.9	52.6	35.8	9.8	8.5	4.1	5.9
민간여가문화시설	13.9	30.6	73.0	17.2	3.2	5.0	0.0	2.9

주: 1) 본인응답자 9,930명 중 각 시설별 해당 시설을 이용한다고 응답한 응답자를 대상으로 함.

2) 1~2순위 중복응답으로 100%를 초과할 수 있음.

자료: 이윤경, 김세진, 황남희, 임정미, 주보혜, 남궁은하, 이선희, 김경래. (2020). 2020년도 노인실태조사. 보건복지부·한국보건사회연구원. p. 508. <표 10-27>, p. 512. <표 10-29>, p. 516. <표 10-31>, p. 520. <표 10-33>, p. 524. <표 10-35>, p. 528. <표 10-37> 재구성.

후기 노인(85세 이상), 노인복지관 등의 여가문화시설은 중기 노인(75~84세), 공공 및 민간 여가문화시설은 전기 노인(65~74세) 중심의 이용이 주로 이루어지고 있음을 예상할 수 있다.

노인들은 이용 목적에 따라 다른 시설을 이용하고 있었다. 노인들이 가장 많이 이용하는 경로당의 이용 이유는 친목도모가 82.9%로 매우 높았으며, 식사서비스 이용이 62.5%로 대부분 친목도모와 식사서비스 이용을 위해 경로당을 이용하였다. 반면, 노인복지관과 그 외 복지관 등의 경우 지역 내 복합시설로 식사서비스, 여가 및 건강증진서비스 등과 같은 다양한 역할을 수행하고 있어 노인들은 식사서비스 이용, 친목도모, 취미여가프로그램 이용, 건강증진프로그램 이용 등 비교적 다양한 목적으로 기관을 이용하는 것으로 나타났다. 노인교실은 친목도모와 각종 프로그램 이용이 주된 목적이며, 공공여가문화시설, 민간여가문화시설은 프로그램 이용을 목적으로 시설

을 이용하는 것으로 나타났다. 다만, 공공여가문화시설은 건강증진프로그램 이용률이 높은 반면, 민간여가문화시설은 취미여가프로그램의 이용률이 높았다.

### 나. 노인의 사회참여활동

사회참여활동의 규모를 검토한 결과 전체 노인의 20.9%는 사회참여활동을 하지 않았으며, 1개 활동 참여자는 43.5%, 2개 활동 참여자는 27.9%, 3개 활동 참여자는 6.0%, 4개 이상 활동 참여자는 1.7%로 나타났다. 사회참여활동 참여자의 특성을 살펴보면, 동부 노인(81.4%)이 읍·면부 노인(72.0%)에 비해 더 많이 사회참여활동을 하고 있으며, 그 규모 역시 컸다. 남자 노인과 여자 노인은 참여율은 유사하였으나, 규모 차원에서는 남자 노인이 여자 노인에 비해 큰 것으로 나타났다. 또한 연령이 높을수록, 교육수준이 낮을수록, 소득수준이 낮을수록, 신체적 기능상태

표 3. 노인의 일반 특성별 사회참여활동 규모

(단위: %)

	없음	1개	2개	3개	4개 이상
전체	20.9	43.5	27.9	6.0	1.7
지역					
동부	18.6	42.8	30.2	6.5	1.8
읍·면부	28.0	45.7	20.8	4.3	1.3
성별					
남자	20.9	41.8	28.3	6.4	2.6
여자	20.8	44.8	27.6	5.7	1.1
연령					
65~69세	13.6	38.5	36.6	8.9	2.4
70~74세	18.3	43.0	29.9	6.6	2.1
75~79세	25.3	44.4	24.6	4.1	1.7
80~84세	31.0	48.1	17.2	3.2	0.5
85세 이상	29.3	57.5	11.6	1.6	0.0
교육수준					
무학	28.6	55.7	14.1	1.6	0.0
초졸	27.0	45.8	23.7	3.2	0.3
중졸	17.9	45.0	29.9	6.2	1.0
고졸	15.7	38.7	33.9	8.4	3.3
전문대졸 이상	11.2	26.5	38.7	16.0	7.7
경제상태					
중위소득 50% 미만	24.9	46.0	24.3	3.7	1.1
50% 이상~100% 미만	20.5	44.6	28.0	5.9	1.1
100% 이상~150% 미만	16.4	40.4	32.2	8.6	2.4
150% 이상	14.0	35.7	34.4	11.0	5.0
신체적 기능상태					
제한 없음	20.4	42.4	29.3	6.3	1.6
제한 있음	24.5	51.8	17.6	3.6	2.4

주: 전체 응답자 10,097명을 대상으로 분석하였음.

