

# 중년 여성층 트로트 팬을 위한 팬 플랫폼 사용자 인터페이스 디자인

## User Interface Design for a Fan Platform Targeting Middle-Aged Female Trot Fans

주 저 자 : 김민정 (Kim Min Jung)

이화여자대학교 융합콘텐츠학과 석사과정  
kathie97@ewhain.net

<https://doi.org/10.46248/kids.2024.4.810>

접수일 2024. 11. 24. / 심사완료일 2024. 12. 16. / 게재확정일 2024. 12. 18. / 게재일 2024. 12. 30.

## Abstract

This study focuses on designing a user interface (UI) for a fan platform to enhance the experience of middle-aged female trot fans who face numerous challenges and inconveniences in their fan activities through smartphones and social media. The research analyzes the characteristics of trot music and middle-aged women's fandom culture through literature review and identifies difficulties and required features by conducting Focus Group Interviews (FGI). The analysis results led to the identification of 10 key features across accessibility, interactivity, and usability aspects, forming the basis for a proposed UI design guideline. This research is significant as it provides a practical user interface design that enables middle-aged fans to engage in their fandom activities more conveniently and effectively in the digital environment.

## Keyword

Middle-aged Woman(중년 여성층), Fan Platform(팬 플랫폼), User Interface(사용자 인터페이스), Trot(트로트)

## 요약

중년 여성층 트로트 팬들의 스마트폰과 소셜 미디어를 통해 덕질 활동 증가에 따라 활동시 많은 제약을 받고 불편함을 겪고 있는데, 이를 해결하고 더 나은 사용자 경험을 제공하기 위해 팬 플랫폼 사용자 인터페이스(UI) 디자인에 대한 연구를 진행하였다. 본 연구에서는 문헌 조사를 통해 트로트 음악과 중년 여성층 덕질 문화의 특징을 분석하고, FGI를 통해 스마트폰과 소셜 미디어에서 겪는 어려움과 필요 기능을 파악하였다. 분석 결과, 접근성, 상호작용성, 편리성 측면에서 총 10개의 주요 기능이 도출되었으며, 이 기능들을 통해서 UI 디자인 가이드라인을 제시했다. 본 연구는 중년 여성 팬들이 디지털 환경에서 더욱 편리하고 효과적으로 팬 활동을 수행할 수 있도록 돕는 팬 플랫폼 사용자 인터페이스를 제안한 점에서 의의를 둔다.

## 목차

### 1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 범위 및 방법

### 2. 이론적 배경

- 2-1. 팬 플랫폼 개념과 활용현황
- 2-2. 트로트 개념
- 2-3 중년 여성층 팬에 대한 이해

### 3. 중년 여성층의 덕질 경험 조사

#### 3-1. 사용자 조사 개요

#### 3-2. 사용자 조사 결과

### 4. 중년 여성층 팬을 위한 팬 플랫폼 인터페이스 디자인 제안

- 4-1. 접근성 측면에서의 인터페이스 디자인
- 4-2. 상호작용성 측면에서의 인터페이스 디자인
- 4-3. 편리성 측면에서의 인터페이스 디자인

### 5. 결론

### 참고문헌

# 1. 서론

## 1-1. 연구의 배경 및 목적

트로트는 현재 대중음악으로 인정받고 있으며, 이는 과거 50-80년대 음악에서 시작되었다.<sup>1)</sup> 트로트의 기원은 서양의 주류 댄스 리듬 중 하나인 '폭스 트로트 (fox trot)'가 1920년대에 한국에 소개되어 대중음악과 결합하면서 발전한 것으로 알려져 있다.<sup>2)</sup> 트로트 열풍은 2019년 TV조선의 트로트 오디션 프로그램 '미스터트롯'을 시작으로 하여 MBC의 '놀면 뭐하니?'에서 유재석의 활약으로 확산되었으며, 2020년 TV조선의 '미스터트롯'으로 그 인기가 더욱 고조되었다.<sup>1)</sup> 이러한 트로트 열풍은 이전에는 상대적으로 덜 주목받았던 장르였지만, 대중화되면서 대학교에서 트로트과도 설립되어질만큼 자리 잡았다.

트로트의 팬들은 나이와 상관없이 다양한 연령층에 걸쳐 있지만, 특히 40-60대의 중년 여성층들이 가장 활발하게 참여하고 있는 것으로 나타났다.<sup>3)</sup> 이들은 디지털 음악 시대에 따라 트로트의 인기가 높아지면서 음원 스트리밍이나 온라인 투표와 같은 디지털 활동에도 적극적으로 참여하며 음악 차트에서도 상위권을 유지하고 있다.<sup>4)</sup>

이러한 디지털 덕질문화 변화는 중년 여성층 팬들에게도 큰 영향을 미치고 있다. 디지털 문화에 익숙하지 않지만, 열심히 참여하기 위하여, 그들은 자녀들에게 도움을 받아 가며 디지털 기술을 습득하고 있다. 더불어, 중년 여성층 팬들은 온라인 팬 카페를 통해 서로 소통하고 다양한 정보를 공유하고 있다. 그러나 일부 블로그의 팬카페 사용 후기에 따르면, 중년 여성층 팬들 사이에서는 여전히 온라인 팬카페의 사용이 복잡하고 어렵다는 의견이 많다. 1020대 팬들도 이전에 온라인 팬 카페를 통해 정보를 주고받았지만, 2019년에 '

- 1) 이재원, 김원겸, '대중음악 오디션 프로그램의 진정성 담론 전략에 관한 탐색적 연구 - 〈미스터트롯〉을 중심으로 -', 한국엔터테인먼트산업학회논문지, 2021, 08, vol.15, no.6, pp.1-13
- 2) 양우석, '한국트로트음악의 수용과 형성과정. 음악응용연구, 2010, 11, vol.3, pp.127-139
- 3) 김진하, 김민지, '팬덤 문화 수용을 통한 중년여성의 정체성 재정립 경험', 인문사회, 2022, 10, vol.13, no.5, pp.135-150
- 4) 이한아름, 성은혜, 배소영, '중장년 여성의 진지한 여가로서의 팬덤참여가 지니는 내재적 의미와 역할: 임영웅 팬덤 '영웅시대'를 중심으로', 관광학연구, 2022, 11, vol.46, no.8, pp.105-129

위버스'와 '디어유 버블'과 같은 팬 플랫폼이 등장하면서 그들의 니즈가 충족되었다. 이러한 플랫폼은 여러 채널에 분산되어 있던 덕질활동을 통합하여, 팬들이 정보를 더 쉽게 얻고 소통할 수 있는 환경을 제공한다.<sup>5)</sup>

결과적으로, 트로트도 팬 플랫폼으로 편입이 될 가능성이 높다. 통합된 플랫폼을 통해 다양한 정보와 소통 기회를 제공받음으로써 덕질의 편의성이 향상되며, 실시간 소통과 개인 맞춤형 정보 제공을 통해 팬들의 참여와 만족도가 높아지고 이러한 요소들은 자연스럽게 팬 커뮤니티의 활성화로 이어질 것이다. 따라서 중년 여성층 팬들에게도 활동하기 쉽고 이용하기 편리하며 접근성이 좋은 인터페이스 디자인을 제공하는 것이 중요하다. 이에 본 연구에서는 중년 여성층 팬들을 위한 팬 플랫폼 사용자 인터페이스 디자인 가이드라인을 제안하며 중년 여성층의 사용 경험을 개선하는 데 도움이 되고자 하였다.

## 1-2. 연구범위 및 방법

본 연구는 연구 목적을 달성하기 위하여 먼저 팬 플랫폼의 개념과 활용현황을 이해하고 파악하였다. 또한 문헌을 통해 트로트의 개념을 알아보고, 덕질활동의 새로운 사용자층으로 떠오르는 중년 여성층의 변화를 이해하였다. 또한 중년 여성층 팬들이 덕질활동의 주사용 매체인 스마트폰을 사용하면서 기대하는 디자인적 가치도 알아보았다. 그리고 이러한 이해를 바탕으로 실제 중년 여성층이 스마트폰과 소셜 미디어를 사용하면서 보이는 덕질행태를 이해하고 어려움을 파악하기 위해 중년 여성층 사용자를 대상으로 FGI를 실시하였다. 이를 위해 주요 질문을 사전에 구성하였으며, 인터뷰 중 참여자들의 답변과 행동에 따라 추가 질문을 유연하게 제시하여 심층적인 이해를 도모하였다. 마지막으로 도출된 FGI 결과를 바탕으로, 중년 여성층을 위한 팬 플랫폼 사용자 인터페이스 디자인을 제안하였다.

