



유튜브(You Tube)에 나타난 노인여가 프로그램의 영역별 대상과 기능적 요소 분석

: 레크리에이션, 치료레크리에이션, 놀이치료

전남희¹ · 조원일¹

¹경기대학교

Analysis of Object and Functional Elements of the Elderly Leisure Program in Youtube: Recreation, Therapeutic Recreation, Play Therapy

Namhee Jun¹ · Wonil Cho¹

¹Kyonggi University

Abstract

The purpose of this study was to analyze the features of functional factors and objects in recreation, therapeutic recreation, and play therapy in order to examine characteristics of elderly leisure program in Youtube. For this purpose, 500 videos were extracted and analyzed for the elderly recreation, elderly therapeutic recreation, and elderly play therapy. As a result, the characteristics of each program were not shown. First is intentional publication for publicity. Second, There is a lack of understanding about the elderly leisure program of experts. Third, The autonomy of the search term tag when the video is displayed. As an expert in developing and leading an elderly leisure program, it should be preceded by providing accurate information with a sense of calling. This is the mission of professionals who are responsible for the elderly leisure program in the coming age-old society.

Key words : leisure for the elderly, recreation, therapeutic recreation, play therapy, youtube

주요어 : 노인여가, 레크리에이션, 치료레크리에이션, 놀이치료, 유튜브

Address reprint requests to : Wonil Cho

Kyonggi University, Gwanggyosan-ro 154-42, Yeongtong-gu, Suwon, Korea

Tel: + [redacted] E-mail: gyunggy@hanmail.net

Received: July, 31, 2018 Revised: September, 8, 2018 Accepted: September, 21, 2018

I. 서론

1. 연구의 필요성

우리나라의 인구 고령화 추이는 세계적인 유크를 찾을 수 없을 정도로 빠르게 진행되고 있다. 통계청(2016)에 의하면 2026년에는 노인인구가 20% 이상에 이르러 초고령사회(Ultra Aged Society)가 되며, 2050년에는 노인 인구가 1,799만여 명으로 증가하여 전체인구의 37.4%를 차지할 것으로 추계하고 있다.

노인 인구의 증가는 부양비의 증가, 노인 빈곤, 건강 및 고독감 문제 등 다양한 사회문제를 양산하고 있다. 그중 건강과 관련해 노인성 질환이나, 특히 치매 노인의 문제는 당사자는 물론 보호자에게도 큰 부담으로 다가오고 있다. 최근에는 치매의 진행 정도를 늦추는 치료약이 개발되어 사용되고도 있지만(신혜원, 2015), 그보다 발병 전 예방 활동의 중요함이 더욱 강조되고 있는 추세이다.

이처럼 노인 인구의 증가는 건강과 관련한 사회적 관심을 부각시키고 있으며, 건강 유지와 향상을 위한 다양한 프로그램의 개발과 보급이 뒤따라야함을 시사하고 있다.

노인을 대상으로 하는 여가 프로그램은 다양하지만 크게 세 가지의 영역으로 나눌 수 있다(노상은, 전남희, 2018).

첫째, 레크리에이션으로, 이는 신체 건강을 증진하고 창조적인 충동을 다시 깨우쳐 주며, 사회참여를 독려하고 사회에 의미 있는 역할을 수행하며 인생에 대한 긍정적 희망을 제공하기 위한 목적을 가진다(박상렬, 2008). 즉 젊은이들과 함께 할 수 있는 내용은 아니지만, 레크리에이션의 기능적 요소를 건강한 노인의 심신 상태에 맞게 축소·단순화를 통해 행해지는 레크리에이션 활동이다.

둘째, 치료 레크리에이션으로, 이는 심신의 기능이 저하된 노인과 장애인 같은 특수 인구

집단에게 사회적·정서적·신체적인 기능회복을 도모케 함으로써 생활 속에서 여가활동을 지속적으로 유지할 수 있도록 도와주는 활동이다(채준안, 2000). 다시 말해 여가활동에 제약을 갖고 있는 대상의 심신 상태를 파악한 후 수용 가능한 기능적 요소를 제공함으로써 대상의 긍정적 변화를 요하는 활동이다.

셋째, 놀이치료로, 이는 노인의 신체적·정신적 저하나 결함을 치료함으로써 최소한의 능력 유지와 회복을 도모하고 이로부터 노인의 독립적 생활을 영위하게 하는 목적을 가진다(신혜원, 2008). 목적은 치료레크리에이션과 같지만 활용되는 기능적 요소가 다른 차이가 있다.

그러나 상기와 같은 레크리에이션, 치료레크리에이션, 놀이치료의 영역 분류는 엄격한 의미에서의 학술적 분류라기보다는 현장에서 영역의 구분 없이 관례적으로 회자되고 있는 실정이다.

노인여가 프로그램의 세 영역인 레크리에이션, 치료레크리에이션, 놀이치료에 관한 선행 연구 분석 결과, 각 영역 간 기능적 요소의 구분이 명확하지 않고 때로는 혼용해서 활용하고 있는 점, 각 영역의 활용 목적이 다름에도 불구하고 대상 노인의 건강상태가 섞여있는 점 등으로부터 체계적 유형화 시도가 시급함을 알 수 있다.

노인여가 프로그램의 영역별 체계화는 프로그램을 선택하는 당사자 내지 보호자에게 정확한 정보를 제공하기 위한 기본 조건이라고도 할 수 있다. 이 경우, 작금과 같은 온라인 시대에 텍스트 정보를 넘어 눈과 귀로 직접 확인할 수 있는 멀티형 정보의 구축은 관련 정보에의 접근성 확대 측면에서도 효과적이라 생각된다.

최근 양방향 커뮤니케이션이 활발해지면서 스마트 미디어 세계가 점차 확대되고 있는 추

1 게임, 울동, 손유희, 박수, 스킨십, 싱잉모션, 노래, 놀이, 등으로 각 영역에 속한 기능적 세부 요소임.

세이다(이가영, 2018). 이미 UCC는 하나의 장르가 된지가 오래이며, 정보로서의 기능을 하고 있다.

상기의 모든 활동의 플랫폼은 유튜브에서 제공되고 있다. 이러한 측면에서 유튜브에 게재된 영역별 노인여가프로그램이 본래의 취지를 살리면서 각 대상자들에게 효과적인 정보를 제공하고 있는지를 분석하는 것은 유의미한 작업이라 생각된다.

2. 연구 목적 및 연구 문제

본 연구의 목적은 유튜브(You Tube)에 나타난 노인여가프로그램의 세 가지 영역인 레크리에이션, 치료레크리에이션, 놀이치료 관련 동영상을 분석함으로써 각 영역별 특징을 명확히 규명하고자 한다.

위 연구 목적을 달성하기 위해 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 유튜브에 나타난 레크리에이션, 치료레크리에이션, 놀이치료에 활용된 기능적 요소의 특징은 무엇인가?

둘째, 유튜브에 나타난 레크리에이션, 치료레크리에이션, 놀이치료 대상의 특징은 어떠한가?

위의 연구문제 분석을 통해 최종적으로는 노인여가 프로그램의 과제에 관해 제언하고자 한다.

II. 문헌고찰

1. 유튜브(You Tube)의 역사와 기능

2005년에 서비스를 시작한 유튜브는 빠른 시간 안에 여러 유사한 동영상 미디어를 통합하여 전 세계에서 가장 널리 쓰이는 무료 동영상 공유 사이트로 자리 잡았다(이운형, 2016).