자료: 이윤경, 김세진, 황남희, 임정미, 주보혜, 남궁은하, 이선희, 김경래. (2020). 2020년도 노인실태조사. 원자료를 이용해 분석함.

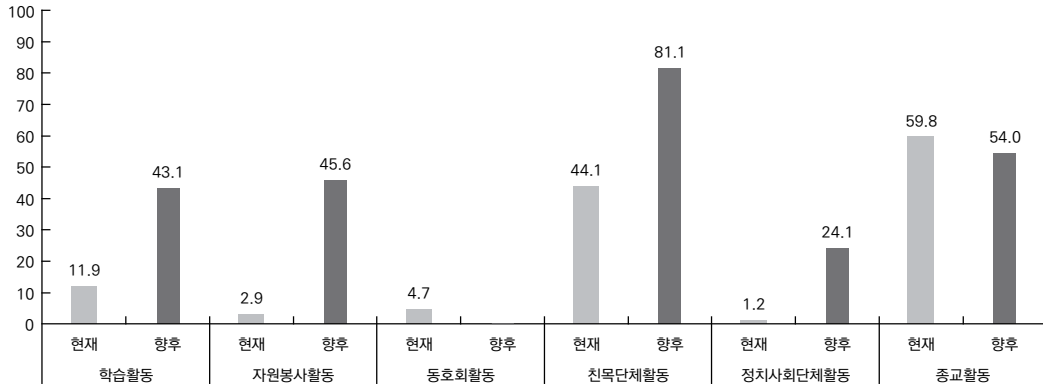
제한이 있을수록 1개 이하의 참여율이 높았으며, 연령이 낮을수록, 교육수준이 높을수록, 소득수준이 높을수록, 신체적 기능상태 제한이 없을수록 2개 이상의 참여율이 높았다.

노인들이 현재 참여하고 있는 사회참여활동은 종교활동이 59.8%로 가장 많았으며, 친목단체활동, 학습활동, 동호회활동, 자원봉사활동, 정치사회단체활동의 순으로 나타났다. 반면 노인들이 희망하는 사회참여활동은 친목단체활동이 81.1%

로 가장 높았으며, 종교활동, 자원봉사활동, 학습활동, 정치사회단체활동의 순으로 나타나 현재의 참여율과 향후 희망률에서 약간의 차이를 보였다. 특히나 종교활동의 경우 현재의 참여율이 향후 희망률보다 높았으나, 타 활동들의 경우 현재 참여율이 희망률에 비해 현저히 낮게 나타났다. 이는 노인의 사회참여활동에 대한 지원이 향후 더욱 적극적으로 이루어져야 함을 보여 주는 결과이다.

그림 2. 노인의 연령별 사회참여활동 현황 및 향후 참여 의향

(단위: %)



주: 1) 현재 참여율은 전체 응답자 대상 질문으로 전체 응답자 10,097명을 대상으로 분석하였음.  
 2) 향후 참여 의향은 본인응답자 대상 질문으로 본인응답자 9,930명을 대상으로 분석하였으며, '① 반드시 하고 싶음~③ 기회가 되면 할 생각이 있음'의 합으로 산출하였음.  
 3) 동호회활동은 향후 참여 의향을 질문하지 않음.  
 자료: 이윤경, 김세진, 황남희, 임정미, 주보혜, 남궁은하, 이선희,...., 김경래. (2020). 2020년도 노인실태조사. 원자료를 이용해 분석함.

