JESK J Ergon Soc Korea 2024; 43(6): 511-533
https://dx.doi.org/10.5143/JESK.2024.43.6.511
https://jesk.or.kr eISSN:2093-8462

The Effect of Leisure Resources on Leisure Life Satisfaction and Happiness According to the Type of Leisure Companion Among Elderly Individuals Aged 50 and Above

Kyung Woo Kwon, Jin Ho Yim

Kookmin University, Graduate School of Technology Design, Department of Smart Experience Design, Seoul, 02707

여가동반자 유형에 따른 여가자원이 여가생활만족도 및 행복감에 미치는 영향에 대한 연구 - 50세 이상의 고령자 중심으로 -

권경우, 임진호

국민대학교 테크노디자인전문대학원 스마트경험디자인학과

Corresponding Author
Jin Ho Yim
Kookmin University, Graduate School of Technology Design, Department of Smart Experience Design, Seoul, 02707
Email : hci.yim@kookmin.ac.kr

Received : October 16, 2024
Accepted : December 02, 2024

Copyright@2024 by Ergonomics Society of Korea. All right reserved.

Objective: The purpose of this study is to analyze the impact of leisure resources on leisure life satisfaction and happiness according to the types of leisure companions, with a focus on individuals aged 50 and older. By segmenting the elderly population, this study seeks to identify how different types of leisure companions influence their leisure experiences.

Background: As society approaches a super-aged stage, it is essential to consider how older adults will spend their remaining years. The characteristics of post-baby boom, baby boom, and senior generations differ, which may influence their choice of leisure companions, leisure resources, leisure life satisfaction, and overall happiness. Therefore, it is crucial to conduct research that clarifies the impact of leisure companions on leisure life satisfaction and happiness among older generations. This study aims to examine the leisure activities of elderly individuals based on the types of leisure companions by utilizing nationally approved statistical data.

Method: This study utilized data from The National Survey on Leisure Activities (2023) to statistically analyze the effects of leisure resources on leisure life satisfaction and happiness across different generational cohorts, specifically the Post-Baby Boom, Baby Boom, and Senior generations. Leisure companion types were categorized into three groups: self-companionship, companionship with family and acquaintances, and companionship involving social interactions.

Results: The analysis revealed that while leisure life satisfaction was similar for both groups under and over 50 years old, differences emerged in their levels of happiness. In the over-50 group, those who engaged in social leisure activities reported higher leisure life satisfaction and happiness compared to other types. The post-baby boom generation's economic stability and active social relationships positively influenced their happiness, whereas the senior generation, despite having more leisure time, did not show significantly higher satisfaction. In the self-accompanied type, social health had the greatest impact on both leisure life satisfaction and happiness. For the family

and friends-accompanied type, the physical space for leisure was a significant factor in determining happiness. In the social leisure group, social health positively affected happiness, while leisure time had a negative effect.

Conclusion: This study analyzed the relationships between leisure resources, leisure life satisfaction, and happiness among the elderly, categorized by types of leisure companions, and highlighted differences between groups. Based on the findings, the study suggests that, depending on the characteristics of the elderly in each leisure companion type, there is a need for policies that provide accessible leisure facilities and spaces, and strengthen social connections to enhance the leisure satisfaction and happiness of older adults.

Application: The results of this study are expected to make an academic contribution by providing foundational data on the leisure activities of the elderly based on their leisure companion types. By analyzing the relationships between leisure resources, leisure life satisfaction, and happiness, and identifying differences between groups, this study offers valuable insights into the leisure patterns of older adults categorized by their companion types.

Keywords: Elderly leisure, Leisure companions, Leisure life satisfaction, Happiness, Leisure resources

1. Introduction

경제성장과 함께 과학기술 및 의료가 발전하면서 기대수명은 높아지고 있으며, 우리나라의 고령인구 비중은 계속 증가하여 2025년에는 20.6%로 초고령 사회에 진입할 것으로 예상하고 있다(Statistics Korea, 2023). 초고령화 사회에 진입을 앞둔 시점에서, 고령자에게 남은 여생을 무엇을 하며 보낼 것인가는 삶의 질을 결정하고 이를 향상시키는 데 가장 중요한 요소로 작용하며(Kang, 2016; Cha, 2018) 부정적인 스트레스를 완화하는데 여가활동은 좋은 대안이 될 수 있다(Heo and Kim, 2016).

그러나 현재 시니어 세대는 여가시간이 이전보다 증가했음에도 소극적인 여가소비, 낮은 여가의 질로 인해 즐거움과 행복이 줄어드는 경향이 있는데(Kim and Lee, 2022), 이는 즐기는 삶에 대한 경험 부재로 인한 단조로운 삶을 보내고 있기 때문으로 볼 수 있다(Son, 2018). 반면에 포스트 베이비붐과 베이비붐 세대가 본격적으로 고령층으로 편입되고 있는 가운데, 두 세대는 평균수명이 연장되어 삶의 질을 중요시하는 세대로(Lee, 2015; Lee, 2016) 시니어 세대와 달리 신체적·정신적으로 젊어지기 위한 노력을 기울이며, 자아실현과 취미활동을 통해 여가소비에 적극적인 경향을 보인다(Cho et al., 2017). 더불어 사회적으로 개인적인 여가활동에 대한 관심이 증가하면서 혼자서 즐기는 여가활동이 늘어나고 있다. 혼자서 하는 여가에 대한 시선은 복합적인데, 이는 외로움과 고독감을 야기할 수 있는 반면(Putnam, 2000; Lim et al., 2012; Park and Son, 2014), 개인의 자발성을 통해 긍정적 정서를 경험하고 성취감을 느끼는 기회로 작용할 수도 있다(Nho, 2013; Lee, 2013). 기존 연구들에서는 혼자서 여가를 즐기는 것이 젊은 세대에서는 인간관계의 제약에서 벗어나 내적 평화를 느끼는 활동으로 평가되었으며(Kim and Choi, 2015), 베이비붐 세대와 밀레니얼 세대 모두 혼자서 하는 여가에 대한 선호가 높아지고 있어(Kim and Kim, 2020) 세대와 여가동반자에 따른 여가생활에 변화가 있을 것으로 예상된다.

세대가 빠르게 변하고 베이비붐 세대가 고령층에 본격적으로 진입하는 가운데, 포스트 베이비붐 및 베이비붐 세대와 시니어 세대의 세대적 특성과 사회적으로 여가를 즐기는 방식이 변화하고 있어 고령 세대에서의 여가동반자에 따른 여가생활만족과 행복감에 미치는 영향에 대한 명확한 이해가 필요한 시점이다. 하지만 기존 국내 연구는 특정 세대, 젊은 세대와 고령 세대간 여가비교에 초점을 맞추고 있으며 고령층 내에서 세분화된 고령층의 여가를 비교한 연구는 드물다. 또한 고령자의 여가만족에 대한 연구 시 가구형태와 소득과 같이 기존에 영향이 큰 변수들에 대한 연구가 많아 여가를 혼자 즐기는 것과 같이 즐기는 것과 같이 여가동반자 유형을 구분하여 각 유형별 영향을 끼치는 변수와 세대와 여가동반자 유형별 차이를 비교한 연구는 미비한 실정이다. 이외에도 적은 수의 표본, 분석방법 등으로 인해 연구 결과를 일반화하기에 한계가 있다. 따라서 이 연구에서는 전국단위 자료를 통해 포스트 베이비붐, 베이비붐 세대와 시니어 세대의 여가동반자 유형에 따른 여가자원이 여가생활만족도 및 행복감에 미치는 영향에 대한 차이를 보고자 하며 여가동반자 유형에 따라 세대간 차이가 있는지 확인한 뒤, 여가자원들이 여가생활만족과 행복감에 어떤 영향을 미치는지 분석하고자

한다. 연구 결과를 바탕으로 각 세대와 여가동반자 유형이 여가자원, 여가생활만족도, 행복감에 미치는 관계에 대한 기초자료를 제공함으로써 학문적 기여를 할 수 있을 것으로 예상한다.

2. Literature Review

2.1 Leisure characteristics of the post-baby boomer and baby boomer

베이비붐은 특정 시기에 출생아 수가 급증하는 현상이며, 해당 시기에 태어난 세대를 베이비부머 세대라 말한다(Statistics Korea, 2012). 우리나라의 베이비붐은 한국전쟁 이후 시기로, 사회 안정화에 따른 다산의 시대와 함께 시작되었다. 1954년부터 1960년대 초까지 매년 80만명 이상의 신생아가 태어나 전례 없는 인구폭발을 맞이하여 1955년부터 1963년 사이에 태어난 출생자는 첫 베이비붐 세대가 되었다. 이후에도 지속되는 출산으로 베이비붐 세대가 1974년까지 확장되어(Kim and Lim, 2011) 1964년부터 1974년 기간에 태어난 출생자를 포스트 베이비붐 세대로 보고 있다. 2023년에 베이비붐 세대가 법정 은퇴연령인 60세에 진입했으며 포스트 베이비붐 세대가 금년부터 고령층에 진입하였다. 이후 지속적으로 고령층의 비중은 늘어나 총인구의 30% 이상이 노년기에 접어들게 될 것으로 예상하고 있다.

국가차원의 세대 변화에 따라 고령자의 노년기 삶에 질에 대한 논의가 대두되는 가운데 베이비붐 세대는 경제 발전과 건강 및 교육수준 향상에 따라 생산적이고 창조적인 인생 후반기를 보낼 잠재력을 가진 세대로 인식된다(Kim, 2013). 베이비붐 세대와 포스트 베이비붐 세대는 공통적으로 학력이 높고 문화적인 분야에 대한 관심이 높고, 신체 및 정신적으로 젊어지기 위한 노력과 자아실현 및 취미활동을 통한 소비에 매우 적극적인 경향이 있다(Cho et al., 2017). 그럼에도 불구하고 실버 세대로 불리는 베이비붐 세대는 여가시간이 이전보다 증가했음에도 불구하고 여가활동에 소비가 적고, 여가의 질이 낮아 즐거움과 행복이 줄어드는 경향이 있다(Kim and Lee, 2022). 이는 일 중심적이고 여가활동이 적어 즐기는 삶에 대한 경험 부재로 소극적이고 단조로운 일상을 보내고 있기 때문이다(Son, 2018). 하지만 포스트 베이비붐 세대는 '뉴실버 세대'라고도 불리며 기존 베이비붐 세대 보다도 높은 인적 자본과 소득자산을 바탕으로(Lee et al., 2024) 사회문화적 여가활동에 적극적이고 여가 자체의 가치에 초점을 두고 있다(Kim et al., 2023). 이에 따라 고령자의 여가활동의 다양성과 질이 높아지고 문화예술, 스포츠, 취미, 관광/여행 활동을 주 여가활동으로 즐기는 사례가 증가하고 있다(Kim and Kim, 2020). 여가에 대한 두 세대의 소비구조를 분석한 연구에서 같은 세대의 나이임에도 불구하고 포스트 베이비붐 세대가 베이비붐 세대 보다 여가와 취미에 대한 지출이 높은 것으로 나타났다(Cho et al., 2017).

