



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

신문방송학석사학위논문

영상제작활동 노인의 자아통합감 특성에 관한 연구



2017년 8월

부경대학교 대학원

신문방송학과

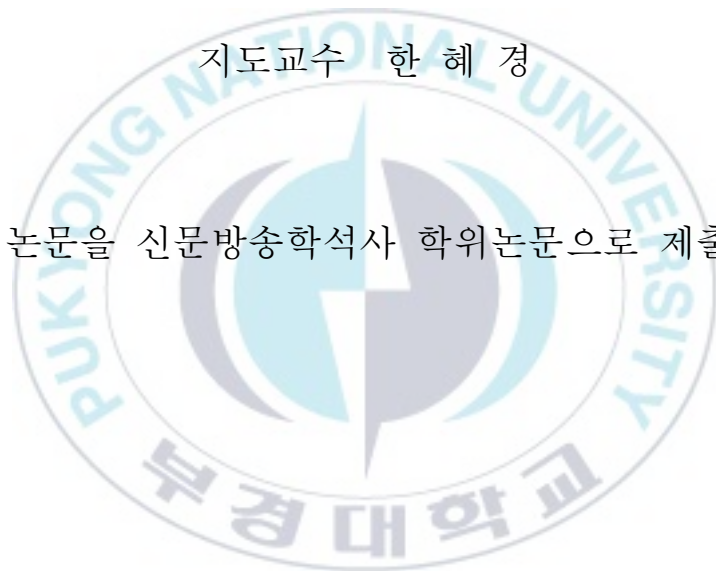
남 인 숙

신문방송학석사학위논문

영상제작활동 노인의 자아통합감 특성에 관한 연구

지도교수 한 혜 경

이 논문을 신문방송학석사 학위논문으로 제출함.



2017년 8월

부경대학교 대학원

신문방송학과

남 인 숙

남인숙의 신문방송학석사
학위논문을 인준함.

2017년 8월 25일



위원장 철학박사 김무규 (인)

위원 문학박사 오창호 (인)

위원 정치학박사 한혜경 (인)

목차

Abstract	iv
I . 문제제기와 연구목적	1
II. 이론적 배경	5
1. 노인과 자아통합감	5
1) 노인의 특성	5
2) 자아통합감	6
3) 자아통합감에 관한 선행연구	9
2. 노인들의 영상제작활동과 자아통합감	13
1) 노인미디어교육의 개념과 의의	13
2) 부산지역 노인미디어교육 현황	15
3) 영상제작활동의 특징과 자아통합감	20
(1) 영상제작활동의 특징	20
(2) 노인의 영상제작활동과 자아통합감	21
III. 연구방법	26
IV. 연구결과	29
1. 영상제작활동 노인의 자아통합감의 특징	29
1) 새로운 것을 배우는 즐거움과 도전하는 기쁨을 느끼다	29
2) 인식의 변화 : 사물이 다르게 들어오다	33

3) 디지털기술을 배우고 익히며 세대간 소통을 이어가다	35
4) 새로운 역할의 발견과 사회적 상호작용이 확대되다	39
5) 자존감이 높아지다	42
6) 영상작품의 완성은 성취감으로 이어지다	44
2. 영상제작과 자아통합감과의 관계	46
 V. 결론	 55
 참고 문헌	 58
 국문요약	 61



표 목 차

<표 1> 시니어 영상제작교실 ‘나도 감독이다’	17
<표 2> 노인실버영화제 년도별 출품현황	19
<표 3> 심층인터뷰 연구참여자	27
<표 4> 영상제작과정과 자아통합감의 관계	47

그림목차

[그림 1] 영상제작과정	21
[그림 2] 부산실버영화제 수상작 분석	23

A study of the Ego Integration of Elderly's peoples involvement in film production)

Nam In-suk

Pukyong National University graduate journalism department

Abstract

In our society today, there is the constant talk about the burdens of longevity and the young people caught up the midst of the ageing population. However, unlike these negative sentiments, these days, there are growing numbers of senior citizens who are enjoying economic growth, breaking new grounds, and enjoying healthy ageing, thanks to the development in economics and medical technology.

On one hand, despite increased age, the elderly people just like young adults, also have some purposes in life. While enjoying a variety of activities and pursuing a higher standard of living, these ones are creating a new generation of senior citizens who are completely different from the older generation.

In the light of this, expert opinion these days is that the society should shift from the negative perspective of aging to the positive perspective of growth and development of the elderly people. Increasing number of people share in the positive viewpoint that we all should see this trend as part of the evolvement of our society.

Hence, there are many leading studies already focused on the kinds of activities that contribute to the wellbeing and happiness of the elderly people. Many of these studies have shown that a variety of activities such as health, religion, economics, family support as well as social activities like hobbies, lifelong education programs and volunteer work contribute to enhancing the satisfaction of older adults, contributing to their successful ageing, and ultimately contributing to the self-development of these elderly people.

However, many of the researches conducted on ego-integration concentrated on the factors affecting ego-integration, and not many on focused on the characteristics

of ego-integration. For instance, despite the important fact that the number of elderly people involved in video production activities is on the increase, there are not many studies dedicated to finding out the characteristics of ego integration of the elderly people involved in such activities.

Through video production activities, the elderly people express themselves more positively, unlike when involved in simple volunteer activities or participating in lifelong education programs. It is an activity through which they actively communicate with the world (through video medium) to reflect on their lives and actively express their problems while learning new digital technologies that often change rapidly. Therefore, it becomes necessary to study the ego-integration of the elderly people who involve in video production activities.

This researcher had once volunteered in the elderly people welfare centre, and worked there for three years as a video mentor for the elderly. One important discovery made during this time was that the elderly people have a passion for learning and acquiring new skills. They also show satisfaction, and enthusiasm for accomplishing new things while engaged in the video production activities. It was while observing these set of activities that the researcher considered it would be necessary to study the characteristics of their ego integration.

Towards achieving this purpose, in-depth interviews were conducted with the elderly people who are engaged in video production activities. To exemplify the characteristics of self-integration of elderly people who are engaged in video production activities, only the elderly people who have been making video production activities continuously for more than 3 years were selected and in depth interview conducted with them to identify key themes of self-integration from their experience.

As a result, six key themes such as 'pleasure and challenge of learning new things', 'change of awareness', 'intergenerational communication', 'discovery of new roles and expansion of social interaction', 'confidence' and 'sense of accomplishment' respectively were discovered.

I. 문제제기와 연구목적

"노인 말을 잘 들으면 자다가도 떡이 생긴다." "노인 한 사람이 죽으면 도서관 하나가 불타는 것과 같다." "가족 중에 노인이 있다면 그 가족은 보석을 가진 것이다." 한국, 중국, 아프리카 속담에 담긴 노인의 의미다. 과거에 노인은 오랜 경험으로 축적한 깊은 지혜를 통해 후대에게 바른 길을 제시해 온 사회의 어른이었다. 그러나 산업화와 도시화를 거쳐 현대에 이르면서 노인의 역할은 축소되었고 현대사회에서 노인은 사회의 어른이기보다는 부양의 대상이자 사회적 부담으로 전락하였다.

통계청에 따르면 우리나라는 2015년 노인인구가 13.2%를 기록하며 빠르게 고령사회로 진입하였고 2026년에는 전체인구의 20%에 이를 것으로 추정된다. 의료기술과 생산기술이 발달하면서 인간의 수명이 크게 늘었고 노인인구가 급격히 늘어나면서 노인은 심각한 사회문제로 대두되고 있다.

반면 노인들은 늘어난 수명으로 한번도 맞이해보지 못한, 처음 경험하는 삶을 살게 되었다. 늘어난 수명이 반갑기만 한 것은 아니며 노인들은 새롭게 직면한 문제들을 해결해야 하는 과제를 떠안게 되었다. 늘어난 수명으로 길어진 여가시간의 문제와 퇴직이후 직업을 잃고 사회적 역할을 상실하게 된 문제, 경제적인 문제, 건강보호문제, 교육의 대중화로 자녀보다 교육수준이 낮은 노인세대들은 빠르게 변화하는 사회에 대처하는 적응력이 떨어짐으로 인해 사회적, 심리적 고립과 소외라는 문제와 같이 다양한 어려움에 처해있다.

노인에 대한 사회적 인식도 부정적이다. 유경(2014)은 노인에 대한 사람들의 인식은 “노인은 신체적으로 취약하여 여러 가지 질병을 가지고 있으며 기억을 잘하지 못하고 새로운 것을 배울 수 없다 그리고 대부분 우울하

며 가난하고 고독하고 소외당하고 있다”(16쪽)는 부정적인 고정관념을 가지고 있다고 주장했다. 이처럼 노인에 대한 사회적 통념은 부정적이다.

그러나 실제 노인의 모습은 매우 다양한 형태로 나타나며 그들의 욕구도 다르다. 경제력의 발전과 의료기술의 발달로 건강하고 활동력이 있으며 뿐만 아니라 경제력을 갖추고 새로운 것에 도전하며 건강한 노년을 즐기는 노인들이 늘고 있다. 젊은이 못지않은 건강과 체력을 자랑하는 노인, 다양한 취미생활로 여가를 즐기는 모습, 평생교육 프로그램에 참여하며 사회적으로 활동력이 있는 모습을 보여주고 있다. 노인복지관을 중심으로 노인들을 위한 다양한 평생학습프로그램을 마련하고 있으며 노인들은 자신의 욕구에 맞는 다양한 프로그램을 찾아다니며 적극적으로 평생학습을 즐기고 있다. 이제 더 이상 노년은 인생의 쇠퇴기며 죽음을 기다리는 수동적인 존재가 아닌듯하다. 노인들도 젊은이들과 마찬가지로 인생의 목적이 있으며 다양한 활동을 즐기며 높은 삶의 질을 추구하며 기존의 노인상과는 다른 새로운 노인상을 만들어 나가고 있는 것이다.

따라서 노년을 쇠퇴기로만 바라보는 시각에서 노인문제를 해결하려는 기존입장에서 벗어나 노년도 성장, 발전하는 존재라는 긍정적인 시각으로 관점을 전환해야한다고 주장이 늘고 있다.

한편, 현대는 디지털 기술이 빠르게 발전하면서 우리 사회의 모습도 크게 변화하고 있다. 그러나 이러한 사회의 변화에 적응하지 못하는 노인들은 소외감과 세대간 소통의 어려움을 호소하고 있다. 바로 노인 미디어교육이 필요한 지점이다. 부산지역에서도 노인미디어 교육에 대한 관심이 늘면서 다양한 미디어교육을 시행하고 있다. 노인미디어 교육은 주로 노인복지기관, 시민단체, 미디어센터 등에 의해 실시되고 있다. 참여자들은 주로 65세 이상이고 컴퓨터를 이용한 정보화교육, 디지털카메라를 이용한 사진교육, 캠코더를 활용한 영상제작과 스마트기기를 활용한 스마트미디어 교

육등이 진행되고 있다.

특히 부산지역에서는 2011년 스마트시대에 노인들이 능동적으로 참여하고, 영상을 통한 신노인 문화를 선도하기 위해 <부산 실버영상제>가 기획되면서 노인들의 영상제작활동에 대한 제작지원이 활발하게 진행되고 있다. 해마다 영상제작활동에 참여하는 인원이 늘고 있고 그 질적 수준도 높아지고 있는 상황이다. 그들은 작품을 통해 자신의 생애를 기록하는 자전적인 이야기, 가족간의 갈등, 치매와 같은 노인들이 겪는 어려움, 변화하는 노인의 모습을 적극적으로 표현하며 세대간 소통을 시도하고 있다. 영상제작활동에 참여하는 노인들은 영상제작활동을 통해 자기표현을 적극적으로 할 뿐 만 아니라 영상제작활동으로 단절된 사회와 연결하며 상호작용을 하면서 사회 속에서 새로운 역할을 얻는 기쁨을 누리기도 하고 또래 노인들과 함께 활동함으로써 건강과 즐거움 그리고 생활의 활기를 되찾고 삶의 만족도가 매우 높아지고 있다는 것을 발견했다. 또한 이러한 활동으로 사회를 바라보는 시각이 달라지고 있고 새로운 것에 도전하는 것을 즐기는 모습을 보면서 퇴한다는 노년은 쇠퇴하는 시기라는 편견을 깨고 성장하고 발전하는 노인의 모습을 보여주고 있다.

노인들의 삶의 만족도를 높이고 성공적인 노화에 이르게 하며 심리적인 안녕상태에 이르게 하는 요소들에 대한 선행연구들은 많다. 건강, 종교, 경제력, 가족 간의 지지와 같은 일반적인 요인에서부터 다양한 여가활동, 취미, 평생교육프로그램의 참여나 자원봉사활동과 같은 사회적 활동이 노인들의 삶의 만족도를 높여주고 성공적인 노화를 불러일으키며 궁극적으로 노인들의 발달과제를 완수하는 자아통합감에 영향을 미치고 있다고 밝히고 있다. 그러나 자아통합감에 관한 기존의 연구는 어떤 요인이 자아통합감에 영향을 미치는가를 밝히는 것이 대부분이고 자아통합감이 어떠한 특성으로 나타나는가에 대한 연구는 미비한 실정이다.

영상제작활동은 단순한 자원봉사활동이나 평생교육프로그램의 참여와는 달리 자신을 적극적으로 표현하는 활동이다. 자신의 삶을 되돌아보며 자신의 문제를 적극적으로 표현하고, 빠르게 변화하는 디지털 기술을 새롭게 배우고 익히면서 세상과 적극적으로 소통해나가는 활동이다. 그러나 영상제작활동을 하는 노인이 늘고 있는 반면 이들에 대한 연구는 거의 없다. 본 연구는 영상제작활동을 하는 노인들의 멘토로 3년간 함께 작업을 하면서 영상제작활동을 하면서 노인들이 가지는 만족감과 새로운 것을 배우는 즐거움을 발견하고 이들이 가지는 자아통합감 특성에 대한 연구가 필요하다고 생각하며 이를 밝히려고 한다.



Ⅱ.이론적 배경

1. 노인과 자아통합감

1) 노인의 특징

우리나라는 노인 복지법과 국민 기초생활보장법에서 역연령(chronological age)에 의해 65세 이상을 노인이라 규정하고 있다. 국제노년학회(IAG, 1961)는 노인을 첫째, 환경변화에 적절히 적응할 수 있는 조직기능이 쇠퇴하고 있는 사람, 둘째, 생체의 자체 통합능력이 감퇴하고 있는 사람, 셋째, 인체기관 조직, 기능이 쇠퇴하는 시기에 있는 사람, 생체의 적응능력이 점차 약화되고 있는 사람이다. 다섯째, 인체조직의 예비능력이 약화되어 환경변화에 제대로 적응이 안되는 사람이라고 정의한다.

노인의 대한 정의는 단순히 역연령(chronological age)에 의해 규정될 수 있는 것이 아니라 생물학적, 심리적, 사회적 측면에서 고려되어야 할 복합적인 개념이다. 브린(Breen, 1960)은 노인을 “생리적 생물학적 측면에서 퇴화기에 있는 사람, 심리적인 면에서 정신기능과 성격이 변화하고 있는 사람, 사회적인 면에서 지위와 역할이 상실된 사람이다”(46쪽)라고 정의한다.(Breen, 1960:최성재·장인협, 2006, 재인용). 특히 최성재·장인협(2006)은 노인기에는 생물학적, 심리적, 사회적으로 다양한 변화가 생기는 시기라고 말한다. 노인기에 나타나는 생물학적 노화의 주원인은 신체 외적인 요인에서 오는 게 아니라 내적요인에 있으며 생물학적 노화는 모든 사람에게 보편적으로 일어나며 신체기능에 부정적인 영향이 점진적으로 일어나는 것이

라고 말한다. 그리고 노년기의 성격의 변화는 우울증 경향이 증가하며, 사회적 활동이 감소하고 사물의 판단과 활동방향을 외부보다는 내부로 돌리는 수동성이 증가한다. 또 성역할에 대한 지각이 변하고 융통성보다는 경직성이 증가하고 친근한 사물에 대한 애착심을 보이며 사후에 이 세상에 다녀갔다는 흔적을 남기고 싶어 하는 욕망이 강해진다. 또 경제적, 신체적, 사회적 의존성, 심리적, 정서적으로 의존성이 강해지는 특징이 있다. 노년기의 사회적 변화로는 지위와 역할의 크게 변화한다. 퇴직으로 인해 직업인의 역할이 없어지고 가정의 역할도 축소되고 생활환경의 변화를 겪게 되며 경제적, 신체적 의존도가 높아진다고 주장한다.

