

텍스트 마이닝을 활용한 노인 여가 연구동향 분석: 2000~2024년 국내 학술지 논문을 중심으로

노미영¹

¹국민대학교 조교수

Analysis of Research Trends on Leisure Research for the Elderly Using Text Mining

Roh, Mi-Young¹

¹Kookmin University

Abstract

This study aimed to explore trends in leisure-related research on the elderly through topic modeling analysis, and to examine how research topic trends have changed over time. A total of 1,190 academic articles listed in KCI were analyzed by searching for the keywords 'elderly' and 'leisure'. The data was processed using a Python program to preprocess the text, followed by analyses including frequency analysis, topic modeling, and linear regression. As a result of the analysis, 5 major topic were identified, and the proportion of each topic was as follows: 'Leisure activities and successful aging' (Topic 3, 25.7%), 'Leisure and Welfare facility operations and programs' (Topic 2, 21.7%), 'Development treatment-based leisure interventions and tools' (Topic 1, 18.4%), 'Leisure activities with social aspects' (Topic 5, 17.8%), and 'Mental health and community-based support' (Topic 4, 16.4%). When analyzed over time, Topic 2, 'Welfare facility operations and programs,' and Topic 3, 'Leisure activities and successful aging,' were identified as Hot topics with an increasing share, while Topic 1, 'Development treatment-based leisure interventions and tools,' was identified as a Cold topic with a decreasing share. The findings of this research provide valuable insights into the evolving trends in leisure studies for older adults over time and are anticipated to serve as a crucial foundation for identifying future directions in leisure-related research for the elderly.

Key words : elderly, leisure, text mining, topic modeling, research trend

주요어 : 노인, 여가, 텍스트 마이닝, 토픽 모델링, 연구동향

Address reprint requests to : Roh, Mi-Young

E-mail: rohmi0828@kookmin.ac.kr

Received: May, 1, 2025 Revised: May, 30, 2025 Accepted: June, 16, 2025

I. 서론

세계적으로 고령화가 급속히 진행됨에 따라 노인 인구의 비율이 빠르게 증가하고 있다. 특히 한국은 2024년 12월 기준, 노인이 전체 인구의 20%를 넘어 이미 초고령 사회(super-aged society)에 진입하였다(행정안전부, 2024). 이에 따라 노인 인구 증가에 따른 건강관리와 성공적 노화를 지원하기 위한 정책 마련의 필요성이 커지고 있으며, 이러한 노인 관련 이슈는 사회적으로 중요한 과제로 부각되고 있다(노미영, 2025).

노년기는 다른 연령대에 비해 신체기능이 감소하면서 자립적인 일상생활 능력이 저하되고(왕명자, 2010), 은퇴 이후 사회적 소외와 정서적 불안으로 인해 삶의 질이 저하되며 우울을 경험할 가능성이 높아진다(강유진, 2020). 또한, 한국 사회에서는 노인들이 은퇴 이후 충분한 여유 시간을 가지지만, 이를 효과적으로 활용하지 못해 수동적인 여가 활동(예: TV 시청)에 머무르는 경향이 있다(김경식, 2020; 황남희, 2015). 그러나 활동 이론(activity theory)(Havighurst, 1961)에 따르면, 노년기에도 적극적인 사회적·신체적 활동을 유지하는 것이 삶의 만족도를 높이고 성공적 노화를 촉진하는 핵심 요소로 작용한다. 이에 따라 여가 활동은 단순한 시간 활용을 넘어 심리적 안정과 사회적 연계를 강화하며, 궁극적으로 삶의 질을 향상시키는 중요한 역할을 한다(강유진, 2020; 나향진, 2004; Lee, Lee, & Park, 2014). 즉, 활발한 여가 활동을 통해 노년기를 단순한 신체적 쇠퇴의 시기가 아닌, 여전히 활동적이고 정신적으로 성장할 수 있는 삶의 단계로 바라볼 수 있으며, 이는 활동 이론의 핵심 개념과도 부합한다. 특히 여가 활동은 성공적 노화를 촉진하는 핵심 요소로 평가되며(이정희, 2015), 이를 바탕으로 노인 여가 연구동향을 체계적으로 검토하는 작업은 초고령 사회에 대비하기 위한 학문적·실천적 필수 과제라 할 수 있다.

지금까지 노인의 여가에 관한 연구동향을 살펴본 기존 연구들은 주로 내용분석(content analysis)을 기반으로 한 질적분석 방법에 치중되어 있었다. 윤혜진(2015)은 노인 여가 관련 논문 총 426편을 대상으로 내용분석을 통해 연구동향을 분석한 결과, 다양한 여가 유형 중 신체활동 중심의 여가가 가장 많았으며, 여가의 이론적, 방법론적 발전과 다양한 여가 유형에 대한 연구가 필요하다고 제안하였다. 또한, 성윤정, 이민영, 백지수(2017)는 2012년부터 2017년 사이 게재된 노인 여가 연구를 검토하여 총 8개 주제로 분류하였다. 각 주제는 ‘노인 여가 복지시설’, ‘여가와 삶의 만족도’, ‘여가와 심리사회’, ‘여가 프로그램’, ‘여가 활성화 방안’, ‘여가 정책’, ‘여가와 건강’ 등을 포함하며, 이 중 ‘여가와 삶의 만족도’에 대한 연구가 31.5%로 가장 높은 비율을 차지한다고 보고하였다. 그리고 최명경, 조광민, 이희지(2019)는 한국레크리에이션학회지와 한국노년학회지를 분석대상으로 노인 여가스포츠 연구동향을 살펴본 결과, 전체 연구의 73.3%가 ‘여가행동’을, 26.7%가 ‘여가문제와 여가관리’를 다룬 것으로 나타났으며, 여가행동 중 여가스포츠 참여와 관련된 연구가 가장 높은 비율을 차지한다고 하였다. 이들 선행연구는 노인 여가 연구의 학문적 동향을 파악하는 데 유의미한 자료를 제공했다는 점에서 의의가 있지만, 시간에 따른 연구 트렌드의 변화를 분석하지 못했다는 한계를 가진다. 또한, 연구기간이 지나치게 짧게 설정되거나, 특정 학회지에 한정하여 연구동향을 분석함으로써 연구 범위가 제한적이었다는 한계를 가진다. 게다가 내용분석 방법을 통해 연구주제를 분류하는 과정에서 연구자의 주관성이 개입될 가능성이 있어, 이에 따라 정량적인 분석을 통해 연구동향을 보다 명확히 규명하지 못했다는 한계를 지니고 있다.