초고령화 사회에 진입을 앞둔 시점에서 의료기술의 발전과 건강에 대한 관심의 증가로 향후 포스트 베이비붐과 베이비붐 세대는 오랜 기간 동안 거대 집단으로 우리나라 인구구조에서 큰 비중을 차지할 것으로 예상된다. 이에 삶의 질을 향상시키기 위한 고령층의 여가 및 취미의 소비 비중은 더욱 더 높아질 것이다. 위와 같은 시대적 변화에 맞춰 새로운 특성을 지닌 포스트 베이비붐 세대와 시니어 세대의 여가 개념과 소비에 대한 명확한 이해를 위한 연구가 필요한 시점이다.

2.2 Leisure activities by type of companions

여가를 누구와 함께 즐기느냐는 사회적 집단 효과 크기를 고려했을 때 중요한 요소로 작용한다(Kim and Han, 2010; Kwon and Kwon, 2020). 여가활동에서 여가동반자의 유무와 개인적인 여가활동과 집단적인 여가활동 방식에 따라 여가만족도에 차이가 있다(Lim and Park, 2012). 고령자 대상으로 여가동반자 유형과 여가만족도 관계에 대한 연구에서는 여가활동 참여 시 여가동반자는 가족보다는 친구 및 연인이나 동호회와 같은 집단활동에서의 여가만족도가 높았으며 혼자 여가를 즐기는 경우 가족보다 여가만족도가 낮은 것으로 나타났다(Ku, 2016). 다른 연구에서는 60세 이상의 고령자의 경우 친구나 동료와 여가를 참여할 때 여가만족도가 높은 경향이 있었고 가족과 함께하는 경우 여가만족도가 상대적으로 높지 않았다(Kim, 2018). 노인1인 가구의 성별을 중심으로 한 연구에서는 노인1인 가구의 경우 혼자, 가족과 하는 여가에서 만족도에 부정적인 영향을 끼쳤으며 타인과 하는 여가활동의 만족도가 가장 높았다(Hwang and Lee, 2021). 세대별 연구 결과로는 밀레니얼 세대는 친구, 베이비붐 세대는 가족이나 동호회와의 여가활동이 여가만족에 중요한 영향을 미치는 것으로 드러났다. 다만 두 세대 모두 혼자 참여하는 여가생활이 우세하다는 점에서, 최근 사회의 혼자서 여가를 즐기는 경향이 여가에서도 나타나고 있는 것으로 보았다(Kim and Kim, 2020). 이와 같이 고령자에게 여가활동의 참여 및 만족에 있어 함께하는 동반자 영향이 큰 요소로 볼 수 있다.

과거 고령층들은 여가보다 노동의 중요성이 강조되는 사회를 거쳐오면서 개인의 자발적인 의지를 가지고 행동하는 것을 의미하는 '자기결정성'(Neulinger, 1981) 측면에서의 여가를 경험하지 못하였으며 개인의 삶에 익숙한 젊은 세대와 달리 기존의 고령층은 일생 동안 여가를 제대로 경험하거나 여가문화에 익숙해지지 못한 세대이다(Yoon, 2015). 결과적으로 고령자들은 자발적인 동기에 의한 여가 참여보다는 주변인의 권유가 참여에 영향을 주는 것으로 나타났다(Park, 2019).

그러나 우리나라의 여가활동 참여는 시대적 변화와 함께 집단적 여가를 중시하던 사회는 개인적 여가 중심의 문화로 변하고 있다(Kim and Choi, 2019). 친구들과 시간을 보내는 사람들보다 혼자서 여가를 즐기는 사람들이 많아졌고(Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2017), 개인생활을 즐기기 위한 자발적 1인 가구형태가 증가하고(Lee et al., 2021; 1conomynews, 2022), 더불어 코로나19를 겪으며 개인적 여가활동이 증가하면서(Han and Sa, 2021) 여가환경의 개인화를 가속화 시켰다. 우리나라의 여가활동 동반자에 대한 사회동향(Statistics Korea, 2015)을 살펴보면 혼자서 여가활동을 하는 비율이 가장 높았고 점점 증가하는 추세를 보이고 있다. 또한 여가활동 동반자별 여가만족과 행복감에서는 혼자서 하는 여가만족도는 가족과 함께하는 여가활동 보다는 높았으며 이 외 동호회 회원, 친구, 직장동료 보다는 낮은 것으로 나타났다.

이처럼 혼자서 즐기는 여가활동들이 점점 늘어나고 있지만 혼자서 하는 여가를 바라보는 시선은 복합적이며 혼자 시간을 보내는 것을 어떻게 바라볼 것인지에 따라 외로움이나 고독감, 자신을 발전시키는 생산적인 경험이 될 수 있다(Choi and Lee, 2016). 혼자 있는 시간을 잘 활용하는 것은 부정적 감정을 조절하고 긍정적 정서를 경험할 수 있고(Nho, 2013) 개인의 자발성 측면에서 혼자 보내는 시간은 긍정적인 효과를 줄 수 있는 것으로 나타났다(Lee, 2013). 반면에 일부 연구에서는 혼자서 하는 여가를 사회성 발달 저해, 심리적 위축, 사회적 자본 측면에서 부정적인 영향을 끼치는 요소로 평가하며(Putnam, 2000; Lim et al., 2012; Park and Son, 2014) 집단주의 풍토를 가지고 있는 한국사회 내에서는 혼자라는 것을 더욱 부정적으로 바라보기도 한다.

혼자서 하는 여가와 관련한 연구에서 젊은 세대는 혼자서 여가를 즐김으로써 인간관계와 시간적 제약으로부터 자유로움과 내적 평화를 느꼈으며 높은 몰입을 통해 여가경험에 있어 성취감이 컸다(Kim and Choi, 2015). 또한 여가시간을 스스로 결정하고 자신의 취향과 성향에 맞는 활동을 하며 자신의 존재감을 키우고 단단하게 하는 시간으로 여기고 있었다(Hwang et al., 2020).

앞선 선행연구를 종합해보면, 시니어 세대들은 개인의 자발성에 의한 여가참여가 적었으며 집단적 여가에 익숙한 세대이며 뿐만 아니라 나이가 들어 혼자가 되면 혼자 여가생활을 즐기는 것에 대한 만족도가 낮은 것으로 나타났다. 그러나 시대적으로 혼자서 하는 여가가 점점 증가하고 있고 코로나를 겪으며 여가의 개인화가 보편화되고 있다. 또한 포스트 베이비붐 세대는 과거와 달리 자발적으로 여가를 찾고 즐기는 세대적 특성을 가지고 있다. 이처럼 사회적 변화에 따라 여가를 즐기는 방법도 다양해지고 있지만 여가동반자를 세분화하여 고령 세대에서의 여가동반자 유형과 여가의 관계를 분석한 연구는 미비한 실정이다. 따라서 포스트 베이비붐, 베이비붐, 시니어 세대간 여가동반자유형에 따른 행복감과 여가만족도 관계를 통해 여가동반자 유형에 따른 고령 세대에서의 여가를 심층적으로 분석할 필요가 있다.

2.3 Leisure life satisfaction and happiness according to leisure resources

고령자에게 남은 여생을 무엇을 하며 보낼 것인가는 삶의 질을 결정하고 이를 향상시키는 데 가장 중요한 요소이다(Kang, 2016; Cha, 2018). 하지만 여생을 보내는데 있어 노화에 따른 심리적 약화와 만성적 무료함은 행복감을 감소시킬 수 있는데(Kim, 2014) 여가활동은 이러한 부정적인 스트레스를 완화하는데 좋은 대안이 될 수 있다(Heo and Kim, 2016).

여가생활의 만족도는 삶의 만족도에 영향을 주고(Moon and Park, 2018; Min, 2020) 여가생활만족도가 높을수록 행복이 높다(Kim and Lee, 2011). 이처럼 여가만족은 은퇴, 역할 축소, 고독, 소외감, 우울 등으로 인한 부정적 심리를 겪는 노인의 삶의 질을 향상시키는 중요한 요소임을 나타낸다(Lee et al., 2022).

이러한 여가만족과 행복감에 영향을 미치는 변수들에 대한 연구가 진행되어 왔다. 여가만족에 영향을 미치는 변수들로는 소득, 연령, 학력, 결혼 유무, 성별과 같은 인구통계학적 요인 뿐만 아니라 여가활동 유형과 여가동반자 유형(Ku, 2016; Hwang and Lee, 2021), 여가활동의 수준(Lee, 2010), 여가활동 빈도(Kim and Lee, 2011; Song and Lee, 2014), 여가시간 및 비용(Heo, 2014; Yang et al., 2017),

이외에도 여가참여자의 성향 등이 여가에 대한 만족에 영향을 미친다는 것으로 나타났다. 앞선 연구들을 통해 여가만족에 있어 여가욕구가 높고 여가시간 및 비용이 많을수록 만족도가 증가한 것으로 나타났고(Lee et al., 2022), 여가만족에 영향을 주는 여가자원들이 행복감에도 동일하게 영향을 주는 변수이며 여가만족과 행복감은 연관성이 높은 것을 알 수 있다.

베이비붐 세대의 특성을 기준으로 한 연구에서는 평일과 주말에 충분한 여가시간이 있다고 느낄수록, 또한 여가시설과 전문 인력에 대한 만족도가 높을수록, 여가만족도가 더 높아지는 것으로 나타나 베이비붐 세대를 위해 다양한 여가 인프라 확대의 필요성을 시사했다(Han and Kim, 2019). 또한 베이비붐 세대와 시니어 세대의 경제활동 여부에 따라 여가활동 특성과 여가만족에 미치는 영향이 달랐으며, 특히 경제활동 여부에 따른 여가인식과 여가만족도에서 유의한 차이가 나타났다(Yang et al., 2017).

