

노인 여가 가치관 평가도구 문항 도출: 델파이 조사를 바탕으로

박다솔*, 유은영**, 박지혁**, 홍익표**, 김정란***, 박혜연**

*전주기전대학 작업치료학과 교수

**연세대학교 소프트웨어디지털헬스케어융합대학 작업치료학과 교수

***가톨릭관동대학교 치매서비스재활학과 교수

국문초록

목적 : 본 연구의 목적은 '노인 여가 가치관 평가도구'의 문항 도출을 위하여 노인 작업치료 경험이 있는 작업치료사 및 노인 작업치료에 대한 전문적 견해를 가진 자를 대상으로 델파이 조사를 시행하는 것이다.

연구방법 : 본 연구는 노인 여가 가치관 평가도구의 문항 도출을 위하여 총 두 단계로 시행되었으며 첫 번째 단계는 예비문항 수집, 두 번째 단계는 델파이 조사가 시행되었다. 예비문항 수집 단계에서는 문헌 고찰과 2019 국민여가활동 조사 분석이 시행되었다. 델파이 조사의 수정 델파이 기법으로 총 2차에 걸쳐 시행되었다.

결과 : 예비문항 수집 단계에서 선별된 여가 가치관 평가문항은 39개, 참여 여가활동 목록은 45개였다. 이후 전문가 집단 25명을 대상으로 델파이 조사를 실시한 결과 여가 가치관 평가문항 38개와 참여 여가활동 목록 45개를 도출하였다.

결론 : 본 연구에서 도출된 문항은 노인이 여가활동에 참여할 때 중요하게 생각하는 다양한 가치를 파악할 수 있고 구체적으로 참여하는 여가활동을 파악할 수 있다는 점에 그 의의가 있다.

주제어 : 가치관, 노인, 여가활동, 작업치료

교신저자 : 박혜연(haepark@yonsei.ac.kr)

|| 접수일: 2021.01.20

|| 심사일: 2021.01.26

|| 게재승인일: 2021.08.11

논문은 박다솔(2020)의 박사학위 논문 일부를 수정 보완한 것임.

I. 서 론

여가란 일, 자기관리 또는 수면과 같은 의무적인 작업 참여 이외의 자유 시간에 참여하는 비강제적이고 내적 동기가 있는 활동을 말한다(American Occupational Therapy Association: AOTA, 2014). 여가시간은 일하고 남은 시간에서 생리적 필수시간을 제외한 자유 시간을 의미하며, 직업상의 일, 필수적인 가사일, 수업 등과 같은 의무적인 활동 이외에 스포츠, 취미, 휴양 등의 활동에 할애되는 개인이 자기 뜻대로 자유롭게 이용할 수 있는 시간을 말한다(Ministry of Culture·Sports and Tourism, 2019).

생애 주기적 관점에서 보았을 때, 여가활동은 전 연령에서 중요한 역할을 하지만 노인에게는 더 큰 의미를 가진다. 한국인의 생애주기별 가장 많은 시간을 차지하는 작업영역을 살펴보면, 청소년 초기는 교육(Education)영역이 가장 많은 시간을 차지하고 남자 성인기에는 직업 활동인 일(Work), 여자 성인기에는 가정관리, 가족 보살피기와 같은 수단적 일상생활활동(Instrumental Activity of Daily Living: IADL)이 가장 많은 시간을 차지하며 노년기에는 여가활동(Leisure activity)영역의 사용량이 가장 많은 것으로 나타났다(Hong & Lee, 2010). 노년기의 여가활동은 단순히 남은 시간을 보내는 휴식의 개념이 아니라 노년기의 삶의 질을 향상시키는 활동이며 노후생활에 긍정적인 효과를 가져와 노화를 늦추는데 도움이 된다고 하였다(Park & Kim, 2013). 또한 노년기 여가활동은 신체적, 인지적 건강상태를 증진시키고 우울과 스트레스를 경감시켜 정신적 건강의 증대에 기여하며 사회적 관계 유지에 긍정적 효과를 부여한다고 하였다(Kim & Ha, 2015; Kim & Ko, 2013).

한편 문화체육관광부에서는 국민들이 여가를 어떻게 인식하고 어떤 여가생활을 하고 있는지 조사하기 위해 2012년부터 격년으로 국민여가활동 조사를 시행하고 있다(Ministry of Culture · Sports and Tourism, 2019). 2019년 국민여가활동조사에 따르면 30대, 40대,

50대, 60대, 70세 이상에 이르기까지 여가활동 참여 시간은 고연령일수록 길어지는 추세를 보이지만 참여하는 여가활동의 수는 적어지고 있었다(Ministry of Culture·Sports and Tourism, 2019). 이것은 노인 여가활동의 다양성이 떨어지고 활성화되고 있지 않음을 의미한다. 선행연구에서는 노인이 다양한 여가활동에 참여하기가 어려워지는 이유를 정부가 노인의 욕구에 부합하지 않는 여가활동 정책을 시행하는 점이라고 지적하였다(Ministry of Health and Welfare, 2011; Yoon & Yoon, 2010; Yoon, 2016).

노인의 욕구에 부합하는 여가활동을 제시하기 위해서는 여가활동 참여 시 노인이 추구하는 가치관을 파악해야 한다. 가치관 '대상자가 중요하고 올바른 것이라고 생각하는 질적 요소'를 말하며 가치관은 '자기를 포함한 세계나 그곳의 사상 등에 대해 갖게 되는 근원적인 태도'라고 정의된다(National Institute of Korean Language, 2014). 이에 따라 여가 가치는 여가활동에 참여할 때 중요하게 생각하는 질적 요소라고 할 수 있으며, 여가 가치관은 '개개인을 포함한 환경에서 여가에 대한 의의, 역할 등에 대한 각자의 평가를 기반으로 형성된 태도'라고 하였다(Yeo, 2016). 또한 여가 가치관은 개개인의 삶의 건전성을 진단해 볼 수 있는 기준이 될 뿐 아니라 특정 사회의 문제점을 해결하는 방안이 될 수 있다고 하였다(Yeo, 2016). 선행연구에 따르면 이러한 여가 가치관이 잘못 형성되었을 경우, 여가의 그릇된 오용으로 이어져 인터넷 도박이나 음주, 문제적 행위가 나타날 수 있기에 그 중요성이 커지고 있다고 하였다(Noh, 2006).

선행연구에서는 노인의 여가활동 참여가 사회적 지지, 신체적 건강, 심리적 건강, 가족관계, 친구관계 등 다양한 측면의 가치를 충족시킨다고 보고하였다(Martinez-Rodriguez et al., 2016; Molanorouzi et al., 2014). 이러한 여가 가치들은 과거부터 지속적으로 평가되어 왔으며 기존의 연구에서 여가활동 참여시간, 빈도, 수행정도 등의 양적인 평가와는 명확히 구분된다(Auger, 2016; Jeong & Park, 2018; Kelly & Freysinger,

2000; Kim, 2018). 노인의 여가 가치관을 평가하면 노인의 욕구와 특성에 맞는 여가활동이 제시될 것이며 선행연구에서는 이렇게 제시된 여가활동이 노인 여가활동의 활성화에 기여할 것이라고 하였다(Kim, 2020).