유튜브는 누구나 손쉽게 동영상을 이용하고,

게재할 수 있는 동영상 공유 사이트이다. 유튜브는 이용자가 능동적으로 커뮤니케이션을 할 수 있는 상호 작용성, 개별적 특성에 따라 다양하게 미디어를 소비할 수 있는 탈 대중화, 시공간적 제약에서 벗어나 자유롭게 커뮤니케이션을 할 수 있는 비동시성 등 뉴미디어 특성을 모두 갖추고 있다(송정은, 장원호, 2013).

다시 말해 동영상 콘텐츠를 제공하는 서비스인 동시에 크리에이터 사용자의 적극적인 활동으로 색다른 콘텐츠가 탄생하고 확산될 수 있는 환경을 제공해주는 세계 최대 규모의 플랫폼이라 할 수 있다.

유튜브는 종전의 TV 기능과 같이 다양한 동영상을 통해 오락적인 욕구를 충분히 실현해주고 있으며, 이용시간 또는 공간과 관련한 편리함 등의 이유로 TV 중심이었던 미디어 양상을 변화시키고 있는데, 실제 방송사들의 영향력이 유튜브에 의해 약해지고 있다(한국콘텐츠진흥원, 2017). 이렇듯 유튜브의 영향력은 계속 증가하고 있다.

현재 대한민국의 모바일 유튜브 동영상 시청률은 세계 1위라고 한다. 이와 같은 내용들을 감안할 때 유튜브에 게재된 동영상의 정보로서의 영향력은 이용자들의 인식을 변화하게 할 수도 있다.

2. 노인여가 프로그램의 영역

세 영역의 선행연구는 노인을 대상으로 한 효과성 검증 논문으로 국한하여, 수집 기간은 우리나라가 고령사회로 진입한 2000년도부터 연구를 시작하기 전 2017년까지로 정했으며, 논문 자료는 국회도서관 DB, 한국교육학술정보원 DB, 경기대학교 중앙도서관에서 수집하였다.

1) 레크리에이션

레크리에이션은 심신 건강의 유지와 회복, 사회적 안전 등을 위해, 전 연령에 걸쳐 필요한 활

동으로 인식하고 있다(박기주 외 2013). 특히 노인들은 신체기능의 약화, 정신적인 소외감과 고독감을 느끼고, 사회적으로는 경제적 상실을 겪게 돼, 이로 인해 파생되는 문제를 완화할 수 있는 활동으로도 필요하다(김홍록, 2003).

노인에게 레크리에이션의 기능적 측면을 보면 신체기능을 유지·향상시켜 창조적인 능력을 발휘하고 다른 동료들과의 관계형성을 통해 자신의 여가욕구를 충족하게 하고, 심리·정신적인 측면에서도 젊게 인식하고 활발한 지적 활동을 할 수 있게 한다(박상렬, 2008).

그렇다면 실제 선행연구에서는 레크리에이션이 어떻게 활용되고 있는지, 살펴보고자 한다.

레크리에이션은 11편의 논문 중 9편은 건강한 노인이었고 2편은 쇠약한 노인이었다. 효과성 검증 결과로 대인관계 향상에는 신성은(2005), 문희자(2009), 이화석, 김영미(2011)이 있었고, 자기효능감 증진은 전영수(2006), 유재홍(2006), 이화석 외(2011)이 유연성과 악력 향상에는 한윤수, 최정현(2008), 박인숙, 김남초(2016), 한희나, 김종호(2016)이 있었다.

한편 기능적 요소는 레크리에이션의 기능적 요소를 주로 활용하고 있으나, 다양하지는 않았으며, 놀이치료의 기능적 요소와 혼용해 활용하고 있었다.

결과를 종합하면 노인을 대상으로 한 레크리에이션은 활용 빈도의 다·소 차이는 있었지만 레크리에이션과 놀이치료의 기능적 요소를 도구로 활용해, 주로 건강한 노인의 심신 상태 유지와 향상을 위한 활동이라고 규정 할 수 있다.

2) 치료레크리에이션

치료(therapy)레크리에이션의 치료라는 단어의 의미는 의료적 치료의 의미가 아닌 작업치료, 물리치료, 오락치료에 사용되는 용어처럼 특정한 용어로 사용되는 의미이다.

레크리에이션이 광범위한 목적과 대상에게 단발적으로 실행되는 프로그램이라면, 치료레

크리에이션은 소규모 특정한 대상의 정보를 수집해 체계적인 계획 하에 지속적인 실행을 통해 대상의 심신에 긍정적인 변화를 주고자 하는 활동이다(전은미, 2007). 다시 말해 신체적, 정신적, 사회적 한계를 가지고 있는 대상에게 적절한 여가생활양식을 개발, 유지, 표현하게 하는 것이라 할 수 있다(노용구, 2006). 특히 노인은 세 가지 한계를 모두 안고 있어 치료레크리에이션의 주 대상이라고 할 수 있다.

한편 기능적 요소를 보면 레크리에이션의 기능적 요소를 차용해, 대상 노인의 심신 상태에 맞게 변형·활용한다는 특징을 갖고 있다(노상은 외, 2018). 그러나 레크리에이션의 기능적 요소만을 차용해야 한다는 건 아니다.

그렇다면 선행연구에서는 치료레크리에이션이 어떻게 활용되고 있는지, 살펴보고자 한다.

총 13편의 논문 중 2편은 건강한 노인이었고 8편은 치매 노인, 2편은 쇠약한 노인, 1편은 우울증을 앓고 있는 노인이었다. 효과성 검증 결과로 성취감 발생과 소외감 감소에는 장호순(2006)이 있었고, 우울감 감소로는 전은미(2007), 홍명표(2007), 서주옥(2007), 김현나(2010), 이문숙(2015), 김진락, 오영훈(2016), 류은석, 전영숙(2016)이 있었다. 인지기능의 향상으로는 양혜경(2006), 서주옥(2007), 홍명표(2007), 이필영(2012), 김진락 외(2016), 류은석 외(2016)이 있었다.

활용된 기능적 요소는 레크리에이션의 기능적 요소와 놀이치료의 기능적 요소를 혼용해 활용하고 있었다.

종합하면 노인을 대상으로 한 치료레크리에이션은 레크리에이션과 놀이치료의 기능적 요소를 도구로 활용해, 주로 쇠약한 노인의 심신 상태 안정과 유지를 위한 활동이라고 규정 할 수 있다.

3) 놀이 치료

놀이는 전 인류에게 보편적이고 필수적인 활동(김예주, 2011)이며, 무엇보다 우리의 삶을

궁정적으로 영위하는데 필요하며 놀이 경험을 통해 본인의 존재를 확인하기도 한다(이은혜, 1990).

노인에게 놀이 활동은 특정 사물에 대한 느낌이나 사고체계의 문제점이 쉽게 표출되게 한다(이미연, 2016). 때문에 대상의 심신 상태를 확인하고, 이를 바탕으로 체계적이고 반복적인 놀이치료를 통해 정신적 문제를 이겨내고 회복하는데 도움을 줄 수 있다(신혜원, 2009).

또한 노년기의 고립과 소외감을 제거하기 위한 치료적 접근과, 질병이나 장애로 인한 노인의 신체적·정서적 후속 현상의 문제를 개선하는데도 도움을 줄 수 있다(정여주, 2006).

놀이치료의 기능적 요소는 소도구나 소품을 활용한 놀이를 주로 활용하며, 최근에는 노인이 직접 놀이 도구를 만들어 활용하기도 한다(노상은 외, 2018).