선행연구들을 종합했을 때 여가만족과 행복감에 영향을 미치는 여가자원은 다양하며 세대별 연구가 이루어졌으나 변화하는 고령층의 특성을 구분하여 이를 확인한 연구는 부족하다. 또한 Kim and Choi (2019)의 연구 결과와 같이 이전과 다르게 여가에 큰 영향을 미치던 소득, 가구형태보다 성별, 연령이 여가를 혼자 즐기는 것에 더 중요하게 작용하고 있다. 이와 같은 사회적 변화를 고려하였을 때 기존에 영향이 큰 변수와 더불어 혼자 즐기는 여가에 영향을 미치는 변수와 세대의 세분화를 통해 여가만족과 행복감을 분석할 필요가 있다. 이에 본 연구에서는 여가동반자 유형에 따른 베이비붐 세대와 포스트 베이비붐 세대, 시니어 세대의 여가자원이 여가만족과 행복감에 미치는 영향을 살펴보고자 한다.

3. Method

3.1 Research subjects and data collection

'국민여가활동조사'는 문화체육관광부가 2006년부터 실시해 온 통계청 승인자료로, 한국인의 여가생활 실태와 삶의 질 수준을 파악하기 위해 진행되는 국가 승인통계이다. 본 연구에서 활용한 자료는 '2023 국민여가활동조사' 자료로 국민여가활동조사 보고서의 경우 설문조사를 통해 집계한 데이터를 분석하고 결과를 요약하여 제공한다. 이 조사는 여가시간, 비용, 여가활동 참여 실태 등을 포함하며, 여가를 의무적인 활동 외에 개인이 자유롭게 사용할 수 있는 시간으로 정의하며 국내 여가환경 변화에 따른 국민의 여가수요와 생활양식, 삶의 질 수준을 분석하고, 관련 정책 수립의 기초자료로 활용하는 것을 목적으로 한다(Ministry of Culture, Sports and Tourism, 2023). 본 연구에서는 '2023 국민여가활동조사' 보고서 내용이 아닌 부록3(339p~351p)에 있는 설문지를 기반으로 수집된 raw 데이터를 다운로드 하여 연구목적에 맞게 데이터를 가공하여 분석을 실시하였다. 국민여가활동조사 설문은 2023년 8월 21일부터 2023년 11월 5일까지 만 15세 이상 전국민을 모집단으로 하여, 다단계층화집락추출 방법을 통해 추출한 표본을 대상으로 시행됐고 유효 응답자수는 10,040명이다. 연구에서 여가동반자 유형에 따른 여가자원이 여가만족과 행복감에 미치는지 분석하고자 하며 50세 이상의 포스트 베이비붐, 베이비붐, 시니어 세대간 차이를 파악하고자 했다. 포스트 베이비붐 세대(1964~1974년), 베이비붐 세대(1955~1963년), 시니어 세대(~1954년) 총 4,925명을 최종 분석 대상으로 선정하였다.

3.2 Type of variables

본 연구에서 활용한 집단변수, 독립변수, 종속변수, 통제변수에 대한 요약은 아래 <Table 1>과 같으며 2023 국민여가활동조사 설문지에 사용된 질문을 기반으로 변수를 설정하였다.

1) 집단변수: 여가동반자
본 연구에서는 여가동반자 유형을 구분하기 위해 설문에서 '귀하는 여가활동을 주로 누구와 함께 하였습니까?' 질문에 대한 여가활동 동반자 응답항목을 자기동반형(①혼자서), 가족 및 지인동반형(②가족(친척 포함)과 함께, ③친구(연인 포함)와 함께), 사회적 교류 동반형(④직장 동료, ⑤동호회(종교단체 등 포함)회원과 함께, ⑥기타)으로 집단을 구분하였다.

2) 독립변수: 여가자원
본 연구는 여가생활에 영향을 미치는 요인을 파악하고자 여가자원을 '개인적 요인'과 '사회적 요인'으로 구분하여 변수로 활용하였다. 여가자원으로는 여가시간과 여가비용을 개인적 요인으로 구분하였으며 다양한 요인들 확인하기 위해 신체적 건강수준 사회적 건강

수준을 포함하였다. 환경적 요인으로는 공공문화여가시설과 민간시설과 같은 주변 여가시설에 대한 인식을 파악하고자 주변 여가시설의 이용성, 여가 관련 공간에 대한 만족도를 변수로 정의하였다. 여러 연구에서 언급한 대표적인 여가자원인 여가시간과 여가비용 외에 다른 변수들을 추가적으로 설정한 이유는 고령자의 특성이 변함에 따라 영향을 주는 다른 변수들도 고려해 심층적인 분석을 하기 위함이다. 여가시간의 경우 질문에서 평일과 휴일 문항에서 측정된 값을 평균하여 계산하였다.

3) 종속변수: 여가생활만족도, 행복감

본 연구는 종속변수로 여가생활만족도와 행복감으로 설정하였다. 여가만족도 측정은 '국민여가활동조사'에서 '귀하께서는 자신의 전반적인 여가생활에 만족하십니까?'의 질문에 대한 응답을 활용하였으며 응답범주는 '매우 불만족한다(=1점)'에서 '매우 만족한다(=7점)'으로 조사하였다. 행복감은 '귀하께서는 현재 얼마나 행복하다고 생각하십니까?'에 대한 응답을 수집하였으며, 매우 불행(=1점)부터 매우 행복(=10점)의 응답범주로 조사되었다.

4) 통제변수

본 연구의 통제변수는 성별, 혼인상태, 경제활동 여부, 교육수준, 거주지역으로 선정하였다.

Table 1. Variables of measurement

Variables			Operational definition
Group variable	Type of leisure companion		'With whom did you mainly engage in leisure activities?' 1. Self-accompanying type (=1, alone) 2. Family and acquaintance accompanying type (=2, with family (including relatives), with friends (including lovers)) 3. Social interaction accompanying type (=3, with coworkers, with club members (including religious organizations), others)
	Generation		1. Post-baby boom (=1), (Born 1964~1974) 2. Baby boom (=2), (Born 1955~1963) 3. Senior (=3), (Born ~1954)
Independent variable	Personal factors	Leisure cost	'How much did you spend on average per month for your leisure activities over the past year?' (Continuous variable, log-transformed)
		Leisure time	'How much leisure time did you have on average per day on weekdays/weekends over the past year?' (Continuous variable)
		Physical health cognition level	'How do you think your physical health is usually?' 'Not at all healthy (=1 point)' ~ 'Very healthy (=7 points)'
		Social health cognition level	'How do you think your social health (isolation, loneliness, etc.) is usually?' 'Not at all healthy (=1 point)' ~ 'Very healthy (=7 points)'
	Environmental factors	Leisure facility accessibility	'Do you think the public culture and leisure facilities in your living area are sufficient for use?' 'Not at all (=1 point)' ~ 'Very much so (=7 points)'
		Leisure-related spatiality	'How do you think the leisure-related space industry (hotels, theme parks, parks, sports facilities, etc.) in Korea is currently?' 'Very dissatisfied (=1 point)' ~ 'Very satisfied (=7 points)'
Dependent variable	Leisure life satisfaction		'Are you satisfied with your overall leisure life?' 'Very dissatisfied (=1 point)' ~ 'Very satisfied (=7 points)'
	Happiness		'How happy do you think you are now?' 'Very unhappy (=1 point)' ~ 'Very happy (=10 points)'

Table 1. Variables of measurement (Continued)

Variables			Operational definition
Control variable	Demographic characteristics	Gender	Male (=1), Female (=2)
		Marital status	Married (=1), Single, widowed, divorced, other (=2)
		Economic activity	Did (=1), Did not (=2)
		Education level	University graduate or less (=1), Elementary school graduate or less (=2), Middle school graduate or less (=3), High school graduate or less (=4)
		Residential area	Metropolitan city (=1), Small and medium-sized city (=2), Eup/myeon (=3)

3.3 Data analysis method

본 연구는 50세 이상의 세대간 여가동반자 유형에 따른 여가자원이 여가생활만족도 및 행복감에 미치는 영향을 파악하고자 하며 이를 검증하기 위한 연구모형은 <Figure 1>과 같다.

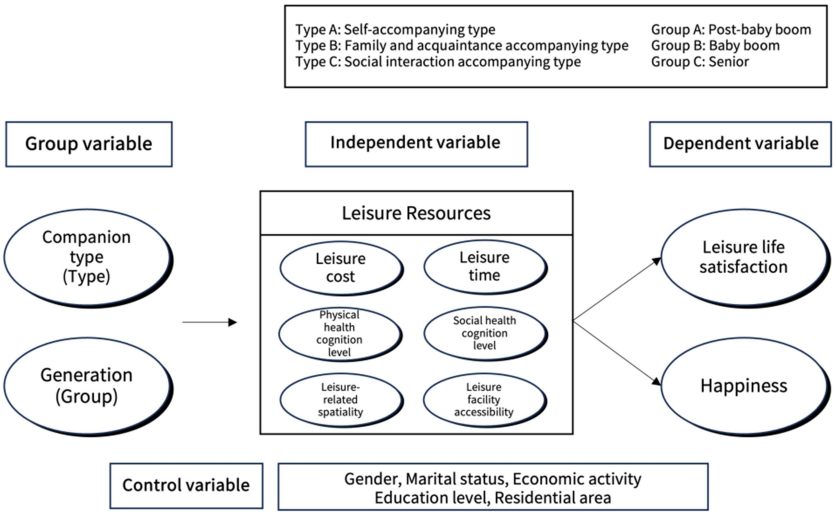

Figure 1. Research model

본 연구에서는 먼저 국민여가활동조사 설문을 통해 집계된 raw 데이터에서 50세 미만 집단과 50세 이상 집단으로 구분하여 여가생활만족도와 행복감에 차이를 파악하고 여가생활만족, 행복감과 여가동반자 유형별 여가자원 차이에 대한 개괄적인 지표를 확인하고자 하였다. 다음으로 50세 이상의 여가동반자 유형에 따른 인구사회학적 특성 파악을 위한 빈도 분석 및 기술통계를 시행하였으며, 여가동반자 유형별로 분류된 세대별 여가자원에 차이가 있는지 파악하기 위한 분석을 진행하였다. 마지막으로 여가동반자 유형별 여가자원, 여가생활만족도, 행복감의 관계를 검증하기 위해 다중회귀분석을 실시하였다. 위와 같은 분석방법으로 아래 연구 질문들을 확인하고자 했으며 분석을 위해 SPSS 23 통계 프로그램을 사용하였다.