기존에 사용되는 노인 여가 가치 관련 평가도구는 Elderly version of Leisure-time Activity Enjoyment Scale Assessment Tool for Leisure Tendency of Older Adults, Leisure time satisfaction scale, Leisure activity participation scale, Sereious leisure scale 등이 있다(Hwang & Seo, 2009; Jeong & Park, 2018; Park et al., 2020). 그 중 가장 많이 사용되고 이론적 근거가 명확한 여가 가치 평가도구는 진지한 여가 척도(Serious leisure scale)이다(Kang, 2000; Lee, 2005; Park, 2004). 진지한 여가 척도는 6개 요인의 29개 문항으로 구성되어 있으며 문항은 “OO에 참여하는 것은 내 삶을 풍족하게 해 준다.”, “OO에 참여하는 것은 깊은 성취감을 준다.” 등의 여가 가치와 관련된 평가문항으로 구성되어 있다(Kim, 2009). 하지만 이 도구는 참여하고 있는 특정 여가활동에 대한 평가만 가능하기 때문에 대상자의 욕구에 부합하는 새로운 여가활동을 제시하기 어렵다. 따라서 노인의 욕구에 부합하는 새로운 여가활동을 제시해주기 위해서는 특정 여가활동에 대한 평가가 아니라 노인의 여가활동 참여 시 추구하는 가치에 대한 심도깊은 평가가 이루어져야 한다.

기존에 사용되는 여가 관련 평가도구들은 다음과 같은 제한점을 가지고 있다. 첫 번째는 특정 여가활동에 국한된 평가만 하거나, 제한된 가치만을 평가하여 노인에게 노인의 욕구에 부합하는 새로운 여가활동을 제시해주는데 활용되기 어렵다는 점이다. 두 번째는 위 도구들은 노인만을 대상으로 한 도구가 아니라 외국인, 성인, 장애인 등으로 다양하여 노인 중점의 평가도구라고 할 수 없기 때문에 국내 지역사회 거주 노인에게 적용되기에는 제한된다는 점이다. 따라서 노인 여가 가치관 평가도구의 개발이 필요한 시점이다.

작업치료의 작업영역에서 여가는 인간의 주요 작업 중 한 요소로 속해 있으며(Nizzero et al., 2017), 작업치

료사들은 여가를 치료적으로 사용하여 노인 환자들의 흥미와 가치를 기반으로 한 여가활동 프로그램을 제공하고 있는 전문가이다. 선행연구에서는 여가 활동 평가 도구 개발 시 작업치료적 관점이 선행되어야 한다고 하였다(Jeong & Park, 2018; Lee & Lee, 2016). 따라서 본 연구의 목적은 ‘노인 여가 가치관 평가도구’의 문항 도출을 위하여 노인 작업치료 경험이 있는 작업치료사 및 노인 작업치료를 대한 전문적 견해를 가진 자를 대상으로 델파이 조사를 시행하는 것이다.

II. 연구 방법

본 연구는 노인 여가 가치관 평가도구의 문항 도출을 위하여 총 두 단계로 시행되었으며 첫 번째 단계는 예비 문항 수집, 두 번째 단계는 델파이 조사이다. 본 연구는 연세대학교 미래캠퍼스 생명윤리심의위원회의 승인을 받아 시행하였다(과제번호: 1041849-202007-BM-089-03). 연구 과정은 Figure 1에 나타내었다.

1. 예비 문항 수집

1) 문헌 고찰

예비 문항 수집의 첫 번째 단계로 문헌 고찰을 실시하였다. 문헌 고찰의 목적은 국내·외에서 노인 여가활동 참여 시 추구하는 가치를 평가하고 있는 연구들을 확인하고 관련 변수들을 정리하여 ‘노인 여가 가치관 평가도구’ 개발의 기초자료로 활용하는 것이었다. 논문 검색을 위한 데이터베이스는 Pubmed, Google Scholar, RISS를 사용하였고 검색어는 ‘Leisure’ AND ‘Assessment’ OR ‘Measure’ OR ‘Scale’ OR ‘여가 평가’를 사용하였다. 대상 논문의 선정 기준 및 제외 기준은 다음과 같다.

(1) 선정 기준

- ① 최근 10년(2011~2020) 동안 학술지에 게재된

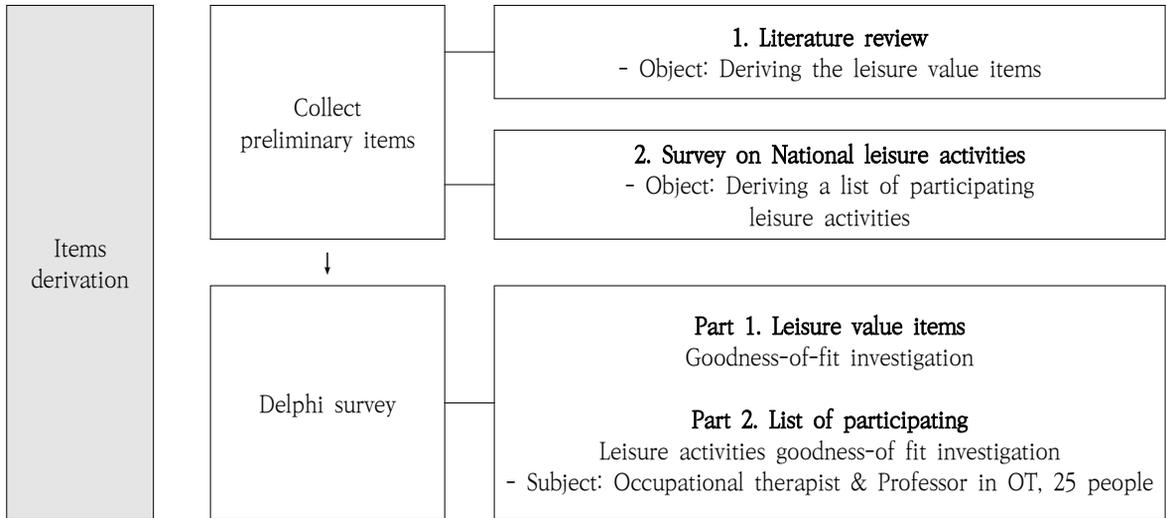


Figure 1. Process of Research

연구

- ② 한국어 또는 영어로 작성된 연구
- ③ 노인을 대상으로 여가활동 질적 평가도구를 사용한 연구

(2) 제외 기준

- ① 특정 여가활동 평가에만 국한된 연구
- ② 전문 열람이 불가능한 연구
- ③ 고찰연구, 메타분석 연구, 학위논문, 단행본, 포스터

문헌 수집과 선별은 노인 관련 연구 경험이 있는 작업치료사 4명이 각자 검토 후 논의하는 방식으로 진행하였다. 데이터베이스를 통해 선별된 문헌에 대해 1차적으로 제목과 초록을 통해 선별하고 2차적으로 원문을 검토하여 선정 기준에 만족하는 문헌 9편을 최종적으로 선별하였다. 검토된 문헌에 대해 저자간의 의견이 불일치하는 경우, 문헌 재검토 및 논의를 통해 의견의 일치를 보았다. 이에 따라 노인 여가활동 관련 변수가 도출되었으며 도출과정은 저자의 선행연구인 Park 등 (2020)의 연구에 제시되었다. 관련 변수는 추후 노인 여가 가치관을 평가하는 문항으로 사용되었다.