## 2. 이론적 배경

### 2-1. 팬 플랫폼 개념과 활용현황

#### 2-2-1. 팬 플랫폼의 개념

팬 플랫폼은 아이돌과 관련된 상품과 서비스를 이용

- 5) 강신규, '커뮤니케이션을 소비하는 팬덤 : 아이돌 팬 플랫폼과 팬덤의 재구성', 한국언론학보, 2022, 10, vol.66, no.5, pp.5-56

하고 그 안에서 다양한 소통과 커뮤니티 활동을 펼칠 수 있게 하는 온라인 공간을 의미한다.)<sup>5)</sup> 팬 플랫폼을 통해 팬 모집과 관리, 공지 사항, 팬 플랫폼 내에서 자체 콘텐츠를 유통하고 굿즈 판매, 다양한 이벤트, 콘서트 예매, 팬-아티스트 또는 팬-팬 간 소통에 이르기까지 이제는 대부분의 덕질활동이 팬 플랫폼을 통해 진행된다.<sup>6)</sup> 2019년에 처음 등장 했으며, 기존에는 팬 카페 등 팬들이 능동적으로 운영해 왔던 팬 커뮤니티 형식이 지금은 연예기획사에서 만든 팬 플랫폼의 형태로 운영되고 있다.<sup>7)</sup>

이러한 팬 플랫폼이 생겨나기 이전에는 온라인에서 팬 카페를 통해 아티스트에 대한 정보를 공유하고, 트위터, 페이스북, 유튜브 등 소셜 미디어들이 팬덤 활동의 중심으로 자리 잡혀있었다.<sup>6)</sup> 그래서 팬들은 한국 팬덤의 중심지인 다음이나 네이버 팬 카페에서 아티스트의 최신 소식을 접하고, 팬미팅 콘서트에 대한 정보를 교환하며, 공동 구매를 하였다.<sup>8)</sup> 이러한 팬 카페는 더 조직적이고 체계적인 팬덤으로 활동을 할 수 있게 도와주었다. 뿐만 아니라 팬들은 유튜브를 통해 아티스트의 뮤직비디오, 라이브 공연, 다양한 팬 제작 콘텐츠를 소비하고 직캠 등이 인기를 끌며 덕질의 새로운 장이 되었다.<sup>9)</sup> 이렇게 다양한 소셜 미디어를 통해서 팬들끼리 소통하고 정보를 얻었던 것을 바탕으로 팬 플랫폼이 등장했고, 팬덤 활동의 다양함과 규모 확장에 중요한 역할을 하고 있다.<sup>10)</sup> 팬 플랫폼은 지리적 한계를 뛰어넘어 전 세계 팬들이 하나의 공간에서 소통할 수 있는 환경을 제공하며, 이는 글로벌 팬들을 더욱 강화시키고 규모를 확대하는 데 중요한 역할을 하고 있다.<sup>8)</sup> 또한 아티스트와 팬 간의 직접적인 상호작용으로 팬들은 더욱 큰 만족감을 얻고 아티스트와 팬 사이 유대감을 강화시키고 있다. 그리고 팬 플랫폼이 생겨난 후 다양한 활동을 손 쉽게 할 수 있게 되었고, 팬의 활

동은 더욱 조직적이고 효율적으로 만들어 주었으며 팬덤 내에서의 역할 분담과 협업을 촉진시키고 있다.<sup>11)</sup>

현재 모든 팬덤 문화의 중심지는 팬 플랫폼으로 자리 잡았다. 팬들은 더 이상 다양한 웹 사이트나 소셜 미디어를 돌아다닐 필요 없이, 하나의 플랫폼에서 모든 덕질활동을 할 수 있게 되었다. 이는 팬들의 시간과 노력을 절약해 주고, 더 편리하고 깊이 있는 팬덤 활동을 가능하게 해준다.<sup>11)</sup> 이러한 팬 플랫폼의 주 특성은 접근성, 상호작용성, 편리성 3가지의 측면에서 살펴볼 수 있다.<sup>5)10)12)13)14)</sup>



[그림 1] 팬 플랫폼의 세 가지 특성

## 2-2-2. 팬 플랫폼의 활용현황

### (1). 접근성 측면에서의 활용현황

팬 플랫폼의 접근성은 팬들이 쉽게 접근하고 사용할 수 있도록 설계된 정보를 의미한다. 접근성 측면에서 팬 플랫폼 활용현황은 <다양한 언어 지원> <다양한 기기 호환> <정보 유형별 정리> <정기적인 업데이트> 등이 있다. 먼저 <다양한 언어 지원>을 통하여 한국어, 영어, 일본어 중국어 등 여러 언어를 지원하고 자동 번역 기능을 통해 글로벌 사용자들이 언어 장벽 없이 소통할 수 있다. 언어적 장벽을 제거함으로써, 더욱 폭 넓은 사용자들이 접근하기 좋게 설계되었다. 그리고 <다양한 기기 호환>을 통하여 모바일 애플리케이션과 웹사이트를 통해 쉽게 접근할 수 있다. 이는 언제 어디서나 스마트폰, 태블릿, PC 등 선호하는 기기를 통해

6) 장지현, 『항상 함께할 거예요』, 빨간소금, 2022  
 7) 송시형, '팬덤 플랫폼과 팬덤 문화의 산업적 변화와 동향', 사회질적연구, 2023, 12, vol.7, no.4, pp.75-95  
 8) 한미화, 나은경, '팬덤의 소셜 미디어 이용 양태에 따른 아이돌 세대별 팬덤 문화의 변화', 한국콘텐츠학회논문지, 2022, 02, vol.22, no.2, pp.605-616  
 9) 김수아, '소셜 웹 시대 팬덤 문화의 변화', 사이버커뮤니케이션학보, 2014, 03, vol.31, no.1, pp.45-94  
 10) 오윤지, 김치호, '팬 경험을 활용한 팬 플랫폼 전략 : 위버스를 중심으로', 애니메이션연구, 2024, 06, vol.20, no.2, pp.194-209

11) 신찬휴, 황성준, '글로벌 팬덤 플랫폼 위버스 사례 연구', e-비즈니스연구, 2022, 11, vol.23, no.6, pp.23-39  
 12) 김민정, 'K-POP 팬 커뮤니티 서비스의 상호작용성과 미디어 풍부성이 팬덤의 친밀감과 충성도에 미치는 영향', 연세대학교 & 언론홍보대학원, 2023  
 13) 김현지, 박동숙, '온라인 팬덤', 미디어.젠더 & 문화, 2004, 10, vol.2, pp.41-69  
 14) 이다은, '연결성을 활용한 팬 플랫폼 활성화 연구', 한양대학교 & 문화콘텐츠대학원, 2023

접근할 수 있으며, 사용자들이 원하는 환경에서 플랫폼을 쉽게 이용할 수 있다. 이런 기기 호환성은 사용자들이 플랫폼을 일상에서 자연스럽게 접근할 수 있게 도와준다. 또한 <정보 유형별 정리>를 통하여 정보가 과도하게 분산되지 않도록, 게시물, 공지사항, 사진, 동영상 등을 정보 유형별로 정리하여 제공한다. 팬들은 이러한 정리된 정보를 통해 특정 유형의 콘텐츠만 집중적으로 확인할 수 있다. 이러한 구조는 정보의 체계성과 신뢰를 높여준다. 마지막으로 <정기적인 업데이트>를 통하여 지속적으로 사용자 피드백을 반영하여 개선하고 있다. 새로운 기능을 추가하거나 기존 기능을 개선, 버그수정, 성능 최적화를 통해 안정적인 서비스를 제공한다. 이를 통해 사용자들은 더 나은 플랫폼을 이용할 수 있다.