놀이치료의 실제 선행연구를 보면, 14편의 논문 중 6편이 건강한 노인이었고 7편이 치매를 앓고 있는 노인, 1편 뇌병변을 앓고 있는 노인이었다. 효과성 검증 결과로 생활만족도 향상으로 김영길(2008), 장혜숙(2013)이 있었고 자아통합감 향상은 장혜숙(2013), 김현주(2014), 정애련, 김미연(2017)이 우울감 감소에는 조용란(2012), 신혜원(2015), 이승희(2016)이 있었고, 인지기능의 향상으로 김점순, 정정심(2003), 김진호(2004), 신혜원(2015)이 있었다.

기능적 요소를 보면 소도구나 소품을 활용한 놀이치료의 전형적인 요소와 레크리에이션의 기능적 요소를 혼용하고 있었지만, 비교적 놀이치료만의 고유한 특징을 갖고 있었다.

결과를 종합하면 놀이치료는 일부 레크리에이션의 기능적 요소도 활용하고 있지만, 주로 소도구나 소품을 활용한 놀이를 통해, 건강한 노인과 쇠약한 노인의 심신 상태 안정과 유지를 위한 활동이라고 규정 할 수 있다.

4) 노인여가 프로그램의 고유성과 혼재

먼저 대상의 건강상태를 보면 치료 레크리에이션은 9편, 놀이치료는 7편이 정신적인 질환을 앓고 있는 노인이었고, 레크리에이션은 모두 건강한 노인이었다. 세 영역이 궁극적으로는 치매 예방과 완화를 위한 활동(노상은 외, 2018)이라고 할 수 있는데, 그 기준에 의해 노인의 건강상태를 세 단계로 나눠 프로그램별 대상의 위치를 도식화하면 <그림 1> 과 같다.

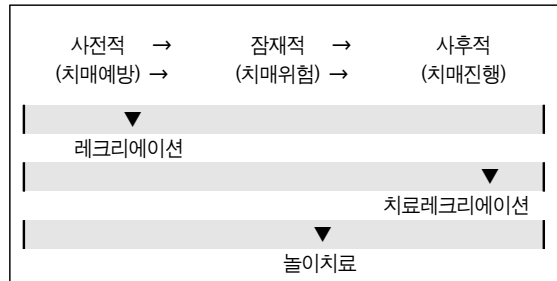


그림 1. 치매를 기준으로 한 프로그램 대상별 심신 단계

즉 레크리에이션은 건강한 노인의 심신 유지와 향상으로 사전적 단계, 치료레크리에이션은 쇠약한 노인과 치매노인의 심신 안정과 유지로 사후적 단계, 놀이치료는 건강한 노인과 치매노인의 심신 안정과 유지로, 치매예방과 현상 유지의 사전·사후 단계를 복합적으로 갖고 있다고 할 수 있다.

그러나 영역별 대상의 건강상태를 세단계로 명확하게 구분하기에는 분명 한계는 있다. 다만 각 영역에 나타난 주 대상의 건강상태는 영역의 고유한 목적에 차이는 존재한다고 볼 수 있다.

기능적 요소는 경계가 모호한 상태로 여전히 혼용되고 있었다. 이보다 선행되어야 할 문제로 용어의 혼용도 있는데, 예컨대 레크리에이션에 치료레크리에이션과 재활레크리에이션이 유사한 의미로 표기되기도 하고 놀이와 게임을 같은 의미로 해석하는 등 아직도 용어가 정돈되지 않은 채 혼용되고 있었다.

Ⅲ. 연구방법

1. 소셜네트워크 분석

1) 노드엑셀(NodeXL)

우리는 네트워크 사회에 살고 있으며 SNS는 일상생활의 한 부분으로 받아들여지고 있다(NodeXL Korea, 2015). 소셜 미디어와 SNS의 발달은 사회 구성원간의 정보의 공유와 확산, 참여와 소통을 가능하게 하면서 현대인들의 삶에 상당한 변화를 만들고 있다(이미경, 박원, 박한우, 2015). 이로 인해 사람들 사이의 상호작용의 구조와 연결패턴을 분석하는 프로그램이 개발되고 있는데, 그중 하나가 노드엑셀(NodeXL)이며, 이를 활용한 새로운 연구방법들이 등장하고 있다.

노드엑셀은 소셜 네트워크 분석 플랫폼으로 마이크로소프트 엑셀의 스프레드시트(Spreadsheet) 플랫폼 기반에서 네트워크의 전체적인 개요를 쉽게 파악하고 연구할 수 있도록 개발된 프로그램이다(NodeXL Korea, 2015).

노드 엑셀은 트위터(Twitter), 페이스북(Facebook), 유튜브(YouTube), 플리커(Flicker), 위키피디아(Wikipedia)등의 다양한 소셜미디어 데이터를 수집해, 소셜네트워크 분석 연구의 주요 지표들인 연결정도(Degree), 중심성(Centrality), 밀도(Density), 군집화 계수(Clustering Coefficient)등을 손쉽게 계산할 수 있고, 자체 내장된 시각화(Visualization)기능을 통해 분석대상 네트워크를 다양한 시각화 도표로 표현할 수 있다(NodeXL Korea, 2015). 또한 노드엑셀로 수집된 체계적인 데이터는 텍스트(Textom)이나 유씨아이넷(Ucinet)과 연계하여 호환, 응용할 수 있는 장점이 있다.

본 연구에서는 유튜브에 게재된 동영상에 키워드 별로 수집하고 체계적으로 분석하는데 유용하게 활용했다.

2) 텍스트(Textom)

텍스트(Textom)은 네덜란드 암스테르담 대학교의 Loet Leydesdorff 교수가 개발한 Full Text 소프트웨어를 한국의 더아이엠씨(The IMC)가 한국어 분석을 위해 변형해 웹상에서 바로 구현함으로써 이용자들이 쉽게 활용할 수 있도록 만든 분석 패키지이다(오창우, 2017).

텍스트는 빅데이터 분석에 활용하기 위해서 게재된 소셜 텍스트 데이터를 활용하는데, 이는 국내 인터넷 사용인구가 85.1%에 이르고 그중 64.9%가 SNS를 이용하고 있는 점을 감안할 때 활용도가 더욱 높아질 것이다(미래창조과학부, 2016).

텍스트 분석의 가장 커다란 장점은 우선 분석하고자 하는 텍스트의 내용 중 특정 키워드가 얼마나 많이 등장하였고, 텍스트에 나타난 주요개념과 다른 개념들과의 관계를 시각적으로 파악할 수 있다(이현주, 2014). 동시에 네트워크 안에서의 특정 개념의 역할을 파악하고 그 개념이 다른 개념들과의 관계에서 어떠한 영향을 하는지 동시에 키워드들의 배열된 패턴 분석을 통하여 특정 키워드의 순환구조를 파악할 수 있다(안명숙, 오익근, 2015).

이와 같은 분석을 구현할 수 있는 패키지가 텍스트이며, 노드엑셀, 유씨아이넷(Ucinet)과 연계하여 응용할 수 있다. 본 연구에서도 노드엑셀로 수집한 데이터를 시각화하는데 응용했다.

최근에는 다양한 사회과학 분야에서도 응용되어 연구에 활용하고 있다(최영출, 박수정, 2011).