[연구 질문]

(1) 50세 미만 집단과 50세 이상 집단 비교분석
- 두 집단간 여가생활만족도와 행복감에 대한 차이가 있는가?
- 두 집단간 여가동반자 유형에 따른 여가생활만족도 및 행복감 차이가 있는가?

(2) 50세 이상 집단에서의 여가 분석
- 세대별(포스트 베이비붐/베이비붐/시니어)로 여가생활만족도 및 행복감에 차이가 있는가?
- 세대별로 여가동반자 유형에 따라 여가생활만족도 및 행복감에 차이가 있는가?
- 세대별로 여가동반자 유형에 따른 여가자원 차이 파악

(3) 여가생활만족도 및 행복감에 영향을 미치는 요인 분석
- 여가생활만족도와 행복감에 영향을 미치는 요인 파악을 위한 다중회귀분석

4. Results

4.1 Comparative analysis of leisure between groups under 50 and over 50

4.1.1 Differences in leisure life satisfaction and happiness between groups under 50 and over 50

두 집단의 여가생활만족도와 행복감에 대한 일원배치분산분석 결과는 <Table 2>와 같다. 여가생활만족도는 50세 미만 집단보다 50세 이상 집단이 여가생활만족도 점수 평균이 조금 더 높았으나 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타났다. 행복감은 50세 미만 집단과 50세 이상 집단의 평균 차이가 통계적으로 유의한 것으로 나타났다(F=104.201, p<.001).

Table 2. Differences leisure life satisfaction and happiness between groups under 50 and over 50 types (one-way ANOVA)

Classification	50 under (N=5,115)		50 over (N=4,925)		F	p
	Mean	S.D.	Mean	S.D.		
Leisure life satisfaction	4.74	1.036	4.76	1.032	1.052	0.305
Happiness	7.19	1.220	6.94	1.220	104.201	<.001***

*p< .05, **p< .01, ***p< .001

4.1.2 Leisure life satisfaction and happiness according to leisure companion types in the 50 years or younger and 50 years or older groups

여가생활만족도는 <Table 3>과 같이 세대, 여가동반자 유형, 세대×여가동반자 유형 간 상호작용에서 통계적으로 유의한 것으로 나타났다(p=0.023; p<.001; p=0.001). 세대별 여가동반자 유형에 따른 여가생활만족도 차이는 <Table 4>와 같으며, 50대 이상 집단에서 사회적 교류 동반형이 자기동반형과 가족 및 지인동반형과의 차이가 통계적으로 유의했다(p<.001).

Table 3. Leisure life satisfaction according to generation and leisure companion types (two-way ANOVA)

Independent variable	Type Ⅲ SS	DF	MS	F	p-value
Generation	5.484	1	5.484	5.149	0.023*

Table 3. Leisure life satisfaction according to generation and leisure companion types (two-way ANOVA) (Continued)

Independent variable	Type Ⅲ SS	DF	MS	*F*	*p*-value
Companion types	21.756	2	10.878	10.213	<.001***
Generation * Companion types	14.167	2	7.084	6.65	0.001**
Error	10687.783	10034	1.065		

*p< .05, **p< .01, ***p< .001

Table 4. Leisure life satisfaction according to leisure companion types in the 50 years or younger and 50 years or older groups (one-way ANOVA)

Classification		Type Ⅲ SS	DF	MS	*F*	*p*-value	Bonferroni Tukey HSD
50 under	Between groups	0.388	2	0.194	0.181	0.835	n/a
	Within groups	5484.09	5112	1.073			
	Total	5484.478	5114				
50 over	Between groups	38.185	2	19.093	18.059	<.001***	Type A, B < C
	Within groups	5203.693	4922	1.057			
	Total	5241.878	4924				

Type A=Self-accompanying type, Type B=Family and acquaintance accompanying type, Type C=Social interaction accompanying type/ *p< .05, **p< .01, ***p< .001

행복감의 경우 <Table 5>와 같이 여가동반자 유형과 세대×여가동반자 유형 간 상호작용이 통계적 유의성이 있는 것으로 나타났다(p<.001; p<.001). 세대별 여가동반자 유형에 따른 행복감 차이는 <Table 6>과 같으며, 50대 미만 집단에서 가족 및 지인동반형이 자기동반형보다 행복감이 높았고(p=.001) 50세 이상 집단은 가족 및 지인동반형과 사회적 교류 동반형이 자기동반형 보다 행복감이 통계적으로 유의하게 높은 것으로 나타났다(p<.001).

Table 5. Happiness according to generation and leisure companion types (two-way ANOVA)

Independent variable	Type Ⅲ SS	DF	MS	*F*	*p*-value
Generation	2.496	1	2.496	1.604	0.205
Companion types	104.392	2	52.196	33.547	<.001***
Generation * Companion types	34.331	2	17.166	11.033	<.001***
Error	15611.758	10034	1.556		

*p< .05, **p< .01, ***p< .001

Table 6. Happiness according to leisure companion types in the 50 years or younger and 50 years or older groups (one-way ANOVA)

Classification		Type Ⅲ SS	DF	MS	*F*	*p*-value	Bonferroni Tukey HSD
50 under	Between groups	21.59	2	10.795	7.272	<.001***	Type A < B

Table 6. Happiness according to leisure companion types in the 50 years or younger and 50 years or older groups (one-way ANOVA) (Continued)

Classification		Type Ⅲ SS	DF	MS	*F*	*p*-value	Bonferroni Tukey HSD
50 under	Within groups	7588.184	5112	1.484			Type A < B
	Total	7609.774	5114				
50 over	Between groups	118.537	2	59.269	36.358	<.001***	Type A < B, C
	Within groups	8023.574	4922	1.63			
	Total	8142.112	4924				

Type A=Self-accompanying type, Type B=Family and acquaintance accompanying type, Type C=Social interaction accompanying type/ *p< .05, **p< .01, ***p< .001

4.2 Leisure in the 50 years or older group

4.2.1 Generation-specific leisure life satisfaction and happiness

50세 이상 집단에서 포스트 베이비붐, 베이비붐, 시니어 세대의 여가생활만족도와 행복감 차이를 분석한 결과는 <Table 7>과 같다. 행복감에서는 집단간 통계적으로 유의한 차이가 있었으며(F=15.260, p<.001), 포스트 베이비붐 세대가 베이비붐, 시니어 세대보다 통계적으로 유의하게 행복감이 높았다.

Table 7. Differences in leisure life satisfaction and happiness between generations in the 50 years or older group (one-way ANOVA)

Classification		Type Ⅲ SS	DF	MS	*F*	*p*-value	Bonferroni Tukey HSD
Leisure life satisfaction	Between groups	3.311	2	1.656	1.556	0.211	n/a
	Within groups	5238.567	4922	1.064			
	Total	5241.878	4924				
Happiness	Between groups	50.177	2	25.089	15.26	<.001***	Group A < B, C
	Within groups	8091.935	4922	1.644			
	Total	8142.112	4924				

Group A=post-baby boom, Group B=baby boom, Group C=senior
*p< .05, **p< .01, ***p< .001

4.2.2 Leisure life satisfaction and happiness according to leisure companion types by generation

여가생활만족도는 <Table 8>의 결과와 같이 여가동반자 유형에 대하여 유의한 차이가 존재했으며(p<.001) 사회적 교류 동반형이 가족 및 지인동반형과 자기동반형보다 높은 것으로 나타났다. 행복감 결과는 <Table 9>와 같이 여가동반자 유형에 대하여 유의한 차이가 존재했다(p<.001). 행복감에 있어 자기동반형이 가족 및 지인동반형과 사회적 교류 동반형의 행복감 보다 통계적으로 유의하게 낮은 것으로 나타났다. 여가동반자 유형에 따른 여가생활만족도와 행복감 그래프는 <Figure 2>, <Figure 3>과 같다.

Table 8. Leisure life satisfaction according to leisure companion types by generation (two-way ANOVA)

Independent variable	Type Ⅲ SS	DF	MS	*F*	*p*-value	Bonferroni Tukey HSD
Generation	5.415	2	2.708	2.564	0.077	
Companion types	37.864	2	18.932	17.93	<.001***	Type A, B < C
Generation * Companion types	7.866	4	1.966	1.862	0.114	
Error	5190.764	4916	1.056			

Group A=post-baby boom, Group B=baby boom, Group C=senior/ Type A=Self-accompanying type, Type B=Family and acquaintance accompanying type, Type C=Social interaction accompanying type/ *p< .05, **p< .01, ***p< .001

Table 9. Happiness according to leisure companion types by generation (two-way ANOVA)

Independent variable	Type Ⅲ SS	DF	MS	*F*	*p*-value	Bonferroni Tukey HSD
Generation	7.772	2	3.886	2.394	0.091	
Companion types	104.919	2	52.46	32.318	<.001***	Type A < B, C
Generation * Companion types	3.113	4	0.778	0.479	0.751	
Error	7979.838	4916	1.623			

Group A=post-baby boom, Group B=baby boom, Group C=senior/ Type A=Self-accompanying type, Type B=Family and acquaintance accompanying type, Type C=Social interaction accompanying type/ *p< .05, **p< .01, ***p< .001

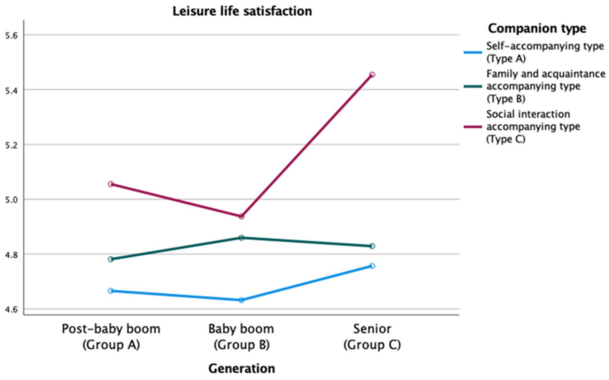

Figure 2. Leisure life satisfaction according to generation and leisure companion types

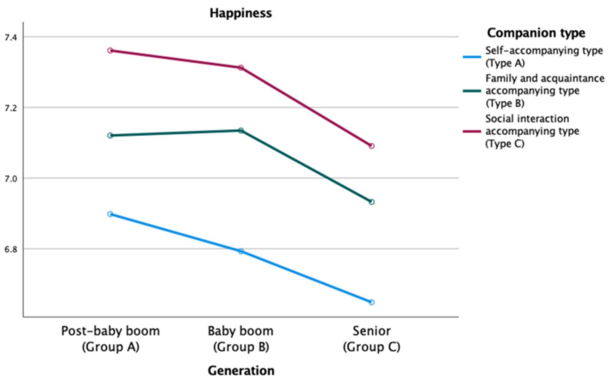

Figure 3. Happiness according to generation and leisure companion types

4.2.3 Leisure resources according to leisure companion types by generation

세대별 여가동반자 유형에 따른 여가비용은 <Table 10>과 같이 세대, 여가동반자 유형에서 통계적으로 유의한 차이가 나타났다(p<.001; p<.001). 세대의 경우 포스트 베이비붐, 베이비붐, 시니어 세대 순으로 세대가 여가비용이 크게 나타났다. 여가동반자 유형은 사회적 교류 동반형과 가족 및 지인동반형이 자기동반형보다 여가에 대한 비용지출이 큰 것으로 나타났다. 여가동반자 유형에 따른 여가비용 그래프는 <Figure 4>와 같다.