2) 국민여가활동 조사

예비 문항 수집의 두 번째 단계로 문화체육관광부 2019 국민여가활동 조사 중 “제3부 조사결과: 여가활동 참여 실태” 결과표에 제시된 여가활동의 종류를 분석하여 본 평가도구의 ‘참여 여가활동’ 문항으로 활용하고자 하였다(Ministry of Culture · Sports and Tourism, 2019). 본 보고서는 2019년 9월~11월까지 실시된 “2019년 국민여가활동조사”의 결과를 집계·분석한 결과이며 전국 17개 시·도(제주도 및 세종시 포함)의 만 15세 이상 10,060명을 대상으로 수행되었다. 본 연구에서는 만 60세 이상의 노인들에 대한 정보를 선별하여 사용하였다. 조사목적은 국민들이 여가를 어떻게 인식하고, 여가생활을 하고 있는지를 조사, 생활양식의 변화 및 삶의 질적 수준을 파악하여 정부의 여가정책 수립을 위한 기초자료 제공하기 위함이었다. 조사방법은 조사원에 의한 1:1 가구방문 면접조사 형태이며 국민의 여가활동 참여 실태, 여가 만족도 분석을 통한 국가여가행태를 파악할 수 있는 내용으로 이루어져 있다. 또한, 기존 조사결과와의 시계열 분석을 통하여 향후 추이 변화를 예측하는 것이 가능하도록 구성되어 있다.

3) 노인 여가활동 분류 기준

선행연구에서 노인여가활동과 관련된 이론인 노인

활동 이론, 지속 이론, 사회 교환 이론을 사용하여 노인 여가활동을 신체적 여가활동, 정서적 여가활동, 사회적 여가활동으로 분류한 것에 근거하여 본 연구에서도 동일한 분류를 사용하였다(Kim, 2013; Park, 2016).

2. 델파이 조사

평가문항 구성을 위한 두 번째 방법으로 델파이 조사를 실시하였다. 델파이 조사의 목적은 선행연구 고찰과 국민 여가활동조사에서 도출된 여가 가치관 평가문항과 참여 여가활동 문항이 신체적 여가활동, 정서적 여가활동, 사회적 여가활동에 따라 적합하게 분류되었는지 조사하는 것이었다.

1) 델파이 조사 대상자

델파이 조사 대상자 선정 기준은 '노인 및 지역사회 작업치료 임상 및 교육경력 7년 이상 혹은 작업치료학 석사 졸업 이상에 해당하는 자'였다. 연구의 목적을 이해하고 연구 참여에 동의한 델파이 조사 대상자는 총 25명이었으며, 그 중 15명이 작업치료학과 교수였으며 나머지 10명은 작업치료사 및 연구원이었다.

2) 델파이 조사 과정

본 연구의 델파이 조사는 2020년 08월 2차에 걸쳐서 전자메일을 통해 시행되었다. 본 연구에서 개발하고자 하는 '노인 여가 가치관 평가도구'는 현재 명확한 개념적 틀이 없으며 선행연구를 참고하지 않고 개인적 견해만으로 답변하기에는 제한이 있으므로 1차 델파이부터 구조화된 설문지를 사용하는 수정 델파이 기법(Modified Delphi technique)을 사용하였다(Murry & Hammons, 1995). 또한 델파이 조사 후 전문가 의견을 반영하여 평가도구 문항에 적용할 때에는 용어의 수정이 있었으며 최초 델파이 조사지를 Appendix 1에 나타내었다. 1차 델파이 조사는 두 개의 파트로 구성하였으며 파트별 조사 목적은 다음과 같다.

- Part 1: 신체적/정서적/사회적 여가활동 가치관 평가문항 적합도 조사
- Part 2: 신체적/정서적/사회적 여가활동으로 분류된 참여 여가활동 문항 적합도 조사

적합도는 4점 리커트 척도(1점=매우 부적절 ~ 4점=매우 적절)로 평정하도록 하였다. 자료 분석에서는 응답한 내용에 대해 내용타당도 비율(Content Validity Ratio: CVR), 평균, 표준편차, 안정도, 수렴도, 합의도를 분석하였다. 2차 델파이 조사는 전문가 의견 합의를 위해 1차 델파이 조사와 동일한 문항으로 구성되 1차 델파이 조사결과의 평균값을 제시하여 패널이 응답을 결정할 때 타전문가의 의견을 참고할 수 있도록 제시하였다. 또한, 적합도 지수가 2점 이하인 경우 이유를 기록하도록 하였다.

3. 델파이 자료 분석

1차 델파이 조사, 2차 델파이 조사 모두 4점 리커트 척도(1점=매우 부적절 ~ 4점=매우 적절)로 응답하도록 하였고 내용 타당도 비율(CVR), 안정도, 수렴도, 합의도에 따라 델파이 추가 진행 여부를 판단하고 문항을 삭제 및 수정하였다.

III. 연구 결과

1. 예비문항 수집 결과

1) 문헌고찰 결과

문헌고찰 결과 선정 기준에 부합하는 9편의 연구를 통해 노인 여가활동의 가치를 평가한 도구 9개가 선정되었고, 평가도구의 문항들을 종합하여 296개의 문항이 수집되었다. 수집된 문항 중 비슷한 개념의 문항을 통합하고 중복되는 문항을 삭제하여 총 39개의 문항이 도출되었다. 도출된 문항은 델파이 조사를 거쳐 본 평가

도구의 여가 가치관 평가문항으로 구성되었다.

2) 국민여가활동 조사 결과

문화체육관광부 2019 국민여가활동 조사에서 분류된 여가활동을 살펴본 결과 여가활동 유형을 문화예술 관람활동, 문화예술 참여활동, 스포츠 관람활동, 스포츠 참여활동, 관광 활동, 취미 오락 활동, 휴식, 사회 및 기타 활동으로 분류하였다. 하지만 본 조사는 노인만을 대상으로 시행한 것이 아니기 때문에 60대 이상이 참여하기가 심각하게 제한된다고 판단되는 여가활동은 연구자에 의해 일차적으로 제외되었다. 이에 따라 45개의 활동이 수집되었다. 수집된 45개의 활동은 Park(2016)과 Kim(2013)의 연구에서 노인 여가활동을 신체적/정서적/사회적 여가활동으로 분류한 것을 기반으로 분류되었다. 분류된 여가활동들은 이후 델파이 조사를 거쳐 최종적으로 '노인이 현재 참여하는 여가활동', '현재 참여하고 있지 않지만 추후 참여의사가 있는 여가활동' 문항을 구성하는데 사용되었다.

2. 델파이 조사 결과

1) 1차 델파이 조사 결과

1차 델파이 조사의 목적은 'Part 1: 신체적/정서적/사

회적 여가활동의 여가 가치관 평가문항 적합도 조사'와 'Part 2: 신체적/정서적/사회적 여가활동으로 분류된 참여 여가활동 문항 적합도 조사'였다. 패널 25명 중 25명의 설문지가 회수되었으며 수집된 값의 평균과 표준편차, 내용타당도 비율(CVR), 수렴도, 합의도, 안정도를 산출하였다. 수렴도, 합의도의 경우 일반적으로 유의미하다고 판단되는 수치와 큰 차이가 없고 선행연구에 따른 근거가 명확하였기 때문에 제거하지 않고 2차 조사에 포함하였다(Im et al., 2012). 하지만 내용타당도 비율(CVR)의 값이 0.37 미만인 항목은 2차 델파이 설문 문항 구성 시 제거되었다.