[표 1] 접근성 측면에서의 활용현황

특성	활용현황
접근성	다양한 언어 지원
	다양한 기기 호환
	정보 유형별 정리
	정기적인 업데이트

## (2). 상호작용성 측면에서의 활용현황

팬 플랫폼의 상호작용성은 팬들이 적극적으로 덕질 활동에 참여할 수 있도록 설계된 정보를 의미한다. 상호작용성 측면에서 팬 플랫폼의 활용현황은 <라이브 스트리밍> <팬 창작 콘텐츠 경쟁> <팬이벤트/온라인 팬미팅> <커뮤니티 활동> 등이 있다. 먼저 <라이브 스트리밍>을 통하여 아티스트가 실시간으로 팬들과 소통할 수 있는 라이브 방송을 진행하며, 팬들은 실시간 채팅을 통해 질문해서 답변하는 식으로 아티스트와 팬들 간의 즉각적인 상호작용을 가능하게 하여 상호작용성을 증대시킨다. 그리고 <팬 창작 콘텐츠 경쟁>을 통하여 팬들이 아티스트와 관련된 창의적인 콘텐츠(팬아트, 영상)를 제작하고 경쟁할 수 있는 이벤트로 팬들의 자발적인 참여와 창의성을 촉진한다. 팬들은 자신이 제작한 콘텐츠를 제출하고 다른 팬들의 투표나 플랫폼의 평가를 통해 우승자에게는 아티스트와의 특별 이벤트나 맞춤형 보상을 받을 수 있어 팬들의 적극적인 참여를 유도하며 플랫폼 내에서 활발한 상호작용을 이어가게 만든다. 또한 <팬 이벤트와 팬미팅>을 통하여 온라인 팬미팅, 팬사인회 등 다양한 이벤트를 개최하여 팬들이 다양한 경험을 할 수 있게 제공한다. 특히 팬 플랫폼은 팬들이 직접 참여할 수 있는 챌린지와 프로젝트를 진

행하여 팬들의 상호작용성을 높인다. 이러한 챌린지에는 아티스트의 신곡에 맞춰 댄스 커버를 제작하거나 응원 메시지를 모아 영상으로 편집하는 등의 활동이 포함되어, 팬들이 창의적으로 참여할 기회를 제공한다. 마지막으로 <커뮤니티 활동>을 통하여 팬들 간의 소통과 교류를 촉진하는 상호작용을 제공한다. 팬들은 같은 아티스트를 좋아하는 다른 팬들과 커뮤니티를 형성하고, 게시물 작성, 댓글 달기, 의견 나누기 등을 통해 서로의 경험을 공유한다. 이런 커뮤니티 활동은 팬들 간의 유대감 형성을 강화하고 플랫폼 내 상호작용성을 높이는 데 도움을 준다.

[표 2] 상호작용성 측면에서의 활용현황

특성	활용현황
상호작용성	라이브 스트리밍
	팬 창작 콘텐츠 경쟁
	팬 이벤트/온라인 팬 미팅
	커뮤니티 활동

## (3). 편리성 측면에서의 활용현황

팬 플랫폼의 편리성은 팬들이 다양한 콘텐츠를 쉽게 소비하고, 효율적으로 이용할 수 있도록 설계된 정보를 의미한다. 편리성 측면에서 팬 플랫폼의 활용현황은 <효율적인 이용> <온라인 상점> <검색/카테고리 별 정렬> <원터치 접근> 등이 있다. 먼저 <효율적인 이용>을 통하여 여러 채널로 나뉘어 있던 정보를 팬 플랫폼에서 편리하게 찾아볼 수 있다. 다양한 소셜 미디어, 공식 웹사이트, 팬 커뮤니티 등을 통해 분산된 정보를 수집해야 했으나, 팬 플랫폼은 이러한 정보들을 하나의 통합된 공간에서 편리하게 제공한다. 최신 소식, 사진 등등 확인할 수 있으며, 이는 시간과 노력을 절약할 수 있다. 그리고 <온라인 상점>을 통하여 특정 장소와 특정 기간에서 파는 상품들을 팬 플랫폼을 통해 편리하게 구매할 수 있다. 팬 플랫폼 안에 있는 온라인 상점은 다양한 상품과 편리한 쇼핑을 제공해 팬들이 이용하기 편리하게 구성되어 있다. 또한 <검색/카테고리 별 정렬>을 통하여 팬들이 원하는 콘텐츠를 빠르게 찾을 수 있다. 검색을 통해서 팬들은 아티스트의 이름을 검색하거나, 사진, 영상, 게시물 등으로 카테고리화된 콘텐츠를 편리하게 탐색할 수 있다. 그리고 매일 보고 싶은 콘텐츠는 따로 즐겨찾기를 설정해서 빠르고 편리하게 이용할 수 있다. 마지막으로 <원터치 접근>을 통하여 팬들이 복잡한 절차 없이 주요 기능에 즉시 접근할 수 있다. 팬들은 한 번의 클릭만으로 원하는 콘텐츠나

정보를 손쉽게 찾을 수 있다. 예를 들어 자주 사용하는 메뉴나 즐겨 찾는 게시물에 바로 접근할 수 있는 단축 아이콘이 제공되어, 팬들이 불필요한 단계 없이 효율적으로 사용할 수 있다.

[표 3] 편리성 측면에서의 활용현황

특성	활용현황
편리성	효율적인 이용
	온라인 상점
	검색/카테고리 별 정리
	원터치 접근

## 2-2. 트로트 개념

‘트로트’의 어원은 20세기 초 미국에서 유행한 댄스 음악 장르에서 유래되었으며, ‘트로트’라는 이름은 “Foxtrot”이라는 서양 무용 음악 장르에서 유래되었다. 주로 성인층을 대상으로 한 감정적이고 서정적인 음악이다. ‘트로트’는 남녀노소가 부담 없이 이용하고 즐길 수 있는 한국 대중가요 중의 하나로 평가받는다.<sup>15)</sup> 2000년대 초반까지 트로트라는 이미지는 나이 많은 세대들이 즐겨 부르는 촌스럽고 음악성이 높지 않았던 대중문화로 저평가된 감이 적지 않다.<sup>16)</sup> ‘트로트’는 방송사 음악 순위 프로그램에서 거의 찾아보기 힘들었으나, 지역 방송에서는 꾸준히 편성되던 음악 장르 중의 하나였다.<sup>17)</sup>

2019년TV 조선이 기획, 편성한 <내일은 미스트롯> 및 <내일은 미스터트롯>의 대중적인 큰 흥행으로 트로트 음악이 재평가받기 시작했다. 트로트 음악이 크로스 오버를 통한 장르의 확장성이 드러난 시점이었다.<sup>18)</sup> 그 과정에서 트로트 가요의 수요가 늘어나고, 젊은 층의 트로트 가수들도 많이 늘어나게 되었다.<sup>19)</sup> 또한,

15) 이우동, 전범수, ‘청년 및 시니어 세대 간 대중음악 취향에 대한 상호인식 차이: 힙합, 아이돌, 트로트 음악 장르의 비교’, 언론과학연구, 2022, 09, vol.22, no.3, pp.324-354

16) 장유정, 『트로트가 무어냐고 물으신다면: 웃음과 눈물로 우리를 위로한 노래의 역사』, 따비, 2021

17) 이유헌, ‘트로트의 봄’, 경향신문, 2020. 02. 28, (2024. 06. 27), [https://www.khan.co.kr/culture/popular\\_music/article/202002281649005](https://www.khan.co.kr/culture/popular_music/article/202002281649005)

18) 김희연, ‘트로트 음악의 사회적 가치에 관한 고찰 트로트 프로그램의 문화적 현상’, 문화와융합, 2020, 09, vol.42, no.9, pp.557-590

2020년 MBC <놀면 뭐하니>와 같은 오락 방송 프로그램에서 유재석이 유산슬로 출현했던 “뽕포유 프로젝트”가 흥행하면서 트로트 음악이 대중음악 장르로, 본격적으로 성장하였다. <놀면 뭐하니> 프로그램에 출연했던 유산슬이라는 가상 트로트 가수에 대한 대중적인 선호도는 높았다.<sup>20)</sup> 이후 트로트 장르는 대중음악 주류 및 핵심 분야로 등장했다. 종편채널들이 다수 트로트 프로그램을 편성하면서 트로트의 관심이 더 올라갔다.<sup>15)</sup>

특히 중년 여성층에게 인기가 많은데 그 이유로는 트로트가 감성적이고 서정적인 가사, 쉽게 따라 부를 수 있는 멜로디, 그리고 전통적인 한국적 정서가 담긴 음악이기 때문이다. 트로트의 노래들은 삶의 애환, 사랑, 그리움 등을 다루며, 중년 여성층이 자신의 경험과 감정을 투영할 수 있는 공감대를 형성한다.<sup>21)</sup> 또한 이들은 트로트에 빠지면서 단순히 음악을 소비하는 데 그치지 않고 적극적인 덕질활동을 통해 트로트를 지지함으로써 트로트의 인기가 꾸준히 성장하는데 기여했다. 이는 트로트가 대중음악 시장에서 다시 주목받는 결정적인 요소로 작용했다.<sup>22)</sup>