이러한 내용분석의 한계를 극복하기 위해 최근 연구 동향 분석에서는 객관적이고 정량화된 접근법으로 텍스트 마이닝(text mining) 기법인

토픽 모델링(topic modeling)이 주목받고 있다(Blei, 2012). 내용분석 방법은 연구자의 관심 대상을 체계적으로 목록화하여 분석하는 장점이 있지만, 연구자의 주관적인 개입으로 연구결과의 타당성을 확보하기 어려운 단점이 있다(Rourke & Anderson, 2004). 이에 반해 토픽 모델링은 방대한 비정형 텍스트 데이터에서 숨겨진 주제를 추출하는 텍스트마이닝 기법으로(Blei, 2012), 연구자의 주관을 배제하고 정량적 결과를 제공하며 시간 효율적인 데이터 처리가 가능하다는 점에서 내용분석 방법이 가진 한계를 보완할 수 있어 다양한 연구 동향 분석에 사용되고 있다(배준수, 조혜수, 장창용, 송명수, 2024; 이원미, 권구명, 2019). 초기의 토픽 모델링 분석은 LSI(Latent Semantic Indexing), pLSA(Probabilistic Latent Semantic Analysis)와 같은 알고리즘을 통해 발전했으며, 이후 LDA(Latent Dirichlet Allocation) 알고리즘이 등장하면서 데이터 업데이트의 한계를 극복하고 효율성과 객관성을 강화하며 다양한 연구 영역에서 활용되고 있다(Blei, Ng, & Jordan, 2003).

최근 여가학 분야에서는 텍스트 마이닝 기법을 활용한 여가활동 키워드 분석(김효린, 전익기, 2018)과 여가학 연구 주제어의 네트워크 분석(김경식, 2017) 등이 이루어지며, 정량적인 분석기법을 통해 여가활동 관련 연구동향을 파악하려는 시도가 이루어지고 있다. 그러나 기존 연구들은 연구기간이 지나치게 짧거나 특정 학술지에 국한하여 연구동향을 살펴보다 보니, 여가활동에 대한 거시적 관점을 충분히 반영하는데 한계가 있었다. 또한, 노인을 대상으로 한 여가 연구는 학문적, 실천적 중요성이 크지만, 연구 특성과 동향을 심층적으로 분석한 사례는 여전히 부족한 상황이다. 김경식(2020)은 노인을 대상으로 핵심어 연결망 분석을 통해 노인 여가와 관련된 주요 키워드와 거시적인 지식구조를 도출하였다. 이를 통해 ‘건강’, ‘우울’, ‘만족’, ‘활동’, ‘여가’, ‘복지’ 6개의 주요 영역을 확인할

수 있었지만, 영문 키워드만을 분석 데이터로 활용했으며, 시간에 따라 변화하는 연구 트렌드의 변화를 탐색할 수 없다는 한계점이 존재한다. 따라서 노인의 성공적 노화를 위한 여가 관련 연구동향을 보다 포괄적이고 심도 있게 분석하기 위해서는 국내 학술지를 전체적으로 분석 대상으로 삼고, 논문 제목뿐만 아니라 초록을 주요 자료로 활용하여 정량적인 방법론을 통해 연구동향을 파악하는 것이 필요하다.

이에 본 연구에서는 지난 25년 동안 KCI에 등재된 노인 여가 연구 관련 학술논문들을 대상으로 토픽 모델링 기법을 활용하여 연구 주제별 동향을 정량적으로 분석하고자 한다. 또한, 연구 주제의 동향이 시간의 흐름에 따라 어떻게 변화하는지 규명하고자 한다. 이러한 연구 목적을 달성하기 위해 설정한 연구문제는 다음과 같다. 첫째, 2000년부터 2024년까지 노인 대상 여가 관련 연구의 주요 키워드는 무엇인가? 둘째, 2000년부터 2024년까지 노인 대상 여가 관련 연구들의 주요 토픽(연구주제)은 무엇인가? 셋째, 2000년부터 2024년까지 노인 대상 여가 관련 연구의 주요 토픽이 시간의 흐름에 따라 어떻게 변화하고 있는가?

II. 연구방법

1. 분석대상 및 자료수집

본 연구는 한국학술인용색인(Korea Citation Index, KCI)에 등재된 노인 여가 관련 논문을 분석 대상으로 하였다. 검색 키워드는 ‘노인’, ‘고령자’, ‘어르신’ 그리고 ‘여가’를 조합하여 검색 쿼리를 작성하였고, 초록, 제목, 키워드에 검색 키워드가 포함된 전체 논문을 수집하였다. KCI 사이트에서 2000년 1월부터 2024년 12월 까지 발표된 논문에 대한 웹 크롤링을 통해 논문의 연도, 저자명, 제목, 키워드, 초록 등의 정

보를 수집한 후, 모든 데이터를 Excel에 코딩하였다. 총 1,278건의 자료를 수집하였으며, 초록이 없는 논문(4건), 연구목적과 관련없는 논문(84건)을 제외한 최종 1,190편의 논문을 분석에 활용하였다. <그림 1>은 연도별 출간 동향을 보여준다. 2002년에 2편으로 시작하여 시간이 지남에 따라 노인 여가 연구가 빠르게 확산되고 있음을 확인할 수 있다.

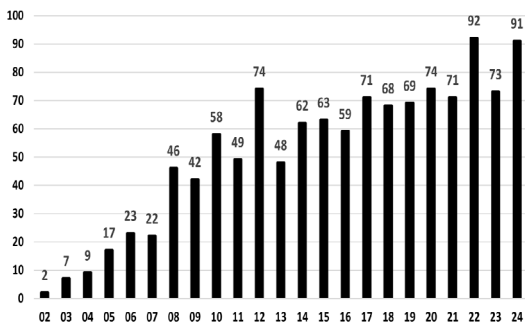


그림 1. 연도별 출간 동향

2. 분석절차

1) 텍스트 전처리

최종적으로 수집된 논문 제목과 초록은 비정형화된 텍스트 데이터로, 이를 토픽 모델링 분석에 활용하기 위해 4단계의 텍스트 전처리 작업을 수행하였다. 먼저, KoNLPy의 Okt 형태소

분석기를 활용하여 텍스트 데이터를 단어 단위로 분리한 뒤, 토큰화(tokenization) 과정을 거쳐 명사만을 추출하였다. 이후 불필요한 단어(예: 연구, 분석, 결과 등)를 제거하는 불용어 처리(Stopwords)를 실시하였다. 셋째, 동일한 의미를 지닌 단어들을 하나의 공통 단어(예: 노인, 어르신, 고령자 → 노인 등)로 통합하였다. 마지막으로 N-gram 기법을 활용하여 반복적으로 나타나는 2-gram 단어를 1차 개별 의견을 바탕으로 전문가 회의(사회복지학 교수 1명, 여가학 교수 1명, 실무 전문가 2명)를 통해 복합명사로 재구성하였다(예: 여가 활동 → 여가_활동, 성공적 노화 → 성공적_노화, 복지 시설 → 복지_시설 등). 이와 같은 과정을 통해 비정형 텍스트 데이터를 토픽 모델링 분석에 알맞은 형태로 변환하였다.