### 3. 노인의 정보화 현황과 특성

#### 가. 노인의 정보화 기기 활용 역량

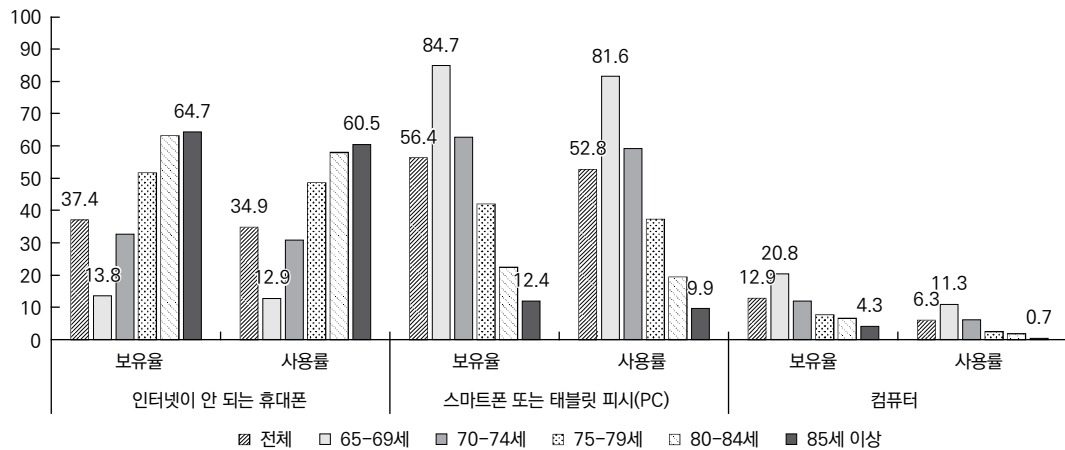
전 국민의 90% 이상이 스마트폰을 보유(방송통신위원회, 2020)하는 등 스마트폰 등 정보화 기기 활용이 보편화되어 가고 있다. 그러나 노인은 56.4%만이 스마트폰 또는 태블릿 피시(PC)를 보유하고 52.8%만이 이를 사용하고 있으며, 37.4%가 인터넷이 안 되는 휴대폰을 보유하고 34.9%가 이를 사용하고 있었다. 특히나 고연령 노인 집단에서 인터넷이 안 되는 휴대폰 보유율 및 사용률이 높았다. 반면, 스마트폰 또는 태블릿 피시(PC)는 65~69세 이상의 80% 이상이 보유 및 사용을 하고 있는 반면, 85세 이상은 12.4%

가 보유하고 9.9%만이 사용하고 있어 노인 집단 내에서 차이가 크게 나타났다.

정보화 관련 노인 집단 내 이러한 차이는 정보화 기기 활용 역량에서도 두드러지게 나타나고 있다. 문자 받고 보내기와 같은 간단한 수준의 활용 비율은 전반적으로 높으며, 65~69세는 대부분이 문자 받고 보내기를 할 수 있었다. 또한 65~69세는 정보화 기기의 다양한 기능을 활용 할 수 있는 반면, 85세 이상은 문자 기능 외에는 10% 미만만이 기능을 사용하고 있어 연령별 차이가 매우 크게 나타났다. 전반적으로 2020년 조사에서 신규 노인층으로 진입한 65~69세는 기존 노인층인 70세 이상과 정보화 기기 활용 측면에서 높은 수준의 차이를 보이고 있다.

그림 3. 노인의 연령별 정보화 기기 보유율 및 사용률

(단위: %)