CVR값 기준을 충족하지 못하는 문항은 Part 1의 신체적 여가활동에서 치매예방(CVR=0.28), Part 2 신체적 여가활동 예시('동물원, 식물원, 놀이공원 방문' CVR=-0.12), 정서적 여가활동 예시('낮잠' CVR=0.20), 사회적 여가활동 예시('게임, 퍼즐' CVR=0.28), ('온천, 목욕탕 가기' CVR=0.20)가 있었다.

2) 2차 델파이 조사 결과

2차 델파이 조사는 1차 조사에서 도출된 Part 1의 여가활동 여가 가치관 평가문항 38개와 Part 2의 참여 여가활동 41개의 적합성을 4점 리커트 척도로 평정하도록 하였으며 1차 델파이 조사에 참여한 패널 25명

Table 1. 2nd Delphi Survey Part 1: Average, Standard Deviation, Content Validity Ratio, Convergence Degree, Agreed Degree, Stability

Categories	Items	Average	SD	Convergence	Agreed	Stability	CVR
Physical	1 Muscular build-up	3.72	0.46	0.50	0.75	0.12	1.00
	2 Improved mobility	3.68	0.48	0.50	0.75	0.13	1.00
	3 Improved balancing ability	3.68	0.48	0.50	0.75	0.13	1.00
	4 Physical improvement	3.48	0.59	0.50	0.75	0.17	0.92
	5 Resistance to disease improvement	3.04	0.45	0.00	1.00	0.15	0.84
	6 Balanced physical development	3.00	0.71	0.25	0.83	0.24	0.52
	7 Ability to perform daily life improvement	3.48	0.59	0.50	0.75	0.17	0.92
	8 Physical vitality improvement	3.68	0.48	0.50	0.75	0.13	1.00
	9 Fatigue relief	3.00	0.58	0.00	1.00	0.19	0.68
	10 Subjective health condition	3.52	0.51	0.50	0.75	0.14	1.00
	11 Prevention of physical loss	3.52	0.51	0.50	0.75	0.14	1.00

Table 1. 2nd Delphi Survey Part 1: Average, Standard Deviation, Content Validity Ratio, Convergence Degree, Agreed Degree, Stability (continued)

Categories	Items	Average	SD	Convergence	Agreed	Stability	CVR
Emotional	1 Increase confidence	3.56	0.51	0.50	0.75	0.14	1.00
	2 Improve your sense of accomplishment	3.72	0.46	0.50	0.75	0.12	1.00
	3 Relaxation of tension	3.52	0.51	0.50	0.75	0.14	1.00
	4 Stress relief	3.52	0.59	0.50	0.75	0.17	0.92
	5 Subjective happiness impression	3.72	0.46	0.50	0.75	0.12	1.00
	6 The giving of pleasure	3.68	0.48	0.50	0.75	0.13	1.00
	7 A gift of joy	3.48	0.59	0.50	0.75	0.17	0.92
	8 Life-satisfaction of life	3.80	0.41	0.00	1.00	0.11	1.00
	9 A relaxation of boredom	3.48	0.59	0.50	0.75	0.17	0.92
	10 A relief from depression	3.64	0.57	0.50	0.75	0.16	0.92
	11 Skills, Knowledge	3.16	0.69	0.25	0.83	0.22	0.84
	12 Improvement in cognitive ability	3.04	0.73	0.25	0.83	0.24	0.68
	13 Memory improvement	3.08	0.70	0.25	0.83	0.23	0.76
	14 Increased concentration	3.16	0.62	0.25	0.83	0.20	0.92
	15 Improve problem resolution	3.04	0.68	0.00	1.00	0.22	0.76
Social	1 The promotion of friendship	3.76	0.44	0.00	1.00	0.12	1.00
	2 Allowing you to learn about others	3.48	0.59	0.50	0.75	0.17	0.92
	3 Improvement of social support	3.76	0.44	0.00	1.00	0.12	1.00
	4 Improve group adaptability	3.28	0.46	0.25	0.83	0.14	1.00
	5 Loneliness resolution	3.64	0.57	0.50	0.75	0.16	0.92
	6 The relief of loneliness	3.72	0.54	0.00	1.00	0.15	0.92
	7 Resolving the sense of role loss	3.44	0.77	0.50	0.75	0.22	0.84
	8 Improving social exchanges	3.80	0.41	0.00	1.00	0.11	1.00
	9 Improved spouse support	2.80	0.58	0.50	0.67	0.21	0.44
	10 Improvement of cooperative spirit	3.16	0.62	0.25	0.83	0.20	0.76
	11 Improve child support	2.88	0.60	0.00	1.00	0.21	0.52
	12 Improving friendly relationships	3.20	0.50	0.25	0.83	0.16	0.92

CVR=Content Validity Ratio; SD=Standard Deviation

중 25명의 설문지가 회수되었다. 2차 델파이 조사에서는 1차 델파이 조사에서 도출된 평균값을 추가적으로 제시하여 다른 패널의 의견을 참고할 수 있도록 하였다 (Table 1, 2). 응답 값을 분석한 결과 모든 문항이 내용타당도 비율(CVR)의 최소값 0.37 이상, 수렴도 0.50 이상,

합의도가 0.75 이상, 안정도가 0.80 이하로 유의미한 수치를 나타내어 델파이 조사가 종료되었다. 1차 델파이 조사와 2차 델파이 조사의 전체 평균, 표준편차, 내용타당도 비율(CVR), 수렴도, 합의도, 안정도에 대한 값은 Table 3에 나타내었다.

Table 2. 1st Delphi Survey Part 2: Average, Standard Deviation, Content Validity Ratio, Convergence Degree, Agreed Degree, Stability