2) 토픽 모델링의 LDA 분석

토픽 모델링은 텍스트 데이터를 분석하여 숨겨진 주제를 추출하는 텍스트 마이닝 기법(Blei & Lafferty, 2006)으로, 본 연구에서는 노인 대상 여가 관련 논문 데이터를 분석하기 위해 LDA(Latent Dirichlet Allocation) 알고리즘을 활용하였다. 분석에는 Python의 gensim과 sklearn 라이브러리를 사용하였으며, Perplexity와 Coherence 지표를 바탕으로 최적의 토픽 개수를 산출하였다(Blei et al., 2003). Perplexity는 값이 낮을수록

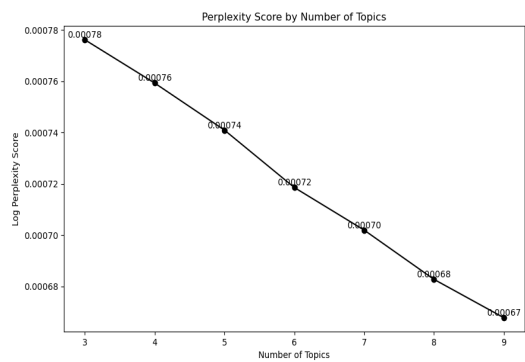
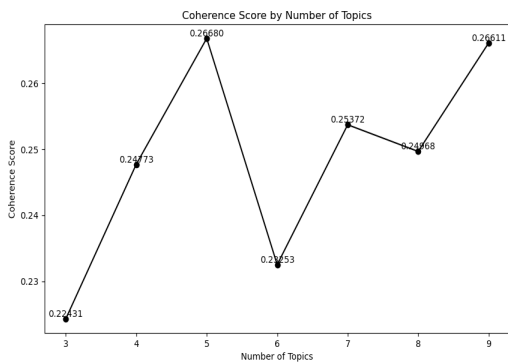


그림 2. coherence(일관성)와 perplexity(혼란성) 지수 그래프

모델의 예측력이 높고, Coherence는 값이 높을수록 의미 있는 토픽을 도출할 가능성이 크다. <그림 2>의 결과를 바탕으로 총 5개의 토픽을 선정하였으며, 각 토픽의 연구주제명은 관련 논문의 제목, 키워드, 초록을 종합적으로 검토한 후 전문가 회의를 통해 기준에 맞게 설정하였다.

시간에 따른 개별 토픽들의 연구동향 변화를 분석하기 위해 연도별 토픽점유율을 계산하고, 독립변수는 연도, 종속변수는 연도별 토픽점유율의 평균값으로 설정하여 단순회귀분석을 진행하였다. 분석 결과 도출된 회귀계수 값을 통해 토픽의 연도별 변화를 평가하였으며(Griffiths & Steyvers, 2004), 회귀계수 값이 통계적으로 유의한 경우, 양수(+)는 상승하는 연구주제를 나타내는 Hot 토픽, 음수(-)는 하락하는 연구주제를 나타내는 Cold 토픽, 유의하지 않은 경우는 중립적인 연구 주제를 뜻하는 Neutral 토픽으로 판단하였다(김창식, 최수정, 광기영, 2017). 자료수집과 분석절차의 전 과정은 <그림 3>에 제시하였다.

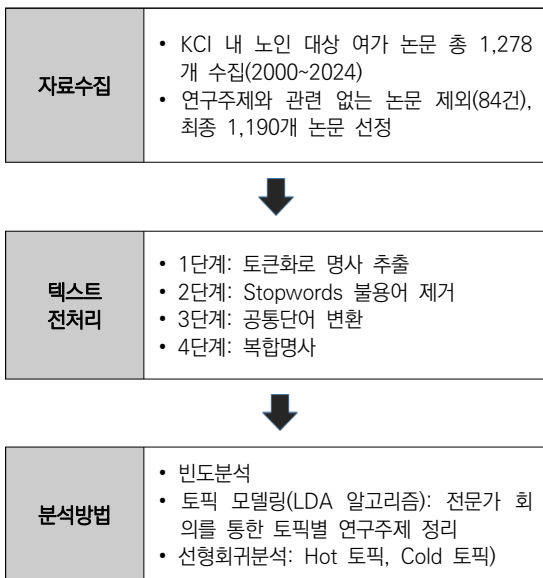


그림 3. 자료수집 및 분석절차

3. 자료처리방법

본 연구는 토픽 모델링을 활용하여 노인 대상 여가 관련 연구 동향을 분석하고, 시간에 따른 연구주제의 변화 양상을 파악하는 데 목적이 있다. 이를 위해 텍스트 전처리 과정을 거친 데이터를 바탕으로 키워드 빈도분석을 수행하여 빈도수 상위 30개의 단어를 추출하고, 상위 200개의 단어를 활용해 워드 클라우드로 시각화하였다. 또한, 토픽 모델링의 LDA 알고리즘을 적용해 적정 토픽 수를 산출하기 위 Perplexity와 Coherence 지표를 바탕으로 전문가 회의를 통해 총 5개의 토픽을 선정하였다. 전문가 회의는 1차 개별 의견 수렴, 2차 토픽 적절성 논의, 3차 최종 확정 과정을 거쳐 진행되었으며, 연구주제명은 관련 논문의 제목, 키워드, 초록을 종합적으로 검토한 후 기준에 맞게 설정하였다. 마지막으로 시간에 따른 연구주제의 변화 동향을 분석하기 위해 연도별 토픽점유율을 계산한 뒤, 독립변수를 연도, 종속변수를 연도별 토픽점유율로 설정하여 선형회귀분석을 수행하였다. 모든 데이터 처리와 분석은 Python 3.8 프로그램을 활용하였고, 통계적 유의수준은 .05로 설정하였다. 자료처리에 사용된 Python 패키지는 <표 1>과 같다.

표 1. 자료처리방법에 사용한 Python 패키지

분석방법	패키지
자료수집	BeautifulSoup, Reqeusts, Selenium
텍스트 전처리	KoNLPy(Okt), N-gram
빈도분석	Sklearn
토픽 모델링	gensim

III. 결과

1. 키워드 분석결과

노인을 대상으로 한 여가 관련 논문을 중심으로 키워드 빈도분석을 실시하였다. <표 2>는 빈

도수가 높은 상위 30개 단어와 해당 빈도를 나타낸다. 총 4,882개의 단어 중에 검색 키워드인 ‘노인’(8,387회)과 ‘여가’(2,225회)를 포함하여 ‘사회’(1,828회), ‘만족도’(1,819회), ‘여가_생활’(1,227회), ‘프로그램’(1,088회), ‘복지’(606회), ‘공간’(527회), ‘삶의 질’(444회) 순으로 나타났다. <그림 4>는 빈도수가 높은 상위 200개의 키워드를 기반으로 워드 클라우드로 시각화한 이미지이다.