Table 10. Leisure cost (two-way ANOVA)

Independent variable	Type Ⅲ SS	DF	MS	*F*	*p*-value	Bonferroni Tukey HSD
Generation	313.967	2	156.983	24.282	<.001***	Group C < B < A
Companion types	292.828	2	146.414	22.648	<.001***	Type A < B, C
Generation * Companion types	47.898	4	11.975	1.852	0.116	
Error	31781.471	4916	6.465			

Group A=post-baby boom, Group B=baby boom, Group C=senior/ Type A=Self-accompanying type, Type B=Family and acquaintance accompanying type, Type C=Social interaction accompanying type/ *p< .05, **p< .01, ***p< .001

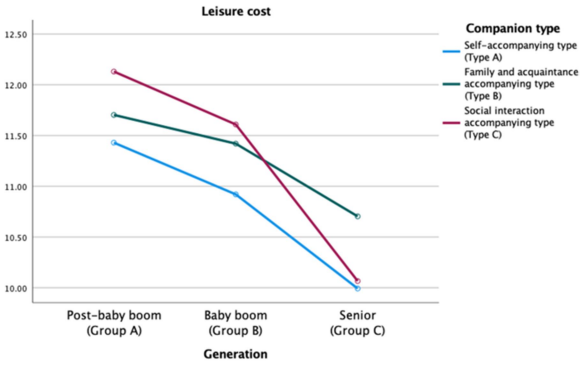

Figure 4. Leisure cost according to generation and leisure companion types

<Table 11>과 같이 여가시간은 세대, 여가동반자 유형에서 통계적으로 유의한 차이가 있었다(p<.001; p<.001). 세대의 경우 시니어, 베이비붐, 포스트 베이비붐 세대 순으로 여가시간이 많은 것으로 나타났다. 여가동반자 유형은 자기동반형이 여가시간이 가장 많았으며 사회적 교류 동반형과 통계적으로 유의한 차이가 있었다. 여가동반자 유형에 따른 여가시간 그래프는 <Figure 5>와 같다.

Table 11. Leisure time (two-way ANOVA)

Independent variable	Type Ⅲ SS	DF	MS	*F*	*p*-value	Bonferroni Tukey HSD
Generation	114.56	2	57.28	12.795	<.001***	Group A < B < C
Companion types	117.881	2	58.941	13.166	<.001***	Type C < A
Generation * Companion types	8.81	4	2.202	0.492	0.742	
Error	22008.236	4916	4.477			

Group A=post-baby boom, Group B=baby boom, Group C=senior/ Type A=Self-accompanying type, Type B=Family and acquaintance accompanying type, Type C=Social interaction accompanying type/ *p< .05, **p< .01, ***p< .001

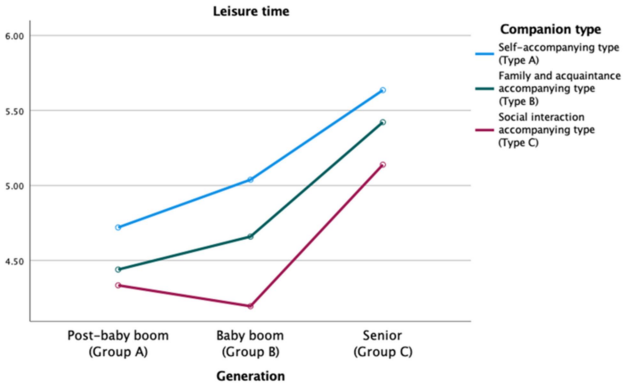

Figure 5. Leisure time according to generation and leisure companion types

<Table 12>의 신체적 건강수준 결과에서 세대, 여가동반자 유형에서 차이가 있었으며 세대×여가동반자 유형의 상호작용이 통계적 유의성이 있는 것으로 나타났다(p<.001; p<.001; p=0.012). 세대별 여가동반자 유형에 따른 신체적 건강수준 차이는 <Table 13>과 같이, 베이비붐 세대에서 가족 및 지인동반형이 자기동반형 보다 신체적 건강에 대한 만족이 높았고 시니어 세대에서 사회적 교류 동반형이 자기동반형 보다 만족이 높아 통계적으로 유의하게 높은 것으로 나타났다(p<.001).

Table 12. Physical health cognition level (two-way ANOVA)

Independent variable	Type Ⅲ SS	DF	MS	*F*	*p*-value
Generation	91.559	2	45.779	43.295	<.001***
Companion types	63.745	2	31.873	30.143	<.001***
Generation * Companion types	13.592	4	3.398	3.214	0.012*
Error	5198.039	4916	1.057		

Group A=post-baby boom, Group B=baby boom, Group C=senior/ Type A=Self-accompanying type, Type B=Family and acquaintance accompanying type, Type C=Social interaction accompanying type/ *p< .05, **p< .01, ***p< .001

Table 13. Physical health cognition level according to leisure companion types by generation (one-way ANOVA)

Classification		Type Ⅲ SS	DF	MS	*F*	*p*-value	Bonferroni Tukey HSD
Post-baby Boom	Between groups	4.808	2	2.404	2.647	0.071	n/a
	Within groups	1676.509	1846	0.908			
	Total	1681.316	1848				
Baby Boom	Between groups	26.046	2	13.023	12.934	<.001***	Type A < B
	Within groups	1726.785	1715	1.007			
	Total	1752.832	1717				
Senior	Between groups	40.691	2	20.345	15.36	<.001***	Type A < C
	Within groups	1794.744	1355	1.325			
	Total	1835.435	1357				

Group A=post-baby boom, Group B=baby boom, Group C=senior/ Type A=Self-accompanying type, Type B=Family and acquaintance accompanying type, Type C=Social interaction accompanying type/ *p< .05, **p< .01, ***p< .001

사회적 건강수준은 <Table 14>와 같이 세대, 여가동반자 유형에서 통계적으로 유의한 차이(p<.001; p<.001)가 있었다. 세대에서 포스트 베이비붐, 베이비붐, 시니어 세대 순으로 사회적 건강수준이 높은 것으로 나타났다. 여가동반자 유형의 경우 사회적 교류 동반형과 가족 및 지인동반형이 자기동반형 보다 사회적 건강수준이 더 높은 것으로 나타났다. 여가동반자 유형에 따른 사회적 건강 그래프는 <Figure 6>과 같다.

Table 14. Social health level (two-way ANOVA)

Independent variable	Type Ⅲ SS	DF	MS	F	p-value	Bonferroni Tukey HSD
Generation	28.656	2	14.328	11.58	<.001***	Group A < B < C
Companion types	68.472	2	34.236	27.669	<.001***	Type A < B, C
Generation * Companion types	2.527	4	0.632	0.511	0.728	
Error	6082.725	4916	1.237			

Group A=post-baby boom, Group B=baby boom, Group C=senior/ Type A=Self-accompanying type, Type B=Family and acquaintance accompanying type, Type C=Social interaction accompanying type/ *p< .05, **p< .01, ***p< .001

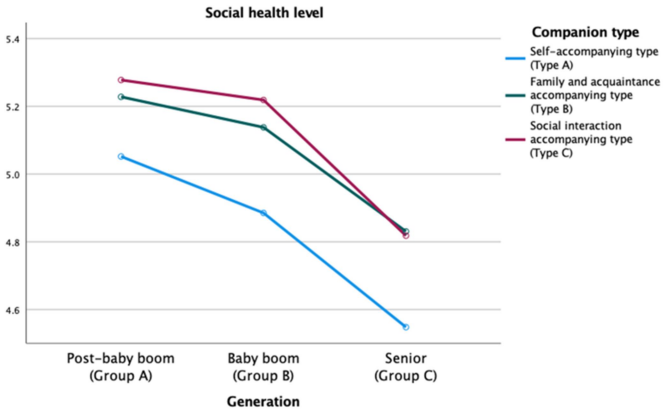

Figure 6. Leisure life satisfaction according to generation and leisure companion types

여가시설 이용성과 여가 관련 공간성은 <Table 15>, <Table 16>와 같이 여가동반자 유형, 세대, 세대×여가동반자 유형에서 통계적으로 유의한 차이가 나타나지 않았다.

Table 15. Leisure facility accessibility (two-way ANOVA)

Independent variable	Type Ⅲ SS	DF	MS	F	p-value
Generation	1.155	2	0.577	0.359	0.698
Companion types	4.113	2	2.056	1.28	0.278
Generation * Companion types	12.768	4	3.192	1.987	0.094
Error	7899.34	4916	1.607		

Group A=post-baby boom, Group B=baby boom, Group C=senior/ Type A=Self-accompanying type, Type B=Family and acquaintance accompanying type, Type C=Social interaction accompanying type/ *p< .05, **p< .01, ***p< .001

Table 16. Leisure-related spatiality (two-way ANOVA)

Independent variable	Type Ⅲ SS	DF	MS	*F*	*p*-value
Generation	0.77	2	0.385	0.335	0.716
Companion types	6.229	2	3.115	2.709	0.067
Generation * Companion types	1.06	4	0.265	0.231	0.921
Error	5653.08	4916	1.15		

Group A=post-baby boom, Group B=baby boom, Group C=senior/ Type A=Self-accompanying type, Type B=Family and acquaintance accompanying type, Type C=Social interaction accompanying type/ *p< .05, **p< .01, ***p< .001

4.3 Relationship between leisure resources, leisure life satisfaction, and happiness by leisure companion types

여가자원이 여가동반자 유형별 여가생활만족도와 행복감에 영향을 미치는지 알아보기 위해 다중회귀분석을 실시하였다. 분석방법은 입력(Enter)을 선택하였으며 회귀분석을 진행하기 전 각각의 모형이 회귀분석 시행에 적합한지 확인하는 절차를 시행하였다. 회귀분석의 기본가정 확인 결과 회귀분석에서의 모든 변수들이 정상분포를 하고 있음을 확인하였다. 다음으로 다중공선성 확인을 위해 공차(TOL)와 분산팽창지수(VIF) 값을 확인한 결과, 독립변수 간 VIF 지수는 1.042~2.239로 10 미만이었으며, 공차값은 0.447~0.960으로 0.1 이상으로 나타나 다중공선성이 없는 것으로 나타났다.