Categories	Items	Average	SD	Convergence	Agreed	Stability	CVR
Physical	1 Participation in ball sports (gateball, soccer, basketball, golf, tennis, bowling, badminton, etc.)	3.84	0.37	0.00	1.00	0.10	1.00
	2 Swimming	3.84	0.37	0.00	1.00	0.10	1.00
	3 Fitness	3.76	0.44	0.00	1.00	0.12	1.00
	4 Aerobics	3.80	0.41	0.00	1.00	0.11	1.00
	5 Stretching	3.76	0.52	0.00	1.00	0.14	0.92
	6 Yoga, Pilates	3.76	0.44	0.00	1.00	0.12	1.00
	7 Fishing	3.00	0.71	0.00	1.00	0.24	0.52
	8 Visit zoo, botanical gardens and amusement	3.72	0.46	0.50	0.75	0.12	1.00
	9 Walking	3.76	0.44	0.00	1.00	0.12	1.00
Emotional	1 Hiking	3.60	0.50	0.50	0.75	0.14	1.00
	2 Exhibitions, performances, movies	3.60	0.50	0.50	0.75	0.14	1.00
	3 Watch sports games	3.76	0.44	0.00	1.00	0.12	1.00
	4 Appreciation of music	3.60	0.50	0.50	0.75	0.14	1.00
	5 Collection activity	3.12	0.67	0.25	0.83	0.21	0.68
	6 A car drive	3.24	0.44	0.00	1.00	0.13	1.00
	7 Cooking	3.68	0.48	0.50	0.75	0.13	1.00
	8 Taking care of pets	3.20	0.50	0.00	1.00	0.16	0.92
	9 Singing	3.56	0.51	0.50	0.75	0.14	1.00
	10 Shopping	3.52	0.59	0.50	0.75	0.17	0.92
	11 Photography	3.60	0.58	0.50	0.75	0.16	0.92
	12 Painting	3.56	0.58	0.50	0.75	0.16	0.92
	13 Calligraphy	3.76	0.44	0.00	1.00	0.12	1.00
	14 Playing musical instruments	3.44	0.65	0.50	0.75	0.19	0.84
	15 Gardening	3.44	0.65	0.50	0.75	0.19	0.84
	16 Nap	3.48	0.59	0.50	0.75	0.17	0.92
	17 Watching TV	3.56	0.51	0.50	0.75	0.14	1.00
	18 Listening to the radio	3.28	0.46	0.25	0.83	0.14	1.00
	19 Using Internet media	3.52	0.51	0.50	0.75	0.14	1.00
	20 Writing	3.44	0.65	0.50	0.75	0.19	0.84
	21 A book discussion	3.16	0.62	0.25	0.83	0.20	0.76
	22 View newspapers and magazines	3.48	0.59	0.50	0.75	0.17	0.92
Social	1 Acquire language, technology, and certification	3.84	0.37	0.00	1.00	0.10	1.00
	2 Study	3.76	0.44	0.00	1.00	0.12	1.00
	3 Going on a trip	3.80	0.41	0.00	1.00	0.11	1.00
	4 Volunteer activity	3.68	0.56	0.50	0.75	0.15	0.92
	5 Religious activities	3.16	0.62	0.25	0.83	0.20	0.76
	6 Family and pro-local newspapers	3.24	0.52	0.25	0.83	0.16	0.92
	7 A peer group	3.52	0.51	0.50	0.75	0.14	1.00
	8 Shopping / Dining out	3.64	0.57	0.50	0.75	0.16	0.92
	9 Baduk, Janggi, Chess, Hwato	3.72	0.46	0.50	0.75	0.12	1.00
	10 Chatting, Calls, Texting	3.84	0.37	0.00	1.00	0.10	1.00

CVR=Content Validity Ratio; SD=Standard Deviation

Table 3. Comparison of 1st Delphi and 2nd Delphi

	Average	SD	Convergence	Agreed	Stability	CVR
1st Delphi Part 1	3.72	0.46	0.48	0.72	0.20	0.78
2nd Delphi Part 1	3.43	0.55	0.33	0.82	0.16	0.89
1st Delphi Part 2	3.46	0.62	0.42	0.76	0.18	0.80
2nd Delphi Part 2	3.55	0.51	0.27	0.86	0.15	0.93

CVR=Content Validity Ratio; SD=Standard Deviation

IV. 고 찰

본 연구는 델파이 기법을 사용하여 지역사회 거주 노인의 여가활동 활성화를 위해 노인의 여가활동과 관련된 다양한 여가 가치를 평가할 수 있는 '노인 여가 가치관 평가도구'의 평가문항을 도출하고자 하였다. 첫 번째 단계로 예비문항 수집, 두 번째 단계로 델파이 조사를 시행하였다. 예비문항 수집을 위한 문헌 고찰에서는 기존에 사용되고 있는 여가활동 평가도구에서 노인 여가활동과 유의한 상관관계를 가진 요소들을 선별하여 본 연구에서 개발하고자 하는 평가도구의 여가 가치관 평가 문항으로 사용하고자 하였다. 국민여가활동 조사에서는 실제 노인들이 참여하고 있는 여가활동의 목록을 도출하여 본 평가도구의 참여 여가활동 문항으로 활용하였다. 고찰을 통해 선별된 여가 가치관 평가문항과 국민여가활동 조사에서 도출된 참여 여가활동 문항은 2차에 걸친 델파이 조사에 따라 수정 및 보완되었다. 고찰을 통해 선별된 여가 가치관 평가문항은 39개, 참여 여가활동 목록은 45개였으며 노인 작업치료 및 노인 연구 전문가 집단 25명을 대상으로 Part 1, 2로 나누어진 델파이 조사를 실시하였다. 1차 델파이 조사 Part 1에서는 신체적 여가활동 중 '치매 예방'의 내용타당도 비율이 0.28 이었다. 낮은 내용타당도 비율을 부여한 전문가들은 "치매 예방은 여가의 기능이 확대 해석된 것으로 보임", "신체기능 상실예방 등 다른 평가 문항에 포함되는 개념" 이라고 답변하였다. 여가활동이 노인성 치매 예방에 긍정적 효과가 있다는 선행연구가 있음에도 이러한 답변이 나온 이유는 여가활동이라는 개념이

가지는 포괄성 때문으로 사료된다. 선행연구에 따르면 치매 예방에 영향을 주는 요인들은 인지기능, 연령, 성별 등 다양하며 여가활동도 긍정적 영향을 주는 것으로 보고되었다(Park et al., 2001). 하지만 다른 요인들에 비해 여가활동은 신체, 정서, 사회 등 여러가지 활동으로 분류되는 포괄적인 개념이기 때문에 구체적인 활동의 종류에 따라 치매 예방 여부가 다르게 판단될 수 있다. 전문가 의견과 여가활동 개념의 포괄성에 근거하여 '치매 예방'이 제거되었다.

1차 델파이 조사 Part 2에서는 신체적 여가활동 중 '동물원, 식물원, 놀이공원 방문'이 -0.12, 정서적 여가활동 중 '낚잡'이 0.20, 사회적 여가활동 중 '게임, 퍼즐'이 0.28, '온천, 목욕탕 가기'가 0.20이었다. '동물원, 식물원, 놀이공원 방문'과 '게임, 퍼즐' 문항에 낮은 내용타당도 비율을 부여한 전문가들은 공통적으로 "각 영역에 만 한정되는 것이 아니라 신체적, 정서적, 사회적 여가활동 중 2가지 영역 이상에 동시에 속하기 때문"이라고 답변하였다. 이는 여가활동에 참여하는 이유를 뜻하는 '여가 동기'의 개념으로 설명될 수 있다. 여가 동기란 특정 여가활동에 참여하게 되는 이유가 대개 하나가 아닌 다차원적으로 구성되어 있음을 의미한다(Lee et al., 2014). 선행연구에서는 여가 동기의 종류를 지적 동기, 사회적 동기, 능력 개발 동기, 휴식 동기 등으로 분류하여 설명하였다(Beard & Ragheb, 1983). 낮은 내용타당도 비율을 보이는 '게임, 퍼즐', '온천, 목욕탕 가기', '동물원, 식물원, 놀이공원 방문' 등의 여가 동기는 타인과의 교류를 위한 사회적 동기와 일상의 압박으로부터 벗어나기 위한 휴식 동기 모두에 적합하여 전문가

의견이 일치되지 않은 것으로 사료된다. 또한 추가의견에서 '낮잠'은 "단순 휴식의 성향이 강하여 여가활동으로 분류되기 어렵다."고 하였다. 이러한 수면활동은 노인 참여 빈도는 높지만 의무적인 작업참여로 분류되기 때문에 여가활동의 정의에 부합하지 않는 것으로 판단하여 제거되었다(AOTA, 2014).