표 2. 빈도수 상위 30개 단어

단어(n)	단어(n)	단어(n)
1 노인(8,387)	11 건강(970)	21 유형(526)
2 여가(2,225)	12 관계(853)	22 문화(509)
3 사회(1,828)	13 시설(745)	23 한국(480)
4 만족도(1,819)	14 교육(684)	24 경험(450)
5 활동(1,274)	15 복지(606)	25 거주(450)
6 참여(1,269)	16 서비스(599)	26 삶의질(444)
7 여가_생활(1,227)	17 정책(554)	27 환경(422)
8 프로그램(1,088)	18 스포츠(531)	28 복지관(396)
9 생활(1,073)	19 우울(528)	29 개발(395)
10 지역(989)	20 공간(527)	30 변화(395)

기 신체(376), 경로당(374), 운동(358), 복지_시설(274), 성공 타_노화(169), 공원(155), 치매(130) 등(상위 100위 내)



그림 4. 키워드의 워드 클라우드로 시각화

2. 토픽 모델링 분석결과

노인을 대상으로 한 여가 관련 논문의 연구동향을 파악하기 위해 토픽 모델링 분석을 실시하였다. 총 5개의 토픽이 도출되었으며, 각 토픽의 상위 키워드를 정리해 <표 3>에 제시하였다. 도출된 토픽의 연구주제는 상위 키워드를 중심으로 설정되지만, 연구자의 전문성에 따라 차이가 발생할 수 있다(오정심, 2020).

본 연구에서는 상위 키워드와 각 토픽에 해당하는 논문의 제목, 초록, 키워드를 종합적으로 검토하고, 전문가 회의를 통해 최종적으로 연구주제를 확정하였다. 그리고 개별 토픽별로 감마 값이 높은 상위 5편의 핵심 논문 제목을 <표 4>에 제시하였다.

분석결과, 토픽 1(18.4%)은 ‘노후’, ‘공원’, ‘일상생활’, ‘치료’, ‘도구’, ‘요소’ 등의 키워드가 포함되었다. 상위 30개 키워드(예: 인지_기능, 중재 등)를 포함하여 전문가 회의를 통해 해당 토픽의 연구주제를 ‘치료 중심 여가중재 및 도구 개발’로 명명하였다.

토픽 2(21.7%)는 ‘경로당’, ‘운영’, ‘참가’, ‘공동체’, ‘평생교육’ 등의 키워드가 포함되었다. 상위 30개 키워드(예: 복지_시설, 현황, 센터, 프로그램 등)를 포함하여 전문가 회의를 통해 해당 토픽의 연구주제를 ‘여가복지시설 운영 및 프로그램’으로 명명하였다.

토픽 3은 전체 토픽 중 25.7%로 가장 높은 비중을 차지하였다. 주요 키워드는 ‘운동’, ‘성공적_노화’, ‘스트레스’, ‘은퇴’, ‘행복감’ 등으로 나타났다. 상위 30개 키워드(예: 예술, 신체_활동, 베이비붐 등)를 기준으로 전문가 회의를 통해 해당 토픽의 연구주제를 ‘여가생활과 성공적 노화’로 명명하였다.

토픽 4는 전체 토픽 중 16.4%로 가장 낮은 비중을 차지하였다. 주요 키워드는 ‘가구’, ‘자살’, ‘커뮤니티’, ‘의료’, ‘코로나’ 등으로 나타났으며, 상위 30개 키워드(예: 자살률, 치유, 정신

표 3. 토픽 모델링 분석결과

(N=1190)

토픽	문헌수(%)	상위 구성 키워드(β)				
1	219(18.4%)	노후(.023)	작업(.015)	공원(.015)	일상생활(.011)	치료(.009)
		도시(.009)	준비(.009)	도구(.007)	제약(.007)	요소(.007)
2	258(21.7%)	경로당(.028)	운영(.011)	독거(.008)	참가(.006)	주민(.006)
		한국(.006)	복합(.006)	공동체(.006)	디자인(.006)	평생교육(.006)
3	306(25.7%)	운동(.026)	여성(.017)	세대(.017)	성공적 노화(.013)	스트레스(.011)
		장애(.010)	남성(.010)	은퇴(.009)	행복감(.008)	노화(.008)
4	195(16.4%)	가구(.020)	주거(.013)	자살(.010)	커뮤니티(.009)	의료(.009)
		코로나(.009)	자녀(.008)	독거(.007)	주제(.007)	부부(.007)
5	212(17.8%)	복지_시설(.022)	사회_활동(.021)	주관(.017)	사회_참여(.012)	주거(.011)
		직무(.011)	사회적_지지(.010)	여가_생활(.009)	후기(.009)	경제활동(.008)

β =키워드의 토픽 포함 확률

표 4. 토픽별 감마(Gamma) 값 상위 주요 5개 논문

토픽	Gamma	상위 주요 논문 제목
토픽 1 치료 중심 여가중재 및 도구 개발 (n=219, 18.4%)	0.986	잠재성장모형을 적용한 노인의 인지기능에 영향을 미치는 운동관련 요인 중단분석
	0.983	노인 여가 가치관 평가도구 문항 도출: 델파이 조사를 바탕으로
	0.983	만다라미술치료 과정 명상프로그램이 지역사회 노인의 우울감에 미치는 영향
	0.982	개별 작업중심화상치료가 혈관성 치매 노인의 인지기능 및 문제행동에 미치는 영향
	0.973	노인 여가활동 질적 평가도구 고찰에 대한 융합연구
토픽 2 여가복지시설 운영 및 프로그램 (n=258, 21.7%)	0.991	경로당 이용실태 분석을 통한 발전방안 모색
	0.989	우리나라 복지서비스 현황과 정책과제: 지역 간 노인복지시설 차이를 중심으로
	0.987	인천시 노인여가복지시설의 현황 및 입지-건축 공간적 특성에 관한 연구
	0.975	경로당과 노인복지관 이용 도시노인의 여가만족도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구
	0.966	노인복지관 운영 및 프로그램 분석과 발전방향
토픽 3 여가활동과 성공적 노화 (n=306, 25.7%)	0.985	고령사회 여가활동 문화 고찰: 노인 운동 참여 동기와 협상 및 참여지속의지의 관계
	0.984	중년층의 여가스포츠참여유형이 가족건강성 및 노후준비행동에 미치는 영향
	0.980	노인의 과거 노후 준비정도와 준비유형이 성공적 노화에 미치는 영향과 생활만족도의 매개효과
	0.971	노인복지관 여가활동이 성공적 노화에 미치는 영향: 자기효능감의 매개효과 및 사회적 지지의 조절효과
	0.968	남성노인과 여성노인의 성공적 노화 영향 요인
토픽 4 정신건강과 커뮤니티 기반 지원 방안 (n=195, 16.4%)	0.988	노인의 진지한 여가로서의 파크골프 참여의 의미
	0.988	기공 수련을 하는 노인의 치유 경험에 대한 질적 연구: 안산시 사할린 동포 여성 노인의 사례
	0.987	노인 여가 복지 프로그램의 효과성 검증 연구 동향 분석: 레크리에이션, 치료레크리에이션, 놀이치료
	0.973	한국의 지역별 자살률 변화와 요인 분석
	0.973	복지관 방문노인의 삶의질과 우울에 관한 연구
토픽 5 사회적 측면에서 노인의 여가활동 (n=212, 17.8%)	0.990	노인복지서비스의 사각지대 분석: 사회참여 지원서비스를 중심으로
	0.979	여가활동유형별 노인여가정책 연구동향
	0.975	초기 노인의 여가생활이 사회적 친분관계를 매개하여 삶의 만족도에 미치는 영향
	0.973	만성질환을 가진 노인의 주관적 건강과 우울인식의 관계: 사회적 친분관계 만족과 여가생활 만족의 조절효과
	0.970	고령자의 노인기준연령에 대한 인식이 사회참여에 미치는 영향