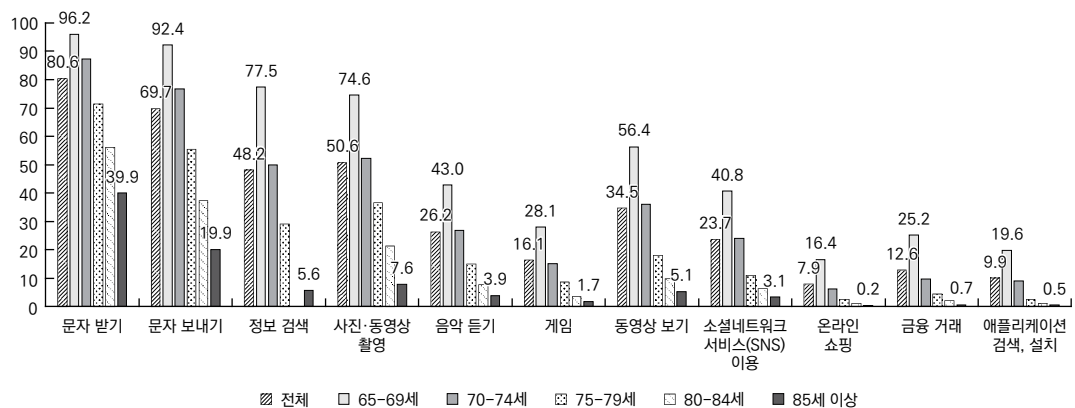


주: 전체 응답자 10,097명을 대상으로 분석하였음.

자료: 이윤경, 김세진, 황남희, 임정미, 주보혜, 남궁은하, 이선희,...., 김경래. (2020). 2020년도 노인실태조사. 보건복지부-한국보건사회연구원. p. 530. (표 10-3 8), p. 532. (표 10-39), p. 534. (표 10-40) 재구성.

그림 4. 노인의 연령별 정보화 기기 활용 역량

(단위: %)



주: 1) 본인응답자 9,930명을 대상으로 분석하였음.

2) '피시(PC)나 휴대전화, 태블릿 피시(PC)를 이용한 각각의 기능 활용 가능 여부'를 '① 예, ② 아니요'로 응답.

자료: 이윤경, 김세진, 황남희, 임정미, 주보혜, 남궁은하, 이선희,...., 김경래. (2020). 2020년도 노인실태조사. 보건복지부-한국보건사회연구원. p. 536. (표 10-41) 재구성.



표 4. 노인이 인지하는 정보 이용의 어려움

(단위: %)

구분	정부나 공공기관 우편물 또는 공지사항 용어, 내용 이해의 어려움	공공기관, 마을, 마트 공지사항의 글씨 크기가 작아 내용 이해 어려움	정보 제공 서비스가 온라인 인터넷 중심이어서 이용하기 어려움
전체	58.9	63.5	74.1
지역			
동부	56.3	61.3	72.3
읍·면부	67.0	70.4	80.0
성별			
남자	50.1	56.1	69.1
여자	65.6	69.1	77.9
연령			
65~69세	41.8	48.0	60.8
70~74세	56.4	61.4	74.5
75~79세	68.0	71.7	82.8
80~84세	79.0	81.8	85.2
85세 이상	82.3	83.6	88.3

주: 본인응답자 9,930명을 대상으로 분석하였음.

자료: 이윤경, 김세진, 황남희, 임정미, 주보혜, 남궁은하, 이선희, 김경래. (2020). 2020년도 노인실태조사. 보건복지부·한국보건사회연구원. p. 538. (표 10-42) 재구성..

#### 나. 정보화에 따른 노인의 일상생활 불편함

노인들이 정보화에 따른 일상생활의 어려움을 느끼는 비율은 ‘정부나 공공기관 우편물 또는 공지사항 용어, 내용 이해의 어려움’ 58.9%, ‘공공기관, 마을, 마트 공지사항의 글씨 크기가 작아 내용 이해 어려움’ 63.5%, ‘정보 제공 서비스가 온라인 인터넷 중심이어서 이용하기 어려움’ 74.1%로 온라인 정보 제공으로 인한 어려움이 큰 것으로 나타났다. 일반 특성별로는 읍·면부 거주 노인일수록, 여자 노인일수록, 연령이 높을수록 정보에 대한 이해와 정보 이용의 어려움을 느끼는 비율이 높았다.