2. 연구대상 및 자료 수집방법

소셜네트워크 분석과 빅데이터 분석에 활용되는 틀과 솔루션을 이용한 내용 분석이다. 내용은 2005년도부터 본격적인 서비스를 시작한 동영상 무료 공유사이트 유튜브(You Tube)에 우리나라 동영상 크리에이터가 게재한 노인여가 프로그램 동영상이 연구 대상이다(이수범,

서민혜, 2017).

자료 수집은 유튜브 사이트에 접속해 자체적으로 키워드 검색을 통해 수집할 수도 있었으나, 연구의 신뢰와 체계성을 구축하기 위해 빅데이터와 소셜 네트워크 분석(Social Network Analysis) 기능과 다양한 네트워크 데이터를 수집, 분석, 시각화 할 수 있는 노드엑셀(NodeXL) 툴을 활용해 수집하였다(NodeXL Korea, 2015).

검색 키워드들은 노인과 프로그램의 제목이 더해진 합성어인 관계로 붙여 쓰기와 띄어쓰기 검색을 통해 수집된 데이터의 양과 내용을 비교해본 결과 차이가 없음을 확인하고 '노인 레크리에이션', '노인 치료레크리에이션', '노인 놀이치료'로 띄어쓰기 검색을 통해 수집하였다.

노드 엑셀의 유튜브 동영상 데이터 수집은 트위터나 페이스북에서의 데이터 수집처럼 연구자가 기간을 특정해서 지정할 수 없고, 최초 수집을 시작한날부터 역 시계열 순으로 최대 500개까지만 동영상을 수집할 수 있다. 이에 본 연구에서도 연구를 시작한 2018년 1월 28일부터 역 시계열 순으로 500개씩의 동영상을 수집했다.

수집된 결과를 통해 수집 기간을 보면 레크리에이션은 2008년 10월 7일부터 2018년 1월 24일 사이였고, 치료레크리에이션은 2009년 10월 27일부터 2017년 12월 31일 사이였으며, 놀이치료는 2009년 2월 19일부터 2018년 1월 26일 사이에 게재된 동영상이 수집되었다. 최초 수집된 데이터는 <표 1> 과 같다.

표 1. 수집 데이터

제목	개수	기간
레크리에이션	499	2008.10.7~2018.1.24
치료레크리에이션	500	2009.10.27~2017.12.31
놀이치료	500	2009.2.19~2018.1.26

2 노인 레크리에이션, 노인 치료레크리에이션, 노인 놀이치료에서 '노인'은 대상을 특정하기 위한 키워드였고, 이후 내용에서는 편의상 '노인'이라는 단어는 생략함.

3. 연구절차

예비 단계로 유튜브 사이트에 접속해 '레크리에이션', '치료레크리에이션', '놀이치료' 라는 키워드로 자체 검색을 해본 결과 키워드별로 수집되는 양은 거의 비슷했으며 키워드별로 명확하게 구분돼 수집됨을 확인했다. 그러나 데이터가 체계적으로 정돈되지 않아 내용분석을 하기에는 비효율적이었다. 이에 연구진은 유튜브 동영상상을 체계적으로 수집하고 분석할 수 있는 기능을 갖춘 노드엑셀 프로의 1년 사용료를 지불하고 연구에 활용 했다.

노드엑셀 툴과 텍스트 토큰 솔루션을 활용한 구체적인 연구 절차는 다음과 같다.

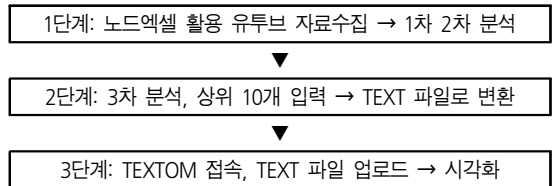


그림 2. 연구 절차

키워드 별로 수집한 원본 데이터는 정제하지 않고 엑셀로 저장한 후 백업 파일을 이용해 1차 분석을 실시했다.

1차 분석으로 1,499개의 동영상 내용을 시청하며, 키워드와는 전혀 상관없는 내용, 내용이 같은 동영상, 노인 대상이 아닌 동영상, 대상은 노인이나 이론 강의하는 동영상, 지도자 양성 교육 관련 동영상을 정제 처리했다.

2차 분석은 1차 분석을 통해 정제 처리된 동영상 속에 프로그램을 기능적 요소별로 구분한 후 제목을 붙이는 내용 분석으로, 각 분야의 실천현장에서 20년 이상 활동한 레크리에이션전문가 1명, 치료레크리에이션전문가 1명, 놀이치료전문가 1명의 자문과 조언을 받으며 제목을 정했다.

3차 분석은 프로그램에 활용된 기능적 요소들 중 활용 빈도가 높은 상위 10개의 기능적

요소를 선별한 후, 노드엑셀의 기본 내장 매트릭스에 기능적 요소의 활용 개수를 입력하고 텍스트(Text)파일로 변환 저장해, 텍스트의 정제(Cleaning)데이터 프로세스에 업로드하여 시각화 프로세스를 이용해 막대그래프로 시각화를 하였다.

IV. 결과 및 논의

1. 프로그램의 기능적 요소

1차 분석을 통해 정제된 동영상 개수와 2차 분석으로 세 영역의 프로그램에 활용된 기능적 요소의 개수는 <표 2>와 같다. 정제된 동영상의 대부분은 내용이 같은 동영상과 이론 강의하는 동영상, 지도자 양성교육 관련 동영상이 대부분이었다.

구체적으로 1499개의 동영상에서 608개의 동영상이 정제됐으며, 위 정제된 동영상의 내용에서 보듯이, 크리에이터들은 유튜브를 멀티 정보를 제공하는 플랫폼으로도 활용하지만, 40% 넘게는 홍보의 수단으로도 활용되고 있음을 이를 통해서도 확인할 수 있었다.

표 2. 정제 데이터

제목	개수	기능적 요소
레크리에이션	242	31
치료레크리에이션	370	30
놀이치료	279	23

기능적 요소에 대한 결과를 분석하기에 앞서 세 영역에 나타난 상위 10개 기능적 요소의 제목과 구체적인 내용은 아래와 같다. 이는 1차 분석에 참여했던 각 영역의 전문가들이 실제 실천현장에서 구분해 활용하고 있는 내용이기도 하지만, 검증 을 위해 각 영역의 협회에서 주관하는 지도자양성 교육 커리큘럼을 기반으로 분석했다.

표 3. 기능적 요소 내용

제목	내용
게임	승·패의 결과나, 실수를 유발하는 활동
노래	악기·반주기를 통해 노래를 부르거나 배우기
놀이	소도구를 이용한 현대식 놀이나 구전 놀이
댄스	음악에 맞춰 개인, 집단적으로 추는 활동
레크댄스	가요나 팝에 맞춰 개인, 집단적으로 추는 활동
박수	손뼉 치기를 활용한 활동
손유희	짧은 문장에 맞춰 양팔을 활용한 동작 활동
스킨십	상대방과 서로 터치하는 활동
싱잉모션	노래가사에 맞춰 신체 동작을 배우는 활동
안마	상대방과 안마동작을 배우며 행하는 활동
웃음	일상적인 웃음지도력 활동
율동	음악에 맞춰 신체 동작을 배우는 활동
진신율동	음악에 맞춰 진신 동작을 배우는 활동
체조	규칙적인 체조 동작을 배우는 활동
춤	음악에 맞춰 자유롭게 추는 활동

2차 분석결과 세 영역의 상위 10개의 기능적 요소를 텍스트용으로 시각화한 내용은 아래와 같다.