그러므로 노년기는 장년까지 두드러지지 않았던 신체적 변화와 은퇴와 더불어 경험하게 되는 경제적인 불안정, 사회나 가정에서의 역할의 변화에 따른 심리적인 문제가 축적되어 고독이나 소외감 및 죽음에 대한 공포에 이르기까지 신체적 정신적, 사회심리적인 면에서 해결되어야 할 많은 문제들을 내포하고 있다.(Brunner, 1972 : 배영숙, 1993, 재인용)

그러나 노년기의 이러한 특징에도 불구하고 현재 다양한 모습의 노인이 등장하고 있다는 사실에 주목할 필요가 있다. 노인들은 다양한 욕구를 가지고 있다. 노화로 인한 생물학적 변화나 사회적 변화에 대해서는 수용하는 자세를 가지고 있지만 개인의 의지와 노력에 의해 노년의 모습이 달라지고 있다고 생각한다. 다양한 활동에 참가하면서 긍정적이고 활기찬 모습을 보이기도하고 새로운 영역에 도전하면서 노인에 대한 편견을 깨며 자신의 삶을 긍정적으로 꾸려가며 노인의 새로운 상을 만들고 있다.

2) 자아통합감

건강과 경제력을 갖추고 활발한 활동을 하는 노인들이 늘면서 '스마트

시니어' 1) '피딩(Feeding)족'²⁾, '노노족'(NO老족)³⁾ 과 같이 다양한 신조어로 불리고 있다. 또 성공적인 노화에 대한 관심이 증가하면서 미디어속에서 경쟁적으로 건강하고 젊은 노인을 성공적인 노화의 표본으로 제시하고 있다. 하지만 이것은 노년을 있는 그대로 받아들이는 것이 아니라 노년을 부정하고 젊음을 연장하려는 노력으로 보여진다.

로 와 칸(Rowe & Kahn, 1998)은 성공적 노화는 “질병과 장애가 없고 인지적 기능과 신체적 기능을 유지하며 인생참여를 지속하는 것이 성공적 노화에 이르는 길이며 이는 개인의 선택과 행동에 달려있다”(60쪽)고 말했다. 정옥분(2008)은 “성공적인 노화를 위해서는 적극적인 인생참여와 활기찬 생활이 중요하며 활기찬 인생을 위해 타인과의 관계회복과 의미를 줄 수 있는 생산적 활동에의 참여를 강조하며 원만한 대인관계를 갖는다는 것과 생산적인 활동에 참여하는 것은 모두 삶의 에너지를 재충전하는 역할을 할 것”(522쪽)이라고 말한다. 그러나 노인의 심리적 안녕상태를 자아통합감이나 성공적 노화라는 개념으로 혼용해서 쓰고 있는데 성공적 노화가 생애를 돌아보는 노년기에 각 발달단계에서의 과업과 문제 회고를 통하여 인생에 대해서 충만감을 느끼는 자아통합감보다는 노년기에 인생전반을 정리하고 통합하는 측면이 약하다.

에릭슨은 인간이 평생을 통해서 발달해가는 과정을 심리-사회적 측면에서 8단계로 나누고 각 단계별 발달과업을 제시하였는데, 노년기에 해결해야 할 과업을 자아통합감 대 절망감이라고 하면서 자아통합의 달성을 통해

-
- 1) 높은 교육수준을 바탕으로 IT기기를 적절히 활용하고 스마트시대에도 뒤처지지 않는 세대
 - 2) '피딩족'의 피딩은 영어로 '수유'를 뜻하는 말로 '피딩(Feeding)족'은 경제적(Financial)으로 여유가 있고 육아를 즐기며(Enjoy) 에너지가 넘치면서도(Energetic) 헌신적(Devoted)인 할아버지 할머니를 뜻하는 신조어다.
 - 3) '노노족'이라는 말도 있다. '100세 시대'에 황혼을 맞은 장년 층도 삶의 질에 대한 관심이 높아지면서 조금이라도 젊은 외모를 유지하고픈 마음에 자신을 가꾸는 데 노력과 관심을 아끼지 않는 중장년 세대를 '노노족'이라고 부른다. '노노족'은 영문자 'NO'와 한자어 '老'를 합성해 만든 신조어로, 나이가 들어서도 젊게 살기를 원하는 세대를 뜻한다.

노년기의 심리적 안녕상태를 이룰 수 있다고 하였다. 에릭슨(Erikson, 1988)에 의하면 자아통합감은 “개인의 ‘유일한 인생주기’를 있는 그대로 받아들이는 것이며 자아통합을 이루게 되면 죽음은 그 당사자에게 심한 고통을 주지 못하게 된다.”(312쪽)

윤진(1985)에 의하면 자아통합감이란 “자기의 지나간 일생에 대해 그런 대로 만족하고 최선을 다해 노력해 온 의미있는 일생이었다는 느낌을 가질 때, 달성하지 못한 일보다 이룩한 일과 행운에 대해 감사하는 자세를 가질 때 생기는 것이다. 이에 반하여 자기의 인생이 무의미하게 흘러갔으며 성공할 기회를 놓쳤고 다시 시작하기에는 너무 늦었다고 탄식하게 될 때 절망감이 나타나게”(56쪽)되는 것이다.

노년기 자아통합감은 한 개인이 노년기로 접어들게 됨에 따라 습득하도록 사회로부터 요구되어지는 기술과 능력에 대한 성공적인 적응의 결과로 자신의 일생을 후회없이 수용하고 현재 생활에 만족하며 과거, 현재, 미래 간에 조화된 견해를 가지고 궁극적으로 죽음에 대한 공포가 없는 상태로서 노인의 심리적 안녕상태를 반영하는 보다 일반적이고 포괄적인 개념으로 제시되고 있다(Erikson et al, 1986 : 장성옥 외, 2004, 재인용)

노인의 자아통합감은 노인의 신체적 상태 그리고 노인이 이루어온 경제적 상태 그리고 사회적 지위보다는 노인이 평가하는 지나온 생애의 수용 그리고 자신의 삶이 최선을 다해 노력해온 의미있는 일생이었다는 자기 평가가 노인의 자아통합감의 주요 요인이 됨이 제시되고 있다고 볼 수 있다.

노년기에 자아통합에 이른다는 것은 살아온 인생에 대한 삶의 의미와 인생의 가치의 중요성을 발견하는 것과 같다. 에릭슨은 자아통합에 대해 자신의 생을 있는 그대로 수용하고 자아를 존중하며 타인을 보살피는 것을 통해 세상을 사는 지혜를 얻을 수 있다고 하였다 (Wiesmann & Hannich,

2011: 김고은·신은주, 2016, 재인용).

정옥분(2008)은 지혜는 “에릭슨의 8단계로 구분한 발달단계에서 마지막 성인기에 나타나는 덕목으로 죽음에 직면했을 때 나는 무엇을 남다르게 했어야 했는데, 혹은 무엇을 할 수 있었는데 라는 커다란 후회없이 지금까지 살아온 인생을 그대로 받아들이는 것을 포함한다. 지혜는 열심히 살아온 인생에 대한 피할 수 없는 종말로 죽음을 받아들인다는 것을 의미하며 자기 부모와 자신의 인생의 불완전함을 인정하는 것이다”(452쪽)고 말한다.

에릭슨(1988)은 자아통합감의 결여는 “죽음에 대한 두려움으로 절망감이라 부르며 절망이란 시간이 짧고 또 다른 삶을 다시 시작하거나 통합을 향한 다른 방법을 모색하기에는 너무나 짧게 느껴지는 것”(313쪽)이라고 말한다.

장성옥(2004)은 자아통합을 이룬 결과로 “자신의 생을 재해석함으로 과거와 미래에 대한 조화로운 관점을 갖고 주변 여건에 대한 감사하고 자기 자신에 대한 신뢰를 갖는 것이며 주변인과 조화를 이루고 경제적으로 제약을 느끼지 않으면서도 주변인과 자신을 비교하면서 자신의 삶을 긍정적으로 수용하고 죽음까지도 편안하게 수용할 수 있는 상태가 된다”(335쪽)고 주장했다.

3) 자아통합감에 관한 선행연구들

노인들의 자아통합감에 관한 선행연구들은 많이 있다. 노인들의 삶의 만족도를 높이고 성공적인 노화를 이끄는 데 대한 관심이 높아지면서 노인들을 위한 평생학습과 다양한 사회 활동에 참여하고 있고 노인들의 자아통합감에 관한 연구영역도 인구통계학적인 요인에서부터 다양한 활동요인에 이르기까지 넓어지고 있다.

먼저 노인들의 자아통합감에 영향을 미치는 인구통계학적 요인으로서는 종교가 있는 경우, 건강상태가 좋을수록, 배우자가 있는 경우, 한달 수입이 많을수록, 가족관계가 원만할수록 자아통합감이 높은 것으로 나타났다.

주희정(2004)은 경제수준과 자녀와의 친밀도, 결혼 만족도에서 유의미한 차이를 보였으며 경제수준이 높은 집단에서, 자녀와의 친밀도가 좋은 집단에서, 결혼만족도가 높은 집단에서 유의하게 자아 통합감수준이 높은 것으로 나타났고 노인의 신체건강 지각이 좋을수록, 자아 존중감과 삶의 만족도가 높을수록 자아 통합감수준이 높아졌으며, 우울은 낮을수록 자아 통합감수준이 높아지는 역우울, 자아존중감, 삶의 만족도의 순으로 나타났다고 주장한다.

노인들의 건전한 여가활동과 건강하고 활기찬 노후생활을 지원하기 위해 노인복지관을 중심으로 건강증진·교양·언어·취미여가·정보화와 같은 다양한 프로그램이 진행되고 있으며 이러한 평생교육 프로그램이 자아통합감에 영향을 미친다는 연구가 있다. 먼저 노인들의 교육참여 여부에 따른 자아통합감 연구들이 있는데, 김향숙(2015)은 노인교육의 참여가 자아통합감에 영향을 미치고 있으며 노인교육에 참여하는 요인들 중에서 ‘건강관리를 위해서’가 가장 큰 이유라고 한다. 윤학수(2007)는 노인대학프로그램 별 영역별 참여특성에서 신체적영역과 지적영역에서 자아통합감이 유의미한 영향을 미친다고 말했다.

다양한 프로그램을 활용한 치유프로그램들도 평생교육프로그램으로 인기가 높다. 이런 치유프로그램이 자아통합감에 미치는 영향에 대한 연구로는 서경혜(2008)의 종이조형 활동을 통한 집단 미술치료가 자아통합감에 유의미한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이수정(2010)은 음악치료에 참가한 집단은 참가하지 않은 집단과 비교하여 자아통합감의 하위영역인 생에 대한 태도에 있어 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났으며 음악치료가 노인

의 자아통합감에 미비하나 영향력을 미치는 것으로 나타났다. 윤영미(2016)의 연구에 의하면 노래자서전 중심의 음악치료를 실시한 실험집단이 음악치료를 실시하지 않은 통제집단에 비해 자아통합감 점수가 유의한 향상을 보였고, 자아통합감의 하위개념인 현재 생활에 대한 만족, 지혜로운 삶, 생애에 대한 태도, 지나온 일생에 대한 수용, 노령과 죽음에 대한 수용의 5가지 항목 모두 유의미한 차이를 나타냈다. 따라서 노래자서전 중심의 음악치료가 노인의 자아통합 증진에 긍정적인 영향을 끼치는 것으로 나타났다. 김영숙(2014)은 사진을 활용한 집단미술치료가 노인 자아통합감 전체와 하위영역에 영향을 미친 것으로 나타났으며, 하위영역의 현재생활에 대한 만족도, 노령에 대한 수용에서 유의미한 변화를 보였다. 또한 노인들이 회상을 통해 자기를 탐색하는 과정에서 자신을 가치 있는 사람으로 인식하고 긍정적인 자아통합의 변화를 보였다.

한편으로는 디지털기술이 발전하면서 인터넷 이용과 자아통합감과의 관련성에 관한 연구들도 있다. 양영순(2004)의 연구에 따르면 인터넷 사용노인이 비 사용노인보다 자아통합감이 훨씬 높은 것으로 나타났다. 이는 인터넷 사용이 자아통합감을 형성하는데 큰 영향력을 미치고 있음을 보여주는 결과라고 볼 수 있다. 이기민(2013)은 온라인정보 서비스활용 정도가 높을수록 자아통합감이 함께 높아졌으나, 소외감이 높아지게 되면 이와는 반대로 자아통합감은 낮아졌다. 우리 사회의 노년기에 온라인정보서비스 활용을 통해서 친구, 가족관계, 이웃 등 긴밀한 사회적인 네트워크의 형성과 노년기에 필요한 정보 활용이 양방향의 활발한 상호작용이기 때문에 노인의 자아통합감에도 긍정적인 영향을 미치지만 노인의 소외감이 온라인정보 서비스 활용에 있어서 조절효과 요인으로 작용을 한다는 것을 시사하고 있다.

노인들은 다양한 활동으로 시간을 보내고 있다. 노인들의 활동에는 신체

적 활동이나 자원봉사활동 뿐만 아니라 교육이나 클럽과 같은 활동이나 가족 부양, 친교와 같은 비공식활동 등으로 다양한데 노인들의 다양한 활동이 자아통합감에 영향을 미친다는 선행연구들이 있다.

김정순(1988)은 노인의 자아통합감 정도에 가장 중요한 영향을 미치는 변인은 사회적 활동이라고 보았다. 노인의 자아통합감 정도와 유의한 상관을 보인 변인은 사회 활동 정도, 경제수준, 건강상태, 교육정도, 결혼 상태였고, 다른 변인들의 영향을 통제했을 때 노인의 자아통합감 정도에 독립적인 영향을 미치는 변인은 사회적 활동정도, 건강상태, 경제수준으로 나타났다. 그리고 노인의 사회적 활동 정도와 유의한 상관을 보인 변인은 경제수준, 결혼상태, 교육정도, 종교, 건강상태, 연령이었고, 다른 변인들의 영향을 통제했을 때 노인의 사회적 활동정도에 독립적인 영향을 미치는 변인은 경제수준, 결혼상태, 연령으로 나타났다.

노인의 자원봉사활동이 자아통합감에 영향을 미치는 중요한 요인이다. 류정란(2002)은 자원봉사활동에 참여하는 노인이 비참여노인보다 자아통합감이 높게 나타났으며 자원봉사기간이 길수록, 만족도가 높을수록 자아통합감이 높게 나타난다고 밝히고 있다. 이금주(2008)의 연구에는 자원봉사활동에 참여하면서 자원봉사활동의 만족도가 높을수록 자아통합감이 높게 나왔다. 정소영(2002)은 노년기 성공적인 노화를 도울 수 있는 요인으로서 자원봉사의 역할과 자아통합감을 연구하였고, 자원봉사활동의 동기가 ‘무언가 도움이 되는 일을 하고 싶어서’, ‘주변의 권유’, ‘여가를 보람있게’, ‘지식이나 경험의 활용’, ‘새로운 경험과 지식의 습득’을 위해서라고 밝히고 있다. 또한 자원봉사를 함께 하는 동료와의 관계가 좋을수록, 자원봉사의 대상이 만족한다고 느끼는 정도가 클수록, 활동이 노인자원봉사자의 능력과 적성에 부합하는 정도가 높을수록 자아통합감의 수준이 더 높아지는 것으로 나타났다. 김대현(2007)은 노인의 자원봉사활동이 자아통합감에 미치는

영향연구에서 노인자원봉사자의 건강상태가 좋을수록, 경제수준 인식이 좋을수록, 결혼한 자녀와 가족과 살수록, 자원봉사 시작시기가 어릴수록, 담당직원의 지지가 높을수록, 활동특성이 대면자원봉사활동일수록 자아통합감의 수준이 더 높아진다고 밝히고 있다. 특히 자원봉사의 요인별 특성중 대면자원봉사활동일수록 만족도가 높게 나타났다.