Gamma=문서의 토픽 포함 확률

건강 등)를 기준으로 전문가 회의를 통해 해당 토픽의 연구주제를 ‘정신건강과 커뮤니티 기반 지원 방안’으로 명명하였다.

토픽 5(17.8%)는 ‘복지_시설’, ‘사회_참여’, ‘직무’, ‘여가_생활’, ‘경제활동’ 등의 키워드가 포함되었다. 이에 해당 토픽의 연구주제는 전문가 회의를 통해 ‘사회적 측면에서의 노인의 여가활동’으로 명명하였다.

3. 토픽의 시계열적 변화

노인을 대상으로 한 여가 관련 연구주제가 시간이 지남에 따라 어떻게 변화하는지 살펴보기 위해 독립변수를 연도로, 종속변수를 각 연도의 토픽점유율로 설정하여 선형회귀분석을 실시하였다. 그 결과, Durbin-Watson 값이 1.142~1.760으로

2 이하로 나타나 잔차의 독립성이 확보되었으며 (조철호, 2015), 도출된 회귀계수 값이 양수일 경우 Hot 토픽(상승 토픽), 음수일 경우 Cold 토픽(하락 토픽), 통계적으로 유의하지 않으면 Neutral 토픽(중립 토픽)으로 해석한다. 분석결과는 <표 5>에 제시하였으며, 2개의 Hot 토픽과 1개의 Cold 토픽이 도출되었다. 토픽 2 ‘복지시설 운영 및 프로그램 현황’과 토픽 3 ‘여가생활과 성공적 노화’ 관련 연구는 통계적으로 유의한 양의 회귀계수 값으로 Hot 토픽에 해당하며 연구주제의 비중이 시간에 따라 증가하는 경향을 보였다. 반면에 토픽 1 ‘치료 중심 여가중재 및 도구 개발’ 관련 연구는 유의한 음의 회귀계수 값으로 Cold 토픽에 해당하며 연구주제의 비중이 시간이 지남에 따라 감소하는 경향을 보였다. 마지막으로 각 토픽의 시기별 추이를 살펴보기

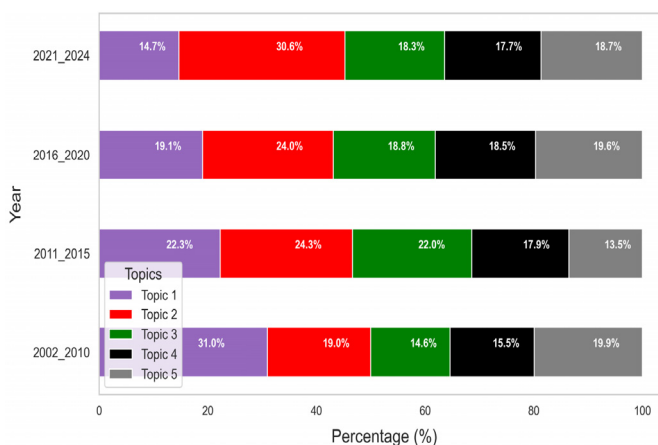


그림 5. 시기에 따른 토픽별 점유율

표 5. 노인 여가 관련 학술연구 토픽의 선형회귀분석 결과

토픽	β	p	Durbin-Watson	구분
토픽 1	-.016	.002	1.417	Cold 토픽
토픽 2	.009	.000	1.760	Hot 토픽
토픽 3	.006	.009	1.142	Hot 토픽
토픽 4	.001	.704	1.470	-
토픽 5	.001	.632	1.682	-

Neutral 토픽=-

위해 2002년부터 2024년까지 총 4개의 시기(2002~2010년=226편, 2011~2015년=296편, 2016~2020년=341편, 2021~2024년=327편)로 구분하여 시기별 토픽점유율을 산출하였으며 그 결과는 <그림 5>와 같다.

IV. 논의

본 연구는 지난 25년 동안 KCI에 등재된 노인 여가 연구 관련 학술논문의 초록을 바탕으로 토픽 모델링 기법을 활용하여 연구 주제별 동향을 정량적으로 분석하였다. 또한, 도출된 연구 주제의 동향이 시간의 흐름에 따라 어떻게 변화하는지 규명하였다.

연도별 분석 결과, 2010년 이후 노인 여가 관련 연구는 점진적으로 증가하는 추세를 보였다. 2000년부터 2010년까지 226편이 발표되었으며, 2011년부터 2015년까지는 296편, 2016년부터 2020년까지는 341편, 그리고 2021년부터 2024년까지는 327편이 발표되었다. 이러한 증가추세는 초고령 사회로의 진입에 따른 노인 여가와 관련된 관심이 높아지는 것을 반영하며, 앞으로도 지속적으로 연구가 확대될 것으로 기대된다.

노인 여가 관련 논문 초록에서 추출된 4,882개의 키워드를 분석한 결과, ‘노인’과 ‘여가’를 포함하여 ‘사회’, ‘만족도’, ‘여가_생활’, ‘프로그램’, ‘복지’, ‘공간’, ‘삶의 질’ 등의 순으로 나타났다. 이는 노인과 여가를 주제로 한 연구가 폭넓게 이루어지고 있음을 보여준다.