표 4. 레크리에이션 기능적 요소

제목	회수	퍼센트	누적률
율동	77	34.222%	34.222%
게임	35	15.556%	49.778%
웃음	27	12%	61.778%
손유희	25	11.111%	72.889%
박수	16	7.111%	80%
놀이	14	6.222%	86.222%
스킨십	11	4.889%	91.111%
싱잉모션	10	4.444%	95.556%
춤	6	2.667%	98.222%
레크댄스	4	1.778%	100%

레크리에이션은 비교적 건강한 노인을 대상으로 하는 프로그램으로, 상위 10개의 기능적 요소 중에 타 영역과 다른 두 가지 특징이 있는데, 먼저 게임을 보면 치료레크리에이션의 22개, 놀이치료는 없었던 것에 비해 35개로 가장 많았다. 이는 게임의 특성상 인지 능력을 요하고 승리를 위한 목적, 경쟁관계, 규칙 등이 어우러진 신체활동(배영하, 방원철, 2009)으로 주로 건강한 노인이 할 수 있는 기능적 요소라고 할 수 있다.

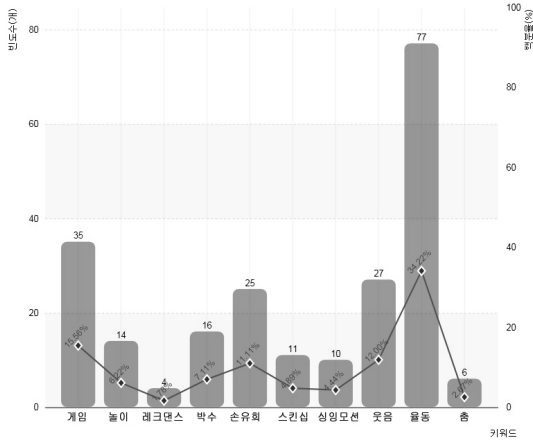


그림 3. 레크리에이션 기능적 요소

두 번째는 레크댄스로 그 시대의 사람들이 좋아하는 음악이나 노래에 스텝과 동작을 자유롭게 구성하여 즐거움을 위해 추는 춤(전영수, 2006)으로 정의하고 있다. 즉 동작을 배우고 원활하게 즐길 수 있는 건강한 노인을 위한 기능적 요소라고 볼 수 있다. 나머지 기능적 요소들도 건강한 노인을 대상으로 실시하는 레크리에이션의 기능적 요소들이다.

상위 10개 외에 기능적 요소를 보면 공체조, 노래, 동화, 마술, 명랑운동회, 안마, 요가, 유머, 전신운동, 접시체조, 체조, 컵타가 있었다.

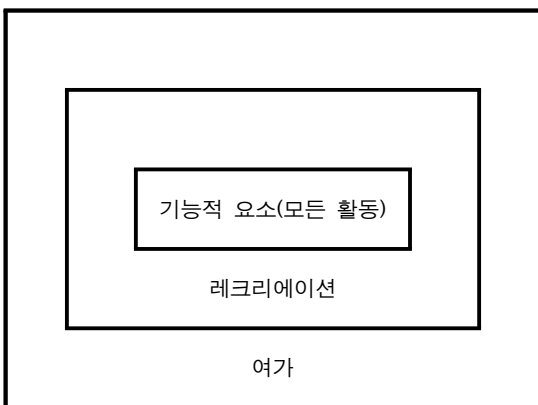


그림 4. 레크리에이션 범주
출처: 전영수(1999: 265) 재구성

레크리에이션은 위 범주처럼 그 범위가 다양하여 운동, 게임, 음악, 무용, 일반적 놀이, 창조적 예술 등과 같이 취미나 사회적 활동까지 광범위하다(하춘매, 2011). 이 같은 확장된 개념으로 본다면 상위 10개 외에 요소들도 레크리에이션의 기능적 요소에 포함되지만, 일반적으로 생각하는 레크리에이션 범주와는 어울리지 않는 요소들도 포함돼 있었다(노상은 외, 2018). 예컨대 요가, 마술, 체조의 경우는 각각의 독립적 협회가 존재하며 고유한 활동을 하고 있기에 개별화된 영역이라고 볼 수 있다. 나머지 기능적 요소 중에는 크리에이터가 제목을 임의로 명시하고 올린 동영상과, 새롭게 만들어진 기능적 요소들이었다.

표 5. 치료레크리에이션 기능적 요소

제목	회수	퍼센트	누적률
율동	99	29.641%	29.641%
웃음	56	16.766%	46.407%
손유희	46	13.772%	60.18%
심잉모션	34	10.18%	70.359%
박수	28	8.383%	78.743%
게임	22	6.587%	85.329%
놀이	19	5.689%	91.018%
안마	10	2.994%	94.012%
노래	10	2.994%	97.006%
춤	10	2.994%	100%

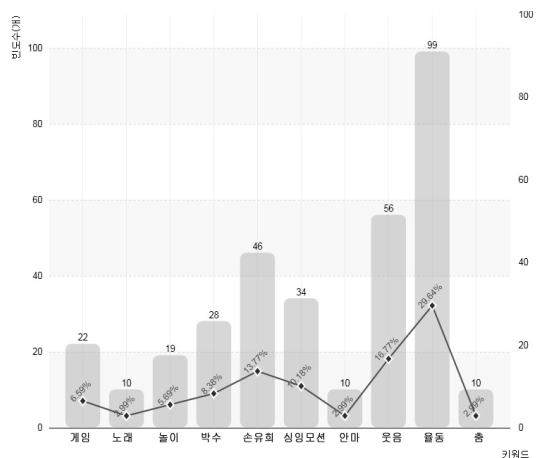


그림 5. 치료레크리에이션 기능적 요소

치료레크리에이션은 심신의 기능이 저하된 노인을 대상으로 하는 프로그램으로 활용된 기능적 요소를 보면 율동과 웃음이 다른 프로그램보다 월등하게 많이 활용되었다. 율동은 노인의 건강증진을 위해 경쾌한 음악에 맞춰 규칙적인 동작을 따라하며 신체적인 활동에 긍정적인 효과(김숙현, 2008)를 구하는 것으로 유용하게 활용되지만, 웃음의 경우는 저하된 노인들에게 활용하기에는 쉽지 않은 기능적 요소이다. 심신이 저하된 노인을 위한 프로그램으로 노인장기요양보험공단에서 제공하는 인지활동형 프로그램에 속하는 미술이나 종이접기, 낱말 놀이와 같은 기능적 요소는 없었다. 결과적으로 치료레크리에이션만의 기능적 요소라기보다는 레크리에이션의 기능적 요소와 별만 다르지 않았다. 그러나 치료레크리에이션의 기능적 요소는 레크리에이션의 기능적 요소를 차용해 노인의 심신 상태에 맞게 수단으로 활용(노상은 외, 2018)하므로 기능적 요소의 제목만을 보고 치료레크리에이션의 특징을 찾기에 한계가 있다.