김고은·신은주(2016)는 노인의 자아통합에 영향을 미치는 요인으로 사회참여가 중요한 역할을 한다고 주장한다. ‘단순히 사회참여의 빈도에 의해 자아통합이 향상될 수 있는 것이 아니라 그 안에서 본인 스스로 의미있는 활동을 통해 자아실현으로 성장시킬 때 발생할 수 있다는 것을 의미한다. 즉, 사회참여 활동을 하면서도 그 안에서 성장하고 적극적으로 몰입하는 자아실현감이 높을수록 자아통합감을 잘 이룰 수 있는 것이다’고 주장한다.

이처럼 많은 연구들이 진행되었지만 연구 대부분이 노인의 자아통합감에 어떤 영향을 미치는가에 대한 단순한 분석에 그치고 있다는 점이 약간 아쉽다. 특히 영상제작활동이 자아통합감에 미치는 영향에 관한 연구는 없으며 영상제작활동을 하는 노인들의 자아통합감의 특징은 어떻게 나타나는지와 영상제작과 자아통합감과의 관계는 어떠한가에 대한 심도 있는 연구가 필요하다 생각되었고 본 연구는 영상제작활동이 자아통합감에 미치는 영향을 참가자들과의 심층 인터뷰를 통해 보다 깊이 있게 연구해 보았다.

2. 노인들의 영상제작활동과 자아통합감

1) 노인미디어 교육의 개념과 의의

노인은 노화과정에서 나타나는 생리적, 심리적, 환경적 변화 및 행동적

변화가 복합적으로 상호작용하는 과정에 있는 사람이다. 급속한 산업화와 도시화로 인구구조도 변화하고 사람들의 가치관도 크게 변하면서 노인의 역할은 점차 축소되었다. 전통적인 유교사상을 바탕으로 한 경로효친 사상은 미약해졌고 노인은 지혜로운 사람의 역할보다는 심각한 사회문제의 대상이 되었다.

현대사회에서 노인에 대한 인식은 부정적이다. 이러한 부정적 인식은 주로 매스미디어에 의해 생산·유통되며, 미디어를 통해 반복적으로 노출된 내용들은 개인의 태도와 신념에 영향을 끼칠 수 있으며 노인에 대한 부정적인 스테레오타입을 형성해왔다.

통계청의 ‘2014년 생활시간조사’ 결과를 보면, 노인들은 평균적으로 하루의 절반가량인 11시간 46분(49%)을 수면, 식사와 같은 필수적 활동에 사용하고 있으며, 일과 가사노동, 학습, 이동과 같은 의무적 활동은 4시간 58분(20.7%), 여가활동에는 7시간 16분(30.3%)을 사용한다. 이처럼 노인은 평균적으로 하루의 1/3 가량을 여가활동에 사용하고 있지만, 이 중 상당 시간을 미디어를 이용하거나 TV시청에 쏟고 있는 것으로 보인다. 노인의 미디어 이용시간은 4시간 4분이고 TV시청 시간은 5년 전인 2009년보다 21분 증가한 3시간 48분이다. 특히 연령이 높아질수록, 남성 노인일수록 TV시청 시간이 긴 것으로 조사되었다. 노인의 이런 TV시청형태는 부정적인 노인이미지를 강화하는 역할을 한다.

전통적인 미디어교육의 개념은 TV의 등장으로 시작되었다. TV의 영향력이 크고 부정적인 요소가 많았기에 수용자를 보호하는 차원에서 교육이 진행되었다. 그러나 디지털기술의 발달로 다양한 미디어가 등장하였고 미디어의 영향으로 사람들의 생활모습도 많이 변하고 있다. 미디어 교육은 미디어를 해독, 평가, 분석할 수 있는 능력을 신장시켜 주고, 나아가 공공생활에 적극 관여하는 민주시민으로 양성시키는 것을 포함하는 개념이다.

미디어 교육은 다른 부문의 교육과 달리 미디어라는 점에 주목하여 미디어를 생산하고 이해할 수 있는 능력을 길러 주는 것을 목표로 한다.

디지털기기의 발달로 미디어환경이 급변하면서 미디어로부터 소외되는 계층이 많아졌다. 특히 노인계층에 대한 미디어 교육의 필요성이 증대되었다. 강진숙 (2009)은 “노인미디어 교육의 목적은 ‘노인’에 대한 인식을 변화시키고 다양한 미디어의 이해와 제작방법을 학습함으로써 미디어에 대한 접근성과 친밀감을 높여 미디어 접근성을 높이는 것이다. 또 미디어를 통해 자신의 목소리를 표현함으로써 사회적 소외와 상대적 박탈감, 세대 간 소통 장벽 등의 문제들에 능동적으로 대응할 수 있는 미디어능력을 기르게 한다.”(311쪽)고 주장한다.

노인은 고집스럽고 무기력하며 비생산적인 이미지가 지배적이다. 그러나 영상이라는 도구로 자신이 하고 싶은 다양한 소재의 이야기를 펼쳐내면서 노장의 영화감독들은 주체적이고 활동적인 문화 생산자로서의 노인의 이미지를 부각시키며 노인의 이미지를 바꾸는데 크게 기여하고 있다. 곳곳에서 카메라나 스마트폰을 들고 일상을 기록하는 노인들이 눈에 띄며 이들은 영상제작활동을 통해 자신의 삶이 긍정적이고 적극적으로 변하고 있다.

2) 부산지역 노인미디어 교육현황

부산지역의 노인미디어 교육은 시민단체, 노인복지기관, 미디어센터에 의해 실시되고 있다. 노인미디어 교육의 참여자들은 주로 65세 이상의 노인층이고 학습미디어는 영화, 디지털 카메라이다.

부산지역의 노인미디어교육의 현황을 파악하기 위해 2010년부터 2015년도까지 시청자미디어재단에서 발간한 시청자미디어센터 백서를 살펴보았다. 백서에 의하면 2011년도에 부산실버영상제에 영상제작 멘토를 지원하

였고, 2012년도 부산 시청자미디어센터에서는 사진, 영상, 라디오등 노인을 대상으로 한 다양한 미디어교육이 시행되었다. 매죽지마을에서는 <사랑방 주민전시회>라는 주제로 매죽지 마을에 거주하는 여성노인들을 대상으로 사진을 이용해 자신을 표현하기, 사진을 통해 이야기 표현하기와 같은 내용의 수업을 진행하였고, 영도구 노인복지관에서는 60세이상 노인을 대상으로 한 <영가비 라디오교육>은 라디오방송물 제작을 위한 기획, 글쓰기, 녹음, 편집교육을 진행하였다. 60세 이상 노인을 위한 영상제작교육으로는 금정도서관의 <아름다운 노을>,금정 시니어 클럽의 <실버 영상제작교실>, 남부노인복지관의 <영상제작교실>등이 있다. 노인미디어교육의 교육내용을 살펴보자면, 금정도서관<아름다운 노을>의 경우 대상은 60세 이상이고 교육내용은 카메라 실습 및 프리미어 실습으로 진행되었고 부산실버영상제 및 UCC공모전에 참가를 그 내용으로 하여 진행되었다. 부산시청자미디어센터 박주희는 영화제작의 경험이 새로운 도전과 즐거움이 되어 노후생활의 활력소가 되었고 실제로 교육이후 영상제작 동아리가 구성되어 활동한 점을 큰 성과라고 평가했다.

부산시청자미디어센터에서는 2017년 7-8월 중에 시니어 영상제작교실 ‘나도 감독이다’가 58세 어르신을 대상으로 5분 이내의 단편영화, 뮤직비디오를 제작하며 배우는 영상제작의 기초과정으로 진행된다. 노인들이 직접 시나리오도 작성하고 연기도 하며, 촬영, 편집을 하는 과정이며 영화를 만들기 위한 기초과정에 관한 프로그램 내용은 <표 1>과 같이 구성되어 있다.

<표 1> 시니어 영상제작교실 ‘나도 감독이다’

차시	교육 목표	교육 내용
1	영화촬영을 위한 준비	- 영화에 대한 기본이해 - 영화의 제작단계 - 영화 제작에 필요한 역할 - 아이디어 찾아오기
2	스토리 만들기	- 단편영화 감상 - 찾아온 아이디어 공유하기 - 아이디어 정하고 스토리 만들기
3	스토리보드 만들기	- 스토리보드 (콘티)란 ? - 시나리오에 맞는 스토리보드 구성
4	헌팅하기	- 촬영에 필요한 장소 섭외하기 - 사진을 활용한 테스트 촬영 진행해 보기 - 촬영스케줄 정하기
5	촬영하기 (1)	- 정해진 스케줄대로 촬영해 보기 - 촬영된 영상 프리뷰 하기
6	촬영하기 (2)	- 이어서 촬영하기 - 촬영된 영상 프리뷰 하기
7	촬영하기 (3)	- 이어서 촬영하기 - 촬영된 영상 프리뷰 하기 - 보충촬영 진행하기
8	PC 로 편집하기 (1)	- <소니 베가스 프로 > 알아보기 - 순서편집하기
9	PC 로 편집하기 (2)	- 장면전환효과넣기 - 자막 및 음악 넣기
10	편집하기 마무리 및 시사회	- 최종영상 출력하기 - 완성된 영화 시사회 가지기

(출처, 부산시청자미디어센터 홈페이지, 2017)

2013년에는 지역의 미디어 커뮤니티를 발굴하여 미디어를 통한 커뮤니티 소통의 장을 마련하고 시청자주권확립과 지역 시청자 참여프로그램 활성화를 위해 <실버영상기자단 커뮤니티영상제작교육>을 진행하였다. 이후 실버기자단이 만들어져 지속적인 활동을 이어나갔다.

2014년 이후에는 부산 실버영상제를 중심으로 주로 영상제작교육이 특강 형식으로 이루어져 노인을 대상으로 하는 노인미디어교육 프로그램이 체계적으로 이루어지고 있는 것은 아니다. 2011년부터는 <부산 실버영상제>가 스마트시대에 노인들이 능동적으로 참여하고, 영상을 통한 신노인 문화를 선도하기 위해 기획되면서 시청자미디어센터와 함께 영상제작 교육이 시행되었다. 이 교육은 영화제에 참여하는 복지관 노인들 중 제작지원이 필요한 대상을 선별하여 영화를 만들 수 있도록 교육멘토를 지원하는 형식이었다.

안수근(2016)은 2011년부터 2016년까지 6회동안 노인들의 실버영상제 참여를 분석한 결과를 <표 2>와 같이 정리하였다. .

<표 2> 노인 실버영상제 년도별 출품현황

회(년도)	출품작					계
	자유주제		노인주제			
1회(2011년)	영상	사진	사진	소재		84
	37	39	4	4		
2회(2012년)	영상	사진	사진	포스터	캐리커처	207
	46	119	34	6	2	
3회(2013년)	영상	사진	사진	포스터		308
	62	161	83	2		
4회(2014년)	43		사진	포스터	일러스터	325
			275	5	2	
5회(2015년)	30		사진	스마트기기		367
			332	5		
6회(2016년)	22		사진			300
			278			

(출처: 안수근(2016) 부산실버영상제의 분석과 질적 수월성 제고,
<부산 실버영상제 토크콘서트 자료집>, p. 6)

<표 2>에서도 알 수 있듯이 해마다 영상, 사진부분에서 노인들의 참여가 꾸준히 늘고 있다

안수근(2016)은 “노인들이 제작하는 작품 내용의 다양성과 함께 질적 완성도가 높아지고 있다”(6쪽)고 평한다. 해를 거듭할수록 영화제에 참여하는 노인이 늘고 노인제작자들의 영상제작에 대한 요구가 높아지면서 자발적으로 동아리를 형성하거나 복지관마다 영화반을 만들어서 체계적인 영화제작 교육을 진행하는 곳이 늘었다.

연구참여자들은 인터뷰를 통해 영화제작을 하는 노인들이 편집프로그램을 적극적으로 배워 영화를 직접 완성하고자 하는 욕구가 많으나 노인의 특성을 고려한 노인미디어 교육프로그램이 절대적으로 부족하다는 점을 한

계로 지적하고 있다.

3) 영상제작활동과 자아통합감과의 관계

(1) 영상제작활동의 특징

디지털기술의 발달로 다양한 미디어가 등장하면서 사람들의 생활모습도 크게 달라지고 소통방식도 다양해졌다. 사람들은 수동적인 미디어 소비자의 위치에서 다양한 미디어로 자신의 생각을 표현하며 사회에 적극적으로 참여하면서 미디어를 생산하는 생산자로 나서고 있다.

영상제작은 디지털기술의 발달로 영상제작 장비와 기술이 대중화되면서 노인계층도 충분히 접근가능하며 노인들의 새로운 사회참여 영역이 되고 있다. 노인은 영상을 통해 자신이 하고 싶은 이야기를 적극적으로 표현하고 있다. 특히 노인들의 생애사적인 이야기는 소중한 역사적 사료로 남을 것이다. 뿐 만 아니라 영상을 통해 노년의 문제인 소외와 외로움, 세대간 소통의 단절, 건강과 치매와 같은 노년의 문제를 표출하면서 자신의 사회적 권리의식을 높이고 있고 사회참여의 기회와 세대간 소통에 적극적으로 활용하고 있음을 알 수 있다.

이런 영상제작 활동은 노인들의 자아성찰을 돕고 삶의 만족도를 높이는 데 크게 기여하고 있다. 또한 박민욱⁴⁾은 “노인 영상미디어 활동이 그 어떤 영역의 사회참여 활동보다 노인 계층의 자아 존중감과 생활만족도를 강화시켜 주는 활동이며, 제작 콘텐츠의 유통이 가능한 활동의 특성상, 사회적 관계망을 풍부하게 만들어 고립감을 해소하고 노인 계층이 사회에 의견을

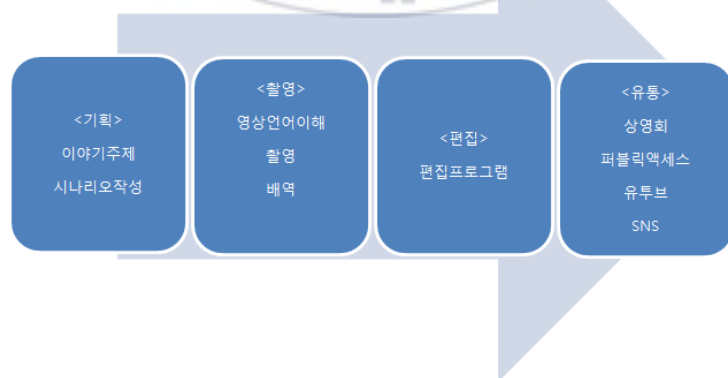
4) 영상미디어활동을 통한 노인의 사회참여 활성화, 레디~ 액션! 이제 우리가 접수한다!, (2014. 4.1.), 서울 영상미디어센터, <http://blog.daum.net/sorrybaby7/74>

개진하는 데에도 큰 역할을 할 수 있다”고 주장한다.

(2) 노인들의 영상제작활동과 자아통합감

에릭슨에 의하면 자아통합감의 달성은 생을 돌아보는 활동을 통해서 이루어지며 그 결과 노인은 삶의 지혜를 갖게 된다(Miller, 1999: 장성옥, 2007, 재인용). 배영숙(1993)은 “한 개인이 노년기로 접어들면서 사회로부터 요구되어지는 기술과 능력에 대한 성공적인 적응의 결과로서 궁극적으로 죽음에 대한 공포가 없는 심리적 안녕상태”(21쪽)라고 말한다. 장성옥(2004)은 자아통합감이 일어나는 과정으로 1) 세대간의 조화, 2) 사회 심리적으로 성공적인 적응, 3) 수용을 통한 심리적 안정, 4) 인생주기를 통한 성숙을 도출해내고 있다.