토픽 모델링 분석결과, 전문가 회의를 통해 5개의 주요 토픽이 도출되었으며, 토픽 3 ‘여가 생활과 성공적 노화’, 토픽 2 ‘복지시설 운영 및 프로그램 현황’, 토픽 1 ‘치료 중심 여가중재 및 도구 개발’, 토픽 5 ‘사회적 측면에서의 노인의 생산적 여가활동’, 토픽 4 ‘정신건강과 커뮤니티 기반 지원 방안’의 순으로 비중 있게 다루어졌다. 특히, 노인 대상 여가 연구주제별 시간적 추

세를 분석한 결과, ‘복지시설 운영 및 프로그램 현황’(토픽 2)과 ‘여가활동 및 성공적 노화’(토픽 3) 관련 연구는 비중이 증가하는 상승 토픽으로 나타났으며, 반면 ‘치료 중심 여가중재 및 도구 개발’(토픽 1)은 비중이 감소하는 하락 토픽으로 나타났다. 이에 본 연구에서는 도출된 토픽들의 구체적 의미를 분석하고, 이를 기반으로 다음과 같은 논의를 제시하였다.

토픽 1의 주요 구성 키워드는 ‘노후’, ‘일상생활’, ‘공원’, ‘치료’, ‘도구’, ‘요소’ 등으로 도출되었으며, 주요 키워드와 관련된 대표 논문을 종합적으로 검토한 결과, 이는 ‘치료 중심 여가 중재 및 도구 개발’이라는 연구주제로 확인되었다. 특히, ‘치료 중심 여가 중재 및 도구 개발’과 관련된 연구주제는 통계적으로 유의미한 음(+)의 회귀계수를 나타내며, 시간이 지남에 따라 관련 연구의 비중이 하락하는 추세를 보였다. 이러한 연구의 흐름을 통해 노인 여가 연구가 도구 개발 및 치료를 목표로 하는 접근법보다 사회적 참여와 삶의 질 증진과 같은 복지차원을 더욱 강조하는 목표로 연구 초점이 이동하고 있는 것으로 사료된다. 또한, 이러한 결과를 노인 여가 주제어의 사회연결망 분석의 결과(김경식, 2020)와 분석방법의 차이로 직접적으로 비교하기는 어렵지만, 여가의 치료적 접근법보다는 여가를 통한 성공적 노화와 복지, 건강증진 연구가 각광받으면서 관련 연구가 감소하였을 가능성도 있을 것이다. 따라서 추후 연구에서는 노인 대상 치료 중심의 여가 중재 연구들을 메타 분석 방법을 통해 연구 동향의 변화를 정량적으로 비교하고 치료 중심 여가 중재와 관련된 연구 비중 감소의 주요 요인을 더욱 객관적이고 다각적인 시각에서 살펴볼 필요가 있다.

토픽 2의 주요 구성 키워드는 ‘경로당’, ‘운영’, ‘참가’, ‘공동체’, ‘평생교육’ 등으로 도출되었으며, 이를 통해 ‘복지시설 운영 및 프로그램 현황’라는 연구주제로 확인되었다. 특히, ‘복지시설 운영 및 프로그램 현황’은 유의미한 양(+)

의 회귀계수를 나타내며, 연구의 비중이 시간이 지남에 따라 증가하는 추세를 보였다. 이러한 연구주체의 흐름은 노인의 여가활동에 관한 연구동향을 살펴본 결과, 복지시설과 여가 프로그램 등의 주제를 중요하게 다루고 있음을 규명한 성윤정 등(2017)과 김경식(2020)의 연구결과를 뒷받침 해준다. 또한, 토픽 2와 관련된 대표 논문들을 살펴보면, 우보환(2022)의 경로당 이용 실태 및 발전방안에 대한 연구, 정순돌, 선한나, 김고은(2011)의 노인복지과 운영 및 프로그램 분석 연구, 김은경(2019)의 경로당과 노인복지관 이용 노인의 여가만족도에 관한 연구 등 관련 연구가 활발히 진행되고 있음을 확인할 수 있었다. 이와 같이 경로당을 포함하여 노인복지관이 수행하는 역할과 발전 방안을 살펴보기 위한 환경적 요인과 프로그램 운영 실태에 대한 연구가 활발히 이루어지고 있음을 확인할 수 있었다.

노인복지관은 1989년에 제정된 노인복지법에 따라 노인 복지 여가 시설로 규정되었지만, 오늘날에는 여가 시설로의 기능을 넘어 복지와 삶의 질 향상을 지원하는 다양한 프로그램과 서비스를 제공하는 종합복지센터로서의 역할을 수행하고 있다(정순돌 등, 2011). 따라서 노인복지관은 지역 사회에서 노인들의 건강과 행복, 사회적 참여를 지원하며, 초고령화 시대를 대비하는 데 중요한 역할을 수행하는 복지 플랫폼으로서 계속해서 주목받는 연구주제가 될 것으로 예상된다.

토픽 3의 주요 구성 키워드는 ‘운동’, ‘성공적 노화’, ‘스트레스’, ‘은퇴’, ‘행복감’ 등으로 도출되었으며, 주요 키워드와 관련된 대표 논문을 종합적으로 검토한 결과, 이는 ‘여가생활과 성공적 노화’라는 연구 주제로 확인되었다. 토픽 3의 키워드와 관련된 주요 논문을 바탕으로 볼 때, 노년기의 노화로 인한 어려움을 극복하기 위한 성공적 노화 실천 방안(예: 운동 등)을 모색하는 연구가 진행되고 있음을 보여주는 결과이다. 특히, ‘성공적 노화’와 관련된 연구주체는 통계적으로 유의미한 양(+)의 회귀계수를 나타

내며, 시간이 지남에 따라 관련 연구의 비중이 증가하는 추세를 보였다. 이러한 연구주체의 흐름은 김경식(2020)의 연구에서 노인 여가 연구주제에 대한 사회연결망 분석 결과와도 부분적으로 일치하며, 노인의 여가활동이 성공적 노화에 기여하는지를 중심으로 성공적 노화의 영향 요인 및 여가활동 복지 정책 연구가 주류를 이루고 있음을 뒷받침한다. 반면, 김경식(2020)의 연구와 달리, 본 연구에서는 시간의 흐름에 따라 성공적 노화와 관련된 연구 동향의 비중이 증가하고 있음을 규명함으로써, 관련 연구의 중요성과 흐름을 보다 명확하게 파악할 수 있었다.

노년기는 노화로 인해 신체적, 정신적, 사회적 기능이 저하되어 삶의 질에 부정적인 영향을 미칠 수 있다(정순돌, 이선희, 2011). 그러나 노인의 활발한 여가활동 참여는 노년기의 삶을 더욱 풍요롭게 만들고, 성공적 노화를 실현하는데 핵심적인 역할을 한다(유영미, 김성희, 2019). 이와 같이 성공적 노화의 관점에서 노화로 인해 다양한 노인 문제가 발생하는 상황 속에서도 여가 활동을 통해 노인들이 긍정적인 삶을 유지할 수 있도록 하는 연구는 앞으로도 지속적인 관심을 받을 것으로 보인다.

