• 머리말 / 4

제 1 부 노인복지와 노년공학

제 1 장 **고령친화산업과 노년공학** / 13

1. 서론 ····· 15
2. 고령친화제품의 개발 필요성 ····· 17
3. 한국 고령친화산업의 단계별 추진 계획 ····· 21

참고문헌 ····· 23

제 2 장 **노인의 일반적 특성** / 25

1. 신체적 특성 ····· 28
2. 인지적 특성 ····· 31
3. 사회 정서적 특성 ····· 36

참고문헌 ····· 51

제 3 장 **노인복지의 일반적인 이해** / 53

1. 세계의 인구 현황과 고령화 현상 ····· 55
2. 한국 노인인구의 증가 및 특성 ····· 58
3. 한국 노인문제의 원인과 양상 ····· 65
4. 노인문제에 대한 대책 ····· 68

참고문헌 ····· 69

고령친화산업의 이해 / 71

1. 고령친화산업 73
2. 노년공학 87
3. 고령친화산업과 노년공학의 전망과 발전 방향 91

참고문헌 93

제 2 부 노년공학으로의 인문학적 접근 방법

문화콘텐츠와 에듀테인먼트의 세계 / 99

1. 문화콘텐츠의 세계 101
2. 에듀테인먼트의 세계 105

참고문헌 118

가족과 스토리텔링 / 119

1. 가족의 의미 121
2. 스토리텔링의 중요성 131

참고문헌 136

노인관련 문화콘텐츠와 기능성 게임 사례 / 137

1. 자서전 쓰기 139
2. 사고와 어휘연습 141
3. 가상박물관 에듀테인먼트 143
4. 노년의 삶, 그 새로운 영역 144
5. 노인과 창의성 146

참고문헌 148

제 8 장 **노인과 교육** / 149

1. 평생교육 측면에서 본 노인교육 ····· 151
2. 노인교육의 운영 ····· 155
참고문헌 ····· 160

제 9 장 **공학과 휴머니즘** / 167

1. 공학의 역사적 변천 ····· 169
2. 공학의 본격적 발전과 인간사회의 기여 ····· 178
참고문헌 ····· 193

제 10 장 **놀이의 철학** / 195

1. 여가의 철학적 이해 ····· 197
2. 미래사회 속 게임의 발전과 기능 ····· 203
참고문헌 ····· 206

제 3 부 노년공학 개발방법론

제 11 장 **노년공학의 연구방법** / 211

1. 비실험법 ····· 213
2. 실험법 ····· 227
참고문헌 ····· 239

제 12 장 **노년공학의 기능성 게임** / 241

1. 기능성 게임의 정의 및 현황 ····· 243
2. 기능성 게임의 사례 ····· 251

3. 노인의 치료 및 재활을 목적으로 한 기능성 게임 ····· 255
4. 기능성 게임의 효과 분석 ····· 257
참고문헌 ····· 259

제 13 장 **디지털 게임의 개념과 구조 / 261**

1. 게임의 일반적인 개념 ····· 263
2. 디지털 게임의 일반적인 개념 ····· 267
3. 디지털 게임의 구조 ····· 271
참고문헌 ····· 279

제 14 장 **디지털 게임의 디자인 절차와 사례 / 281**

1. 디지털 게임 디자인의 전체적인 작업 흐름 ····· 283
2. 디지털 게임 디자인의 세부 작업 활동 내용 ····· 284
참고문헌 ····· 310

제 15 장 **노년공학의 게임 제작 / 311**

1. 노인용 게임 제작의 개념 ····· 313
2. 노인들을 위한 게임 사례 ····· 313
3. 노인용 게임 제작 사례 ····· 315
4. 게임 제작 도구-플래시 ····· 318
참고문헌 ····· 344