영상제작 과정은 이야기를 구성하는 기획단계부터 촬영, 편집을 거쳐 작품이 만들어지고 다양한 방식으로 유통하여 소통하는 과정을 포함한다. [그림 1]과 같은 과정을 거쳐 영상이 제작되고 유통된다.



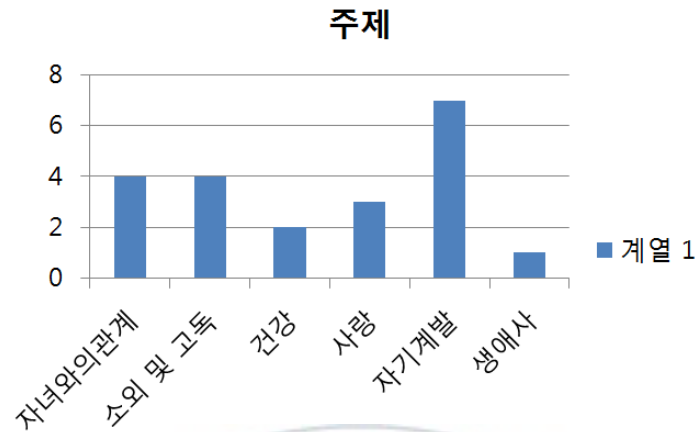
[그림 1] 영상제작과정

영상제작의 첫 단계는 이야기를 만드는 과정이다. 기획과정에는 하고 싶은 이야기가 무엇인지를 정하고 스토리를 만들어 보고 영화를 위한 시나리오를 작성해본다. 이 과정은 자신의 생애를 돌아보는 활동이다.

자신의 삶을 돌아켜보는 것을 회상이라고 한다. 정옥분(2008)에 의하면 “노인들이 지난날의 사람들, 사건들과 감정에 대해 이야기하는 자연스러운 경향은 인생회고 과정에서 중요한 부분이며 인생을 되돌아봄으로써 사람들은 새로운 시각으로 자신의 행동과 경험을 볼 수 있고, 그동안 소원했던 가족이나 친구와의 화해같은 미해결과제를 마무리할 기회를 갖게 되고 그 완성감이 마음 편하게 여생을 살아가도록 해줄 수 있다.”(453쪽)고 주장했다. 실제 이 과정에서 노인들은 자신의 생애를 되돌아보게 되고 자신과 노인의 문제를 직접 이야기로 끄집어내면서 주체적이고 능동적으로 자신을 표현하게 되고 세대 간 소통을 이끌어내는 역할을 하고 있다.

최선희(2011)는 “영화를 제작하는 노인들은 대부분 이야기의 소재를 자기 자신과 자신이 겪은 경험과 주변의 것에서 찾으며, 실제로도 자신의 삶을 회고하고, 이야기 속의 자신과 끊임없이 마주하며 현재의 자기 자신과 삶에 대해 새롭게 성찰하고자 노력한다”(19쪽)고 주장한다.

실제로 노인들은 영상을 통해서 자신의 과거를 회고하는 자서전적 성향이 강한 이야기부터 가족내 갈등, 노인의 소외, 외로움, 질병, 경제적 어려움과 같은 사회문제까지 다양하며 표현하고 있으며 개인적인 관심에서 가족 그리고 사회적인 문제로 관심의 영역이 넓어지고 있다. 2011년부터 2015년도 부산실버영상제 블로그에 게재된 1-5회까지 5년간 수상작을 주제중심으로 분석한 결과, 자기계발에 관한 내용이 가장 많았으며 자녀와의 관계, 소외와 고독, 사랑, 건강 그리고 생애사와 같이 관심사가 다양하다는 것을 알 수 있었다. 그 내용은 아래 [그림 2]와 같다.



[그림 2] 드라마주제(부산실버영상제 1-5회 수상작분석, 2011년-2015년)

노인 제작자들이 만든 영상의 주제는 2011년 보건복지부에서 시행한 노인실태조사의 분석결과와 유사한데 노인실태조사에 의하면 노인의 걱정거리와 고민이 자신의 건강 및 기능 악화> 경제적 어려움> 자녀와의 관계> 소외 및 고독> 배우자의 건강 및 기능 악화> 배우자> 친구 순으로 나타났다, 필요한 복지서비스는 소득보장 > 의료 서비스> 경제 활동 지원> 수발 서비스> 여가생활이 필요하다고 응답했다.(보건복지부, 2011) <표 5>를 보면 노인들이 제작한 영상에도 노인들의 걱정과 고민과 비슷한 수준으로 드러남을 알 수 있다. 연구자가 참여자들과 인터뷰에 의하면 노인 영상제작들이 ‘노인’이라는 주제를 벗어나 좀 더 폭넓은 주제로 영역을 넓히고 싶다고 말한다. 이를 통해 알 수 있는 것이 노인들의 관심이 노인문제만 머물러 있지 않다는 것을 알 수 있다.

촬영단계에서는 영상으로 표현하기 위해 영상언어와 디지털기기의 조작법을 배우고 직접 시나리오의 연기자의 역할을 맡아 촬영과정을 완성하는 것을 포함한다.

한동희(2006)는 “고령화 사회의 새로운 사회의 모습은 노인들속에서도

다양한 계층이 존재하고 그들의 욕구도 다양하다는 것이다. 변화하는 삶에 적응하고자 노력하는 노인과 그러한 변화에 적응하기 위해 배움을 택하며 보다 긍정적인 삶을 추구하는 노인세대들이 증가하고 있다. 긍정적인 노년을 보내는데 도움을 주는 매체로써 인터넷과 디지털문화를 노인들의 환경에 접목시킬 수 있도록 디지털 에이징(digital aging)⁵⁾을 만들어가야 한다”(8쪽)고 주장한다.

노인에 대한 고정관념으로 새로운 것을 배우기를 꺼린다는 편견이 있다. 실제로 노인세대는 디지털기술의 변화를 따라가지 못하는 경향이 높아 빠르게 변화하는 디지털기술의 변화로부터 소외가 심각하며 소통의 어려움을 겪고 있는 실정이다. 바로 노인미디어 교육이 필요한 이유이기도 하다. 노인미디어 교육을 통해 새로운 디지털기술을 배우면서 사회의 변화에 적응하고 새로운 기술에 대한 두려움을 줄이면서 자신감을 얻게 되는 경험을 하게 된다. 특히 배우로 참여하게 되는 경험은 노인의 삶 속에서 이전에는 전혀 경험하지 못한 특별한 경험이다. 무엇보다도 자기가 아닌 다른 삶을 연기함으로써 다른 사람들의 삶의 과정도 이해하게 되는 경험을 갖게 된다. 촬영은 혼자서 이루어지는 과정이 아니라 많은 사람의 협업이 필요한 과정이다. 과정속에서 자신의 의사를 적극적으로 표현하고 집단간의 이견을 조율함으로써 사회화과정을 겪게 된다.

편집단계는 노인들에게 가장 어렵고 시간이 많이 소요되는 활동이다. 먼저 기본적인 컴퓨터 교육이 선행되어야 한다는 어려움이 있다. 그래서 영상제작 전 과정중에서 노인들의 진입장벽이 가장 높은 과정이다. 노인들은 다른 계층과 달리 컴퓨터 편집프로그램을 이용하여 편집과정을 배우는데

5) 정보통신기술(ICT)을 잘 사용하며 건강하게 나이 드는 것. 컴퓨터·모바일 등 정보통신기술의 활용으로 노인의 적극적인 사회 참여를 유도하자는 의미도 가지고 있다. 대표적인 사례로는 KT의 은퇴자 재능 나눔 프로그램, 노인 뉴스 전문 기자단의 실버넷뉴스 등이 있다.

시간이 많이 소요된다. 기본적인 컴퓨터를 활용교육이 전제되어야 하며 편집프로그램에 사용되는 용어자체가 어려워 신체적 기능과 인지능력이 저하되는 시기인 노년기의 특성상 학습을 받아들이는데 시간이 걸린다.

마지막으로 작품유통의 과정이 있다. 영상제작자들이 자신이 만든 작품을 유통시킬 방법이 다양하지 못했다. 퍼블릭액세스의 확대로 시민들이 방송에 적극적으로 참여하면서 다양한 목소리를 내어왔다. 그러나 현재는 미디어환경의 다변화로 다양한 채널을 통해 자신이 만든 영상을 유통시키면서 소통방식을 확대해나가고 있다. 이러한 사회적 변화에 노인 영상제작자들도 적극적으로 참여하고 있다. 기존의 퍼블릭액세스 채널의 참여, 다양한 노인영화제, 유튜브채널, SNS와 같이 노인이 직접 제작한 콘텐츠를 다양한 방법으로 유통하면서 영상을 통해 적극적으로 자신의 생각을 표현하고 있다. 노인들은 영상제작활동을 통하여 자신의 문제를 직접 영상으로 제작하여 소통을 시도하며 삶의 만족감과 소외감으로부터 심리적으로 안정감을 느끼고 있다. 특히 젊은이의 영역이라 생각하는 디지털기술을 배우고 익히며 영상제작이라는 새로운 영역에 도전한다는 사실이 자신의 삶에 긍정적인 기여를 하고 있음을 알 수 있다. 영상물은 다양한 과정을 거쳐서 제작되고 있다. 영상제작활동(특히 극영화)는 혼자서는 할 수 없는 부분이고 여러 사람이 함께 참여하여 할 수 있다. 이 과정에 참여하는 노인들은 각자 살아온 배경이 다르고 생각이 다르며 경제적이나 교육수준등도 다 다르다. 그러나 영상제작이라는 하나의 목표아래 오랜시간을 만나고 의견을 나누며 합의를 해나가는 과정을 거친다. 이중에서 탈락하는 사람들이 있기도 하지만 목표를 맞추면서 함께한다. 새로운 사회화과정을 거치게 되는 셈이다. 이야기를 만들고 촬영을 하며 편집하고 완성되는 과정을 거치면서 영상제작과정에서 자아통합감을 얻어가고 있는 것을 발견했다.

Ⅲ. 연구방법

먼저 본 연구자는 2013-2015년, 3년간 부산실버영상제에 참여를 희망하는 노인복지관 소속, 영화반 노인들의 영상제작 멘토가 되어 노인들이 영화를 직접 제작할 수 있도록 돕는 역할을 맡았었다. 그들은 영화를 한번도 제작해 본 적은 없지만 젊었을 때부터 영화에 관심이 많았다는가 영화감독이 되고 싶다는 꿈을 가지고 있었지만 현실적으로 이루지 못한 채 70년을 살아왔는데 영상제에 참여하면서 영화감독의 꿈을 이루게 되었다든가, 그냥 복지관에 영화프로그램이 있어 호기심으로 참여해봤다는등 다양한 참여 동기를 가지고 있었다. 그러나 짧은 기간이지만 그들이 보이는 호기심과 배움에 대한 갈망 그리고 영상제작으로 느끼는 만족감과 같은 다양한 감정들을 발견할 수 있었다.

본 연구는 이러한 영상제작활동을 하는 노인들의 자아통합감은 어떤 특성을 나타내는지와 영상제작활동과 자아통합감의 관계를 알아보기 위해 복지관에서 영상동아리에서 활동하는 노인들을 대상으로 영상제작활동 참여 동기와 참여하면서 느끼는 점들을 질문으로 사전인터뷰를 진행하였다. 사전인터뷰를 통해 영화제작활동에 참여하는 노인들의 만족감이 크다는 것을 발견하고 영상제작활동에 참여하는 노인들을 심층인터뷰 하였다.

연구 참여자의 나이는 65세 이상에서 80세까지다. 연구참여자들이 영화제작에 참여한 기간은 대부분 3년 이상이며 시청자미디어센터나 노인복지관에서 영상제작 동아리를 만들고 함께 참여하면서 영상제작활동을 지속적으로 하고 있었으며 영상제작에 참여하는 형태도 시나리오, 감독, 촬영, 배우, 편집에 이르기까지 다양한 역할을 맡고 있었다. 연구 참여자들의 선정도 영상제작 참여형태에 맞게 다양한 부분에서 선정을 하였다.

연구참여자들이 만드는 영상작품의 장르는 다큐도 있지만 대부분 극영화다. 그리고 참여자 대부분 직업은 현직을 은퇴한 상태로 건강상태는 양호한 편이었고 영화제작활동이전에는 취미활동이나 문화생활로 여가시간을 보내었다고 말하였으며 영상제작활동을 알고 난 뒤는 주로 영상제작과정에 집중하고 있다고 말한다. 이들의 교육수준은 고졸이상으로 비교적 높은 편이었다. 경제적인 수준도 보통이상이었으며 특이한 점은 영상제작활동 전에 컴퓨터 교육을 받았으며, 시청자미디어센터에서 영상제작교육이나 편집 프로그램과 관련한 교육을 받으면서 영상제작활동과 연계되는 경우가 많았다. <표 3>은 연구 참여자들이다.

<표 3> 심층인터뷰 참여자

참여자	소속	연령	성별	역할	참여기간
1	누리영상단	69세	남	시나리오작가	4년
2	누리영상단	80세	여	배우	6년
3	누리영상단	79세	여	편집	6년
4	빅프레임	78세	남	다큐제작자	6년
5	빅프레임	80세	남	다큐제작자	6년
6	중구노인복지관	75세	남	감독	6년
7	누리영상단 빅프레임	68세	여	다큐제작자	3년

앞서 밝힌바 대로 3년 이상 영상제작 과정에 참여한 노인을 연구 참여자로 선정하였고 선정 이유는 영화제작활동에 단순참여보다는 지속적으로 참여하는 대상자가 영상제작활동에 참여하면서 변화해 온 자신의 삶의 이야기를 잘 말해줄 수 있을 것이라 판단하였고 참여형태는 복지관, 동아리 그리고 개인 제작자를 분류하여 인터뷰를 했다.

연구 참여자는 영상제작 멘토로 참여한 미디어교육 강사의 추천과 잡지, TV인터뷰를 참고하여 삶의 만족감이 높아 보이는 대상을 선별하였다. 그리고 제작과정에 기획, 시나리오, 촬영, 감독, 편집, 배우등 다양한 역할이 있다. 분야별로 골고루 선정하였다.

영상제작활동을 하는 노인들의 자아통합감 특성을 알아보기 위한 인터뷰 질문은 영화제작에 참여하게 된 동기와 기간 그리고 역할, 지속적으로 참여하게 되는 이유와 영상제작활동을 하면서 앞으로 하고 싶은 일들과 같이 영상제작과정에서 자신이 가지고 있는 생각들에 대한 질문을 하였다. 그리고 이런 활동이 자신의 삶에 어떤 의미가 되는지를 질문하였다.

면접 시기는 연구참여자에게 연구의 목적을 설명하고 동의를 구한 뒤 편안한 시간과 장소를 정한 뒤 실시하였다. 면접시간은 1시간 정도 예상하였고 필요한 경우 양해를 구하여 좀 더 심층적인 인터뷰를 실시하였다. 인터뷰를 시행하기 전에 설문지를 요청하였고 설문작성을 한 뒤 사전 동의를 구하고 녹음기를 사용하여 녹음을 실시하였다.

본 연구에서는 연구한 참여한 노인들을 선정하여 그들의 경험을 자료로 분석하였다. 자료분석 과정은 다음과 같다. 첫째 인터뷰내용을 녹음한 파일을 녹취록으로 작성하였다. 둘째, 사례별 녹취록을 반복하여 읽으면서 영상제작활동을 하는 노인들의 자아통합감이 어떻게 나타나는지와 영상제작활동이 자아통합감에 영향을 미치는 과정과 관련된 의미있는 진술들을 찾았다. 셋째, 전체적인 맥락속에서 의미있는 진술들의 유사점과 차이점을 발견하여 의미단위를 정리하였다. 넷째, 유사한 의미단위를 묶어서 더 큰 범주인 하나의 주제로 전환하였다.