본 연구에서 도출된 여가 가치관 평가문항은 노인이 여가활동 참여 시 어떤 요소를 중요하게 생각하는지를 알려주는 지표가 되어 여가활동에 대한 노인의 욕구를 면밀히 파악할 수 있다는 장점이 있다. 이는 국외 연구에서 대상자의 개인적 특성이 어떤 여가활동에 참여하는지에 영향을 주기 때문에 여가활동에 영향을 주는 개인적 특성들을 파악해야 한다고 주장한 것과 부분적으로 일치한다(Hills & Argyle, 1998; Kraaykamp & Van Eijck, 2005; Melamed et al., 1995). 또한 Yoon(2013)의 연구에서 개인마다 여가활동에 대한 주관적인 인식이나 태도가 상이한 경우가 많기 때문에 개인의 여가 욕구를 파악할 수 있는 척도의 필요성을 주장했던 결과와도 방향성이 같다(Yoon, 2013). 본 연구에서 개발한 참여 여가활동 문항은 가치관을 통해 실제로 참여할 수 있는 여가활동들을 구체적으로 제시해줄 수 있다는 장점이 있다. 본 연구에서 개발한 여가 가치관 평가문항과 참여 여가활동 문항이 함께 사용되면 노인의 욕구를 면밀히 파악할 수 있고 참여 여가활동 문항을 통해 노인이 여가활동을 계획할 때 실질적인 도움을 줄 수 있다. 결과적으로 '노인 여가 가치관 평가 도구'의 문항은 선행연구에서 노인 여가활동 평가 시 질적·양적 요소가 함께 평가해야한다는 의견을 명확하게 지지하고 있다는 점에 그 의의가 있다(Auger, 2016; Jeong & Park, 2018; Kelly & Freysinger, 2000; Kim, 2018).

V. 결 론

본 연구의 목적은 델파이 기법을 사용하여 지역사회

거주 노인의 여가활동 활성화를 위해 '노인 여가 가치관 평가도구'의 문항을 도출하는 것이다. 본 연구 결과로 여가 가치관 평가문항 38개(신체적 여가활동 11개, 정서적 여가활동 15개, 사회적 여가활동 12개)와 참여 여가활동 목록 45개(신체적 여가활동 10개, 정서적 여가활동 23개, 사회적 여가활동 12개)가 도출되었다. 본 연구에서 도출된 평가문항은 노인이 여가활동에 참여할 때 중요하게 생각하는 다양한 가치를 파악할 수 있고 구체적으로 참여하는 여가활동을 파악할 수 있다. 이에 따라 노인이 새로운 여가활동을 계획하는데 도움을 주거나 현재 참여하고 있는 여가활동이 개선되어야 할 방향을 제시해줄 수 있다는 점에 본 연구의 의의를 찾을 수 있다. 본 연구에서 도출된 평가문항은 추후 노인 여가 가치관 평가도구의 문항을 구성하고 노인의 여가활동에 대한 유용한 정보를 파악하고 여가활동을 활성화 시키는데 활용될 수 있을 것이다. 후속연구에서는 도출된 문항을 바탕으로 설문조사 및 통계적 분석을 통해 평가도구의 개발이 시행되어야 할 것이다.

Acknowledgements

이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2021 S1A3A2A02096338).

References

- American Occupational Therapy Association. (2014). Occupational therapy practice framework: Domain and process (3rd edition). *American Journal of Occupational Therapy*, 68(Suppl.1), S1-S48. <https://doi.org/10.5014/ajot.2014.682006>
- Auger, D. (2016). The diverse meanings of leisure. *Society and Leisure*, 39(2), 173-176. <https://doi.org/10.1080/07053436.2016.1198599>
- Beard, J. G., & Ragheb, M. G. (1983). Measuring leisure

- motivation. *Journal of Leisure Research*, 15(3), 219-228. <https://doi.org/10.1080/00222216.1983.11969557>
- Hills, P., & Argyle, M. (1998). Positive moods derived from leisure and their relationship to happiness and personality. *Personality and Individual Differences*, 25(3), 523-535. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(98\)00082-8](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(98)00082-8)
- Hong, S. P., & Lee, J. Y. (2010). Time use of areas of occupation according to the periods of life in Koreans. *Korean Journal of Occupational Therapy*, 18(1), 95-106.
- Hwang, S. H., & Seo, H. J. (2009). Relationships among leisure constraints, leisure constraints negotiation, and serious leisure. *Korean Journal of Sport Science*, 20(2), 298-307. <https://doi.org/10.24985/kjss.2009.20.2.298>
- Im, E. A., Son, K. C., & Kam, J. K. (2012). Development of elements of Horticultural Therapy Evaluation Indices (HTEI) through Delphi method. *Horticultural Science & Technology*, 30(3), 308-324. <https://doi.org/10.7235/hort.2012.12037>
- Jeong, E. H., & Park, J. H. (2018). A systematic study on the leisure assessment tool for the elderly. *Korean Journal of Occupational Therapy*, 26(3), 39-55. <https://doi.org/10.14519/jksot.2018.26.3.04>
- Kang, H. M. (2000). The relationship between reasons for participation and level of career experience in participation of masters swimming clubs as serious leisure. *Korean Society for the Sociology of Sport*, 13(1), 1-12.
- Kelly, J. R., & Freysinger, V. J. (2000). *21st century leisure: Current issues*. Allyn & Bacon.
- Kim, C. L. (2020). A study on how to activate leisure programs -Focus on elderly leisure program. *The Korean Academic Society of Welfare Management*, 7(1), 265-288.
- Kim, J. S. (2018). The development of global leisure meaning scale for Korean immigrants. *Journal of Leisure Studies*, 16(1), 1-28. <https://doi.org/10.22879/slos.2018.16.1.1>
- Kim, M. L. (2009). Development for Serious Leisure Scale (SLS). *The Korean Journal of Physical Education*, 48(4), 397-408.
- Kim, M. S., & Ko, J. W. (2013). The effect of the elderly's leisure activity on their health and the mediating role of family support. *Korean Journal of Gerontological Social Welfare*, 60, 35-54. <https://doi.org/10.21194/kjgsw.60.201306.35>
- Kim, Y. G. (2013). *A study on the physical, social, and leisure-welfare factors in the quality of life for the aged* (Doctoral dissertation). Seoul Christian University, Seoul.
- Kim, Y. S., & Ha, W. Y. (2015). A study of the effect of participation in productive leisure activities on the suicide ideation and physical and mental health of elderly living alone. *Health and Social Welfare Review*, 35(4), 344-374. <https://doi.org/10.15709/hswr.2015.35.4.344>
- Kraaykamp, G., & Van Eijck, K. (2005). Personality, media preferences, and cultural participation. *Personality and Individual Differences*, 38(7), 1675-1688. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2004.11.002>
- Lee, G. H., & Lee, H. J. (2016). A study on developmental direction of leisure activity for elderly in the occupational therapy perspectives. *The Journal of Occupational Therapy for the Aged and Dementia*, 10(1), 7-16.
- Lee, M. H., Park, Y. R., Lee, K. R., & Um, K. W. (2014). An exploratory study on design of an assessment tool for leisure tendency of older adults. *Korean Journal of Gerontological Social Welfare*, 65, 159-184. <https://doi.org/10.21194/kjgsw.65.201409.159>
- Lee, Y. J. (2005). Korean football supporters culture as serious leisure. *The Korean Journal of Physical Education*, 44(2), 553-563.
- Martinez-Rodriguez, S., Iraurgi, I., Gomez-Marroquin, I., Carrasco, M., Ortiz-Marques, N., & Stevens, A. B. (2016). Psychometric properties of the leisure time satisfaction scale in family caregivers. *Psicothema*, 28(2), 207-213. <https://doi.org/10.7334/psicothema.2015.278>
- Melamed, S., Meir, E. I., & Samson, A. (1995). The benefits of personality-leisure congruence: Evidence and implications. *Journal of Leisure Research*, 27(1), 25-40. <https://doi.org/10.1080/00222216.1995.11969975>
- Ministry of Culture·Sports and Tourism. (2019). *2019 National Leisure Activity Survey*. Sejong, Korea. <https://mcst.go.kr>
- Ministry of Health and Welfare. (2011). *Strategies for responding to the age of 100 years of life*. Policy