## 2-3. 중년 여성층 팬에 대한 이해

중년층은 만 40~64세의 사람을 뜻하고, 이 나이대는 자녀가 성인으로 성장했거나 독립한 경우가 많아 자신의 시간과 자원을 비교적 자유롭게 사용할 수 있는 시기이다.<sup>23)</sup> 중년 여성층은 경제적으로 안정된 상

19) 오연경, ‘현대 트로트 가요의 해학성에 대한 고찰, 문화와융합, 2022, 04, vol.44, no.4, pp.507-530

20) 박관익, 양원보, 이준영, ‘대중의 트로트 장르와 트로트 경연프로그램에 대한 인식연구’, 대중음악, 2022, 05, vol.29, pp.79-121

21) 김지영, ‘임영웅 ‘영웅시대’ 15만, 김호중 ‘트바로티’ 10만...공룡 팬덤의 출현: 문화 지형 바꾼 트로트 팬덤’, 동아일보, 2021. 03. 20, (2024. 06. 29), <https://shindonga.donga.com/culture/article/all/13/2511907/1>

22) 박영웅, ‘트로트·팝페라·K-POP에 떠오르는 큰손’, Ize, 2021. 04. 16, (2024. 06. 29), <https://www.ize.co.kr/news/articleView.html?idxno=26523>

23) 김진, 강숙희, ‘2019년 「중·장년층 행정통계」 결과’, 통계청, 2020. 12. 22, (2024. 06. 30), [https://kostat.go.kr/board.es?mid=a10301010000&bid=11895&tag=&act=view&list\\_no=386979&ref\\_bid=](https://kostat.go.kr/board.es?mid=a10301010000&bid=11895&tag=&act=view&list_no=386979&ref_bid=)

태에 있으며, 스스로 취미와 여가 활동에 많은 시간과 자금을 투자할 수 있다. 사회적 네트워크도 비교적 넓고, 자발적인 모임이나 온라인 커뮤니티를 통해 적극적으로 활동하는 경우가 많다.<sup>24)</sup>

과거 중년 여성층은 가정에 더 중점을 두었지만, 현대의 중년 여성들은 취미와 관심사에 더 많은 시간을 할애하며 디지털 기술에도 적극적으로 적응하고 있다.<sup>25)</sup> IT기술의 발달로 젊은 세대가 스마트폰을 자유롭게 활용하는 것처럼<sup>26)</sup>, 이들 역시 젊은 세대를 모방하여 스마트폰으로 소통하고, 소셜 미디어, 유튜브 등을 즐기고 있다.<sup>27)</sup> 이를 활용하여 트로트 관련 콘텐츠를 소비하고 직접 덕질을 하며, 온라인 커뮤니티에 참여하는 등 새로운 형태의 덕질 문화를 만들고 있다. 또한 오늘날의 젊은 세대는 동영상에 신뢰하고 이를 통해 정보를 습득하며 즐거운 모습을 보이는데, 중년 여성층도 이들과처럼 동영상 플랫폼에서 정보를 검색하고 시청하는 등 다양하게 동영상을 향유하고 있다.<sup>28)</sup>

이와 같이 많은 중년 여성층 팬들이 덕질을 하면서 스마트폰을 사용하고 있지만, 대부분의 덕질이 스마트폰으로 이루어지면서 중년 여성층은 큰 어려움을 겪는 것으로 보인다.<sup>29)</sup> 노안으로 인해 스마트폰 화면에서 불편함을 겪는 것과, 의미가 모호하거나 과도하게 생략된 아이콘을 인식하기 힘들어하는 것이 대표적인 사례이다.<sup>29)</sup>

24) 명순영, 김경민, 조동현, '트로트의 사회학 '뽕짝' 열기, 왜 꺼지지 않을까', 매일경제, 2023. 01. 20, (2024. 07. 02), <https://www.mk.co.kr/economy/view.php?sc=50000001&year=2023&no=39756>

25) 임혜경, 김혜원, 조혜영, '기혼 중년여성의 트로트가수 팬덤활동 참여와 생애 전환기 삶의 의미 탐구', 여성연구, 2024, 09, vol.24, no.2, pp.39-67

26) 윤해람, 류한영, '중장년층을 위한 라이브 커머스 애플리케이션 사용자 인터페이스 디자인 가이드라인', 인제대학교 디자인연구소, 2022, 06, vol.21, no.34, pp.9-26

27) 김은화, '중장년층의 스마트미디어 보유 및 활용 추이', 정보통신정책연구원, 2020, 05, vol.20, no.10, pp.2-8

28) 이상숙, 전범수, '유튜브 이용 동기에 대한 세대 간 상호인식 차이: 중장년층과 청년층 간 비교', 한국방송학보, 2020, 03, vol.34, no.2, pp.76-104

29) 이다영, 이혁재, 김승인, '40, 50세대를 위한 모바일 인터페이스 고찰- 모바일 소셜커머스를 중심으로 -', 디지털디자인학연구, 2014, 07, vol.14, no.3, pp.625-633

이러한 어려움에 더하여 소셜 미디어 내에서 동일한 페이지에 커뮤니티, 채팅, 이벤트 등 다양한 정보와 기능이 추가되면서 중년 여성층이 덕질할 때에 더 큰 어려움이 겪을 것으로 예상된다.<sup>30)</sup> 또한, 트로트의 인기 상승으로 트로트를 덕질하는 중년 여성층 팬들이 점차 늘어나고 있음에도 불구하고, 트로트를 전문적으로 덕질할 수 있는 소셜 미디어의 규모가 상대적으로 작다. 또한 트로트 활동이 활발한 일부 소셜 미디어 커뮤니티도 젊은 세대 중심으로 맞춰있거나, 트로트라는 장르가 갑자기 떠오르고 있기에 중년 여성층 팬들의 의견이 덜 반영 되어 있다. 작은 소셜 미디어 규모와 적합하지 않은 커뮤니티 방식도 중년 여성층이 덕질할 때에 더 큰 어려움이 발생할 것으로 예상된다.

### 3. 중년 여성층의 덕질 경험 조사

#### 3-1. 사용자 조사 개요

본 연구의 목적은 트로트를 덕질하는 중년 여성층 팬들을 위한 팬 플랫폼 인터페이스 디자인을 제안하는 것이다. 목적을 달성하기 위해서 트로트를 덕질하는 중년 여성층들이 스마트폰 사용할 때의 행태와 불편하거나 어려운 점에 대해서 파악할 뿐만 아니라, 소셜 미디어 사용 중 겪는 어려움을 파악하고자 하였다. 사용자 조사는 Focus Group Interview(FGI)를 실시하였다. FGI 참여자들은 트로트를 좋아하고 지금도 계속해서 활발하게 덕질을 하고, 대부분 스마트폰과 소셜 미디어를 통해 활동하고 있는 중년 여성층을 대상으로 5명이 모집되었다. FGI에서 참여자들에게 스마트폰으로 덕질하는 모습과 소셜 미디어 사용 중 겪는 어려움 또한 스마트폰을 활용한 덕질에서 느낀 불편함과 어려움에 대해 자유롭게 이야기하도록 하였다. 인터뷰 결과를 토대로 접근성, 상호작용성, 편리성 측면에서 정리되었다.

#### 3-2. 사용자 조사 결과

##### 3-2-1. 접근성 측면에서의 결과

참여자들은 스마트폰을 통해 소셜 미디어에 접근하는데 큰 어려움을 겪고 있다고 호소했다. 특히, 팬 덕질활동과 관련된 잘못된 정보나 허위 사실들이 소셜 미디어와 인터넷에 넘쳐나고 있어, 정확한 정보를 얻기

30) 홍미희, 박화진, '장애우 및 고령자 측면에서의 모바일 SNS 앱접근성 평가', 디지털콘텐츠학회논문지, 2012, 12, vol.13, no.4, pp.575-582

힘들다고 지적되었다. 또한, 덕질활동에 있어 가수의 공식 일정, 콘서트 및 팬미팅 같은 행사 일정, 온라인 투표 일정, 같은 중요한 정보조차도 정확한 출처나 공식 확인 없이 유포되는 경우가 많아, 팬들이 그것을 신뢰할 수 있는지 고민하게 만든다. 이로 인해 참여자들은 확실한 정보를 얻기 위해 여러 소셜 미디어와 커뮤니티를 번갈아 가며 확인해야 하는 불편함을 겪고 있다. 이를 확인하기 위해서 다양한 경로로 탐색하다 보면 정보가 중복되거나 모호해지는 경우가 많아, 오히려 시간이 더 걸리고 어떤 경로가 가장 신뢰할 수 있는지 판단하기 어려운 상황이 자주 발생한다.