IV. 연구결과

1. 영상제작활동 노인들의 자아통합감 특성

1) 새로운 것을 배우는 즐거움과 도전하는 기쁨을 느끼다

디지털기술이 빠르게 변하고 미디어의 영향력이 커지면서 사람들의 소통 방식이 변하고 있다. 살아오면서 교육의 기회가 많지 않았던 노인들은 이런 사회변화로부터 소외감이나 무력감을 느끼고 있다. 일반적으로 노인은 새로운 것에 도전하기를 두려워하고 무기력하다는 생각을 가지고 있다. 그러나 본 연구참여자 대부분은 디지털기술의 변화를 새롭게 배우는 것을 즐기고 있었다. 영상제작과정에서 새로운 것을 하나하나 배워나가는 과정이 마치 신대륙을 발견하는 것과 같은 호기심과 신기함으로 이 과정이 너무나 즐겁다고 말한다.

우선 생활의 활력소가 된다. 나이가 많아서 내가 이만큼 나이가 많은데 죽는 길 밖에 없는데 하는 좌절감보다도 항상 희망이 생긴다. 나는 이번 에 또 어떤 작품을 해야되겠다하고 생각하면 거기에 매료가 되니까 노력을 해야 되니. 하여튼 즐겁게 오늘 생활을 하니까 항상 즐겁다.(참여자5)

뭔가 한 개 배웠을 때 배우고 내가 몰랐던 걸 깨우치고 할 때 그럴 때 보람을 느끼죠. 또 뭐 보람이라기보다 즐겁다고 해야 맞겠죠.(참여자4)

영상으로 자신이 하고 싶은 이야기를 할 수 있다는 사실이 너무 신기하

다. 영화, 방송 이런 영역은 전문가들만의 것이라 생각했는데 자신도 할 수 있다는 사실이 매우 흥미롭다. 작품이 완성이 되면 그 다음 작품은 무엇을 해야할 지 미리 머릿속에 그려진다고 말한다. 영상으로 표현하고 싶은 것을 실제로 구현하기 위해서는 무엇이 필요한지를 동료들과 함께 토론했어 기도 한다. 이들은 자신이 생각하는 것을 표현하기 위해서 필요한 것이 있다면 배우는 것에도 적극적이다.

계속 새로운 거를 만드는 게 재미있다 촬영하러 가는 곳곳이 다 다르다. 다른 거를 이걸 어떻게 해서 만들어야하나 생각을 하게 된다. (참여자3)

이거는 이래서 때내라 저거는 저래서 때내고 또 이런 거는 이래 하는게 아니다 뭐 중간에 가다가 결론 비슷한 말이 나오면은 중간에서 결론을 짓는 게 아니다 또 일반인들은 인터뷰가 20초를 넘기지 말아라 전문가는 20초 좀 넘기더라도 이어가라 이런 식으로 하더라고. 와 이게 얼마나 도움이 됩니까? 그쵸 아 이거하나 배웠다 보물을 건졌어요 나는 아 그게 아니고 내가 엄청 배운 게 많고 또 이걸 다른 사람과 공유하고 있다라니까 아 그래 생각하면 고맙습니다라고 하더라 그래서 그런 걸 통해서 하나씩 하나씩 배워 가는 게 재미가 있어요. (참여자4)

영상제작과정은 복합적인 과정을 거치게 된다. 때로는 감독이기도하고 또 때로는 배우가 되기도 한다. 다양한 역할을 소화해 낼 수 있다. 기존 영화에서도 마찬가지이지만 무대 뒤에서 수고하는 스태프보다는 TV나 스크린에 모습을 드러내는 배우가 단연 눈에 띈다. 극에 맞는 배우가 된다는 경험은 그리 흔치않다. 연기라는 것을 한번도 배워 본 적도 없다는 사람, 젊었을 때 배우가 꿈이었던 사람. 이런 노인들이 함께 모여 극에 맞게 연기

를 한다. 살면서 한번도 경험해보지 못한 일이어서 신기하고 재미있다. 또 이를 계기로 남의 인생을 살아가는 것도 매우 흥미로운 일이라고 말한다. 자신이 살아보지 못한 삶을 좀 더 실감나게 표현해내기 위해 드라마나 영화를 보며 공부를 하기도 한다. 이들은 현재에 머무르지 않고 새로운 역할에 도전하기를 주저하지 않으며 새로운 것을 적극적으로 배운다.

영상반이 생김으로 인해서 내가 내가 아닌 다른 사람의 삶도 살아볼 수 있다. <그래도 엄마니까> 하는 이기 내가 엄마로써 안 해본 역할이다. 우리 애들은 그런 고충을 안하고 했으니까 그런 고충을 몰랐던 걸 표현을 한다는 거 좀 어렵기도 하고 아 이 엄마 역은 내가 잘해보는구나 내가 잘 맡았다 싶은 생각이 들고 그 답에는 할매들 여럿이 한 것도 그렇고 이게 다 노인들 이야기니까 그쵸 내가 이 나이에 젊은 역을 해보겠어요 어찌겠어요. 경제적으로 곤란하면 노인이 참 비참할 것 같다. 그런 역할을 내가 해보고 싶다. 비참한 노인의 모습을 내가 표현을 어떻게 해야 할까 하는 생각도 해본다. 비참하게 정말 없어가지고 불쌍하게 하루를 어떻게 견뎌 나갈까 오늘 하루는 어떻게 견뎌나갈까 내일은 어떻게 견뎌나갈까 그런 노인들이 알게 모르게 내가 많은 걸로 알고 있다 그런 걸 좀 표현해보고 싶은 생각이 든다.(참여자2)

한 작품이 끝나고 나면 다음 작품은 어떤 것을 할 지를 머릿속에 그려본다. 처음에는 완성하는 그 자체가 신기했다. 그러나 막상 완성을 하고 나면 좀 더 나은 작품에 대한 열망이 생긴다고 말한다. 영상제작활동을 하는 것 자체가 젊은 사람들에게도 쉽지 않은 도전이다. 카메라를 들고 촬영을 하러 나가는 것 자체가 생활에 활력소가 되며 다른 사람들과는 좀 다른 활동을 한다는 자부심도 있다고 말한다.

한 절반은 인제 작업이 끝나고 나면 지금도 그 생각을 하지만은 인제 뭐를 만들어볼까 소재를 찾지요. 뭔가 사람머리에 뭔가 남는 거 있죠. 영화 다 보고 나도 뭔가 영화보고 나도 뭔가 자꾸 생각이 나잖아요. 그런 정도로 그렇게 한번 만들어보고 싶은 생각이 든다 .그게 언제 올란지 모르지.(참여자4)

노인이 직접 자신의 이야기를 한다는 것에 대한 관심이 크다. 초기에는 노인들의 자전적인 이야기부터 가족의 문제, 노인이 겪는 많은 어려움에 대한 이야기를 주로해왔다. 많이 공감하는 부분이고 현실기도 하다. 그러나 어둡고 부정적인 면만 있는 것이 아니라고 말한다. 노인은 다양한 모습을 가지고 있으며 건강하고 활동적이며 적극적으로 도전하는 노년을 긍정적으로 그리고 싶다고 말한다. 노인의 어두운 면만 부각할 게 아니라 좀 더 밝고 긍정적인 노년의 모습으로 그리고 싶다는 생각이 커진다고 말한다. 그동안 노인은 사회속에서 주체라기보다는 보살펴야만 하는 대상이라는 인식이 강했다. 노인들은 사회의 한구성원으로써 자신의 삶을 만들어 갈수 있으며 아직도 사회에 할 수 있는 역할이 있다고 말하고 있었다.

꽃길이 청춘만 꽃길이 아니다 황혼의 걷는 꽃길이라는 말이 있더라 황혼에 걷는 꽃길 그래서 제가 적어놨다. 저는 앞으로 영상 만들 때 나이든 사람을 만들 때 절대 울고 짜는 영상은 안 만들거다. 초창기에는 치매라든지 자식들이 따돌리고 고부간의 갈등을 다뤘다. 처음에는 그게 현실이니까 그러는데 노인영상제가면 맨날 그런거다. 내가 만약 노인에 관한 영상을 만든다면 저는 딱 한 개 정해진 게 있다 나는 밝은 영상을 만들겠다. 밝고 이렇게 영상을 만들었을 때 노인들의 환한 모습있잖아요. 주름진 얼굴에서 웃는 모습이 많이 나오는 영상을 만들고 싶다. 아까 이거보고 황혼의 꽃길이라고 했더라고요. 그래서 저는 황혼의 꽃길, 꽃길이 황혼에도 있어요 분명히 그게 변명이 아니고 앞으로는 더 그럴 것이다. 더 나

이든 사람들이 많아지니까. (참여자7)

본 연구의 참여자인 70-80대 노인들은 그들의 삶에서 교육의 기회도 많지 않았고 특히 영상제작과 관련한 교육은 경험할 수 없었던 세대이다. 디지털기술이 발전하면서 새롭게 등장하는 미디어를 배우고 미디어를 통해 표현하는 것은 상상해본적도 없었다. 그러나 새로운 교육으로 뒤늦게 삶의 즐거움을 얻었으며 자기적성을 새롭게 발견하는 과정이었다고 말한다. 학력과 직업과 무관하게 자기가 재능을 펼칠 수 있게 되어 자부심을 느낀다고 말한다.

재미있죠. 젊었을 때 내가 이런 거를 알았더라면 이거가 성공을 했지 않았나 이런 생각을 해봤죠. 사람의 재능이랄까 이런 거 있죠. 그 사람만이 특별히 가는 거 있죠 적성이라죠 그게 이거하고 내하고 맞는 거 같아요. 아까도 말했지만 내가 배운거는 아무것도 없지만은 이 스위시 작품 만들 때 거 보면 교장선생출신도 많고 이거 아시다시피 이런거 하는데 가면요 최소한도 고졸아니고는 없어요. 그죠 대졸, 고졸이지 그 밑에는 없어요. 그런데 내 같은 게 거기 끼이 가지고 하는데 보면은 아이 남보다 잘해요. 그거는 신기하더라고 내가 봐도 내가 봐도 내가 신기하고 다른 사람이 봐도 내가 신기하고 그래요 그런데 나는 사람이 다 잘하는 게 아니고 돈버는 거 이걸 또 못해요 머리가 영 안돌아가 그래서 맨날 못살지 그래서 사람이 아 이게 적성이 따로 있구나 절실히 느꼈죠. 그래 이거를 하면은 재미있어요. (참여자4)

2) 인식의 변화 : 사물이 다르게 들어오다

연구 참여자들은 영상제작을 하기 전에는 자신의 삶 이외는 다른 사람의

삶이나 사회문제 그리고 사물에 대해 특별한 관심이 없었다고 말한다. 영상제작 활동을 하면서 다른 사람의 삶이나 사회현상 그리고 자연의 모습이 새롭게 들어오는 게 너무 신기하고 재미있다고 말한다.

전에는 사물을 보면 그런갑다 그랬는데 이제는 영상제작을 하고 나서는 한가지라도 유심히 쳐다보게 되고 저렇구나 저렇구나 하게 되고 그중에도 예쁜 모양이 들어온다고 들어오게 된다고 (참여자3)

시각이 달라졌다. 보는 눈이. 그전에는 대수롭지 않게 지나가던 것도 지금은 관조하게 꿰뚫어지게 보는 눈이 생겼다.(참여자5)

촬영을 하면서 다른 사람의 삶이 자세히 들여다봐지고 그 전에 보이지 않던 게 눈에 들어온다. 자세히 보니 정이 생긴다. 그들의 삶을 따뜻한 시각으로 그려보고 싶다고 말한다.

내가 휴먼다큐 공부를 처음할 때 휴먼다큐를 만들어라 하니까 사람이 주인공이잖아요 그러면 그 사람에 대해서 유심히 보게 되는 거예요 그냥 예사로 봤던 것을 유심히 보는 거죠. 사람에 대한 관심이 생기게 되더라. 예를 들어 폐지를 줍는 할아버지, 할머니들이 굉장히 많잖아요. 그게 다큐로 됐지만 그 사람들이 길을 걷는 모습이라든지 이런 것을 저도 모르게 이렇게 그 사람들의 표정같은 게 봐지더라. 그냥 옛날에는 그냥 저 무거운 거를 저 가난한 할머니가 참 힘들겠다 이 정도였는데.. 그래서 참 사람에 대한 사랑이랄까 그런 것이 자연히 눈떠지는 거 그게 제일 중요하다고 생각해요 저희 나이 때에 다큐한다는 것이. (참여자7)

이 부분은 영상제작 과정을 통해 노년이 좀 더 성숙해지는 것을 알 수

있는 부분이다. ‘사람의 생각은 크게 바뀌지 않는다’라는 세간의 말이 있다. 그러나 이 대목은 사람들의 생각도 변화한다는 것을 반증하고 있다. 특히 노년이라고 하면 더 이상 생각의 변화가 일어나지 않을 것이라 여겨지는데 생각이 변화하면서 사회적으로 한층 더 성숙하게 성장하고 있음을 알 수 있다.

그리고 정서적으로도 메마른 노년의 시기를 따뜻하게 해줄 수 있다고 말한다. 촬영을 하기 위해서는 사물을 자세히 봐야 하고 자세히 볼수록 애정이 생기기 마련이며 노년일수록 사진이나 영상이 삶을 더 윤택하게 만들 것이라고 말한다.

우리가 나이 들면서 가장 중요한 게 감동이 없어진다는 거. 모든 일에 감동이 없어지고 회색빛이 되는데 그 사진을 찍는 사람이나 예술하는 사람이 자기 성취가 있었을 때 그 표정을 보면 아이들 표정하고 똑같거든요 그러니까 얼마나 행복한거예요.(참여자7)

3) 디지털 기술을 배우고 익히며 세대간 소통을 이어가다

대부분 노인계층이 디지털기기의 빠른 변화에 적응하지 못하여 생기는 어려움이 많다. 그러나 영상제작과정에 참여하는 노인들은 새로운 디지털 기술에 대한 두려움이 없고 새로운 기술을 습득하는 데 재미를 느낀다. 연구 참여자들은 영상제작과정이 다른 활동에 비해 좀 특별한 활동이라 생각하며 남들이 하지 않는 일을 한다는데 대한 자부심을 가지고 있다.

지금 젊은 사람들보다 우리가 더 최첨단을 길을 가고 있는 것 같다. 모든 새로운 것을 다 받아들이고 있으니까. 아직 다 알지는 못하지만 그

래도 열에 여덟은 우리가 다 겪고 있거든 그래서 그런지 지금 간다고 그래도 하나도 원망도 없고 아쉬움도 없다. (참여자3)

우리만큼 신세대하고 이야기가 통하고 우리 만큼 정보를 아는 사람도 없는 것 같아 그래 딴 데를 가면 이야기가 안 통해. 8살난 손녀가 나보고 백과사전이라고 한다. 나는 모르는데 뭐든 궁금하면 와서 묻는다. 그러면 얼른 검색을 해서 답을 해 준다. 그런 식으로 저거가 묻고 이러니까 할머니를 팔시를 안한다는 표시거든. 우리 할머니한테는 뭐든 물어보면 다 안다. 모르는 게 없이 다 안다 그런 식이니까 내가 애들을 키울 때하고 지금 애들을 키울 때하고 세상이 이렇게 바뀔 줄 몰랐어. 너무 차이가 많이 나고 우리가 상상도 할 수 없는 세계에까지 도달했다고 하는데 나는 그래도 지금 신세대를 보고 있는 중인데도 몰랐는데 이런 거를 모르는 우리주위에 있는 사람들은 얼마나 답답할까 그런 생각이 든다.(참여자3)

영상제작활동을 하면서 젊은 세대들과 기꺼이 함께 소통할 수 있다는 것에 대한 자부심이 크다. 영상제작활동을 하다보면 나이의 벽을 넘어 서로 함께 어울릴 수 있는 기회가 많다. 서로 교류하기 어려울 것이라 생각하지만 막상 함께 작업을 해보면 젊은 세대들이 노인을 바라보는 시선이 달라진다고 한다. 한편 노인들은 젊은이들이 겪고 있는 현실적인 어려움을 직접 그들의 고민과 일상을 직접 부딪히면서 알 수 있게 되며 바로 이런 과정이 세대간 벽을 허무는데 중요한 계기가 된다고 말한다.