또한 일상생활에서 보편적으로 활용되는 정보화 기기 이용의 불편함은 이용률이 높을수록 불편을 경험하는 비율은 낮았다. ‘식당 기계 주문’

과 ‘기차, 고속버스, 시외버스 예매’의 경우 이용률은 58.1%와 58.3%로 낮았으며, 불편함을 경험한 비율은 64.2%와 60.4%로 높았다. 반면, ‘은행 현금 자동 입출금기(ATM) 사용’과 ‘신용·체크카드 이용 가능 점포의 증가’의 이용률은 88.9%와 87.9%로 대부분의 노인들이 경험하였으며, 불편함을 경험한 비율은 38.4%와 31.3%로 상대적으로 낮게 나타났다. 즉, ‘은행 현금 자동 입출금기(ATM) 사용’과 ‘신용·체크카드 이용’의 경우 시행된 지 오랜 시간이 경과하여 노인들도 상당수가 적응을 한 것으로 볼 수 있으며, 교통수단 예매 및 식당 기계 주문 이용의 경우 적응 기간이 필요할 것으로 보인다.

이러한 정보화 기기 활용은 노인의 일반 특성별로 많은 차이를 보이고 있다. 동부 노인은 읍·

표 5. 정보화 기기 이용의 불편함

(단위: %)

구분	기차, 고속버스, 시외버스 예매		식당 기계 주문 불편함 정도		은행 ATM 사용 또는 은행 점포 감소로 인한 불편함 정도		신용카드, 체크카드만 이용 가능한 점포 증가로 인한 불편함 정도	
	이용률 <sup>1)</sup>	불편함 <sup>2)</sup>	이용률 <sup>1)</sup>	불편함 <sup>2)</sup>	이용률 <sup>1)</sup>	불편함 <sup>2)</sup>	이용률 <sup>1)</sup>	불편함 <sup>2)</sup>
전체	58.3	60.4	58.1	64.2	88.9	38.4	87.9	31.3
지역								
동부	61.4	60.2	60.7	63.5	91.3	37.1	90.5	29.2
읍·면부	48.8	61.0	49.8	66.8	81.4	43.1	79.7	39.0
성별								
남자	62.5	55.8	63.2	61.1	92.4	33.5	91.3	27.4
여자	55.1	64.2	54.2	66.9	86.2	42.4	85.3	34.5
연령								
65~69세	72.2	47.9	74.9	53.6	96.9	26.4	97.0	19.6
70~74세	60.0	64.2	59.4	65.9	92.5	36.4	91.2	30.1
75~79세	53.0	70.6	51.4	75.2	87.1	45.2	85.9	39.0
80~84세	41.5	76.2	38.9	79.8	77.7	57.3	76.0	47.8
85세 이상	34.3	76.1	29.6	79.9	63.4	62.4	59.7	53.6

주: 1) 본인응답자 9,930명을 대상으로 분석하였음.

2) 본인응답자 9,930명 중 각 문항별 이용 경험이 있는 응답자를 대상으로 분석하였으며, 그중 '불편하다'와 '매우 불편하다'라고 응답한 대상자의 비율임.  
자료: 이윤경, 김세진, 황남희, 임정미, 주보혜, 남궁은하, 이선희,...., 김경래. (2020). 2020년도 노인실태조사. 원자료를 이용해 분석함.

면부 노인에 비해 전체적 이용률은 높으나, 불편함을 경험하는 비율은 낮으며, 남자 노인도 여자 노인에 비해 전체적 이용률은 높으나 불편함을 경험하는 비율은 낮다. 이러한 특성은 연령에서도 동일하게 나타나는데, 연령이 적을수록 이용률은 높고, 불편경험률은 낮았다. 그러나 '교통수단 온라인 예매'와 '식당 기계 주문'의 경우 저연령 노인층에서도 이용률이 70%로 높지 않다. 즉, 정보화된 사회 체계 안에서 노인은 디지털 소외계층으로 불편함을 경험하고 있으며, 집단 내 차이가 큰 것을 확인하였다.