또 참여자들은 트로트 가수를 지지하기 위해 투표에 참여할 때, 불필요한 절차 과정이 번거롭게 느껴진다고 불편을 호소하고 있다. 예를 들어, 투표를 위해 여러 계정을 만들어야 하거나 추가 인증 절차를 거쳐야 하는 일이 많으며, 아이돌 가수와 트로트 가수를 동시에 투표해야 하는 방식은 본래의 목적과 어긋나 번거롭다는 점에서 불만을 나타냈다. 특히, 트로트만을 위한 별도의 투표 시스템이 없다는 점에서 아이돌 가수와 같은 플랫폼 내에서 경쟁해야 하는 것이 불합리하게 느껴지며, 트로트 전용 투표 카테고리라 결과 차트가 없어 트로트 팬들이 원하는 정보를 한눈에 확인하기 어렵다는 불편함도 제기되었다. 이러한 문제 때문에 팬들은 투표가 제대로 반영되지 않는 것처럼 느끼고, 현재의 투표 시스템에 답답함을 느끼고 있다.

마지막으로, 참여자들은 스마트폰과 소셜 미디어 사용 중 헛갈리는 아이콘과 과도하게 생략된 정보로 인해 불편함을 느낀다고 언급했다. 특히 참여자들은 직관적이지 않은 아이콘과 부족한 설명 때문에 원하는 기능에 접근하기 어려웠으며, 이러한 불편함은 그 기능을 파악하는 데 오랜 시간이 소요되었다고 말했다. 또한 축약된 단어나 생략된 정보는 의미를 파악하기 힘들게 만들어, 기능을 제대로 활용하지 못하는 경우가 많았다고 덧붙였다. 이처럼 많은 아이콘을 사용하는 것은 오히려 혼란을 불러오고, 사용자 경험을 저해하는 원인으로 작용하고 있다는 점도 지적되었다.

**[표 4] 사용자 조사 접근성 측면에서의 결과**

특성	사용자 조사 결과
접근성	가짜 뉴스와 신뢰할 수 없는 정보들이 많음
	소셜 미디어 내에서 불필요한 투표 절차, 과정
	헛갈리는 아이콘이나 과도하게 생략된 말들이 많음

### 3-2-2. 상호작용성 측면에서의 결과

참여자들은 소셜 미디어에 존재하는 그룹 채팅방에 대해 여러 가지 어려움을 호소하고 있다. 채팅방의 수가 너무 많아서 어떤 기준으로 선택해야 할지 혼란스러움을 느끼고 있다. 또한 각 채팅방마다 서로 다른 느낌과 스타일이 있기 때문에, 자신과 비슷한 목표나 방향을 가진 채팅방을 찾고 싶어 하는 경향이 강하다. 이들은 같은 취미와 관심사를 가진 사람들과 함께 활동할 때 더 큰 만족감을 느끼기 때문에, 적절한 채팅방을 찾는 과정이 매우 까다롭게 느껴진다고 말했다.

또한, 참여자들은 오프라인 이벤트에 직접 참석하지 못하는 경우가 많아 소셜 미디어를 통해 해당 이벤트에 대한 더욱 섬세하고 자세한 정보를 알고 싶어한다. 그들은 이벤트에 관한 다양한 사진, 영상, 후기 등 세부적인 정보를 다른 팬들과 공유받고, 이를 통해 서로의 경험을 나누는 것에 큰 관심을 보이고 있다. 이들은 덕질활동이 단순히 정보를 소비하는 것이 아니라, 공동체와 함께 경험을 나누고 소속감을 느끼는 중요한 활동으로 이어지기를 원하고 있다.

마지막으로, 참여자들은 자신이 응원하는 트로트 가수와 친구처럼 가까워지고 싶다는 강한 욕구를 표현했다. 기존 소셜 미디어 내에서는 일방적인 정보 제공이나 소통의 기회가 제한적이라 친밀감을 느끼기 어려워하는 경향이 있다. 그렇지만 중년 여성층 팬들은 단순히 팬과 스타의 관계를 넘어, 개인적인 소통을 통해 아티스트와 더욱 깊은 연결을 원하고 있다. 그들은 아티스트와의 개인적인 교류를 통해 자신이 특별한 팬으로 인정받고 있다는 느낌과 소속감, 그리고 유대감을 형성하는 것이 매우 중요하다고 생각하고 있다. 이런 소속감은 그들에게 있어 덕질활동의 중요한 동기 중 하나로 작용하고 있다.

**[표 5] 사용자 조사 상호작용성 측면에서의 결과**

특성	사용자 조사 결과
상호작용성	그룹 채팅방이 너무 많아서 어떤 기준으로 들어가야 할지 모르겠음
	현장 이벤트에 대한 정보를 섬세하게 알고 싶고, 경험을 공유하고 싶어 함
	덕질하는 트로트 가수와 친구처럼 가까워지고 싶어 함

### 3-2-3. 편리성 측면에서의 결과

참여자들은 소셜 미디어 내에서 정보는 검색하는 과정에서 여러 페이지를 거치는 불필요한 터치로 인해 불편함을 느꼈다. 특히 원하는 정보를 검색해서 얻기가

지 신속하고 오류 없이 빠르게 도달하기 어렵고 제한적인 정보만 제공받아 효율이 떨어진다고 말했다. 중년 여성층 팬들은 덕질을 시작하면서 스마트폰 사용에 대한 불편함이 커졌으며, 이러한 복잡함은 스마트폰 사용에 대한 편리성 측면에서 큰 불편함을 주는 원인 중 하나였다.

또한, 참여자들은 소셜 미디어의 카테고리가 체계적으로 분류되지 않아 필요한 정보를 찾는 데 어려움을 겪고 있었다. 이벤트 일정, 팬미팅 정보 등이 하나의 페이지에 혼합되어 있거나 특정 메뉴에 흩어져 있어, 불필요한 정보를 지나치게 많이 접하게 되고, 정보 탐색 과정이 비효율적이라고 느꼈다. 그리고 카테고리가 직관적이지 않거나 중복되어 어떤 경로로 정보를 찾아야 할지 혼란스럽다는 점도 불편 사항 중 하나로 지적되었다.

참여자들은 자신이 원하는 정보를 실시간으로 빠르게 받을 수 있는 맞춤형 알림 기능을 강하게 원하지만, 현재 소셜 미디어에서는 이를 충분히 제공하지 않아 불만족스러워하고 있다. 이들은 검색에 시간을 낭비하지 않고, 덕질 관련 정보나 중요한 이벤트 소식을 즉각적으로 알림을 받기 원하지만, 이런 기능이 부족하거나 없는 경우가 많아 불편을 겪고 있다. 원하는 정보를 신속하게 제공받는 시스템이 없어 직접 찾아야 하는 번거로움 때문에 사용이 비효율적이고 답답하다고 느끼고 있다.

마지막으로, 중년 여성층 팬들은 소셜 미디어 내에서 작은 폰트로 인해 불편하다는 문제점을 꼽았다. 참여자들은 폰트가 작아서 정보를 읽는 데 어려움을 겪고 있으며, 특히 스마트폰의 인터페이스에서 작은 글씨로 인해 기능을 제대로 이해하거나 활용하는 데 제약을 받고 있다고 느끼고 있다. 참여자들은 더 큰 글씨가 필요하다고 강조하며, 인터페이스 내에서 작은 폰트와 복잡한 디자인이 겹쳐 불편해졌다고 지적했다. 이러한 문제는 스마트폰 사용의 전반적인 편리성을 떨어뜨리는 주요 요인 중 하나로 작용했다.

**[표 6] 사용자 조사 편리성 측면에서의 결과**

특성	사용자 조사 결과
편리성	검색하는 과정에서 신속하고 오류 없이 정확하게 도달하기 어려움
	소셜 미디어 내에서 카테고리 별로 정리되어 있지 않아 불편함
	맞춤형 정보를 설정해거 원하는 정보를 빠르게 받고 싶음
	과도하게 작은 폰트와 한 인터페이스 내에서 많은 정보량으로 불편함

## 4. 중년 여성층 팬을 위한 팬 플랫폼 인터페이스 디자인 제안

본 연구에서는 중년 여성층 팬들은 스마트폰과 소셜 미디어 사용에서 많은 어려움을 겪고 있다는 점을 반영하여 이를 해결하기 위해서 인터페이스 디자인을 제안하였다. 사용자 조사에서 도출된 중년 여성층의 스마트폰과 소셜 미디어 내에서 보이는 행태와 문제점을 바탕으로 접근성3개, 상호작용성3개, 편리성4개 총 10개의 주요 기능을 선정하여 덕질활동을 할 때 더 직관적이고 만족스러운 경험을 제공하고자 하였다. 이러한 주요 기능을 통해 중년 여성층이 느끼는 불편함을 최소화하고, 이들이 스마트폰과 소셜 미디어를 더욱 효과적으로 활용할 수 있도록 도움 것으로 기대한다. 인터페이스에서 제공하고자 하는 주요 기능의 세부 정보는 [표 7]과 같다.