실제로 D대 영상학과 학생 4명과 우리 70대이상 노인과 작품을 같이 만들어봤다. 기획은 학생들이 하고 우리들이 촬영하는 것을 촬영을 했는데 너무나 잘 어울렸다 자기들이 기획을 해서 오면 우리가 어디로 찍으러 가자고 해서 같이 가서 말하자면 처음부터 끝까지 같이 했죠 편집만 자기들이 다 해 온거죠 그걸 두 달 가량 했던 거 같은데 학생들이 말하기를

우리 부산을 소개하는 영상을 찍었는데 전혀 세대차를 안 느끼는데 대해서 놀라는 것은 나이든 우리들이 아니고 젊은 그들이었다. 오히려 자기 동료들과 일하는 것 보다 훨씬 편하고 마음이 잘 맞았다고 하더라.(참여자7)

젊은 층하고 작품을 해서 좋은 점은 젊은 층의 이야기를 바로 들을 수 있다 왜냐하면 자기들의 작품의도를 말한다든지 이런 수업과정을 통해서 젊은 세대들이 우리가 미디어로 듣는 헬조선이다 금수저다 흙수저다 이런 이야기 많이 듣고 그걸 통해서 아 젊은 세대들이 어떤 생각을 하고 있는지도 그들의 고민이 무엇인가 이런 것을 객관적인 젊은 애들을 통해서 볼 수 있어서 굉장히 좋았고 또 젊은 층애들도 마지막에 그런 말을 하더라 나이든 사람이 있어서 부담스러웠는데 오히려 나이든 분들이 계셔서 굉장히 도움이 많이 되었다라는 말을 해요 그래서 저는 벽, 세대벽 이 나는 이 영상을 통해서 굉장히 빨리 허물어질 수 있다고 저는 경험을 하고 있다.(참여자7)

노년기의 성격변화로 태도나 의견, 문제해결에서 옛날 방법을 고집하며 여전히 계속하는 경직성이 증가한다고 했는데 오히려 세대간 소통이나 새로운 방식을 받아들이는데 있어서는 융통성을 보이는 경향을 엿볼 수 있었고 자신의 사후에 이 세상에 다녀갔다는 흔적을 남기고 싶어 하는 욕망은 두드러져 보인다.

우리가 경험을 가지고 해주고 싶은 이야기가 많죠. 그러나 우리가 가진 생각이나 경험을 전해주면은 그 사람들도 또 우리 시대를 살잖아요. 새로운 시대를 살아갈 사람들을 보고 우리가 가타부타하는 거는 바람직하지 않다 생각한다. 젊은 사람들이 사는 생활은 그 사람들이 개척해 나갈것이지 우리가 꼭 해가지고 큰 도움을 준다 이런 생각을 안해요.(참여자4)

그러나 자신의 경험과 연륜을 젊은 세대가 알아주기를 고집하지는 않는다. 세대간의 소통이 중요하다고 생각하며 소통이 가능함을 오히려 감사하게 생각한다.

젊은 사람들하고 얘기를 많이 해보는데 그게 생각해보면 젊다고 해서 뭐 받아들이는 게 다르다거나 그럴 수는 없다 사람 나름이죠. 서로 이해하고 또 상대방을 역지사지라든지 이런 쪽에서 자꾸 생각을 해보면 얼마든지 상대방이 얘기하는 것도 좋게 받아들일 수 있다. 신중하게 생각하는 것은 있다. 노인들은 다 그래요. 젊은 사람들처럼 기분에 맞춰서 행동한다든지 그렇지는 않거든요 그게 쌓아온 연륜 아니겠어요.(참여자5)

본 연구 참여자들은 영상제작과정의 의미를 자신이 경험한 삶을 기록으로 남겨 후대에 전달하고 싶은 생각들을 가지고 있다.

난 처음부터 그런 생각을 했다. 영상을 만드는 사람들이 자기 끼를 만들고 싶은 사람이 많다. 그런데 아직 기술적으로 못 따라가니까 못 만들고 있거든요. 근데 나도 전일부터 그런 생각을 해가지고 다는 못하고 다 할려면 1시간 짜리는 해야되는데 못하잖아요. 13분짜리 정도 해가지고 준비를 했는데 그러다보니까 처음부터 시민회관 같은데서 상받을때도 촬영 좀해라 그랬거든요. 뭔가 이런 걸 한 개라도 남겨놓잖아요 내가 죽더라도 사회에 다시 쓰일 일은 없겠지만은 그래도 이런거라도 남겨놓고 가잖아요.(참여자4)

영상제작과정에서 얻어지는 경험들을 바탕으로 사회와 나눔으로 이어지고 있다고 말한다. 영상제작 활동으로 알게 된 것들을 더 많이 알려내어

조금씩 변화를 이끌 수 있다면 좋겠다는 생각으로 나눔 활동으로 활동을 넓일 것이라고 말한다.

올해는 영정사진이 없는 빈곤계층의 노인들은 영정사진 제작해서 만들어 주자 하는 것도 생각하고 있다. 저소득층 독거노인들을 찾아가서 사진만 찍어가지고 액자같은 것은 협찬을 해주시겠다고 하는 분이 있기 때문에 올해는 그런 꿈도 꾸고 있다. 영상 활동만 하는 게 아니고 영상 활동을 하다보니까 우리 취지는 우리가 노인이다보니까 우리 주위에서 일어나는 일들이 너무 많다 이때까지 우리가 영화를 만들어 낸거는 다 우리 주위에서 일어난 일들을 영화로 만든 거다 실제로 우리가 겪고 우리가 당하고 하는 그런 것들을 하기 때문에 그런 내용을 세상에 많이 알리자하는 홍보활동도 있고 영상 만들어서 밖에 내서 빛도 좀 보여야 되겠다 그런 생각이 들어.(참여자3)

4) 새로운 역할의 발견과 사회적 상호작용이 확대되다

노년기는 사회적 역할이 변하는 시기이다. 퇴직 후 직업의 역할이 사라지고 가족에서의 역할도 변하면서 많은 사람들이 외로움과 고립감을 호소한다. 본 연구의 참여자들은 영상제작활동에서 즐거움을 느끼는 요소로 함께하는 동료들이라고 이야기를 한다. 영상제작은 혼자서 하는 활동이 아니다 특히 영화는 많은 사람들이 모여서 함께 만들어 가는 과정이다. 로와 칸은 노인들도 가족이나 친구와의 유대로 잘살 수 있다고 말한다. 많은 사람들이 늙어서도 활동적이고 안정적인 삶을 유지시키는 데 가장 중요한 요인으로 우정을 이야기 한다. 본 연구 참여자들은 영상제작과정에서 가장 큰 힘이 되는 요인이 동료들과의 우정과 연대라고 말한다. 같은 관심사를 가진 사람들이 모여서 활동을 하다 보니 때로는 가족보다 더 진한 정을 느

끼게 되고 이로 인해 생활의 큰 즐거움이 되고 있다고 말한다.

뜻이 맞는 친구들의 모임이니까 나이 차이는 이렇게 있어도 완전히 이거는 우리는 한 가족이야. 진짜 우리 가족보다도 우리 같이 다니는 정말 우리 가족보다도 더 소중하고 더 좋은 것 같아. 집에 있으면 뭐 하다가 잘 안되면 짜증도 나고 하는데 여기 나오면 짜증날 일이 없어. 웃음도 나오고 농담도 그냥 바로 나오고 그러니까 이런 행복은 어디 가서 찾을 수가 없어. 나이 들면 외골수라는 고집들이 있다. 우리가 딱 모이면 그 고집들이 없어져 그래서 참 좋은 것 같다. 영상을 하면서 인연을 잘 만나고 만나서 반갑고 같이 누릴 수 있어서 행복하고 함께할 수 있어서 좋고.(참여자3)

또 다 같이 어울려서 맞춰가면서 단합할 수 있다는 거 이런 거 많이 배운다 그런게 너무 좋다.(참여자2)

좋다 이야기도 하고 수다도 떨고 같이 행동한다는 그것만으로도 즐겁다. 특별한 뭔가가 없어도 같이 이렇게 갑니다 이러면 그렇게 즐겁고 좋더라(참여자5)

지금 사진이나 영상을 하는 사람들이 너무나 많이 늘고 있기 때문에 또 친구를 사귀는 데도 상당히 좋다. 거기에 오는 사람들은 나이나 어떠한 관계가 있더라도 한 개의 공통점이 있잖아요. 같은 관심사가 있기 때문에 그래서 친구를 사귀기도 굉장히 좋다고 생각한다.(참여자7)

연구 참여자들은 자신도 뭔가 ‘할 일이 있다’는 게 제일 행복하다고 말한다. 노년기는 가족내에서나 사회적으로 지위와 역할이 크게 하락하는 시기이다. 과거 우리나라는 경로효친사상을 바탕으로 노인은 가족이나 사회에

서 막대한 영향력을 행사하였다 그러나 산업화와 도시화로 그 지위와 역할은 크게 변하였고 그로 인한 세대간 갈등과 소외감, 고립감과 같은 어려움을 겪고 있다. 그러나 본 연구 참여자들은 영상제작활동을 통해 사람들과 어울리며 자신들이 재미있게 할 일이 생겼다는 게 너무나 즐거운 일이라고 말한다.

시간이 없다. 내가 지금 가만 생각하면 내가 이런 걸 안 나간다고 하면 집에서 세수도 안 할 거 아이가. 집에서 밥 해먹고 또 앉아서 TV쳐다보고 이럴건데. 나는 아침 9시만 되면 나오니까 씻고 먹을 거 챙겨놓고 대충해놓고 나오니까 나왔다가 늦게 들어갈 때도 있고 일찍 들어갈 때도 있고 눈떠서 나갈 곳이 있다는 게 노인들이 제일 행복한 게 아닌가 싶다. 내가 나갈 곳이 없다면 얼마나 서글프겠노 싶고 지금도 복지관 같은데 가서 보면 초라하게 계시는 분들도 많더라고 참 안됐다 싶은 생각이 너무 많이 든다. 내만 누리는 행복인가 싶기도 하고.(참여자3)

지금도 내가 이걸 너무 잘 했다는 생각이 들고 어디를 가나 자랑도 하고 ,지금 이 상태로 온 것만 해도 나는 너무 고맙고 안그러면 내도록 하루 종일 집에만 있으면 짜증 안나겠나 그런 게 없으니까.(참여자3)

처음에 저는 일주일 내도록 집에 있는 스타일이였다. 살림만 했으니까 그런데 이젠 완전히 거꾸로 되어서 내가 일주일 내 나가고 남편이 내 신고가기 편하라고 신발도 돌려놓고 설겅지도 도와주고 청소도 도와주고 이려고 있다. 그러다보니 아~ 나도 이런 세월이 있었나. 전에는 오로지 남편이 언제 오실까 기다리고 아이들 학교 이런 관계 기다리고 수발해주고 뒷바라지해주고 그런 것 밖에 정말 몰랐거든요. 그런데 나이 들어가니까 아! 이런 세월도 내한테 올 수 있네 싶고 요즘은 정말 행복해요.(참여자2)

영화라는 같은 관심사를 가진 노인들이 함께 모여 동아리나 소모임을 형성하여 함께 작업을 함으로써 지속적인 상호작용이 이루어지며 이러한 상호작용은 노년기의 삶의 큰 활력소가 되며 이로 인해 삶이 너무나 즐겁고 행복하다고 말한다.

우리 단원들이 느낄 때 1년에 한편씩 만들게 되면 그걸 만드는 동안에 거기에 집중할 수 있는 그런 여건이 만들어진다. 그걸로 인해 같이 촬영을 한다든지 뭘 하든지 동질감 같은 것을 많이 느낄 수 있고 그런데서 재미있고 즐겁게 보낸다는 그런 취지고 그게 제일 크다. 그걸 만들어서 영화라는 게 한사람의 능력으로 되는 게 아니니까 좋은 결과가 나오니까 같이 즐거움을 공유할 수 있다는 게 그런 것 때문에 좋은 점이라고 생각할 수 있다.(참여자1)

바로 내 앞에 롤 모델을 보는 거다. 2년 뒤에 내 모습, 4년 뒤에 내 모습, 7년 뒤에 내 모습을 바로 보는 거죠. 그리고 외롭지 않죠. 공통적으로 그런 것 때문에 동아리가 운영이 된다. 영상만드는 일을 실제로 하는 사람은 많지 않다. 모여서 하하호호 웃고 그리고 일단 공통분모가 있다는 게 너무나 중요하다. 영상을 만든다는 공통분모. 만약에 그 또래가 그냥 한번 모였다하면 그렇게 오래 못간다. 그러니까 영상을 만든다는 공통분모가 있죠. 그리고 같이 외롭지 않죠 그리고 거기 20-30명 같이 있으면 그게 사회죠 내가 속한 사회. 그런 의미가 있다.(참여자7)

5) 자존감이 높아지다

노년기는 여러 가지 면에서 대단히 위축되는 시기이다. 사회에서 할 수 있는 일이 있다는 사실만으로도 자존감이 아주 높아진다.

현재가 내 최고의 전성기라고 생각한다. 항상 웃으려고 애를 쓴다. 항상 감사하고 모든게 다 감사하다 우리 애들 다 건강한 게 제일 감사하고궁핍하게 안사는 게 감사하고.(참여자2)

내가 젊었을 때도 살면서 굉장히 내보다 잘난 사람이 많기 때문에 사회적으로 내가 집안에서 일하는 것은 잘하지만 사회에 나가는 것 같으면 나는 별거 아니다 그랬는데 나이가 들고 나서 이제는 ‘내가 최고다’라는 생각이 든다. 내 자신이 그런 생각이 든다. 나는 내가 최고다(참여자3)

영상제작활동으로 즐겁게 보내면서 자신감이 넘친다고 말한다. 영상제작 활동이 세대간 소통에도 큰 도움을 준다며 지속적으로 배우는 것이 즐겁고 오히려 자신감을 가지게 된다고 말한다.

요즘은 신바람 난 세상에서 자기가 최고라고 생각한다. 그리고 다른 사람도 그렇게 생각해주고 그러니까 우리 집안에서도 못말리는 우리 누나, 우리 언니라고 생각하니까 . 그리고 애들하고 같이 지낼 수 있는 것은 이 컴퓨터를 내가 했기 때문에 애들을 이해를 하고 그 애들 마음을 지 엄마, 아빠보다 더 내가 제일 먼저 알아주니까 우리집에서는 할머니가 최고라는 소리를 듣고 같이 살아가는 거지 .그러니까 저거가 뭐 나도 어려운 게 있으면 야 무슨 말이고 하면서 묻고, 저거도 내가 영상편집을 배우다 보니까 할머니 이것 좀 해주면 안돼 하고 가지고 오면 내가 또 그런 거를 또 같이 앉아서 편집하다가보니까 애들은 진짜 내가 자라는 아니지만은 다른 할머니들에 비해서 나는 최고로 쳐준다.(참여자3)

나 설말수는 젊을 때는 그냥 그냥 산 설말수였는데 나이 들어 가지고 정말 보람있게 사는 설말수다. 생각한다 지금 현재 모여서 영화촬영도 하지만 개별적으로 우리가 다큐도 만들고 있다 개별다큐 그런 것을 몇 개

나 만들었다. 만들면서 처음에는 정말 아무것도 몰랐는데도 이렇게 내가 배울 수 있는 설말수가 되었다 그래서 나는 지금이 너무 만족스럽고 좋다.(참여자2)

이제는 자신감도 생기고 이거를 잘하니까 뭐든지 두려움이 없어 내가 모르는 이것도 헤쳐 나가는데 어떤 것도 부딪히면 못하겠나 하는 생각이 들어가지고 그래서 나는 겁도 안나.(참여자3)

영상제작을 위해 사람들을 만나고 다른 세대의 이야기를 들으면서 사회의 변화를 이해하게 되고 카메라로 모습을 담기위해 자세하게 관찰하는 습관이 생기면서 사물을 다르게 보기 시작했다고 말한다. 그리고 자신의 그 영역에서 할 수 있는 일이 생겼다는 게 아주 즐거운 일이라고 말한다.