#### 4. 나가며

2020년 우리나라 노인의 80.3%는 여가문화 활동에 참여하고 있으며, 79.1%는 1개 이상의 사회참여활동을 하고 있었다. 전체적 수치로는 여가문화활동과 사회참여활동의 참여율이 높은 수준이라고 볼 수 있다. 그러나 여가문화활동의 대부분은 휴식과 사회 및 기타 활동이 주를 이루며, 사회참여활동 역시 종교활동과 친목단체활동이 주를 이루는 등 소극적 여가활동과 비교적 단순한 사회참여활동이 중심이 됨을 확인하였다. 그러나 65~69세 연령군의 경우 2개 이상의 사회참여활동 비율이 47.9%로 타 연령대에 비해서 매우 높으며, 향후 현재 노인에 비해 교육수준이

높은 베이비부머가 노년기에 진입하게 되면, 여가활동에 대한 욕구는 더욱 다양화될 것으로 예상된다. 또한 이러한 여가활동들은 동부 노인, 남자 노인, 저연령 노인, 고학력 노인, 고소득 노인, 건강한 노인일수록 적극적으로 참여하는 것으로 나타나 인구사회적 취약계층은 여가에서도 취약계층임을 확인하였다. 즉, 현재 노인 집단 내에서도 여가활동 형태는 다양하게 나타나고 있으며, 미래 노인의 욕구까지 고려한다면 현재의 소극적이고 단순한 여가활동에서 벗어나 노인들의 특성별 다양한 욕구를 반영하여 노인들이 여가시간을 보다 적극적으로 보낼 수 있는 다양한 정책적 개입이 필요하다.

여가문화시설은 노인들의 여가활동을 위한 거점기관이다. 그동안 노인여가문화시설은 노인복지법에서 정의된 ‘노인여가복지시설’ 특히 경로당과 노인복지관을 중심으로 그 역할과 발전 방안에 대해 논의되었다. 그러나 2020년도 노인실태조사 결과 노인들은 다양한 형태의 여가문화시설을 이용하고 있으며, 연령군별 주된 이용 시설이 상이하였다. 즉, 경로당과 노인복지관의 경우 중·후기 노인이 주로 이용하는 비율이 높았으며, 복지관 및 노인교실은 중기 노인, 공공 및 민간 여가문화시설은 전기 노인이 주로 이용하였다. 따라서 이러한 연령군별 여가문화시설 이용 분리 현상에 대한 대응 방안을 마련해야 한다. 첫째, 노인 세대 내에서의 세대 간 단절의 발생에 대한 대안 모색이 필요하다. 세대통합을 통한 사회적 효과에 대한 다양한 논의가 이루어지고 있음에도

불구하고 노인 집단 내에서도 세대분절이 발생하고 있어, 이에 대한 대안이 필요할 것이다. 둘째, 여가문화시설 다양화 및 기존 여가문화시설의 인프라 조정에 대한 논의가 필요하다. 65~69세의 경우 경로당보다는 공공여가문화시설 이용에 대한 욕구가 높으며, 민간여가문화시설 이용 욕구도 타 연령대에 비해 매우 높은 수준을 보인다. 그러나 노인복지법상의 ‘노인여가복지시설’ 외의 여가문화시설은 현황 파악조차 이루어지지 않고 있는 상황이다(한정란, 2016). 따라서 욕구에 따른 노인여가문화시설 이용이 가능할 수 있는 다양한 인프라의 구성이 필요할 것이다.

우리 사회 최대의 정보소외계층인 노인들은 정보화 기기 사용 역량 및 사용에 따른 불편함 모두에서 집단 내 차이가 높았다. 65~69세의 연령군은 70대 이상과는 그 차이가 매우 크게 나타났으며, 정보화에 따른 일상생활의 불편을 경험하는 비율도 적게 나타난 반면, 85세 이상은 문자 보내기와 받기를 제외한 대부분의 기능을 10% 미만만이 활용할 수 있었다. 그러나 65~69세도 문자 받고 보내기 외 대부분의 기능은 일부만이 활용 가능하였다. 즉, 노인의 상당수는 정보화 취약계층집단이며, 노인 집단 내에서의 정보화 수준이 매우 상이하기에 이를 고려한 수준별 정보화 교육 등과 같은 개입이 요구된다. 또한 노인들은 현금 자동 입출금기(ATM) 사용이나 신용카드 사용과 같이 이미 일상에서 활용이 보편화된 정보화 기기의 활용에 대해서는 불편함을 덜 느끼는 것으로 나타났다. 즉, 지금의 급격한 정보화에

노인들이 적응하기까지는 상당한 시간이 소요될 것으로 보인다. 이에 노인들을 고려한 고령 친화적 정보화 기기 마련으로 노인들이 정보화 기기 활용에 적응하도록 도울 수 있는 기제 마련이 필요할 것이다.