**[표 7] 중장년층을 위한 팬 플랫폼 디자인 가이드라인**

특성	사용자 조사 결과
접근성	공식 정보 및 인증 콘텐츠
	원클릭 투표
	직관적 아이콘 및 명확한 정보
상호작용성	목적 기반 및 이벤트 그룹 채팅방
	이벤트 후기(갤러리, 영상)
	아티스트와 소통
편리성	원클릭 검색 및 실시간 검색 순위
	명확한 카테고리 구조
	맞춤형 알림 및 필터링
	폰트 크기 조절

### 4-1. 접근성 측면에서의 인터페이스 디자인

중년 여성층은 소셜 미디어에서 잘못된 정보와 허위 사실로 인해 공식 일정이나 행사 정보를 신뢰하기 어려워하고, 이에 따라 '공식 정보 및 인증 콘텐츠' 기능을 통해 신뢰할 수 있는 정보를 제공받으려 한다. 또한, 트로트 전용 투표 시스템의 부재로 인해 아이돌 가수나 트로트 가수를 동시에 투표해야 하는 번거로움이 있어 '원클릭 투표' 기능을 통해 합리화를 높이려 한다. 마지막으로, 직관적이지 않은 아이콘과 부족한 설명으로 원하는 기능을 찾는 데 어려움을 겪는 문제를 해결하기 위해 '직관적 아이콘 및 명확한 정보' 기능을 제안하고 있다. 접근성 측면에서 인터페이스를 디자인 할 때는 사용자가 쉽고 편리하게 정보를 얻고 기능을 활용할 수 있도록 하는 것이 중요하다. 이 과정에서 '

공식 정보 및 인증 콘텐츠', '원클릭 투표', '직관적 아이콘 및 명확한 정보' 총 3개의 기능을 바탕으로 인터페이스를 디자인하였다.

#### 4-1-1. 공식 정보 및 인증된 콘텐츠 기능의 인터페이스

'공식 정보 및 인증 콘텐츠' 기능은 중년 여성층이 소셜 미디어에서 잘못된 정보와 허위 사실로 인해 정확한 정보를 얻는 데 어려움을 겪고 있다는 점을 반영하였다. 이들은 공식 일정이나 행사 정보조차 신뢰하기 어려운 경우가 많다고 지적하며 어떤 정보가 가장 신뢰할 수 있는지 판단하기 어려운 상황이 자주 발생한다고 언급했다. 이 문제점을 해결하기 위해서 정보 관련 카테고리들을 구성하고, 그 안에서 인증된 정보와 인증되지 않은 정보를 명확히 구분하는 디자인을 구현했다. 이를 통해서 중년 여성층 팬들은 정보에 대한 신뢰도를 높일 수 있으며 정확한 정보를 보다 쉽게 찾을 수 있을 것으로 기대한다. 이러한 방식으로 인터페이스 디자인이 중년 여성층의 정보 탐색을 보완하고 신뢰할 수 있는 콘텐츠에 접근할 수 있는 기반을 마련할 수 있을 것이다.

#### 4-1-2. 원 클릭 투표 기능의 인터페이스

'원클릭 투표' 기능은 트로트 전용 투표 시스템과 차트가 없어서 비효율적이고 불편하다는 점을 반영하였다. 이들은 투표하기 위해서 아이돌 가수와 트로트 가수를 동시에 투표해야 하는 부분에서 번거롭다는 점에서 불만을 제기했다. 이로 인해 경쟁 구조가 불합리해 원하는 정보를 한눈에 확인하기 어려워지며, 투표가 제대로 반영되지 않는다고 느껴져 답답함을 초래한다. 이 문제점을 해결하기 위해서 중년 여성층 트로트 팬들을 위한 차트와 투표 기능을 명확히 구분하여 구성하였으며 차트에서는 일간차트, 월간차트, 최애 가수로 나누어 한눈에 확인할 수 있도록 했다. 특히 일간차트에서는 투표수를 기반으로 1위부터 순위를 볼 수 있고 사용자가 지정한 최애 가수는 화면 하단에 고정하여 쉽게 접근할 수 있도록 했다. 투표에서도 과거, 진행 중, 종료로 나누어 현재 어떤 투표가 진행되고 있는지 직관적으로 확인할 수 있도록 하였다. 이러한 디자인을 통해서 사용자들은 원하는 정보를 신속하게 파악할 수 있으며 투표가 제대로 반영되는 구조로 개선될 것으로 기대한다.

#### 4-1-3. 직관적인 아이콘 및 명확한 정보 기능의 인터페이스

'직관적 아이콘 및 명확한 정보' 기능은 스마트폰과 소셜 미디어에서 헛갈리는 아이콘과 과도하게 생략된 정보로 인해 불편함을 느낀다는 점을 반영하였다. 이들은 특히 직관적이지 않은 아이콘과 부족한 설명, 축약된 정보로 인해 원하는 기능을 찾거나 제대로 활용하는데 어려움을 겪고 있다고 불만을 제기했다. 이 문제점을 해결하기 위해서 인터페이스 내에서 각 아이콘을 직관적으로 식별할 수 있도록 구성하였으며 아이콘 아래에는 간단한 설명을 추가하여 사용자가 한눈에 아이콘의 기능을 이해할 수 있도록 하였다. 이를 통해서 사용자는 원하는 기능을 더 쉽게 찾고 오류 없이 정확하게 이용할 수 있을 것으로 기대한다. 이러한 접근은 정보의 접근성을 높이고, 스마트폰 사용에 대한 부담을 덜어주는 데 기여할 것이다.



[그림 2] 공식 정보 및 인증된 콘텐츠 기능을 위한 인터페이스



[그림 3] 원클릭 투표 기능을 위한 인터페이스



[그림 4] 직관적인 아이콘 및 명확한 정보 기능을 위한 인터페이스

#### 4-2. 상호작용성 측면에서의 인터페이스 디자인

중년 여성층은 자신과 목표가 비슷한 팬들과의 소통을 원하며, 이를 위해 '목적 기반 및 이벤트 그룹 채팅방' 기능을 통해 맞춤형 그룹 채팅방을 쉽게 찾고, 오프라인 행사 정보를 공유하기 위한 기간제 임시 이벤트 채팅방의 필요성을 느끼고 있다. 또한, 직접 참석하지 못한 이벤트에 대한 세부 정보와 후기를 공유하고 싶어 하며 '이벤트 후기(갤러리, 영상)' 기능을 통해 다른 팬들과 경험을 나누며 소속감을 형성하고자 한다. 마지막으로, 자신이 응원하는 트로트 가수와의 더 가까운 교류를 원하며, 일상적인 모습을 보고 싶어 하는 바람을 반영하여 '아티스트와 소통' 기능을 제안하고 있다. 상호작용성 측면에서 인터페이스를 디자인할 때는 사용자가 쉽게 소통하고 참여할 수 있는 환경을 만드는 것이 중요하다. 이 과정에서 '목적 기반 및 이벤트 그룹 채팅방', '이벤트 후기(갤러리, 영상)', '아티스트와 소통' 총 3개의 기능을 바탕으로 인터페이스를 디자인하였다.