내가 이 나이에 병원에 가 있거나 그렇지 않으면 집에서 아무 할 일 없이 무위도식하고 지내야 되는데 옛날에 우리 할아버지들처럼. 그런데 이제 카메라를 들고 나가니까 뭐 눈에 보이는 것이 새롭게 자꾸 눈에 들어오고 그 답에 생활자체가 활력이 된다. 어떤 때는 조금 피곤한 때도 있지만은 그래도 내가 이걸 할 수 있다. 이것 때문에 내가 밖에 나가서 일을 한다 하는 것을 생각하면 상당히 도움이 된다.(참여자5)

6) 영상작품의 완성은 성취감으로 이어지다

연구 참여자들은 자신이 만든 작품들이 시사회에 오르는 순간이 가장 떨리는 순간이라고 말한다. 작품에 대한 다른 사람들의 평가에 대한 기대와 방송의 채택은 그간의 노력을 인정받는 계기가 되며 이때 가장 보람있는 순간이고 성취감을 느낄 수 있다고 말한다.

내가 유튜브에 들어가서 보면 내가 이런 저런 거를 만들었구나 싶어 나
름 자부심이라는 것도 있고 참 잘했다 싶은 생각도 있고 연연이 갈수록
자꾸 작품이 쌓여가니까 더 나아지겠나 싶다.(참여자3)

1회부터 9회까지 DVD케이스에 넣어서 꼽아놓고 보면 너무 뿌듯하고
너무 좋다 그러니까 1년의 마지막을 장식하는 시사회 날이 제일 떨리고
어떤 평을 해줄까 이번에 어떻게 됐을까하는 흥분이 된다 그래서 그날이
제일 흥분되고 좋다. 다른 외부 사람들이 와서 평을 해주거든 올해는 뭐
라 그렇더라 그렇더라 하고나면 언제든지 잘못된 점이 막 나온다 생각지
도 못한 오디오가 잘못돼어서 소리가 이상하게 들릴 때도 있고 해마다 그
래 거기다 집중을 한다고 해도 그렇다 그래도 그것을 함으로써 평가를 받
는다는 것은 너무 뿌듯하고 너무 좋아 그래서 나는 그건 굉장히 우긴다.
(참여자3)

연구 참여자들은 영상제작활동의 결과물을 통해 자신이 하고 싶은 이야
기를 사람들에게 하는 계기가 되며 이것이 자기표현의 장으로 나아갈 수
있다고 말한다.

글이라는 게 항상 자기 생각이 나타나는 거니까. 그런 면에서 저도 좋
은 동기부여가 된다. 저한테도 그런 게 있다. 뭐 어디에 출품을 할거다 이
러면 조금이라도 더 잘 해볼려고 다들 같이 공동으로 노력을 하게 되고
그런 면에서 나이 많다고 해서 가만히 앉아 있는 것보다 훨씬 활기찬 생
활을 할 수가 있다.(참여자1)

노년기는 많이 위축되는 시기이다. 제작을 하는 과정에 많은 사람의 협
력이 필요하며 이 속에서 노년의 외로움과 고립감이 해결된다고 말한다.

그리고 영상작품을 완성해서 상영할 기회를 가짐으로써 자신도 이 사회에서 무엇인가를 할 수 있다는 자신감이 생겨 행복하다고 말한다.

2. 영상제작활동과 자아통합감의 관계

영상제작은 이야기를 만드는 기획과정에서부터 촬영하고 편집하는 과정을 거쳐 작품이 완성된다. 노인 제작자들은 완성된 작품들을 자체적인 상영회를 거쳐 퍼블릭액세스 채널이나 각종 공모전에 제출하거나 개인 블로그나 페이스북과 같은 SNS 혹은 유튜브를 통해 다른 사람들과 공유하기도 한다. 영상제작 과정은 혼자 힘으로 이루기는 어렵다. 비슷한 관심을 가진 사람들이 영상제작교육을 받고 동아리를 만들어 함께 활동을 한다. 노인들이 처한 신체적, 사회적, 심리적으로 특성을 고려해볼 때 영상제작활동이 노인들이 처한 여러 가지 어려움을 해결해주고 있음을 발견했다. 전반적으로 영상제작을 위해 노인들은 동아리를 형성하고 새로운 기술들을 습득하며 자신이 표현하고 싶은 것을 영상으로 만들어서 사람들과 공유함으로써 사회적으로 느끼는 소외감과 고립감이 해소되고 있었으며 자신감과 성취감을 이루면 더 성숙한 노인으로 성장하고 있는 것을 발견했다. 노인들의 영상제작과정과 자아통합감의 관계를 아래 <표 4>와 같이 정리해보았다.

<표 4> 영상제작 과정과 자아통합감의 단계

단계	과정	자아통합감
기획	주제찾기 스토리구성하기 시나리오작성하기	1. 기획과정은 전반적으로 생애를 돌아보는 과정(회상)이며 이 과정을 통해 자신의 생애를 재해석하는 계기가 된다. 2. 또래집단의 형성으로 사회적 역할이 생기고 이로 인해 노년의 소외감과 외로움이 해소되고 있다.
촬영	영상언어의 이해 카메라작동법 익히기 촬영하기 배역(연기)정하기	1. 새로운 기술을 습득하는 즐거움으로 삶의 만족감이 높아진다 2. 인식의 변화를 가져오며 성숙한 태도를 갖게 된다. 3. 사회적 역할이 생김으로 인한 노년의 외로움이나 고립감이 해소가되며 삶의 만족도가 높아진다.
편집	편집프로그램 익히기	1. 새로운 기술을 습득하는 즐거움으로 삶의 만족감이 높아진다. 2. 자신감이 생기며 자신의 삶을 긍정적으로 바라보다. 3. 세대간 소통의 즐거움으로 삶의 만족감이 높아진다.
상영과 유통	상영회 퍼블릭액세스 공모전(노인영화제) 유튜브 SNS	1. 표현의 기회를 가지며 2. 세대간 소통의 즐거움이 크다 3. 영상을 완성한다는 그것 자체가 성취감을 준다. 4. 할수 있다는 자신감이 생기면서 긍정적인 자아상을 만드는데 도움을 준다.

첫 번째, 기획과정은 주제를 찾거나 시나리오를 완성하는 과정이다. 노인들의 관심사는 자신의 생애나 자전적인 이야기, 가족, 건강과 치매와 같은 노인문제등 다양하다. 주제를 찾기 위해 자신의 생을 되돌아보거나 주변을 돌아보게 된다. 이 과정에서 많은 노인들은 자신의 생각과 서로 다양한 관심사에 대해 서로 이야기하고 공유한다. 영화제작은 혼자하기 어려운 작업이므로 서로 잘할 수 있는 부분을 나누어 맡기도 하면서 자연스럽게 동아리를 형성하게 된다. 노인들에게 새로운 사회적 역할이 생기게 되는 지점이기도 하다.

눈 떠서 나갈 곳이 있다는 게 노인들이 제일 행복한 게 아닌가 싶다. 내가 나갈 곳이 없다면 얼마나 서글프겠노 싶고.(참여자3)

우리 사회가 나이 많은 사람도 참여할 수 있는 장이 있다는 그 자체가 우리 나이 많은 사람들에게 굉장히 큰 도움이지.(참여자5)

영화는 긴 시간 동안 구성원들 간에 호흡을 맞추면서 만들어진다. 각자 살아온 배경이 다르고 생각도 다르지만 영상제작이라는 공통 관심사로 모여 새로운 관계를 형성할 수 있다는 것이 너무나 즐거운 일이라고 말한다.

나이 들면 외톨수라는 고집들이 있다. 우리가 딱 모이면 그 고집들이 없어져 그래서 참 좋은 것 같다. 그런 생각이 들어 사람을 참 잘 만났다. 인연을 잘 만났다. 그런 생각이 들어. 내가 만약에 이걸 안했으면 이렇게 각각의 유명한 분들을 어디서 내가 만나가지고 이야기를 나눌 수 있겠노. 전혀 할 수 없는 일이거든. 그래도 젊었을 때는 한가닥 다 하신 분들인데 나이 들었지만 그 분들을 만날 수 있다는 게 어디 쉽나. 안 쉽거든. 영상을 하면서 인연을 잘 만나고 만나서 반갑고 같이 누릴 수 있어서 행복하고 함께 할 수 있어서 좋고.(참여자3)

새롭게 형성되는 관계를 이어가는 과정에서도 노인들은 성숙한 면모를 보인다. 물론 사회생활이어서 뜻이 맞지 않는 경우도 있지만 자체적으로 갈등이 조절되기도 한다고 말한다.

너무 성질이 된 사람들은 들어와서 보면은 그것을 견디지를 못해서 자기 스스로가 나가더라. 다 마음을 낮추는 행동들을 하는데 거기다 내가 낸테 하는 사람들은 못 견디서 나간다.(참여자3)

자기가 안 숙이면 이런데서 오래 갈수가 없으니까 내가 저 사람이 그렇다고 마음에 안 드는데 하다가는 자기만 손해다 여기는 그런 그게 처음에는 한번 썩 반발을 하다가도 가만 보니까 일리가 있는 말이다 하고 호응을 해주고 서로가 서로를 위하는 마음이 있더라 다른 데 가면 가족 간에도 그런 건 좀 없을 건데 우리 누리영상에는 그런게 있다 웬지 모를 끈끈한 정 같은 거를 나눌 수가 있는 것이 여기고.(참여자3)

영상제작이라는 비슷한 관심사로 새로운 관계를 맺으면서 상호작용하고 그 속에서 새로운 역할의 생성되면서 만족감이 높은 것으로 나타났다. 노년기는 은퇴이후 사회적으로 역할을 잃고 가정에서의 역할마저 축소되어 고립감과 외로움을 느끼는 시기이다. 이 시기에 영상제작 활동은 또래 노인들이나 다른 세대들과 상호교류를 도와주는 역할을 한다. 영상제작은 과정의 특성상 집단 활동으로 이루어진다. 비슷한 관심사를 가진 또래 노인들이 모여 지속적인 토론과 상호교류로 이어지기 때문에 노인들에게 새로운 사회를 만들어 주게 된다. 이러한 활동을 통해 노인들은 새로운 관계와 소속감이 생기며 사회에서 새로운 역할이 생기게 되어 고립감과 외로움을 극복하는데 크게 도움을 주고 있다.

두 번째 촬영단계에서는 영상언어의 이해, 카메라 작동법 익히기, 촬영하기, 배역(연기)정하기가 이루어진다. 연구 참여자들은 영상제작활동을 하면서 사물에 대한 인식이 크게 바뀌었다고 말한다. 촬영을 하기 위해서는 사물을 자세히 관찰하게 되고 카메라에 어떻게 담을 건지 여러 각도에서 생각하면서 자연스럽게 사물이나 사회현상에 관심을 가지게 된다고 말한다.

아주 평범한 그런 사진이었는데 요즘에는 사진 교육을 좀 받고 보니까 조금 달라졌어요. 내가 보는 눈이 조금 더 확대해서 크게 해가지고 사람의 표정이랄까 이런 것도 찍게 되고 그 전에는 대수롭지 않게 지나가던 것도 지금은 관조하게 꿰뚫어지게 보는 눈이 생겼다.(참여자5)

계속 새로운 거를 만드는 게 재미있다 촬영하러가는 곳곳이 다 다르다. 다른 거를 이걸 어떻게 해서 만들어야하나 생각을 하게 된다.(참여자3)

사물이나 사회현상을 바라보는 시선이 달라질 뿐 만아니라 정서적인 변화를 경험하기도 한다고 말한다. 노년은 긴 인생을 지나오면서 다양한 경험을 하게 된다. 그렇기 때문에 오히려 감정이 메마르거나 정서적으로 무뎌져 있는 시기라고 한다. 영상제작과정에서 사물을 자세히 보고 관심을 가지면서 작은 변화에 감동하게 되고 정서적으로 안정적으로 바뀐다고 말한다.

우리가 나이들면서 가장 중요한 게 감동이 없어진다는 거. 모든 일에 감동이 없어지고 회색빛이 되는데 그 사진을 찍는 사람이나 예술하는 사람이 자기 성취가 있었을 때 그 표정을 보면 아이들 표정하고 똑같거든요 그러니까 얼마나 행복한거예요.(참여자7)

은퇴 후 경제적, 사회적 역할을 잃고 외로움과 소외감을 느끼는 노인들

에게 새로운 역할을 제공하는 계기가 되기도 한다.

이제 카메라를 들고 나가니까 뭐 눈에 보이는 것이 새롭게 자꾸 눈에 들어오고 그 답에 생활자체가 활력이 된다. 어떤 때는 조금 피곤한 때도 있지만은 그래도 내가 이걸 할 수 있다. 이것 때문에 내가 밖에 나가서 일을 한다하는 것을 생각하면 상당히 도움이 된다.(참여자5)

작년에도 부산에 던 투 워드 부산의 유엔묘지를 향해서 묵념하는 행사가 10월초에 섭외가 들어왔다. 그걸 해줄 수 있나 이래서 내가 이걸 해야 된다 이걸 외국인이 먼저 만들어서 한거에 우리가 가서 촬영을 해주고 영상을 만들어주는 건 당연하다 과감하게 했더라만 ..(중략)...처음에는 반대하던 사람들도 나중에는 좋아가지고 이렇게 우리가 애국심을 발휘할 수 도 있었다고...(참여자3)

세 번째 편집 단계는 컴퓨터로 편집을 하는 과정이다. 먼저 컴퓨터교육이 선행되어야하는 어려움이 있다. 영상제작활동을 하는 노인들이 가장 어려워하는 부분이기도 하지만 점차 컴퓨터를 사용하는 노인들이 늘면서 편집에 대한 요구도 높은 편이다. 연구참여자들은 편집프로그램이라는 새로운 기술을 습득하는 즐거움이 크며 자신도 젊은 세대 못지않게 디지털 기술을 가지고 무엇인가를 할 수 있다는 사실에 자신감이 생긴다고 말한다.

이제는 자신감도 생기고 이거를 잘하니까 뭐든지 두려움이 없어 내가 모르는 이것도 헤쳐나가는데 어떤 것도 부딪히면 못하겠나 하는 생각이 들어가지고 그래서 나는 겁도 안나.(참여자3)

노인세대들은 디지털기기를 잘 다룰 줄 모르며 소통방법도 서툴 것이라고 생각한다. 그러나 영상제작활동을 하는 노인들은 디지털기기를 잘 이용

할 수 있고 새로운 기술을 배우는 것을 즐기며 젊은 세대들과 적극적으로 소통하는 것으로 나타났다.

젊은 사람들과 아무런 거리낌없이 우리가 한 조가 돼서 할 수 있다. 나도 한 분야를 맡아서 할 수가 있다. 그런 거에 굉장히 즐거움을 느낄 수 가 있다. 우리 노인들끼리만 하면 그 범주안에서만 움직이는데 빅프레임하면서 젊은 사람들과 함께 움직이면 그 사람들의 생각을 내가 따라가야 되니까 굉장히 즐거운 것 같다.(참여자5)

네 번째는 상영과 유통단계다. 영상제작을 하는 노인들은 퍼블릭액세스, 공모전(노인영화제), 유튜브, SNS등 다양한 채널을 통해 자신의 작품을 유통하며 공유하고 있다. 초반에는 노년의 어려움을 호소하는 이야기가 대부분이었다면 점차 긍정적인 노년상을 제시하기도 하고 노년의 문제에 국한되지 않고 다양한 사회적 활동이나 문제로 관심을 넓혀가고 싶다고 말한다.

우리가 연세가 많다보니까 소재가 제한적이다. 첫째 소재를 다른 일반 영화하고는 같을 수가 없다. 모든 여건이 안되어 있으니까 예를 들어서 배우가 있는 것도 아니고 경제적인 뒷받침을 할 수 있는 것도 아니고 또 소화할 수 있는 것도 안되고 하다보니 아주 소재가 국한되고 하다보니. (참여자1)

또한, 영상을 완성한다는 그것 자체가 성취감 준다고 한다.