토픽 4의 주요 구성 키워드는 ‘가구’, ‘자살’, ‘커뮤니티’, ‘의료’, ‘코로나’ 등으로 도출되었으며, 주요 키워드와 관련된 대표 논문을 종합적으로 검토한 결과, 이는 ‘정신건강과 커뮤니티 기반 지원 방안’이라는 연구 주제로 확인되었다. 이는 노인의 정신건강 증진을 위해 커뮤니티 중심의 접근과 사회적 지원이 필요하다는 점을 강조하며, 특히 코로나 팬데믹이라는 시대적 배경 속에서 더욱 중요한 연구 주제로 부각되었음을 보여준다. 또한, 이러한 연구주체의 흐름은 여러 선행연구(노상은, 전남희, 2018; 전희정, 김상기, 2014)를 통해 여가 참여가 노인의 정신건강 및 삶의 질 향상에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 규명되었으며, 노인의 정신건강과 관련된 여가 연구가 활발히 진행되고 있다는 사실을

뒷받침한다. 이와 같이 노인의 정신건강 증진을 위한 지역사회 기반 여가활동 참여 촉진 방안에 대한 연구는 앞으로도 지속적으로 이루어질 것으로 기대된다.

마지막으로 토픽 5의 주요 구성 키워드는 ‘복지_시설’, ‘사회_참여’, ‘직무’, ‘여가_생활’, ‘경제활동’ 등으로 도출되었으며, 이를 통해 ‘사회적 측면에서 노인의 여가활동’이라는 연구주제로 확인되었다. 이는 활동 이론(active theory)(Havighurst, 1961)의 관점과 맞물려, 여가활동이 단순한 시간 소비를 넘어, 능동적이고 생산적인 활동을 통해 노인의 삶의 질을 향상시키는 핵심 요소로 작용할 수 있음을 시사한다(조성미, 2024; Rojo-Pérez & Fernández-Mayoralas, 2021)를 뒷받침한다. 특히, 윤혜진(2015)의 연구가 신체활동 중심의 여가를 강조하며 내용분석을 활용한 연구동향을 제시한 반면, 본 연구는 토픽모델링을 적용하여 시간에 따른 연구 트렌드 변화를 정량적으로 분석함으로써, 노인의 성공적 노화를 지원하는 여가활동의 다층적 역할을 규명했다는 점에서 차별성을 갖는다. 더욱이 기존 연구에서 충분히 조명되지 않은 ‘사회적 측면에서의 여가활동’과 ‘여가활동과 성공적 노화’를 도출하며, 노인의 여가가 신체활동을 넘어 사회적 관계 형성과 정신적 안정, 그리고 성공적 노화에도 중요한 영향을 미친다는 점을 강조하였다. 이러한 분석결과는 노인의 여가활동이 개인의 신체적 건강뿐만 아니라 사회적 유대감 형성 및 심리적 안정에도 기여할 수 있음을 시사하며, 이에 대한 정책적 지원과 제도적 접근이 필요함을 제안한다.

한국 노인은 은퇴 이전 대부분 노동 중심의 삶을 살아왔으며, 그로 인해 여가 활동의 경험이 부족하고 여가 활용 기술을 습득하지 못한 것으로 나타났다(허준수, 2021). 이러한 배경으로 노년기 은퇴 이후에는 TV 시청과 같은 수동적 여가활동에 집중하는 경향이 두드러진다고 보고된다(한국문화관광연구원, 2022). 반면, 사회적 측면에서 생산적 여가란 능동적으로 타인

과 상호작용하고, 사회적 관계를 형성하거나 강화하는 활동을 의미하며(Van Ingen & Van Eijck, 2009), 이러한 활동에 참여하는 것은 사람들과의 연결을 강화하고, 타인의 사회적 지지를 통해 삶의 만족도를 향상시키는 것으로 나타났다(김명숙, 고종욱, 2013; 김현국, 박영순, 송영명, 2012). 이와 같이 한국 노인의 수동적 여가활동 경향은 생산적 여가활동의 중요성을 강조하게 만들며, 이를 기반으로 사회참여, 여가활동, 경제활동, 봉사활동 등 다양한 형태의 생산적 여가활동의 기능 및 역할을 탐색하는 연구가 활발히 진행되고 있음을 보여준다.

이와 같이 본 연구를 통해 지난 25년간의 노인 여가 관련 연구 동향을 파악함으로써, 이를 체계적으로 이해하고 각 주제의 중요성과 미래 연구의 방향성을 제시하는 데 유용한 기초자료를 제공하였다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 노인 대상 여가 관련 학술논문을 대상으로 토픽모델링을 통해 5개의 주요 연구주제를 도출하였으며, 시간에 따른 연구주제의 변화를 살펴보았다.

연구결과, 첫째, ‘노인’, ‘여가’, ‘사회’, ‘만족도’, ‘여가_생활’, ‘프로그램’, ‘복지’, ‘공간’, ‘삶의 질’ 등이 상위 빈도로 나타났다. 둘째, 토픽모델링 분석결과, ‘치료 중심 여가중재 및 도구 개발’, ‘여가복지시설 운영 및 프로그램’, ‘여가활동과 성공적 노화’, ‘정신건강과 커뮤니티 기반 지원 방안’, ‘사회적 측면에서의 노인의 여가활동’ 5개의 연구주제를 도출할 수 있었다. 셋째, 시간에 따른 연구주제의 변화를 살펴본 결과, ‘여가복지시설 운영 및 프로그램’과 ‘여가활동 및 성공적 노화’ 관련 연구는 비중이 증가하는 상승 토픽으로, 반면 ‘치료 중심 여가중재 및 도구 개발’은 비중이 감소하는 하락 토픽으로 나

타났다. 본 연구는 노인의 여가활동이 단순한 시간 소비를 넘어 성공적 노화를 위한 신체적·정신적 건강 증진, 사회적 관계 활성화, 여가복지환경 개선 등 다층적인 역할을 수행하며, 이에 대한 연구와 정책적 지원이 더욱 강화될 필요가 있음을 시사한다.

이러한 결과는 시간에 따라 변화하는 노인 대상 여가 관련 연구 트렌드 파악하고, 노인의 성공적 노화를 지원하기 위한 미래의 연구 과제를 제시하는 데 중요한 기초자료로 활용될 수 있을 것으로 기대된다. 다만, 본 연구는 노인 여가 관련 연구동향을 규명하였으나, 후속연구에서는 청소년, 여성, 노인 등 폭넓은 대상을 선정하여 이들 간의 차이를 비교하거나, 노인 대상(예: 여성 노인, 독거 노인, 경도인지장애 노인 등)을 더욱 세분화된 집단을 분석함으로써, 노인 여가 연구의 특수성을 심도있게 파악할 필요가 있다. 또한, 본 연구는 국내 논문만을 대상으로 한 점에서 연구 결과를 일반화하는 데 한계가 있다. 이에 추후 연구에서는 국내외 논문의 공통점과 차이점을 비교하여 노인 여가 분야의 발전 방향을 심도있게 탐구할 필요가 있다.