- report of the Forum on Low Fertility and Aged Society compared to the age of 100 years. Korea Institute for Health and Social Affairs. <http://repository.kihasa.re.kr>
- Molanorouzi, K., Khoo, S., & Morris, T. (2014). Validating the Physical Activity and Leisure Motivation Scale (PALMS). *BMC Public Health*, *14*(1), 909.
- Murry Jr, J. W., & Hammons, J. O. (1995). Delphi: A versatile methodology for conducting qualitative research. *The Review of Higher Education*, *18*(4), 423-436. <https://doi.org/10.1353/rhe.1995.0008>
- National Institute of Korean Language. (2014). *Standard Korean dictionary*. Human Culture Arirang.
- Nizzero, A., Cote, P., & Cramm, H. (2017). Occupational disruption: A scoping review. *Journal of Occupational Science*, *24*(2), 114-127. <https://doi.org/10.1080/14427591.2017.1306791>
- Noh, Y. G. (2006). *Leisure Studies*. Daekyungbooks.
- Park, D. S., Shin, G. I., Lee, H. S., & Park, H. Y. (2020). Qualitative assessment tools of leisure activities for the elderly: Convergence study. *Journal of the Korea Convergence Society*, *11*(6), 433-440. <https://doi.org/10.15207/JKCS.2020.11.6.433>
- Park, E. H. (2016). *Mediating effects of ego-integrity on the relationship between leisure activity of elders and successful aging-Focused using senior welfare center* (Doctoral dissertation). Seoul Christian University, Seoul.
- Park, J. H., Lee, J. H., & Choi, S. O. (2001). Prediction of diagnosis of dementia using Cognitive Impairment Diagnosing Instrument (CID1). *Journal of the Korean Neuropsychiatric Association*, *40*(2), 253-259.
- Park, K. H., & Kim, D. K. (2013). Analyzing elderly's leisure to improve the quality of life in the era of 100 aging society in Korea: Series 1. Analyzing elderly's leisure repertoire. *Journal of Tourism and Leisure Research*, *25*(6), 85-104.
- Park, S. J. (2004). Development and validation of the Serious Leisure Sports Experience Scale (SLSES). *Journal of Korean Society for the Sociology of Sport*, *17*(1), 33-45.
- Yeo, J. E. (2016). Exploring of formation process for leisure values of university students. *Journal of Leisure Studies*, *14*(2), 37-52.
- Yoon, H. J. (2016). Exploratory study on the perception of leisure and aging well in older Korean adults. *Journal of Tourism and Leisure Research*, *28*(7), 201-221.
- Yoon, I. A., & Yoon, Y. J. (2010). Exploring leisure policy for effective leisure participation for the elderly. *Journal of Korean Leisure Sciences*, *1*(1), 11-17.
- Yoon, S. Y. (2013). *Basic study on the development of leisure happiness index*. Korea Culture and Tourism Institute.

Deriving Questions on the Evaluation Tools of Leisure Values for Senior Citizens: Based on the Delphi Survey

Park, Da Sol^{*}, Ph.D., O.T., Yoo, Eun Young^{**}, Ph.D., O.T.,
Park, Ji-Hyuk^{**}, Ph.D., O.T., Hong, Ickpyo^{**}, Ph.D., O.T.,
Kim, Jung-Ran^{***}, Ph.D., O.T., Park, Hae Yean^{**} Ph.D., O.T.

^{*}Dept. of Occupational Therapy, Jeonju Kijeon College, Professor

^{**}Dept. of Occupational Therapy, College of Software and
Digital Healthcare Convergence, Yonsei University, Professor

^{***}Dept. of Dementia Prevention and Rehabilitation, Catholic Kwandong University, Professor

Objective : This study aimed to conduct a Delphi survey of occupational therapists with experience in elderly occupational therapy to derive items about the 'Elder Leisure Value Assessment Tool'.

Methods : This study was conducted in two stages. The first stage was the collection of preliminary questions, and the second stage was the Delphi survey. In the first stage, a literature review and analysis of the 2019 National Leisure Activity Survey were conducted. The modified Delphi technique of the Delphi investigation was implemented in two rounds.

Results : In the preliminary item collection phase, 39 items were selected for leisure value assessment and 45 were listed for the participating leisure activities. Subsequently, a Delphi survey of 25 professional groups resulted in 38 leisure value assessment items and 45 participating leisure activities.

Conclusion : The questions drawn from this study are meaningful because they can identify specific leisure activities that the elderly participate in, as well as the various values that the elderly consider important when participating in such activities

Keywords : Elderly, Leisure activities, Occupational therapy, Values

델파이 1라운드 설문지

『노인 여가 질적 평가도구』개발 연구

본 설문조사를 통해 '노인 여가 질적 평가도구'를 개발하고, 이에 따라 지역사회 거주 노인이 수행하고 있는 여가활동의 의미를 노인 스스로 알게 하여 노인의 여가활동을 지속·개선시키는 기초자료로 활용하고자 합니다.

답변하신 내용은 연구 목적으로만 사용될 것이며, 통계법 제33조(비밀의 보호 등) 및 제34조(통계작성사무 종사자 등의 의무)에 의거 비밀이 보장됩니다.

1차 설문지는 2개의 파트로 구성되어 있으며 목적은 다음과 같습니다.

- Part 1: 신체적/정서적/사회적 여가 질적 평가문항 적합도 조사
- Part 2: 신체적/정서적/사회적 여가활동으로 분류된 참여 여가활동 문항 적합도 조사

소요시간은 5분~10분입니다.

- ※ 델파이 설문조사는 총 3차 이내로 시행됩니다.
- ※ 델파이 설문조사를 마치신 분은 소정의 사례품을 지급합니다.

델파이 1라운드 설문지

일반적 정보에 대한 질문입니다. 해당되는 란에 v표 해주시기 바랍니다.

1. 본인의 최종 학력은 어떻게 됩니까? (v표)

석사 재학 () 석사 졸업 () 박사 재학 () 박사 졸업 ()
박사 후 연구원 () 기타 (구체적 기재:)

2. 본인의 직업은 무엇입니까? (v표)

교수 () 연구원 () 대학원생 () 기타(구체적 기재:)

3. 본인의 근무 기관은 어디입니까? (v표)

대학 () 연구소 () 보건소 () 치매 안심센터 () 병원 ()
기타 (구체적 기재:)

4. 임상 경력 또는 교육 경력은 얼마나 됩니까? (v표)

임상	년	개월
교육	년	개월
연구	년	개월

Part 1. 신체적/정서적/사회적 여가 가치관
평가문항 적합도 조사

[문항 1] 신체적 여가활동에 관한 질문입니다.