여가생활만족도에 대한 회귀분석 결과는 <Table 17>과 같다. 자기동반형의 경우 회귀모형은 수정된 설명력(R^2)이 15.7%로 나타났으며, F=34.068로 p<.001 유의수준에서 통계적 유의성이 확인되었다. 여가비용(p<.01), 여가시간(p<.001), 신체적 건강수준(p<.001), 사회적 건강수준(p<.001), 여가시설 이용성(p<.001)이 여가생활만족에 정(+)의 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 특히, 여가시설 이용성(β=.149)이 여가비용(β=0.06)과 여가시간(β=0.114)보다 더 큰 영향을 미쳤다. 가족 및 지인동반형의 경우 회귀모형은 수정된 설명력(R^2)이 18.5%로 나타났으며, F=38.615로 p<.001 유의수준에서 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다. 여가시간(p<.001), 신체적 건강수준(p<.001), 사회적 건강수준(p<.001), 여가시설 이용성(p<.001)이 여가생활만족에 정(+)의 영향을 미쳤다. 가족 및 지인동반형은 여가시설 이용성(β=.181)이 사회적 건강수준(β=0.129) 보다 더 큰 영향을 미치는 것으로 나타났다. 사회적 교류 동반형의 경우 회귀모형은 수정된 설명력(R^2)이 22.4%로 나타났으며, F=3.580으로 p<.001 유의수준에서 통계적으로 유의했으나 독립변수에서는 통계적으로 여가생활만족에 영향을 미치는 변수는 나타나지 않았다. 여가생활만족도에 대한 다중회귀분석 회귀식은 <Table 18>과 같다.

Table 17. Relationship between leisure resources and leisure life satisfaction by leisure companion types

Variables		Self-accompanying type (Model 1)		Family and acquaintance accompanying type (Model 2)		Social interaction accompanying type (Model 3)	
		B (β)	SE	B (β)	SE	B (β)	SE
Control variable	(Constant)	1.839***	0.166	2.013***	0.18	2.095*	0.832
	Gender=Female	0.037 (.017)	0.041	-0.021 (-.01)	0.039	-0.386 (-.168)	0.207
	Marital status= Single, widowed, divorced, other	0.106 (.05)*	0.045	0.069 (.021)	0.063	-0.176 (-.059)	0.265
	Economic activity= Did not	0.319 (.148)***	0.045	0.433 (.208)***	0.043	0.505 (.194)*	0.237

Table 17. Relationship between leisure resources and leisure life satisfaction by leisure companion types (Continued)

Variables		Self-accompanying type (Model 1)		Family and acquaintance accompanying type (Model 2)		Social interaction accompanying type (Model 3)	
		B (β)	SE	B (β)	SE	B (β)	SE
Control variable	Education level= Elementary school graduate or less	-0.043 (-.017)	0.071	0.007 (.002)	0.071	1.224 (.189)*	0.592
	Education level= Middle school graduate or less	-0.188 (-.065)**	0.068	-0.069 (-.026)	0.066	0.365 (.098)	0.336
	Education level= High school graduate or less	-0.138 (-.065)**	0.053	-0.057 (-.028)	0.05	-0.083 (-.036)	0.212
	Residential area= Small and medium-ized city	-0.009 (-.004)	0.047	-0.077 (-.037)	0.046	-0.249 (-.101)	0.226
	Residential area= Eup/myeon	0.132 (.056)**	0.05	-0.077 (-.036)	0.048	-0.291 (-.099)	0.262
Independent variable	Leisure cost	0.022 (.06)**	0.007	0.009 (.02)	0.009	-.003 (-.005)	0.045
	Leisure time	0.053 (.114)***	0.009	0.05 (.101)***	0.01	0.099 (.156)	0.06
	Physical health cognition level	0.148 (.164)***	0.022	0.207 (.209)***	0.024	0.213 (.202)	0.112
	Social health cognition level	0.163 (.179)***	0.021	0.117 (.129)***	0.02	0.182 (.175)	0.11
	Leisure facility accessibility	0.123 (.149)***	0.017	0.144 (.181)***	0.017	0.068 (.085)	0.078
	Leisure-related spatiality	0.036 (.036)	0.02	0.029 (.031)	0.02	0.078 (.077)	0.099
N		2,481		2,318		126	
F		34.068***		38.615***		3.580***	
Adj R^2		0.157		0.185		0.224	

Reference group: Gender=Male, Marital status=Married, Economic activity=Did, Education level=University graduate or less, Residential area=Metropolitan city/ *p< .05, *p< .01, ***p< .001

Table 18. Regression equations for leisure life satisfaction by model Relationship

Type of leisure companion	Regression equation
Self-accompanying type	$Y = 1.839 + 0.106X_2 + 0.319X_3 - 0.188X_5 - 0.138X_6 + 0.132X_8 + 0.022X_9 + 0.053X_{10} + 0.148X_{11} + 0.163X_{12} + 0.123X_{13} + 0.036X_{14}$
Family and acquaintance accompanying type	$Y = 2.013 + 0.433X_3 + 0.05X_{11} + 0.207X_{12} + 0.117X_{13} + 0.144X_{14}$
Social interaction accompanying type	$Y = 2.095 + 0.505X_3 + 1.224X_4$

행복감에 대한 회귀분석 결과는 <Table 19>와 같다. 자기동반형 회귀모형은 수정된 설명력(R^2)이 26.9%로 나타났으며, F=66.171로 p<.001 유의수준에서 통계적 유의성이 확인되었다. 여가비용(p<.01), 여가시간(p<.001), 신체적 건강수준(p<.001), 사회적 건강수준(p<.001), 여가시설 이용성(p<.001)이 여가생활만족에 정(+)의 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 그 중 사회적 건강수준(β=0.353)이 가장 크게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 가족 및 지인동반형의 경우 회귀모형은 수정된 설명력(R^2)이 23.2%로 나타났으며, F=50.859로 p<.001 유의수준에서 통계적으로 유의한 것으로 확인되었다. 신체적 건강수준(p<.001), 사회적 건강수준(p<.001), 여가시설 이용성(p<.01), 여가 관련 공간성(p<.01)이 여가생활만족에 정(+)의 영향을 미쳤다. 특히 다른 유형과 달리 여가 관련 공간성(β=.054)이 유일하게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 사회적 교류 동반형의 경우 회귀모형은 수정된 설명력(R^2)이 31.5%로 나타났으며, F=5.115로 p<.001 유의수준에서 통계적으로 유의했다. 사회적 건강수준(p<.001)에서 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났으며 여가시간(p<.05)의 경우 부(–)의 유의한 영향을 미치는 것으로 나타났다. 행복감에 대한 다중회귀분석 회귀식은 <Table 20>과 같다.

Table 19. Relationship between leisure resources and happiness by leisure companion types

Variables		Self-accompanying type (Model 4)		Family and acquaintance accompanying type (Model 5)		Social interaction accompanying type (Model 6)	
		B (β)	SE	B (β)	SE	B (β)	SE
Control variable	(Constant)	3.086***	0.199	3.380***	0.208	1.916*	0.893
	Gender=Female	0.204 (.075)	0.05	0.084 (.035)	0.045	0.206 (.079)	0.222
	Marital status= Single, widowed, divorced, other	-0.04 (-.015)	0.054	-0.029 (-.007)	0.073	0.06 (.017)	0.284
	Economic activity= Did not	0.137 (.049)***	0.054	0.203 (.082)***	0.05	0.793 (.266)*	0.254
	Education level= Elementary school graduate or less	-0.295 (-.089)	0.085	-0.029 (-.009)	0.082	-0.457 (-.062)	0.635
	Education level= Middle school graduate or less	-0.148 (-.039)**	0.082	-0.046 (-.014)	0.076	0.093 (.022)	0.36
	Education level= High school graduate or less	-0.241 (-.088)**	0.063	-0.017 (-.007)	0.058	-0.016 (-.006)	0.228
	Residential area= Small and medium-sized city	-0.093 (-.031)	0.057	-0.067 (-.027)	0.053	-0.065 (-.023)	0.242
	Residential area= Eup/myeon	0.011 (.004)**	0.06	-0.029 (-.011)	0.056	0.443 (.132)	0.282
Independent variable	Leisure cost	0.014 (.031)**	0.008	0.006 (.01)	0.01	0.054 (.094)	0.048
	Leisure time	0.007 (.011)***	0.011	0.01 (.017)	0.011	-0.039 (-.054)*	0.064
	Physical health cognition level	0.179 (.153)***	0.027	0.279 (.237)***	0.027	0.149 (.123)	0.12
	Social health cognition level	0.415 (.353)***	0.025	0.305 (.283)***	0.023	0.542 (.456)***	0.118

Table 19. Relationship between leisure resources and happiness by leisure companion types (Continued)

Variables		Self-accompanying type (Model 4)		Family and acquaintance accompanying type (Model 5)		Social interaction accompanying type (Model 6)	
		B (β)	SE	B (β)	SE	B (β)	SE
Independent variable	Leisure facility accessibility	0.082 (.077)***	0.02	0.062 (.066)**	0.019	0.114 (.124)	0.084
	Leisure-related spatiality	0.073 (.057)	0.024	0.06 (.054)**	0.023	0.097 (.084)	0.106
N		2,481		2,318		126	
F		66.171***		50.859***		5.115***	
Adj R^2		0.269		0.232		0.315	

Reference group: Gender=Male, Marital status=Married, Economic activity=Did, Education level=University graduate or less, Residential area=Metropolitan city/ *p< .05, **p< .01, ***p< .001

Table 20. Regression equations for happiness by model

Type of leisure companion	Regression equation
Self-accompanying type	$Y = 3.086 + 0.137X_3 - 0.148X_5 - 0.241X_6 + 0.011X_8 + 0.014X_9 + 0.007X_{10} + 0.179X_{11} + 0.415X_{12} + 0.082X_{13}$
Family and acquaintance accompanying type	$Y = 3.380 + 0.203X_3 + 0.279X_{11} + 0.305X_{12} + 0.062X_{13} + 0.06X_{14}$
Social interaction accompanying type	$Y = 1.916 - 0.039X_{10} + 0.542X_{12}$

5. Discussion

본 연구에서는 2023 국민여가활동조사 자료를 활용하여 포스트 베이비붐, 베이비붐, 시니어 세대에서 여가동반자 유형을 자기동반, 가족 및 지인 동반, 사회적 교류 동반으로 세분화하고 여가자원이 여가생활만족도 및 행복감에 미치는 영향을 분석하였다. 먼저 50세 미만 집단과 50세 이상 집단의 여가 비교분석을 시행하여 50세 전후의 여가생활만족도와 행복감을 파악한 후 50세 이상 집단에서 세대와 여가동반자 유형에 따른 여가자원, 여가생활만족도 및 행복감 차이를 확인하였다. 마지막으로 다중회귀분석을 통해 50세 이상 집단에서의 여가동반자 유형별 여가자원과 여가생활만족도 및 행복감 관계를 파악하였으며 이에 대한 시사점은 다음과 같다.