2020년도 노인실태조사를 통해 노인 집단 내에서의 여가 및 정보화 관련 실태가 매우 다양함을 확인할 수 있었다. 특히나 2020년 조사는 베이비부머 1세대가 조사대상으로 처음 포함된 조사로 베이비부머의 직전 세대라 볼 수 있는 1950년대 코호트인 65~69세 연령군의 특성이 매우 두드러지게 나타났다. 65~69세는 70세 이상의 노인들과 달리 보다 적극적인 여가활동을 하며, 정보화 수준이 높은 특성을 보이는 등 지금의 노인과 다른 특성을 보이고 있다. 따라서 이들의 특성을 보다 면밀히 파악한다면 베이비부머의 노년기 진입 이후의 특성을 일부 예측할 수 있을 것으로 보이며, 향후 이를 고려한 정책적 방안이 마련될 수 있기를 기대해 본다. ■

## 참고문헌

- 구재선, 서은국. (2011). 한국인, 누가 언제 행복한가?, 한국심리학회지: 사회 및 성격, 25(2), pp. 143-166.
- 김정석. (2007). 고령화의 주요 사회이론과 담론. 한국노년학, 27(3), pp. 667-690.
- 문화체육관광부. (2019). 2019 국민여가활동조사. 문화체육관광부.
- 방송통신위원회. (2020). '개인화' 매체인 스마트폰 보유율 90% 돌파. 방송통신위원회 보도자료. <https://kcc.go.kr/user.do?mode=view&page=A05030000&dc=&boardId=1113&cp=3&boardSeq=48294> 에서 인출.
- 보건복지부. (2021). 2021 노인복지시설 현황. 보건복지부.
- 이윤경, 김세진, 황남희, 임정미, 주보혜, 남궁은하, 이선희, ..., 김경래. (2020). 2020년도 노인실태조사. 보건복지부·한국보건사회연구원.
- 조추용. (2003). 노인의 여가활동과 사회참여에 관한 연구. 노인복지연구, 22, pp. 7-34.
- 통계청. (2020. 7. 30.). 2019년 생활시간조사 결과. 보도자료.
- 한정란. (2016). 고령사회와 문화정책: 고령사회 노인 여가문화교육과 사회적 역할. 서울: 한국문화관광연구원.
- Glass, T., Leon, C., Marrottoli, R., Berkman, L. (1999). Population based study of social and productive activities as predictors of survival among elderly Americans. *British Medical Journal*, 319(7208), 478-483.
- Palmore, E. B. (1981). Social patterns in normal aging, findings from the Duke longitudinal study. Durham, NC: Duke University Press.

---

# Leisure and Informatization of The Older in Korea

**Kim, Sejin**

(Korea Institute for Health and Social Affairs)

This article analyzed the current status of leisure and informatization of the elderly in Korea, focusing on the results of the 2020 Survey on Seniors. In 2020, 80.3 percent of the elderly in Korea participated in leisure and cultural activities, and 79.1 percent participated in more than one social activity. While most of the elderly participated in passive leisure activities, it was revealed the levels and forms of leisure activities varied widely. Moreover, the utilization rate of leisure and cultural facilities for the elderly and the expected rate for the future varied among elderly groups, especially was different upon age groups. In particular, it was demonstrated that the 65–69 age group was more heterogeneous than other age groups. Also, the 65–69 age group showed a higher level of information technology literacy than the 70 or older age group. Accordingly, as the age spectrum of the elderly expands and the cohort born in the 1950s enters old age, diversity within the elderly population is expected to increase further. Therefore, it is necessary to establish leisure and information policies for older adults.