신체적 여가활동: '실내 스포츠 활동, 실외 스포츠 활동을 포함하며 신체적 건강을 증진시키는 여가활동'(Park, 2015; Jang & Choi, 2003).

다음의 신체적 여가활동 하위문항은 선행연구에서 노인 여가활동과 상관관계가 있다고 보고된 변수입니다. 신체적 여가활동과 하위문항의 적합성을 고려하여 매우 부적절(1)~매우 적절(4) 중 해당하는 란에 v표 해주시기 바랍니다. (*표시된 문항은 마지막 장의 변수개념을 참고해주시기 바랍니다)

번호	여가활동 분류 (신체적/정서적/사회적)	하위 문항	적합도(v)			
			매우 부적절	부적절	적절	매우 적절
예시	신체적 여가활동	피로 해소		v		
1	신체적 여가활동	*근력(strength) 향상				
2		*이동능력(mobility) 향상				
3		*균형능력(balance) 향상				
4		체력 향상				
5		질병에 대한 저항력 향상				
6		균형잡힌 신체발달				
7		일상생활 수행능력 향상				
8		신체적 활력 향상				
9		피로 해소				
10		*주관적 건강상태 향상				
11		신체기능 상실 예방				
12		치매 예방				

Part 1. 신체적/정서적/사회적 여가 가치관
평가문항 적합도 조사

[문항 2] 정서적 여가활동에 관한 질문입니다.

정서적 여가활동: 정서적인 안정 및 사교를 위한 사교활동, 취미 및 문화 예술 오락을 위한 취미 활동, 교양 및 학력증진을 위해 유·무료 교육기관을 통한 교육을 포함하는 활동(Park, 2015; Jang & Choi, 2003)

다음의 정서적 여가활동 하위문항은 선행연구에서 노인 여가활동과 상관관계가 있다고 보고된 변수입니다. 정서적 여가활동과 하위문항의 적합성을 고려하여 매우 부적절(1)~매우 적절(4) 중 해당하는 란에 v표 해주시기 바랍니다. (*표시된 문항은 마지막 장의 변수개념을 참고해주시기 바랍니다)

번호	여가활동 분류 (신체적/정서적/사회적)	하위 문항	적합도(v)			
			매우 부적절	부적절	적절	매우 적절
1	정서적 여가활동	자신감 향상				
2		성취감 향상				
3		긴장완화				
4		스트레스 해소				
5		*주관적 행복감 부여				
6		즐거움 부여				
7		기쁨 부여				
8		삶의 만족감 부여				
9		지루함 해소				
10		우울감 해소				
11		기술,지식 학습				
12		인지능력 향상				
13		기억력 향상				
14		집중력 향상				
15		문제해결력 향상				

Part 1. 신체적/정서적/사회적 여가 가치관
평가문항 적합도 조사

[문항 3] 사회적 여가활동에 관한 질문입니다.

사회적 여가활동: 공동체 활동 또는 이를 통한 사회 구성원으로서의 역할 담당 및 소신과 의지를 표현하는 사회활동과 인생의 다양한 경험을 사회에 환원하는 봉사를 포함하는 활동(Park, 2015; Jang & Choi, 2003)

다음의 사회적 여가활동 하위문항은 선행연구에서 노인 여가활동과 상관관계가 있다고 보고된 변수입니다. 사회적 여가활동과 하위문항의 적합성을 고려하여 매우 부적절(1)~매우 적절(4) 중 해당하는 란에 v표 해주시기 바랍니다. (*표시된 문항은 마지막 장의 변수개념을 참고해주시기 바랍니다)

번호	여가활동 분류 (신체적/정서적/사회적)	하위 문항	적합도(v)			
			매우 부적절	부적절	적절	매우 적절
1	사회적 여가활동	친목도모				
2		다른 사람에 대해 배울 수 있게 함				
3		*사회적 지지 향상				
4		집단 적응력 향상				
5		*외로움 해소				
6		*고독감 해소				
7		역할 상실감 해소				
8		사회적 교류 향상				
9		*배우자 지지 향상				
10		협동심향상				
11		*자녀 지지 향상				
12		친구관계 향상				

**Part 2. 신체적/정서적/사회적 여가활동으로 분류된
참여 여가활동 문항 적합도 조사**

분류된 여가활동과 해당하는 '참여 여가활동 문항'의 적합성을 고려하여 '매우 부적절(1)~매우 적절(4)' 중 해당하는
란에 v표 해주시기 바랍니다.

번호	여가활동 분류	참여 여가활동 문항	적합도(v)			
			매우 부적절	부적절	적절	매우 적절
1	신체적 여가활동	구기스포츠참여 (게이트볼, 축구, 농구, 골프, 테니스, 볼링 배드민턴 등)				
2		수영				
3		헬스				
4		에어로빅				
5		스트레칭				
6		요가, 필라테스				
7		낚시				
8		동물원, 식물원, 놀이공원 방문				
9		목욕, 사우나, 찜질방가기				
10		산책 및 걷기				
11		등산				

Part 2. 신체적/정서적/사회적 여가활동으로 분류된
참여 여가활동 문항 적합도 조사

분류된 여가활동과 해당하는 '참여 여가활동 문항'의 적합성을 고려하여 '매우 부적절(1)~매우 적절(4)' 중 해당하는
란에 v표 해주시기 바랍니다.

번호	여가활동 분류	참여 여가활동 문항	적도(v)			
			매우 부적	부적절	적절	매우 적절
1		전시회, 공연, 영화 관람				
2		스포츠 경기 관람				
3		음악 감상				
4		수집활동				
5		자동차 드라이브				
6		요리				
7		반려동물 돌보기				
8		노래방				
9		쇼핑				
10		사진 촬영				
11		그림				
12	정서적 여가활동	서예				
13		악기연주				
14		원예				
15		낮잠				
16		TV 시청				
17		라디오 청취				
18		인터넷 매체 사용				
19		글짓기				
20		독서토론				
21		신문, 잡지보기				
22		어학, 기술, 자격증 취득				
23		공부				
24		여행가기				

Part 2. 신체적/정서적/사회적 여가활동으로 분류된
참여 여가활동 문항 적합도 조사

분류된 여가활동과 해당하는 '참여 여가활동 문항'의 적합성을 고려하여 '매우 부적절(1)~매우 적절(4)' 중 해당하는
란에 v표 해주시기 바랍니다.

번호	여가활동 분류	참여 여가활동 문항	적합도(v)			
			매우 부적절	부적절	적절	매우 적절
1	사회적 여가활동	봉사활동				
2		종교 활동				
3		가족 및 친지방문				
4		또래 모임				
5		쇼핑/외식				
6		바둑, 장기, 체스, 화투				
7		잡담, 통화, 문자 보내기				
8		게임, 퍼즐				
9		소풍, 야유회				
10		온천, 목욕탕 가기				
11		지역 축제, 잔치 참여				
12		경로당, 노인회관 가기				