참고문헌

- 강유진(2020). 노년기 역할상실이 우울에 미치는 영향: 여가활동 및 사회적 활동의 조절효과를 중심으로. *한국웰니스학회지*, 15(1), 247-258.
- 김경식(2017). 여가학 연구주제어의 사회연결망 분석: 최근 10년간(2006-2015) 발간된 3 대 국제저널을 중심으로. *한국여가레크리에이션학회지*, 41(4), 29-43.
- 김경식(2020). 노인 여가 연구주제어의 사회연결망 분석. *한국융합과학회지*, 9(3), 249-264.
- 김명숙, 고종욱(2013). 노인 생활만족도 결정요인에 대한 통합적 접근. *한국콘텐츠학회논문지*, 13(6), 246-259.
- 김은경(2019). 경로당과 노인복지관 이용 도시노인의 여가만족도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구. *예술인문사회 융합 멀티미디어 논문지*, 9(3), 629-641.
- 김창식, 최수정, 광기영(2017). 토픽모델링과 시계열회귀분석을 활용한 정보시스템분야 연구 동향 분석. *디지털콘텐츠학회논문지*, 18(6), 1143-1150.
- 김현국, 박영순, 송영명(2012). 노인의 대인 관계 정도 및 여가활동 참여가 노년기 우울과 노후 생활 만족도에 미치는 영향. *한국여가레크리에이션학회지*, 36(1), 1-15.
- 김효림, 전익기(2018). 텍스트 마이닝 기법을 활용한 여가활동 키워드 분석. *한국여가레크리에이션학회지*, 42(3), 59-69.
- 나향진(2004). 삶의 질 향상을 위한 노인 여가의 역할에 관한 연구. *한국노년학*, 24(1), 53-70.
- 노미영(2025). 전기 및 후기 노인의 활동적 노화가 우울에 미치는 영향: 사회적 관계망의 조절 효과를 중심으로. *한국융합과학회지*, 14(1), 283-299.
- 노상은, 전남희(2018). 노인 여가 복지 프로그램의 효과성 검증 연구 동향 분석: 레크리에이션, 치료레크리에이션, 놀이치료. *한국케어매니지먼트 연구*, 26, 111-134.
- 배준수, 조혜수, 장창용, 송명수(2024). 토픽모델링을 활용한 한국스포츠심리학회지 연구 동향 분석: 최근 20년 (2004-2023) 기간을 중심으로. *한국스포츠심리학회지*, 35(1), 45-60.
- 성윤정, 이민영, 백지수(2017). 노인 여가의 국내 연구동향 분석: 최근 5년간 연구를 바탕으로. *대한고령친화산업학회지*, 9(2), 33-40.
- 오정심(2020). 빅데이터 토픽모델링 및 네트워크 분석을 통한 문화콘텐츠학 지식구조 연구. *문화정책논총*, 34(2), 35-70.
- 왕명자(2010). 노인의 일상생활 수행능력, 자기효능

- 감, 신체활동 및 인지기능의 관계. *지역사회간호학회지*, 21(1), 101-109.
- 우보환(2022). 경로당 이용실태 분석을 통한 발전방안 모색. *문화와 예술연구*, 20, 16-50.
- 유영미, 김성희(2019). 노인의 성공적 노화에 영향을 미치는 요인: 가족지지와 친구지지를 중심으로. *한국가족자원경영학회지*, 23(1), 1-16.
- 윤혜진(2015). 노인여가 연구의 학문적 동향 및 연구 제언. *관광레저연구*, 27(7), 169-186.
- 이원미, 권구명(2019). 토픽모델링을 적용한 노인체육의 연구주제: 국내 인문사회과학 분야를 중심으로. *한국체육학회지*, 58(6), 253-262.
- 이정희(2015). 노인의 성공적 노화에 영향을 미치는 요인에 관한 연구: 여가-자원봉사-영성을 중심으로. 석사학위논문. 건국대학교 행정대학원, 서울.
- 전희정, 김상기(2014). 경로당 여가프로그램 참여 노인들의 생활만족도에 관한 연구-충북 지역을 중심으로. *사회복지연구*, 45(1), 317-337.
- 정순돌, 선한나, 김고은(2011). 노인복지관 운영 및 프로그램 분석과 발전방향. *한국사회복지행정학*, 13(3), 177-196.
- 정순돌, 이선희(2011). 노인 삶의 만족도 변화: 전국 노인생활실태 및 복지욕구조사 3개년도(1994, 2004, 2008년) 결과비교. *한국노년학*, 31(4), 1229-1246.
- 조성미(2024). 노인의 생산적 여가 참여가 삶의 만족도에 미치는 영향: 사회적 지지(구조, 기능)의 매개효과를 중심으로. *여가학연구*, 22(1), 181-202.
- 조철호(2015). Spss/amos 활용 구조방정식 모형 논문통계분석, 도서출판 청람.
- 최명경, 조광민, 이희지(2019). 국내 노인 여가스포츠 연구동향 분석. *한국체육학회지*, 58(3), 289-303.
- 한국문화관광연구원(2022). 국민여가활동조사, 문화체육관광부.
- 허준수(2021). *초고령사회의 노인복지학*. 서울: 신정.
- 황남희(2015). 노인의 여가활동과 정책과제. *보건복지포럼*, 223, 57-67.
- 행정안전부(2024). 2024년 주민등록 인구통계, 서울: 행정안전부.
- Blei, D. M. (2012). Probabilistic topic models. *Communications of the ACM*, 55(4), 77-84.
- Blei, D. M., & Lafferty, J. D. (2006). Dynamic topic models. Paper presented at the *Proceedings of the 23rd International Conference on Machine Learning*, 113-120.
- Blei, D. M., Ng, A. Y., & Jordan, M. I. (2003). Latent dirichlet allocation. *Journal of Machine Learning Research*, 3, 993-1022.
- Griffiths, T. L., & Steyvers, M. (2004). Finding scientific topics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 101(suppl_1), 5228-5235.
- Havighurst, R. J. (1961). Successful aging. *The Gerontologist*, 1, 8-13.
- Lee, J. H., Lee, J. H., & Park, S. H. (2014). Leisure activity participation as predictor of quality of life in korean urban-dwelling elderly. *Occupational Therapy International*, 21(3), 124-132.
- Rojo-Pérez, F., & Fernández-Mayoralas, G. (2021). *Handbook of active ageing and quality of life: From concepts to applications*. Springer Nature.
- Rourke, L., & Anderson, T. (2004). Validity in quantitative content analysis. *Educational Technology Research and Development*, 52(1), 5-18.
- Van Ingen, E., & Van Eijck, K. (2009). Leisure and social capital: An analysis of types of company and activities. *Leisure Sciences*, 31(2), 192-206.