상위 10개 외에 기능적 요소를 보면 공체조, 체조, 댄스, 라인댄스, 레크댄스, 리본체조, 미술, 명랑운동회, 무대 게임, 마술, 병율동, 스트레칭, 요가, 음악, 전신율동, 접시박수, 포크댄스가 있었다. 음악을 제외하곤 대부분이 신체 활동을 많이 요하는 내용이었다. 특히 레크댄스, 라인댄스, 포크댄스는 건강한 노인들이 할 수 있는 프로그램이다. 참고로 레크댄스, 라인댄스, 포크댄스를 활용해 노인의 심신 변화를 연구한 논문 23편에 등장하는 노인의 연령과 심신 상태를 분석한 결과를 보면, 65세 이상 노인이 16편, 60세 이상 노인이 5편, 60세 미만 중년이 2편이었고 모두 건강한 노인들이었다. 따라서 레크댄스, 라인댄스, 포크댄스를 심신의 기능이 저하된 노인에게 적용한다는 건 쉽지 않다고 본다. 특히 라인댄스는 집단적으로 똑같은 동작을 시계방향이나 반대방향으로

방향전환을 하며 추는 춤(김숙희, 2010)이며, 포크댄스는 민속음악에 맞춰 단순한 동작을 흥겹게 추며 파트너 체인지를 하는 집단 민속무용(김현주, 2005)으로 더욱 적용하기 힘든 기능적 요소라고 볼 수 있다.

표 6. 놀이치료 기능적 요소

제목	회수	퍼센트	누적률
싱잉모션	77	31.557%	31.557%
율동	59	24.18%	55.738%
손유희	25	10.246%	65.984%
놀이	20	8.197%	74.18%
전신율동	17	6.967%	81.148%
댄스	11	4.508%	85.656%
체조	11	4.508%	90.164%
춤	10	4.098%	94.262%
웃음	7	2.869%	97.131%
박수	7	2.869%	100%

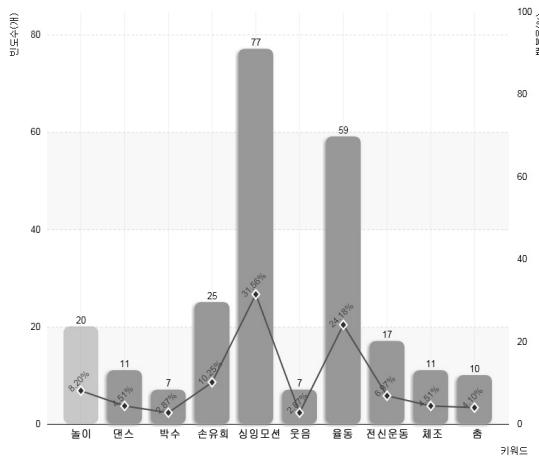


그림 6. 놀이치료 기능적 요소

노상은 외(2018)에 보면 놀이치료의 기능적 요소로 주로 놀이가 많이 활용이 되고 있음은 놀이치료의 특징으로 보고하고 있다. 놀이에 활용되는 세부 제목을 보면 계란판 탁구공 전달, 고리던지기, 깡통볼링, 블록게임, 신문지 농구 등처럼 소도구나 소품을 활용한 놀이들이 활용되고 있었다. 결과를 보면 놀이가 활용되

고는 있지만 놀이치료의 특징이 드러난다고 하기에는 미미한 정도이다. 놀이치료도 치료레크리에이션처럼 심신의 기능이 저하된 노인을 대상으로 하는 프로그램이지만, 기능적 요소의 내용만을 따서는 놀이치료만의 특징을 쉽게 찾을 수는 없었다.

상위 10개 외에 기능적 요소를 보면 게임, 국악, 난타, 리본운동, 명랑운동회, 미술치료, 밴드제조, 사물놀이, 실뜨기, 장구, 종이접기, 풍물놀이가 있었다. 국악기를 활용한 놀이들이 있었지만, 이는 놀이라고 볼 수는 없고 음악적인 요소를 가진 프로그램이라고 볼 수 있다. 결과적으로 놀이치료의 기능적 요소도 레크리에이션의 기능적 요소와 거의 비슷하다고 볼 수 있다.

2. 프로그램의 대상

레크리에이션 활동은 비교적 건강한 노인을 대상으로 한 프로그램이며 치료레크리에이션과 놀이치료는 심·신의 기능이 저하된 노인을 대상으로 활용되는 프로그램이다. 이를 근거로 레크리에이션 전문가 1명, 치료레크리에이션 전문가 1명, 놀이치료 전문가 1명과 함께 동영상에 등장하는 노인의 심신 상태를 분석했다. 단 동영상이라는 특수한 상황으로 인하여 대상의 활동만을 보고 신체적 상태만을 분석한 한계는 있다.

분석은 세 영역으로 구분돼 추출된 파일을 영역별로 분석하게 되면, 각 영역별 주 대상의 신체적 상태에 대한 사전지식이 작용할 수 있을 것 같아 세 개의 파일을 하나로 취합해 가, 나, 다 순으로 정렬한 후 순번대로 분석하였다.

분석결과 선행연구에서처럼 치료레크리에이션이나 놀이치료에 주 대상이었던 치매노인이나 저하된 노인은 891개의 동영상 속에 존재하지 않았다. 또한 노인들 중 신체적 움직임에 어려움을 겪고 있는 노인들도 발견하지 못했

다. 단지 움직임이 느린 노인들이 일부 있을 뿐이었다.

세 영역의 기능적 요소에서 이미 분석이 됐듯이, 상위 10개의 기능적 요소들 대부분이 건강한 노인들에게 적용할 수 있는 기능적 요소들이었기에 대상을 분석하기에 앞서 이미 건강한 노인들 일거라는 예상은 할 수 있었다.

그럼에도 유튜브 검색에 노인 레크리에이션, 노인 치료레크리에이션, 노인 놀이치료로 분리돼 자료가 추출되는 데는 노인여가 프로그램 전문가 또는 관계된 정보 가공·제공 크리에이터들이 동영상 내용과는 상관없이 게재함으로써 인한 결과라고 볼 수 있다.

V. 결론

본 연구는 레크리에이션, 치료레크리에이션, 놀이치료 전문가들이 실제 현장에서 어떻게 활동하고 있는지, 유튜브(You Tube) 채널에 게재된 동영상 분석을 통해 세 영역의 특징 분석 및 과제를 알아보고자 했다. 연구 결과 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

먼저 기능적 요소를 보면, 레크리에이션의 경우 대부분이 고유영역의 기능적 요소를 활용하고 있었지만, 치료레크리에이션과 놀이치료는 영역의 고유성이 거의 드러나지는 않았다. 그나마 소도구나 소품을 활용한 놀이가 놀이치료에 일부 존재하고 있는 정도였다.

대상을 보면 결과에서 말했듯이 움직임이 느린 노인들이 일부 있을 뿐, 대부분 신체활동이 원활한 노인들로 각 영역의 특징이 나타나지 않았다.

기능적 요소와 대상은 프로그램의 계획에 있어 상호 연관성이 가장 큰 항목으로 정비례한다고 볼 수 있다. 대상의 심신상태가 양호하면 레크리에이션의 기능적 요소를 활용할 것이고 쇠약한 노인일 경우에는 치료레크리에이션이

나 놀이치료를 활용할 것이다. 즉 기능적 요소의 결과를 보고 대상을 예측할 수 있었고, 반대로 대상의 결과를 보고도 기능적 요소를 예측할 수 있었다.

위와 같은 결과가 나왔음에도 불구하고 최초 연구를 위해 동영상 자료를 추출할 때 세 영역으로 분리돼 추출된 여타 이유와, 두 가지 과제는 다음과 같다.

우선 동영상이 세 영역의 키워드별로 추출된 이유는 다음과 같이 예측할 수 있었다.

첫째, 홍보를 위한 크리에이터의 의도적인 게재이다. 노인 인구의 증가에 따른 프로그램 수요의 증가(신혜원, 2009)를 예측하고 전문가들이 본인의 활동 동영상을 영역 구분 없이 게재한 것이다. 다시 말해 의도적으로 검색어 태그에 세 프로그램의 제목을 모두 사용한 것으로 볼 수 있다.