작품이 완성되고 내가 볼 때 아 이 정도는 안되겠나 했을 때, 어느 정도 수준에 도달했을 때 굉장히 기뻐요. 그리고 채택이 되면 더 이상 바랄 게 없죠. 채택이 안되더라도 내 나름대로 이런 정도로 작품이 만들어졌

다 상당히 만족감을 느낀다. KNN같은 경우는 지금 생각해도 아주 유치한 작품인데도 그 사람들이 채택을 해가지고 방송을 해줄 때가 있었어요. 상금은 관심 없고 상금보다도 몇 배의 가치가 있어요.(참여자5)

더 나아가 완성된 작품은 다양한 방식으로 유통할 수 있다. 완성된 작품을 공모전에 제출하거나 퍼블릭 액세스 프로그램에 채택이 되어 TV에 방송이 될 수 있다. 그렇지 않다면 소규모 상영회를 통해 다른 사람들과 함께 소통할 수 있는 기회를 마련할 수 있다. 어떤 형태의 상영회든지 중요한 과정이다. 상영회는 소통의 과정이자 평가의 장(場)만큼 좀 더 나은 모습으로 변화하는데 중요한 역할을 한다.

1년 동안 하고 나면 시사회를 하는 날 아 그날은 진짜 마음이 말도 못한다. 올해도 우리 새끼 참 잘 낳았다 또 자식을 하나 낳았다라는 그 흥분된 마음은 말을 못해.(참여자3)

방송에 채택이 되거나 영화제에서 상을 받는다는 것이 영상제작활동을 하는 개인이나 집단에 동기부여가 되고 있는 것은 분명한 사실이다.

하나씩 끝나고 나면 작업을 또 시작하고 또 시작하고 그래요 항상 머릿속에 아이템을 생각하고 있다 .아 뭐하나 떠오르면 근데 잘 안 떠오르면 고민이 되지만 뭐가 하나 잡히면 기획서 쓰고 구성안 만들어가지고 촬영 준비해요 얼마나 재미있습니까 내게도 이런 기회가 있다 그것만으로도 너무나 좋다.(참여자5)

상을 받거나 채택이 되어 방송에 나간다는 사실은 타인으로부터 인정을 받는 일이기도 해서 의미가 있다. 하지만 영상제작 활동을 하는 노인들의 궁극적인 목표가 이러한 사회적 인정은 아니라고 연구참여자들은 말한다.

채택되지 않더라도 영상제작을 하는 과정과 결과물로 소통하는 그 자체가
커다란 성취감을 주는 것으로 드러났다.



VIII. 결 론

노년은 피할 수 없는 신체적 변화와 은퇴이후 길어진 노년, 사회적 역할의 상실과 경제적인 불안정 그리고 이에 따르는 심리적 부적응 상태에 직면하는 시기이다. 사회적으로는 노인을 바라보는 시선이 부정적이어서 노인들은 이중의 어려움을 겪고 있다. 고령화 사회에 노인들은 심리적으로 안정감을 찾고 편안한 노년을 보내는 것이 노년의 중요한 과제이다.

노인들의 자아통합감에 영향을 미치는 많은 선행연구들 중 노인들의 사회적 활동이 자아통합감에 영향이 크다는 연구들에 주목했다. 특히 노인들의 다양한 사회적 활동 중 영상제작활동과 자아통합감과의 관계성을 살펴보고 영상제작활동을 하는 노인들의 자아통합감이 어떤 특징으로 나타나는지 알아보기 위해 심층인터뷰를 진행하였다. 연구참여자는 65이상에서 80세로 영화제작에 참여한 기간은 대부분 3년 이상이며 시청자미디어센터나 노인복지관에서 영상제작 동아리를 만들고 함께 참여하면서 영상제작활동을 지속적으로 하고 있었으며 영상제작에 참여하는 형태도 시나리오, 감독, 촬영, 배우, 편집에 이르기까지 다양한 역할을 맡고 있었다. 이들의 교육수준은 고졸이상으로 비교적 높은 편이었고 경제적인 수준도 보통이상이었으며 특이한 점은 영상제작활동 전에 컴퓨터 교육을 받았으며, 시청자미디어센터에서 영상제작교육이나 편집프로그램과 관련한 교육을 받으면서 영상제작활동과 연계되는 경우가 많았다.

영상제작활동을 하는 노인들의 자아통합감 특성을 알아보기 위한 인터뷰 질문은 영화제작에 참여하게 된 동기와 기간 그리고 역할, 지속적으로 참여하게 되는 이유와 영상제작활동을 하면서 앞으로 하고 싶은 일들과 같이 영상제작과정에서 자신이 가지고 있는 생각들에 대한 질문을 하였다. 그리

고 이런 활동이 자신의 삶에 어떤 의미가 되는지를 질문하였다. 그들의 이야기를 전체적인 맥락속에서 의미있는 진술들의 유사점과 차이점을 발견하여 의미단위를 정리하였고 유사한 의미단위를 묶어서 더 큰 범주인 하나의 주제로 전환하였다. 그 결과 <새로운 것을 배우는 즐거움과 도전하는 기쁨>, <인식의 변화>, <디지털기술을 배우고 익히며 세대간 소통으로 이어지다>, <새로운 역할의 발견과 사회적 상호작용의 확대>, <자존감이 높아지다.>이, <영상작품의 완성은 성취감으로 이어지다>라는 여섯 개의 의미한 주제를 도출하였다.

또한 영상제작에 참여하는 노인들은 기획, 촬영, 편집, 상영회라는 과정에 직접 참여함으로써 새로운 기술들을 습득하고, 또래집단을 형성하여 사람들과 상호작용하면서 삶의 만족도가 높아질 뿐 만 아니라 자연스럽게 소외와 외로움, 세대간 단절을 극복하며 한층 더 성숙한 노년으로 성장하고 있음을 발견하였다.

부산지역에서도 영상제작활동을 하는 노인들의 수가 늘고 있으며 해를 거듭할수록 영상미디어에 대한 관심이 늘고 있다. 노인들의 영상제작활동이 활성화된 계기에는 노인복지관과 시청자미디어센터의 소외계층 미디어교육을 활성화시키려는 노력과 디지털시대의 노인들의 다양한 미디어 참여 주체로 성장하여 삶의 질을 높이려는 취지에서 기획한 부산 실버영상제의 활성화가 기여한 바가 크다. 영상제작활동으로 노인들은 디지털시대에 노인도 사회의 한구성원임을 보여주고 있고 자기가 하고 싶은 이야기를 적극적으로 표현하면서 세대간 소통에 나서고 있다. 또한 외로움과 소외감의 문제를 해소하고 삶의 만족도를 높여주며 심리적인 안녕상태에 이르게 되고 한층 더 성숙한 노년의 모습을 성장한다는 모습을 보여주고 있다. 본 연구에서도 드러나듯이 영상제작과 같은 영상미디어활동이 노인들의 삶을 긍정적으로 변화시키는데 도움을 주고 있다. 현실적으로 노인의 요구와 특

성을 고려한 체계적인 노인미디어 교육의 필요성이 강조되며 노인미디어 교육이 노인들의 삶의 질을 변화시키는데 기여할 것이라는 기대를 가져본다. 다양해지는 노인의 욕구를 잘 반영한 미디어교육 프로그램을 개발하고 지속적으로 진행된다면 노인들의 삶의 질을 향상시키는데 도움이 될 것이라는 생각을 한다.



참고 문헌

- 강진숙(2009). 노인미디어교육의 목표와 교육방법에 대한 인식 연구. <한국 언론정보학보>, 제48권, 306-325.
- 김고은·신은주(2016). 노인의 자아통합감에 관한 연구 - 자아실현의 매개 효과를 중심으로 - <한국노인복지학회>제71권 3호 109-136.
- 김대현(2007). 노인의 자원봉사활동 요인이 자아통합감에 미치는 영향에 관한 연구, 강남대학교 사회복지전문대학원 석사학위논문.
- 김영숙(2014). 사진을 활용한 집단미술치료가 노인의 회상기능과 자아통합감에 미치는 영향, 대구 사이버대학교 휴먼케어대학원, 석사학위논문.
- 김향숙(2015). 노인교육참여가 생성감과 자아통합감에 미치는 영향, 한서대학교 노인복지학과 대학원, 박사학위논문.
- 류정란(2002). 노인자원봉사 활동이 자아통합감에 미치는 영향연구, 서울여자대학교 사회사업학과 대학원, 석사학위논문.
- 배영숙(1993). 노인이 지각한 사회적 지지와 자아통합감에 관한 연구 <성인간호학회>, 18-32.
- 이수정(2010). 집단음악치료가 노인의 자아통합감에 미치는 영향, 한세대학교 대학원, 석사학위논문.
- 이기민(2013). 노인의 온라인정보서비스 활용이 자아통합감에 미치는 영향 연구, 목원대학교 대학원 박사학위논문.
- 이금주(2008). 자원봉사활동이 노년기 자아통합감에 미치는 영향, 상지대학교 사회복지정책대학원 석사학위논문.
- 윤영미(2016). 노래자서전 중심의 음악치료가 노인의 자아통합 증진에 미치는 영향,고신대학교 교회음악대학원, 석사학위논문.

장성옥, 공은숙, 김귀분, 김남초, 김주희, 김춘길, 김희경, 송미순, 안수연, 이경자, 이영휘, 전시자, 조남옥, 조명옥, 최경숙, (2004). 노인의 자아통합감 개념분석 <한국 간호과학회>, 제34권 7호, 1172-1183.

장성옥, 공은숙, 김귀분, 김남초, 김주희, 김춘길, 김희경, 송미순, 안수연, 이경자, 이영휘, 전시자, 조남옥, 조명옥, 최경숙(2007). 한국노인의 자아통합감 측정도구 개발을 위한 연구 <한국간호과학>37(3), 334-342.

장혜경, 손정남, 차보경(2004). 노인의 자아통합감에 영향을 미치는 요인 <정신간호학회지> 제13권 제1호.

정소영(2003). 노인자원봉사자의 자아통합감에 관한 연구. 이화여자대학원 사회복지학과 대학원, 석사학위논문.

조현행(2015). 모든 독서 활동이 노인의 자아통합감에 미치는 영향, 카톨릭 대학교 대학원, 석사학위논문.

주희정(2003). 노인의 자아통합감 영향 요인, 공주대학교 대학원 석사학위 논문.

최선희(2011). 세대를 뛰어넘어 영화로 소통하다. 플랫폼, 16-21.

한동희(2006). 웰에이징을 만들어가는 디지털 실버 <노인생활과학연구소>.

안수근(2016). 부산실버영상제의 분석과 질적 수월성 제고, 2016년 토크쇼 자료집(부산실버영상제의 길을 묻다).

단행본

김양은(2009). 디지털 미디어리터러시. 커뮤니케이션 북스

박아청(2010). 에릭슨의 이해, 교육과학사

유경, 유경호, 강연옥, 이주일, 김지현 공저(2014). 노화와 심리. 학지사

원석조(2010). 노인복지론. 공동체

윤진(1985). 성인, 노인심리학. 중앙적성출판사

정옥분(2007). 전 생애 인간발달의 이론. 학지사

정옥분(2013). 성인 노인심리학. 학지사

최성재, 장인협(2006). 노인복지학. 서울대학교 출판부

Erik H Erikson(1963). 윤진.김인경 옮김, 아동기와 사회, 중앙적성출판사

John Rowe . Robert Kahn(1998). 최혜경.권유경 옮김(2001), 성공적인 노
화 .도서출판 신정

Willian Crain. 송길연.유봉현 옮김(2011), 발달의 이론. 시그마프레스(주)

기타

네이버 naver.com

다큐스페셜 <실버영화제작단> [TV다큐] 전국:TV조선 2017. 3. 30방송

박민욱 (2014). 영상 미디어활동을 통한 노인의 사회참여 활성화, 레디~액
션! 이제 우리가 접수한다.
URL: <http://blog.daum.net/sorrybaby7/74>

보건복지부 <http://www.mohw.go.kr/>

부산광역시 노인종합복지관 홈페이지(2016),
URL: <http://www.youngsilver.or.kr/>

부산.광주 시청자미디어센터백서(2010-2015).부산.광주 시청자미디어센터

부산실버영상제 <http://blog.naver.com/silvervideo2>

통계청(2015) 2014 생활시간조사.URL: <http://www.kostat.go.kr/>

영상제작활동 노인의 자아통합감 특성에 관한 연구

남인숙

부경대학교대학원 신문방송학과

국문요약

고령화 사회속에서 노인은 사회적 문제이자 젊은층이 떠 안아야 할 사회적 부담이다라고 이야기한다. 그러나 경제력의 발전과 의료기술의 발달로 경제력을 갖추고 새로운 것에 도전하며 건강한 노년을 즐기는 노인들이 늘고 있다. 한편으로는 노인들도 젊은이들과 마찬가지로 인생의 목적이 있고 다양한 활동을 즐기며 높은 삶의 질을 추구하면서 기존의 노인상과는 전혀 다른 새로운 노인상을 만들어 나가고 있다. 이제 노년을 쇠퇴기로만 바라보는 시각에서 벗어나 노년도 성장, 발전하는 존재이며 사회의 주체로 바라보아야한다는 긍정적인 시각으로 관점을 전환해야한다는 주장이 늘고 있다.

노인들의 삶의 만족도를 높이고 행복감을 느끼는 심리적 안녕상태에 이르게 하는 요인들에 대한 선행연구들은 많다. 건강, 종교, 경제력, 가족 간의 지지와 같은 인구학적인 요인에서부터 다양한 여가활동, 취미, 평생교육프로그램의 참여나 자원봉사활동과 같은 사회적 활동이 노인들의 삶의 만족도를 높여주고 성공적인 노화를 불러일으키며 궁극적으로 노인들의 발달과제를 완수하는 자아통합감에 영향을 미치고 있다는 선행연구는 많다. 그러나 자아통합감에 관한 기존의 연구는 자아통합감에 영향을 미치는 요인에 관한 연구가 대부분이고 자아통합감이 어떠한 특성으로 나타나는가에 대한 연구는 미비한 실정이다. 특히 영상제작활동을 하는 노인들이 점점 늘고 있으나 영상제작활동을 하는 노인들의 자아통합감에 관한 연구는

거의 없다.

영상제작활동은 단순한 자원봉사활동이나 평생교육프로그램의 참여와는 달리 자신을 적극적으로 표현하는 활동이다. 빠르게 변화하는 디지털기술을 새롭게 익히면서 영상미디어를 통해 세상과 적극적으로 소통해나가고 자신의 삶을 돌아보며 자신의 문제를 적극적으로 표현하는 활동이다. 영상제작 활동을 하는 노인들의 자아통합감의 특성이 어떻게 나타나는지에 대한 연구가 필요하다. 본 연구자는 노인복지관의 영상반 동아리 노인들의 영상멘토로 3년간 함께 하면서 노인들이 영상제작활동을 하면서 가지는 호기심과 새로운 기술을 배우고 익히는 즐거움 그리고 만족감과 성취감 그리고 새로움에 대한 열정적인 도전을 가지고 있음을 발견했고 이들이 보이는 자아통합감 특성에 대한 연구가 필요하다는 생각이 들었다. 이를 위해서 영상제작활동을 하는 노인들을 대상으로 심층인터뷰를 진행하였다. 영상제작활동을 하는 노인들의 자아통합감의 특성을 알아보기 위해 3년 이상 지속적으로 영상제작활동을 하고 있는 노인들을 선정하여 심층인터뷰하였고 이들의 경험속에서 영상제작활동 노인들의 자아통합감의 특징과 관련한 어떤 주제를 발견하였다. 그 결과로 '새로운 것을 배우는 즐거움과 도전' '인식의 변화' '세대간 소통' '새로운 역할의 발견과 사회적 상호작용의 확대' '자신감' '성취감' 등 6개 주제가 도출되었다.