첫째, 50세 미만 집단과 50세 이상 집단 모두 여가생활만족도는 비슷하지만, 행복감에서는 차이가 존재하며, 여가동반자 유형에 따라 여가생활만족도와 행복감에 영향을 미치는 것으로 나타났다. 세대별 여가동반자 유형에 따른 여가생활만족도는 50대 이상 집단에서 사회적 교류 동반형이 자기동반형과 가족 및 지인동반형과의 높았다. 우리나라의 여가활동 동반자 동향이 혼자서 여가활동을 하는 비율이 높고 점점 증가하는 추세(Statistics Korea, 2015)를 보이고 있긴 하나 아직은 두 집단 모두 혼자가 아닌 누군가와 함께할 때 여가생활만족과 행복감이 높은 것을 알 수 있었다.

둘째, 50세 이상 집단에서의 여가 분석을 종합하였을 때, 세대적으로 포스트 베이비붐 세대는 경제적 안정성이 상대적으로 높고, 베이비붐 세대나 시니어 세대에 비해 사회적 관계가 더 활발하다는 점이 행복감에 긍정적인 영향을 미쳤을 가능성이 크며 이는 여가비용 지출이 더 많다는 결과와 연결될 수 있다. 또한 시니어 세대는 상대적으로 긴 여가시간을 가지고 있지만, 여가생활만족도나 행복감에서 다른 세대에 비해 두드러지지 않는 점은 Kim and Lee (2022)의 연구 결과와 동일하게 여가의 질적인 측면에 더 영향을 받을 수 있다는 것을 시사할 수 있다. 여가동반자 유형에서 사회적 교류 동반형이 여가생활만족도와 행복감에서 일관되게 높은 점수를 보인

것은, 사회적 교류가 여가경험을 풍부하게 만들고 정서적 만족을 높이는 데 중요한 역할을 한다는 것을 보여주며 자기동반형의 낮은 행복감과 여가생활만족도는 사회적 관계의 부재나 고립감이 여가의 질에 미치는 부정적 영향은 혼자서 하는 여가가 사회성 심리적, 사회적 자본 측면에 부정적인 영향을 끼치는 요소로 평가하는 기존 연구(Putnam, 2000; Lim et al., 2012; Park and Son, 2014)의 결과와 일치한다.

셋째, 여가생활만족도와 행복감에 영향을 미치는 요인 파악을 위한 다중회귀분석 결과, 자기동반 유형에서는 여가비용, 여가시간, 신체적 건강수준, 사회적 건강수준, 여가시설 이용성이 여가생활만족도와 행복감에 정(+)의 영향을 미치는 것으로 나타났으며 그 중 사회적 건강수준이 여가생활만족도와 행복감에 가장 크게 영향을 미치는 것으로 나타났다. 가족 및 지인 동반 유형은 신체적 건강수준과 사회적 건강수준, 여가시설 이용성이 여가생활만족도와 행복감에 정(+)의 영향을 미치는 변수였으며 여가시간은 여가생활만족도에만 영향을 주었으며 다른 유형과 달리 여가 관련 공간성이 행복감에 영향을 주는 것으로 나타났다. 사회적 교류 동반형의 경우 여가생활만족도에 유의한 영향을 미치는 독립변수는 없었으며, 사회적 건강수준이 행복감에 정(+)의 영향을 미친 반면에 여가시간은 오히려 부(–)의 영향을 미치는 것으로 나타났다.

위 결과를 봤을 때 사회적 건강수준이 모든 유형에서 여가생활만족도 및 행복감에 중요한 변수로 작용하는 것을 알 수 있었다. 이는 고령자의 경우 개인 중심의 여가보다는 타인과의 관계 중심의 여가생활을 더 중요하게 생각하는 연구 결과들과 동일했다(Kweon and Hong, 2009; Ku, 2016; Kim, 2018; Min, 2020; Hwang and Lee, 2021). 여가시설 이용성의 경우 자기동반형과 가족 및 지인동반형에서 영향을 미쳤고 여가 관련 공간성은 가족 및 지인동반형에서 유의미한 변수로 작용했다. 여가시설과 여가공간이 충분하고 만족스러울수록 여가생활만족도와 행복감이 높아지는 것을 미루어 보아, 사회적 교류를 위한 장으로써 여가시설 및 여가공간이 중요한 영향을 미치는 것으로 해석할 수 있다. 각 유형에 따라 특별하게 의미 있는 변수가 다르므로, 여가 관련 정책은 각 유형에 맞춤형으로 접근할 필요가 있다. 여가시설의 접근성을 높이고, 다양한 여가공간을 개발하여 여가동반자 유형에 따른 여가 프로그램이나 여가 커뮤니티를 제공하여 여가의 질을 올리는 정책이 필요하다고 볼 수 있다.

6. Conclusion

본 연구는 고령자들을 여가동반자 유형별로 구분하여 여가자원, 여가생활만족도, 행복감 간의 관계를 분석하고, 집단간 차이를 시사점으로 제시했다는 점에서 학문적 의의와 차별성을 갖는다. 기존 연구들은 주로 고령자들의 여가자원과 여가생활만족도, 행복감 간의 관계를 포괄적으로 다루며, 가족 중심의 여가활동이 주요한 영향을 미친다고 강조하는 경향이 있었다. 그러나 본 연구는 대규모 데이터를 활용해 고령자들을 세부 집단으로 나누어 여가동반자 유형의 특성에 맞춘 분석을 통해 더 세분화 된 연구 결과를 도출했다는 점에서 차별적이다.

연구 결과, 자기동반형과 가족 및 지인동반형에서는 신체적 건강과 사회적 건강수준이 여가생활만족도와 행복감에 주요한 영향을 미쳤으며, 여가시설의 이용성도 중요한 변수로 작용했다. 반면, 사회적 교류 동반형에서는 사회적 건강수준이 가장 중요한 요인으로 나타났고, 여가시간이 길수록 만족도는 증가하였으나 행복감은 오히려 감소하는 현상이 관찰되었다. 또한, 본 연구는 포스트 베이비붐 세대가 베이비붐 세대와 시니어 세대에 비해 더 높은 행복감을 느낀다는 결과를 도출했으며, 이는 경제적 안정성과 활발한 사회적 관계가 이들 세대의 행복감을 증진시키는 중요한 요인으로 해석할 수 있다. 따라서 고령자들의 행복감을 높이기 위해서는 경제적 지원뿐만 아니라, 여가시설과 여가공간 확보를 통해 사회적 관계를 강화하는 다양한 프로그램과 정책적 노력이 필요하다.

그러나 본 연구는 몇 가지 한계를 가진다. 첫째, 국가승인통계자료를 사용함으로써 데이터는 검증되었으나 2차 데이터인 점을 고려했을 때 단일 문항으로 구성되어 있는 변수들에 대한 신뢰성과 타당성 측면에서 제한적일 수 있다. 둘째, 여가자원에서 환경적 요인 변수를 여가시설 이용성과 공간성만으로 정의한 점과 세대와 여가동반자 유형을 개괄적으로 분류해 각 세대와 여가동반자 유형별 특징을 나타날 수 있는 변수들을 다양하게 포함하지 못한 점이 한계로 작용했다. 이후 후속 연구를 통해 세대들의 특징을 다양한 요인을 통해 해석하고 여가생활에 대한 의사결정이 어떻게 이루어지는지 다각도로 분석할 필요성이 있다. 이러한 연구는 고령자의 여가생활을 더욱 풍부하게 이해하는 데 기여할 수 있을 것이다. 종합적으로 본 연구는 고령자의 여가생활만족도와 행복감에 영향을 미치는 다양한 요인을 밝혀내어, 고령자의 삶의 질을 향상시키기 위한 정책적 방향성을 제시한다. 사회적 교류를 촉진하는 프로그램의 확대, 접근이 용이한 여가시설 제공, 경제적 자립 지원 정책을 마련한다면 고령자들이 더욱 만족스러운 여가생활을 즐기고, 전반적인

행복감을 높일 수 있는 중요한 방안으로 작용할 수 있을 것으로 기대한다.

References

Cha, J.B., "A study on leisure policy for activating National Leisure Activities - using the revised IPA –". *Journal of Tourism and Leisure Research*, 30(5), 209-223, 2018. https://doi.org/10.31336/jtlr.2018.05.30.5.209

Cho, H.S., Lee, D.H., Koh, D.Y. and Kim, S.M., *The analysis of characteristics and consumption pattern of each generation: Focuses on the post-baby boom generation*. Korea Institute for Industrial Economics & Trade, 2017.

Choi, H.Y and Lee, D.H., In aloneness, the difference between solitude and loneliness. *Korean Journal of Youth Studies*, 23(12), 77, 2016. https://doi.org/10.21509/kjys.2016.12.23.12.77

Han, J.H. and Sa, H.J., Covid-19 and the tasks of leisure. *Journal of Leisure and Recreation Studies*, 45(3), 141-152, 2021. https://doi.org/10.26446/kjlrp.2021.9.45.3.141

Han, S.I. and Kim, S.W., *A Study on the Factors Affecting the Leisure Life and Leisure Life Satisfaction of Baby Boom Generation.* Korean NPO Review, 18(1), 103-118, 2019.