##### 4-2-1. 목적 기반 및 이벤트 그룹 채팅방 기능의 인터페이스

'목적 기반 및 이벤트 그룹 채팅방' 기능은 다수의 그룹 채팅방 중 자신에게 맞는 방을 선택하는 것이 혼란스럽다고 자신과 목표가 비슷한 팬들과 함께하고 싶어 하는 점을 반영하였다. 이들은 채팅방이 너무 많아서 자신에게 맞는 채팅방을 선택하는 기준을 정하기가 어렵다고 지적했다. 또한 오프라인 행사 정보를 공유하기 위해 일정 기간만 운영되는 이벤트 그룹 채팅방을 원하고 있다. 그래서 행사가 끝나면 자동으로 종료되는 방식을 통해 필요한 정보만 빠르게 교류하기를 원한다. 이 문제점을 해결하기 위해서 오픈 채팅방과 이벤트

채팅방으로 구분하여, 사용자가 자신의 목적에 맞는 방을 더 쉽게 선택할 수 있도록 돕는다. 오픈 채팅방에서는 태그를 통해 각 방의 목적을 직관적으로 파악할 수 있으며, 검색 기능을 통해 원하는 그룹 채팅방을 빠르게 찾을 수 있다. 또한, 이벤트 채팅방은 기간제로 운영되며, 달력을 통해 행사 당일 관련 채팅방을 확인할 수 있게 디자인했다. 이를 통해서 불필요한 혼란을 줄이고, 원하는 정보와 그룹 활동을 보다 효율적으로 즐길 수 있을 것으로 기대된다.

##### 4-2-2. 이벤트 후기(갤러리, 영상) 기능의 인터페이스

'이벤트 후기(갤러리, 영상)' 기능은 오프라인 이벤트에 대한 세부적인 정보와 후기를 자세히 알고 싶고 이를 공유하고 싶어 하는 점을 반영하였다. 이들은 직접 참석하지 못한 오프라인 이벤트를 소셜미디어에서 한눈에 보고 세부적으로 알고 싶어 하지만 이에 대한 정보도 부족하고 한눈에 보기도 어렵다고 지적했다. 그리고 사진, 영상, 후기 등을 통해 다른 팬들과 경험을 나누며 소속감을 느끼고 싶어 한다. 이 문제점을 해결하기 위해서 이벤트 후기를 한눈에 볼 수 있도록 카테고리 구성하고 달력에서 원하는 행사 날짜를 클릭할 수 있게 했다. 또한, 팬들이 직접 올린 그날의 행사와 관련된 사진, 영상, 후기를 확인할 수 있게 했다. 이를 통해서 팬들이 직접 참여하지 못한 이벤트의 분위기와 경험을 생생하게 느낄 수 있으며 다른 팬들과의 경험 공유도 더욱 원활하게 이루어질 것으로 기대된다. 이로써 팬들이 쉽게 소통하고 참여할 수 있는 환경이 조성되어, 덕질활동에서 소속감이 크게 향상될 것으로 예상된다.

##### 4-2-3. 아티스트와 소통 기능의 인터페이스

'아티스트와 소통' 기능은 자신이 응원하는 트로트 가수와 친구처럼 가까워지고 싶어 하는 점을 반영하였다. 이들은 기존 소셜 미디어에서 제공되는 제한적인 가수의 모습보다는 일상 속에서의 모습을 보고 싶어 한다. 이를 통해서 트로트 가수와의 교류를 통해 소속감과 유대감을 형성하고 싶어 한다. 이 문제점을 해결하기 위해서 팬들은 최애 트로트 가수를 선택해 DM(Direct Message)으로 직접 소통하거나, 가수가 게시한 일상적인 사진과 글을 공유받을 수 있도록 했다. 또한 DM에서 가수가 올린 사진과 글에 팬들이 공감으로 반응하며 상호 소통을 강화할 수 있게 구성했다. 이를 통해서 팬들은 트로트 가수와 유대감을 더 깊이 느끼고 특별한 소통 경험을 기대할 수 있다.



[그림 5] 목적 기반 및 이벤트 그룹 채팅방 기능을 위한 인터페이스



[그림 6] 이벤트 후기(갤러리, 영상) 기능을 위한 인터페이스



[그림 7] 아티스트와 소통 기능을 위한 인터페이스

#### 4-3. 편리성 측면에서의 인터페이스 디자인

중년 여성층은 소셜 미디어에서 정보를 검색할 때 불필요한 클릭과 제한된 정보로 인해 불편함을 겪고 있으며, 이를 해결하기 위해 '원클릭 검색 및 실시간 검색 순위' 기능을 제안하고 있다. 또한, 정보의 체계적인 분류 부족으로 인해 필요한 정보를 찾기 어려운 상황을 반영하여 '명확한 카테고리' 기능의 필요성을 느끼고 있다. 이들은 원하는 정보를 실시간으로 빠르게 받을 수 있는 '맞춤형 알림 및 필터링' 기능도 요구하

고 있으며, 작은 폰트로 인해 정보 접근성이 떨어지는 문제를 해결하기 위해 '폰트 크기 조절' 기능을 제안하고 있다. 편리성 측면에서 인터페이스를 디자인할 때는 사용자 경험을 간소화하고 효율적으로 만드는 데 중점을 두는 것이 중요하다. 이 과정에서 '원클릭 검색 및 실시간 검색 순위', '명확한 카테고리', '맞춤형 알림 및 필터링', '폰트 크기 조절' 총 4개의 기능을 바탕으로 인터페이스를 디자인하였다.

#### 4-3-1. 원클릭 검색 및 실시간 검색 순위 기능의 인터페이스

'원클릭 검색 및 실시간 검색 순위' 기능은 소셜 미디어에서 정보를 검색할 때 불필요한 클릭으로 불편함을 겪고 있다는 점을 반영하였다. 이들은 검색하는 과정에서 원하는 정보를 신속하게 얻기 어렵고, 제공되는 정보가 제한적이어서 효율이 떨어진다고 느낀다고 불만을 제기했다. 또한 최신 트렌드나 중요한 소식을 빠르게 파악하기 어렵다고 지적을 했다. 이 문제점을 해결하기 위해서 사용자는 검색 버튼을 누르면 자신이 설정한 필터를 기반으로 한 맞춤형 검색 추천을 쉽게 확인하고, 불필요한 클릭을 줄이는 동시에 실시간 검색 순위를 통해 현재 팬들이 가장 관심을 가지고 있는 정보를 즉시 파악할 수 있게 했다. 이를 통해서 사용자는 필요한 정보를 신속하게 얻고 최신 트렌드에도 빠르게 대응할 수 있는 환경을 기대할 수 있다.

#### 4-3-2. 명확한 카테고리 기능의 인터페이스

'명확한 카테고리' 기능은 카테고리가 체계적으로 분류되지 않아 필요한 정보를 찾는 데 어려움을 겪고 있다는 점을 반영하였다. 이들은 일정하지 않은 정보들이 하나의 페이지에 혼합되어 있어, 불필요한 정보를 과도하게 접하게 된다고 느끼고 있다고 지적했다. 또한, 카테고리가 직관적이지 않고 비효율적이며 어떤 경로로 정보를 찾아야 할지 시간이 많이 소모된다고 불만을 제기했다. 이러한 문제점을 해결하기 위해서 카테고리에 직관적인 6개의 버튼을 배치해 사용자가 원하는 기능에 쉽게 접근할 수 있도록 디자인했으며, 흠비에 자주 사용하는 기능을 설정할 수 있게 하여 필요한 정보를 빠르게 찾아갈 수 있도록 개선했다. 이를 통해서 사용자들이 정보를 찾는 데 소모되는 시간을 줄이고, 불필요한 정보를 접하는 불편함을 보완할 수 있을 것으로 기대된다.

### 4-3-3. 맞춤형 알림 기능 및 필터링 기능의 인터페이스

'맞춤형 알림 및 필터링' 기능은 자신이 원하는 정보를 실시간으로 빠르게 받고 싶어 하는 점을 반영하였다. 이들은 덕질 관련 정보나 중요한 소식을 즉각적으로 알림 받기를 원하지만 직접 찾아야 해서 번거롭다고 문제를 제기했다. 또한 검색에 소요되는 시간이 많아서 시간 낭비를 하고 종종 놓치는 소식도 있다고 지적했다. 이러한 문제점을 해결하기 위해서 검색 기능 옆에 필터 버튼을 두어 사용자들이 추천 필터 중 원하는 소식을 선택할 수 있게 하였으며, 필요한 정보를 실시간으로 받아볼 수 있도록 알림 설정 기능도 추가하였다. 이를 통해서 사용자들은 원하는 소식을 직접 찾아야 하는 번거로움 없이 빠르게 정보를 얻을 수 있게 되었고, 검색에 소요되는 시간과 노력을 크게 줄일 수 있을 것으로 기대된다.