둘째, 실천적 전문가들의 노인여가 프로그램에 대한 이해 부족이다. 세 영역의 목적과 대상, 활용되는 기능적 요소의 차이를 이해하지 못하는 전문가들로 인해 용어를 혼용해 검색어 태그에 기록한 것으로 볼 수 있다.

셋째, 동영상 게재 시 검색어 태그의 자율성이다. 게재 시 동영상의 제목을 기재하고 검색어 태그에 주요 키워드를 50개 이상 기록할 수 있는데, 이는 크리에이터의 홍보나 동영상의 추출 빈도를 높여 상업성을 추구하는 유튜브에게 유리하게 작용된다는 것이다.

이어 두 가지 과제를 제언한다. 첫째, 체계적인 유형화가 선결되어야 한다. 각 고유 영역의 명칭과 목적하는 내용이 다름에도 불구하고, 기능적 요소를 혼용해 활용한다든지, 대상의 심신 상태에 따른 프로그램 구분의 경계가 모호하다든지, 여전히 용어가 혼용돼 쓰여 지고 있는 점들이 계속된다면 학술적으로나 실천적으로 발전을 더디게 할 수도 있다(노상은 외, 2018). 여기에 한 가지 선행돼야 할 것으로 기능적 요소의 다양한 개발이 관건이기도 하다.

둘째, 노인여가 전문가(크리에이터)의 정확한 정보 제공이다. 활동 동영상은 가공해 임의로 게재하는 건 자율적인 활동이므로 그 자체는 전혀 문제가 되지는 않는다. 그러나 활동한 내용을 영역에 맞게 올바르게 게재하는 과정은 수요자에게 정확한 정보를 제공하고 이해를 돕기 위해 가장 바람직한 자세이다.

앞으로 노인 본인이나 부양가족이 대상의 심신 상태에 맞는 프로그램 정보를 얻고 선택해야 하는 일이 일상이 되는 시대가 오고 있다. 또한 보호자의 도움을 일방적으로 받았던 노인이 아닌, 본인 스스로가 건강 관련한 정보를 취득할 수 있는 컴퓨터와 스마트폰을 일상에서 경험한 1차 베이비 붐 세대가 노인층 등장 앞두고 있는 시점이기도 하다.

그러기에 노인여가 전문가이자 크리에이터로서 동영상을 가공해 게재하는 역할과 영향력은 매우 중요하다.

각 영역의 다양한 기능적 요소들의 개발과 함께 프로그램의 유형화가 체계적으로 이루어지고, 노인여가 전문가로서 소명의식을 갖고 지도하는 것처럼, 활동 동영상도 정확한 정보로서의 가치를 갖추는 노력은 다가올 초고령사회에 노인여가 프로그램을 책임지는 전문가들의 사명이라고 할 수 있다.

마지막으로 본 논고는 국내에(발표된) 레크리에이션 치료레크리에이션 놀이치료를 활용한 효과성 검증 연구만을 대두했다는 한계를 갖고 있다. 때문에 추후 외국 학회에서 진행된 연구와 문헌을 추가한 연구와, 외국의 실천적 사례 동영상을 분석한 연구가 시작되기를 희망한다.

참고문헌

- 권중돈(2010). 노인복지론. 서울. 학지사.
김미혜, 신경림(2005). 한국 노인의 성공적 노후 척

- 도 개발에 관한 연구. **한국노년학회**, 35-52.
- 김민경(2017). 국내외 치매관리 정책에 대한 비교 연구. **국가정책연구**, 31(1), 233-260.
- 김숙희(2010). 노인의 라인댄스 참여가 신체적 자기 개념 및 주관적 행복감에 미치는 영향. 박사학위논문. 목포대학교 대학원.
- 김영길(2008). 요양병원 장기입원환자에 대한 운동놀이 프로그램의 효과. 석사학위논문. 상주대학교 산업대학원.
- 김예주(2011). 국내 놀이치료의 연구동향과 효과: 국내학회지 게재논문(2000-2010)을 중심으로. 석사학위논문. 영남대학교 대학원.
- 김점순, 정정심(2003). 민속놀이 프로그램이 치매 노인의 인지기능, 일상생활수행능력 및 문제행동에 미치는 효과. **대한간호학회지**, 35(6), 1153-1162.
- 김진락, 오영훈(2016). 치료레크리에이션 프로그램이 치매노인의 인지기능 및 스트레스에 미치는 효과성 연구. **상담심리교육복지**, 3(1), 5-22.
- 김진호(2004). 치매노인을 위한 게임요법의 효과성 연구: 인지기능과 이상행동을 중심으로. 석사학위논문. 목원대학교 산업정보대학원.
- 김현나(2015). 치료레크리에이션이 노인의 우울감 변화에 미치는 영향. **한국여가레크리에이션학회지**, 39(1), 112-124.
- 김현주(2005). 포크댄스 프로그램이 노인의 정서에 미치는 영향. 석사학위논문. 용인대학교 대학원.
- 김현주, 송영혜(2014). 회상중심 모래상자 놀이가 노인의 자아통합감에 미치는 영향. **놀이치료연구**, 18(1), 73-87.
- 김홍록(2003). 노인의 레크리에이션 활동을 위한 복지시설 정책방안에 관한 연구. **한국여가레크리에이션학회지**, 25, 129-144.
- 노상은, 전남희(2018). 노인여가 복지 프로그램의 효과성 검증 연구 동향 분석: 레크리에이션, 치료레크리에이션, 놀이치료. **한국케어매니지먼트연구**, 26, 111-134.
- 노용구(2006). 노인의 심리 및 사회적응력 향상을 위한 치료레크리에이션 프로그램 개발연구. **한국여가레크리에이션학회지**, 30(2), 77-88.
- 문희자(2009). 노인 레크리에이션 참여 유무에 따른 정신건강 및 생활만족도 관계. 석사학위논문. 목포대학교 대학원.
- 미래창조과학부(2016). 2015년 인터넷 실태조사. 류은석, 전영숙(2016). 치료레크리에이션을 병행한 집단 미술치료가 치매노인의 인지기능, 우울, 대인관계에 미치는 효과. **미술치료연구**, 23(5), 1371-1393.
- 박기주, 최장호, 황주용(2013). 활기찬 노년을 위한 실버 레크리에이션. 서울. 대경북스
- 박상렬(2008). 노인복지관의 레크리에이션 프로그램 활성화 방안에 대한 연구. 석사학위논문. 동국대학교 행정대학원.
- 박인숙, 김남초(2016). 통합 레크리에이션 프로그램이 여성 노인의 기분상태, 유연성 및 스트레스에 미치는 영향. **한국산학기술학회지논문지**, 17(6), 70-80.
- 배영하, 방원철(2009). 초등학교 게임 활동에서의 비규범적 행위의 생성과정에 관한연구. **체육과학연구**, 20(3), 657-668.
- 송정은, 장원호(2013). 유튜브(You Tube) 이용자들의 참여에 따른 한류의 확산. **지능정보연구**, 21(3), 19-36.
- 서주옥(2007). 치료레크리에이션이 치매 노인의 협응력 증진에 미치는 영향에 관한 실증적 연구: 전통놀이 프로그램을 중심으로. 석사학위논문. 상명대학교 대학원.
- 신성은(2005). 노인의 경로당 내 레크리에이션 프로그램 참여가 대인태도에 미치는 영향. 석사학위논문. 성균관대학교.
- 신혜원(2009). 노인놀이치료. 경기. 공동체.
- 신혜원(2015). 초기 치매 의심 노인을 위한 통합적