Heo, C.U. and Kim, H.R., Determinants of leisure satisfaction among participants in leisure activities. *International Journal of Tourism and Hospitality Research*, 30(3), 227, 2016. https://doi.org/10.21298/ijthr.2016.03.30.3.227

Heo, C.U., Satisfaction and Constraints on Leisure Activities Participation among the Leisure Facilities User in Korea. *International Journal of Tourism and Hospitality Research*, 28(12), 203-213, 2014.

Hwang, H.S. and Lee, Y.S., *The Effects of Leisure Activity Patterns and Type of Leisure Companion on Leisure Satisfaction in One-Person Households of the Elderly: Exploring Gender Differences*. Korea Institute for Health and Social Affairs, 41(4), 88-107, 2021.

Hwang, Y.J., Nam, Y.Y. and Lee, H., Psychological implications of leisure experience at home alone: A self-determination perspective. *The Tourism Sciences Society of Korea*, 44(5), 77-95, 2020. https://doi.org/10.17086/jts.2020.44.5.77.95

Ji, H.H., *'It's better to be alone' Voluntary increase in single-person households... We need to change our policy perspective*, 2022. https://www.1conomynews.co.kr/news/articleView.html?idxno=21556 (retrieved October 10, 2024)

Kang, E.N., "Leisure types and leisure satisfaction among working middle aged people: Focusing on gender differences." *Korean Journal of Gerontological Social Welfare*, 71(2), 111-137, 2016. 10.21194/kjgsw.71.2.201606.111

Kim, C.N. and Lee, M.Y., *Welfare Issue FOCUS 'What is happy leisure for the elderly?*. Gyeonggi Welfare Foundation, 2022.

Kim, D.Y., Jung, T.I., Kim, Y.S., Kim, H.J., Chae, S.W. and Hong, J.W., *Money trend 2024*. Book moment, 2023.

Kim, J.M., The relationship between of leisure sports participation of the aged, loneliness and psychological well-being. *Journal of Sport and Leisure Studies*, 56, 761-770, 2014. https://doi.org/10.51979/kssls.2014.05.56.761

Kim, J.Y and Choi, Y.L., Leisure alone: Recovery of Self-Relationship Through Leisure. *Journal of Leisure, Park & Recreation Studies*,

39(1), 125-136, 2015.

Kim, K.E. and Choi, M.J., Characteristics of solitary leisure in Korean society: Focusing on teenage male and elderly male group. *Journal of Korea Planning Association*, 54(1), 18-29, 2019. https://doi.org/10.17208/jkpa.2019.02.54.1.18

Kim, K.S. and Lee, R.J., Leisure activities, leisure satisfaction and happiness among the Korean: Utilizing data of National Statistics. *The Journal of the Korea Contents Association*, 11(11), 424-433, 2011. https://doi.org/10.5392/jkca.2011.11.11.424

Kim, M.H. and Kim, J.H., Trends in leisure activities among Korean older adults: 7-year changes based on the Korean National Leisure Condition Survey. *Korea Gerontological Society*, 40(5), 871-894, 2020. https://doi.org/10.31888/jkgs.2020.40.5.871

Kim, O.S. and Han, K.M., *Leisure management*. Korea National Open University publishing department, 2010.

Kim, O.T., A Study on Satisfaction and Dissatisfaction Factors of the Elderly. *The Journal of Intergrated Humanities*, 10(1), 7-29, 2018.

Kim, S.A. and Kim, N.J., Comparison of the impacts of leisure environment on leisure satisfaction in Baby Boom Generation and millenial generation: Focused on the leisure sharer. *Journal of Tourism Studies*, 32(3), 121-143, 2020. https://doi.org/10.21581/jts.2020.8.32.3.121

Kim, S.Y., A Study on the Discriminating Factors of Old-Age and Babyboom Generations: Focusing upon Cultural Activities, *Journal of Korean Official Statistics*, 18(1), 16-33, 2013.

Kim, Y.H and Lim, S.E., A critical review on definition of the baby-boom years, labor market shocks, and inter-generational income transfer. *Health and Social Welfare Review*, 31(2), 36-59, 2011. https://doi.org/10.15709/hswr.2011.31.2.36

Ku, M.J., *Types of leisure activities, leisure partner, and leisure satisfaction of older adults*. Master's Dissertation, Sungkyunkwan University, 2016.

Kweon, S.H. and Hong, J.B., A study of the relationship between leisure time spending and life satisfaction among generation types: Leisure time, cultural commodities consumption, and life satisfaction. *Journal of Communication Research*, 46(1), 63-97, 2009. https://doi.org/10.22174/jcr.2009.46.1.63

Kwon, G.C. and Kwon, S.S., The effects of the elderly's participation in leisure activities on successful aging, especially the mediating effect of social capital. *Korean Public Management Review*, 34(4), 255-277, 2020.

Lee, H.J., Shin, H.R., Han, Y.J. and Jo, M.S., A Study on the Effect of Leisure Resources on Leisure Satisfaction and Happiness According to the types of Online Leisure Activity of Middle-aged and Older Adults. *Journal of Leisure Studies*, 20(2), 39-65, 2022. http://dx.doi.org/10.22879/slos.2022.20.2.39

Lee, J.E., Ryoo, J.A., Ha, T.J. and Oh, D.E., A Study on the Types and Characteristics of Social Service Needs of Older Adults Households Living Alone. *Journal of Social Science*, 32(3), 195-214, 2021. https://doi.org/10.16881/jss.2021.07.32.3.195

Lee, J.H., Kang, Y.K. and Choi, Y.H., *Evaluation of the economic impact of the second baby boomer entering retirement age*. Bank of Korea website. BOK Issue note, 2024. https://www.bok.or.kr/portal/bbs/P0002353/view.do?nttId=10085515&menuNo=200433&

programType=newsData&relate=Y&depth=20043

Lee, M.R., "Adolescents' Use of Voluntary and Forced Time Alone in Daily Lives". *Korean Journal of Youth Welfare*, 15(2), 175-195, 2013.

Lee, R.J., The Study on the Relations in between the Leisure Activity, Leisure Satisfaction and Life Satisfaction of College Student, *The Journal of Tourism Studies*, 22(2), 155-178, 2010.

Lee, S.Y., The impact of baby boom' retirement preparation and self-esteem on quality of life. *Korean Society of Gerontological Social Welfare 2015 Academic Conference paper*, 2015.

Lee, W.J., *The impact of social capital on the health status of the baby boom*. Doctoral Dissertation, Korea University, 2016.

Lim, A.Y., Lee, J.D. and Lee, H.J., The Relationships among Self-determined Solitude, Personality and Psychological Health. *Korean Journal of Clinical Psychology*, 31(4), 993-1021, 2012.

Lim, S.R. and Park, S.Y., Mediating effect of job satisfaction in the relationship between leisure satisfaction and organization commitment according to individual versus group leisure activity of the employees. *The Korean Journal of Industrial and Organizational Psychology*, 25(1), 171-193, 2012. https://doi.org/10.24230/ksiop.25.1.201202.171

Min, K.S., Effects of leisure resources on Leisure Life Satisfaction and happiness in the elderly: Focusing on analysis of difference by household types. *Journal of Leisure and Recreation Studies*, 44(3), 45-57, 2020. https://doi.org/10.26446/kjlrp.2020.9.44.3.45

Ministry of Culture, Sports and Tourism. *The National Survey on Leisure Activities*, 2017.

Ministry of Culture, Sports and Tourism. *The National Survey on Leisure Activities*, 2023.

Moon, S.J. and Park, S.H., The structural relationship between leisure experiences, leisure satisfaction, happiness and death anxiety of the elderly people. *Tourism Research*, 43(4), 45-70, 2018. https://doi.org/10.32780/ktidoi.2018.43.4.45

Neulinger, J., *To leisure: An introduction: A psychological approach to leisure and its relationship to the quality of life*. Allyn and Bacon, 1981.

Nho, M.W. *About Living Alone*. Seoul: April books, 2013.

Park, S.H and Son, M.H., Loneliness and Leisure Activity Type in Elderly. *Journal of Tourism and Leisure Research*, 26(2), 373-389, 2014.

Park, S.J., *The impact of elderly people's participation in lifelong education programs on life satisfaction - Focusing on the characteristics of the urban-rural complex (Ochang-eup, Cheongju-si)*, Master's Dissertation, Korea University, 2019.

Putnam, R.D., *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. New York: Simon & Schuster, 2000.

Son, D.G., Policy proposal: Outlook on aging society and senior citizen leisure policy. *Monthly Public Policy*, 157 (pp. 69-71), 2018.

Song, S.G. and Lee, H., The Leisure Participations and Leisure Satisfaction of People with Disabilities: Focused on Objective Frequency and Perceived Frequency, *Journal of Tourism and Leisure Research*, 26(6), 261-280, 2014.

Statistics Korea, *Korean Social Trends 2015*, Statistical Research Institute, 2015.

Statistics Korea. *Analysis of social and demographic characteristics of baby boom and eco-generation: Focusing on the 2010 Population and Housing Census*, 2012.

Statistics Korea. *Senior citizen statistics in 2023*, 2023. https://kostat.go.kr/board.es?mid=a10301010000&bid=10820&list_no=427252&act=view&mainXml=Y

Yang, J.M., Jeong, Y.K. and Yoon, S.Y., Comparison of Characteristics of Leisure Activities and Influencing Factors of Leisure Satisfaction by Baby-Boomer and Elderly Units: Focused on Economic Activity Participation. *Journal of Leisure Studies*, 15(3), 1-20, 2017.

Yoon, H.J., The Relationship between Leisure Activities and Quality of Life in Later Life: Activity Theory Revisited. *Journal of Tourism and Leisure Research*, 27(9), 165-181, 2015.

Author listings

Kyung Woo Kwon: kyungwoo126@gmail.com
Highest degree: MS, Department of Medical Device Management and Research, Sungkyunkwan University
Position title: Student, Department of Smart Experience Design, Graduate School of Technology Design, Kookmin University
Areas of interest: Aging, Usability Evaluation, Medical Device

Jin Ho Yim: hci.yim@kookmin.ac.kr
Highest degree: Ph.D. in Industrial Systems and Information Engineering (Korea University, Korea), Major in Product and Systems Development
Position title: Professor, Department of Smart Experience Design, Graduate School of Technology Design, Kookmin University
Areas of interest: Aging Design, Inclusive Design, Leisure UX Design, Medical & Healthcare UX Design, Safety Design