### 4-3-4. 폰트 크기 조절 기능의 인터페이스

'폰트 크기 조절' 기능은 소셜 미디어에서 작은 폰트로 인해 불편함을 느끼고 있다는 점을 반영하였다. 이들은 작은 폰트로 인해 정보를 읽고 이해하는 데 어려움이 있으며 특히 스마트폰 인터페이스에서 기능 활용과 편리성에 대해 제약을 받고 있다고 지적했다. 이러한 문제점을 해결하기 위해서 인터페이스 하단에 플로팅 액션 버튼을 고정시켜 사용자가 언제든지 폰트 크기를 쉽게 조절할 수 있도록 하였다. 이를 통해서 작은 폰트로 인해 정보를 읽고 이해하는 데 겪었던 어려움을 해결하고, 스마트폰 사용의 편리성을 크게 개선할 수 있을 것으로 기대된다.



[그림 8] 원클릭 검색 및 실시간 검색 순위 기능을 위한 인터페이스



[그림 9] 명확한 카테고리 기능을 위한 인터페이스



[그림 10] 맞춤형 알림 및 필터링 기능을 위한 인터페이스



[그림 11] 폰트 크기 조절 기능을 위한 인터페이스

## 5. 결론

오늘날 중년 여성층 트루트 팬들이 스마트폰과 소셜 미디어를 사용하는 데 어려움을 겪고 있는 현실을 개선하고자 팬 플랫폼 사용자 인터페이스 디자인을 제안하였다. 제안된 디자인은 접근성 측면에서는 '공식 정보 및 인증 콘텐츠', '원클릭 투표', '직관적 아이콘 및 명확한 정보'의 3개, 상호작용성 측면에서는 '목적 기반 및 이벤트 그룹 채팅방', '이벤트 후기 갤러리 및 영상', '아티스트와의 소통'의 3개, 편리성 측면에서는 '원클릭 검색 및 실시간 검색 순위', '명확한 카테고리',

‘맞춤형 알림 및 필터링’, ‘폰트 크기 조절’의 4개이다.

본 연구는 트로트 팬들의 중요한 축을 담당하는 중년 여성층의 온라인 덕질 활동을 지원할 수 있는 사용자 인터페이스 디자인을 제안함으로써, 중년 여성층이 덕질 활동을 보다 편리하게 수행할 수 있는 방향을 제시했다는 점에서 의의를 가진다. 특히, 이번 연구는 중년 여성층 팬들의 디지털 환경에서의 요구를 심층적으로 탐구한 초기 시도로서 의미가 크다고 할 수 있다.

다만, 본 연구는 제한된 연구 여건 속에서 소수의 중년 여성층 팬들을 대상으로 FGI를 진행할 수밖에 없었기에, 다양한 연령층과 충분한 수의 표본을 포괄하지 못했다는 한계가 있다. 추후 연구에서는 이러한 한계를 보완하기 위해 더 많은 참여자를 대상으로 한 심화된 조사를 진행할 여지가 충분하다고 판단된다. 이러한 점에서 본 연구의 결과는 특정 맥락과 상황을 반영한 탐색적 가이드라인으로 이해될 필요가 있다. 향후 연구에서는 다양한 연령대를 세분화 하여 더 폭넓은 대상자를 고려한 추가 조사가 진행된다면, 본 연구가 제시한 방향성과 가이드라인의 타당성이 더욱 강화될 것이다.

비록 제한된 표본과 초기 시도라는 제약이 있었지만, 본 연구는 중년 여성층 트로트 팬 활동이라는 새롭게 주목받는 사용자층에 초점을 맞추어 이를 체계적으로 탐구했다는 점에서 다른 연구자들에게 중요한 기초 자료와 방향성을 제공할 수 있을 것이다. 이는 중장년층 팬 활동에 대한 연구의 폭을 넓히는 데 기여할 뿐 아니라, 향후 이들을 대상으로 한 사용자 경험 디자인이나 관련 플랫폼 개발에도 참고할 수 있는 유의미한 발판이 될 것으로 기대된다.

## 참고문헌

1. 장유정, 『트로트가 무어냐고 물으신다면: 웃음과 눈물로 우리를 위로한 노래의 역사』, 따비, 2021
2. 장지현, 『항상 함께할 거예요』, 빨간소금, 2022
3. 강신규, ‘커뮤니케이션을 소비하는 팬덤 : 아이돌 팬 플랫폼과 팬덤의 재구성’, 한국언론학보, 2022

4. 김수아, ‘소셜 웹 시대 팬덤 문화의 변화’, 사이버커뮤니케이션학회보, 2014
5. 김윤화, ‘중장년층의 스마트미디어 보유 및 활용 추이’, 정보통신정책연구원, 2020
6. 김진하, 김민지, ‘팬덤 문화 수용을 통한 중년여성의 정체성 재정립 경험’, 인문사회, 2022
7. 김현지, 박동숙, ‘온라인 팬덤’, 미디어.젠더 & 문화, 2004
8. 김희연, ‘트로트 음악의 사회적 가치에 관한 고찰 -트로트 프로그램의 문화적 현상’, 문화외융합, 2020
9. 박관익, 양원모, 이준영, ‘대중의 트로트 장르와 트로트 경연프로그램에 대한 인식연구’, 대중음악, 2022
10. 송시형, ‘팬덤 플랫폼과 팬덤 문화의 산업적 변화와 동향’, 사회적질연구, 2023
11. 신찬휴, 황성준, ‘글로벌 팬덤 플랫폼 위버스 사례 연구’, e-비즈니스연구, 2022
12. 양우석, ‘한국트로트음악의 수용과 형성과정. 음악응용연구’, 2010
13. 오연경, ‘현대 트로트 가요의 해학성에 대한 고찰’, 문화외융합, 2022
14. 오윤지, 김치호, ‘팬 경험을 활용한 팬 플랫폼 전략 : 위버스를 중심으로’, 애니메이션연구, 2024
15. 윤해람, 류한영, ‘중장년층을 위한 라이브 커머스 애플리케이션 사용자 인터페이스 디자인 가이드라인’, 인제대학교 디자인연구소, 2022
16. 이다영, 이혁재, 김승인, ‘40, 50세대를 위한 모바일 인터페이스 고찰- 모바일 소셜커머스를 중심으로 -’, 디지털디자인학연구, 2014
17. 이상숙, 전범수, ‘유튜브 이용 동기에 대한 세대 간 상호인식 차이: 중장년층과 청년층 간 비교’, 한국방송학보, 2020
18. 이우동, 전범수, ‘청년 및 시니어 세대 간 대중음악 취향에 대한 상호인식 차이: 힙합, 아이돌, 트로트 음악 장르의 비교’, 언론과학연구, 2022
19. 이재원, 김원경, ‘대중음악 오디션 프로그램의 진정성 담론 전략에 관한 탐색적 연구 -

- 〈미스터트롯〉을 중심으로 -',  
한국엔터테인먼트산업학회논문지, 2021
20. 이한아름, 성은혜, 배소영, '중장년 여성의 진지한 여가로서의 팬덤참여가 지니는 내재적 의미와 역할: 임영웅 팬덤 '영웅시대'를 중심으로',  
관광학연구, 2022
  21. 임혜경, 김혜원, 조혜영, '기혼 중년여성의 트로트가수 팬덤활동 참여와 생애 전환기 삶의 의미 탐구. 여성연구', 2024
  22. 한미화, 나은경, '팬덤의 소셜 미디어 이용 양태에 따른 아이돌 세대별 팬덤 문화의 변화',  
한국콘텐츠학회논문지, 2022
  23. 홍미희, 박화진, '장애우 및 고령자 측면에서의 모바일 SNS 앱접근성 평가',  
디지털콘텐츠학회논문지, 2012
  24. 김민정, 'K-POP 팬 커뮤니티 서비스의 상호작용성과 미디어 풍부성이 팬덤의 친밀감과 충성도에 미치는 영향', 연세대학교 &  
언론홍보대학원, 2023
  25. 이다은, '연결성을 활용한 팬 플랫폼 활성화 연구', 한양대학교 & 문화콘텐츠대학원, 2023
  26. 김지영, '임영웅 '영웅시대' 15만, 김호중 '트바로티' 10만...공룡 팬덤의 출현: 문화 지형 바꾼 트로트 팬덤', 동아일보, 2021
  27. 김진, 강숙희, '2019년 「중·장년층 행정통계」 결과', 통계청, 2020
  28. 명순영, 김경민, 조동현, '트로트의 사회학 '뽕' 짝 열기, 왜 꺼지지 않을까', 매일경제, 2023
  29. 박영웅, '트로트.팝페라 K-POP에 떠오르는 큰손', Ize, 2021, 4, 16이유진, '트로트의 봄',  
경향신문, 2020
  30. 이유진, '트로트의 봄', 경향신문, 2020