- 노인놀이치료 프로그램 개발 및 효과성 평가. *노인치료연구*, 19(3), 95-109.
- 안계일(2008). 노인의 여가활동과 여가만족 및 성공적 노화의 관계. 박사학위논문. 경기대학교 대학원.
- 안명숙, 오익근(2015). 네트워크 텍스트 분석 기법을 적용한 특급호텔 패키지 이용에 대한 태도 분석: 포털사이트 활용. *과학연구학회*, 30(5), 163-181.
- 양혜경(2006). 음악을 활용한 치료레크리에이션이 치매노인의 인지기능에 미치는 효과. *한국노년학*, 26(4), 749-765.
- 오창우(2017). 한국에서의 사회갈등 논의의 의미 연결망 분석: 주요 포털에서의 핵심어간 네트워크를 중심으로. *정치커뮤니케이션*, 45, 37-67.
- 유미숙(1999). 놀이치료 과정에서 아동행동과 치료자 반응 분석. 박사학위논문. 숙명여자대학교 대학원.
- 육순례, 안옥희(2002). 레크리에이션 댄스가 저소득층 여성노인의 심맥관기능과 혈청지질치에 미치는 효과. *한국노년학*, 21(3), 43-58.
- 유재홍(2006). 노인의 레크리에이션 참여정도와 신체적 자기효능감의 관계. 석사학위논문. 영남대학교 교육대학원.
- 윤성빈(2001). 고령화사회의 노인평생교육체제 연구. 박사학위논문. 단국대학교 대학원.
- 윤지원(2015). 노인의 여가활동 및 여가만족과 성공적노화 인식의 관계: 노인복지관 평생교육 프로그램 참여 노인을 중심으로. 석사학위논문. 서울시립대학교 대학원.
- 이가영(2018). 유튜브 일상 콘텐츠에 대한 밀착된 시청이 시청 만족도에 미치는 효과: 의사사회 상호작용 및 사회적 실재감을 중심으로. 석사학위논문. 이화여자대학교 대학원.
- 이난희(2009). 집단 미술치료가 뇌질환 노인의 인지기능과 우울에 미치는 영향. 석사학위논문. 대구대학교 재활과학대학원.
- 이문숙(2015). 치료레크리에이션 프로그램에 따른 치매노인의 뇌파변화가 우울감 및 수면장애와 삶의 질에 미치는 영향. *한국산학기술학회논문지*, 16(8), 5096-5110.
- 이미경, 박지원, 박한우(2015). 소셜 미디어를 활용한 국제회의의 네트워크 분석: 세계인터넷전문가총회(IR15)트위터 사례를 중심으로. *관광연구*, 30(3), 223-246.
- 이미연(2016). 유·아동의 감성을 키워주는 교육완구의 디자인 연구. 석사학위논문. 홍익대학교 대학원.
- 이민주(2014). 성공적 노화에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: 선택·최적화·보상 전력을 중심으로. 박사학위논문. 대구대학교 대학원.
- 이수범, 서민혜(2017). 유튜브(You Tube) 댓글을 통해 살펴본 한국인의 외국인 수용성 연구: 백인과 흑인의 인종적 차이를 중심으로. *커뮤니케이션학연구*, 25(5), 33-57.
- 이승희(2016). 전통놀이를 활용한 집단 표현 예술치료가 노인의 우울과 생활만족도에 미치는 효과. 석사학위논문. 명지대학교 사회교육대학원.
- 이운형(2016). 유튜브 온라인 광고 트렌드 분석. *한국디자인포럼*, 51, 95-103.
- 이은혜(1990). 놀이이론. 서울. 창지사.
- 이필영(2012). 거동불편 노인을 위한 재활 레크리에이션 체조 프로그램 개발 및 적용효과 검증. *한국운동재활학회지*, 8(1), 27-36.
- 이화석, 김영미(2011). 레크리에이션 댄스 참가자의 여가경험이 여가만족과 심리적 웰빙에 미치는 영향. *한국무용과학회지*, 23, 1-15.
- 이현주(2014). 관광경영연구의 과거 연구동향 분석. *관광경영학회*, 61, 267-286.
- 장혜숙(2013). 주제 중심 통합적 놀이치료 프로그램이 요양시설 노인의 생활만족도와 자아

- 통합감 증진에 미치는 효과. 석사학위논문. 경운대학교 사회복지대학원.
- 장호순(2006). 치료레크리에이션이 여성 노인의 소외감 감소에 미치는 영향. 석사학위논문. 대전대학교 대학원.
- 전영수(2006). 레크리에이션 댄스가 노년기의 자기효능감 증진에 미치는 효과: 프로그램 개발과 효과성 검증. 박사학위논문. 경기대학교 대학원.
- 전영수(1999). 지도자를 위한 종합레크리에이션. 경기. 공동체.
- 전은미(2007). 치료레크리에이션 프로그램이 치매 노인의 인지기능과 우울, 자아존중감에 미치는 효과. 석사학위논문. 대전대학교 대학원.
- 정경자, 박정근, 김성문(2017). 효과적인 노인여가 스포츠 프로그램을 위한 질적 탐색, 한국체육학회지, 51(6), 151-166.
- 정애련, 김미연(2017). 치로놀이 프로그램이 서울형 데이케어센터 이용 노인의 자아존중감과 자아통합감 증진에 미치는 효과. 아동가족치료연구, 15, 67-80.
- 정여주(2006). 노인미술치료. 서울. 학지사.
- 조용란(2012). 음악 놀이치료 프로그램이 노인의 우울에 미치는 영향. 예술심리치료연구, 8(2), 102-123.
- 차소연(2018). 놀이치료 프로그램이 노인의 우울과 죽음 불안에 미치는 영향. 석사학위논문, 광주여자대학교 일반대학원.
- 채준안(2000). 치료레크리에이션입문. 서울. 인간과 복지.
- 최영출, 박수정(2011). 한국행정학의 연구경향분석: 네트워크 텍스트 분석방법의 적용. 한국행정학회, 45(1), 123-139.
- 통계청(2016). 인구동향조사. 서울. 통계청.
- 하춘매(2011). 한국 여가레크리에이션 사상 연구. 박사학위논문. 고려대학교 대학원.
- 한국콘텐츠진흥원(2017). 2016 애니메이션산업백서: 온라인 플랫폼의 지속적인 영향력 확대. 한국콘텐츠진흥원, 205-229.
- 한윤수, 최정현(2008). 레크리에이션 복합운동 프로그램이 여성 노인의 체력에 미치는 효과. 한국노년학, 38(4), 941-952.
- 한희나, 김종오(2016). 레크리에이션 운동 프로그램이 여성 노인의 골밀도, 악력과 유연성에 미치는 영향. 한국스포츠학회지, 14(4), 859-886.
- 허근, 김지연(2017). 치매예방과 대처법. 경기. 공동체.
- 홍명표(2007). 치료레크리에이션이 치매노인의 인지기능과 우울에 미치는 효과 연구: 실험설계 방법을 활용하여. 석사학위논문. 목원대학교 산업정보대학원.
- 홍현방, 최혜경(2003). 성공적인 노화 정의를 위한 문헌연구. 한국가정관리학회, 29, 145-154.
- NodeXL Korea(2015). 노드엑셀 따라잡기, 경기. 패러다임북.