



용돈관리교육을 위한 연령별 교육기능성보드게임 개발

Development of the Money Management Educational Board Game for Age Groups

김정훈*

원광대학교 가정아동복지학과, 생활자원개발연구소

Kim, Junghoon*

Dept. of Family and Child Welfare, Institute for Better Living, Wonkwang University

Abstract

The purpose of the study is developing the educational board game for the allowance. This board game can utilize education fields home, school, and lifelong education – in order to increase effects of education. The board game is composed of the board, saving goal cards, allowance chance cards, consumer right cards, play money, dice and markers. The contents on the board game are period and amount of an allowance, budget, saving and interests, goal, spending, giving, welfare fund, borrowing and interests, home employment, earning, necessary and unnecessary expenditure, responsibility, economic ethics and so on. Through playing the game, players can change their money habits and increase consumer financial abilities themselves.

Keywords: Educational board game, Money management, Children and teenagers, Allowances

I. 연구의 필요성과 목적

어린이와 청소년들이 우리사회에서 바른 경제적 역할을 수행하기 위해서는 화폐관리교육이 필요하다는 것은 반론의 여지가 없다. 이들의 화폐관리태도와 행동은 현재 어린 시절 뿐 아니라 일생에 걸쳐 경제사회에서 어떤 역할을 어떻게 수행해 나갈지에 대한 바탕이 될 뿐 아니라 계속적 영향을 미칠 것이기 때문이다(Jeon & Park, 2017; Kim, 2008; Kweon & Jang, 2007; Oh & Kim, 2017). 따라서 이들에게 화폐교육을 어떻게 할 것인가에 대해서 기존 연구들(An, 2005; Cho, 2005; Day, 2005; Fair,

1998; Hahn, 2010; Hahn & Eun, 2007; Kim, 2018; Kim, 2017; Park & Cho, 2005; Ra, 2010; Skeel, 1988; Yang & Kim, 2006)은 동화, 수놀이, 찰흙놀이, 인형극, 역할극, 신문활용, 놀이공원 만들거나 피자만들기, 업사이클링활동, 웹기반 콘텐츠 등과 같은 능동형 프로그램을 제안하였다. 한편, 소비자경제교육 관련 보드게임을 개발하여, 보드게임을 활용한 교육을 제안(Kim, 2017; Kim, 2016a; Kim, 2016b; Kim, 2014a; Seo, 2005)된 연구들도 발견된다.

보드 게임(board game, 말판놀이)은 놀이판과 간단한 물리적인 도구로 진행되는 놀이로, 트럼프, 화투, 바둑, 장기, 체스, 그리고 다이아몬드게임, 뱀주사위

* Corresponding Author: Kim, Junghoon
Tel. +82-63-850-6650, Fax. +82-63-850-7301
E-mail: osu@wku.ac.kr

게임, 모나폴리나 할리갈리와 같이 우리 주위에 퍼져 있다. 이와 같은 보드게임은 인류의 오랜 역사와 함께 오락적 기능과 더불어 교육적 기능을 접목하여 활용할 수 있는 교육적 도구(Kim, 2016a; Park, 2014; Park, 2010; Park, 2007)로서 주목받아 왔다. 우리나라에도 예로부터 쌍륙, 윷놀이, 고누, 칠교놀이 등의 보드게임들이 다양한 교육적 목적으로 활용되어왔으며, 사대부 자제들의 학습동기를 유발하기 위한 관직 계보도인 승경도, 여성교육 보드게임인 규문수지여행도, 승려들의 공부를 독려하는 성불도와 같은 보드게임 형태로 교육적으로 활용되어 왔다고 한다. 오늘날에 이르러서는 사회성 결여와 같은 온라인게임의 문제점들을 보완하기 위한 면대면 게임으로서의 보드게임의 교육적 활용이 주목받고 있으며, 수 개념, 한글, 공간, 기억, 지리, 경제 등 다양한 교육기능성 보드게임들이 개발되고 상품화되고 있다.

그러나 실제 용돈교육에 대한 교육적 전문성을 갖고, 개발되어 교육적 목적을 달성하기 위해 활용할 수 있는 기능성보드게임을 발견하기는 어렵다. 이것은 본 연구의 필요성을 말해주고 있는 것이다. 본 연구는 유아, 어린이, 청소년들이 바른 경제적 역할을 수행하고, 경제생활 역할에 대한 관심과 이해, 그리고 수행 능력을 증진시키기 위해서는 어린 시기에 실질적 자기경험과 책임감을 갖게 할 수 있는 용돈교육이 중요하다고 인식하였다. 이에 현장 교육에서 용돈관리 교육을 위해 활용할 수 있는 교육기능성 용돈교육보드게임을 개발하였다. 이들 게임을 통해 소비와 소득, 저축, 대출이 자신의 용돈관리에 어떤 영향을 미치는지 인지하게하고, 소비자로서 자신을 보호하기 위해 어떻게 행동해야 하는지, 그리고 우리의 기부행동이 사회에 어떤 영향을 주는 지 등을 이해함으로써 경제생활을 이해하고 스스로 자신들의 화폐관리행동에 변화를 가져올 수 있도록 하고자 하였다.

II. 관련 연구

1. 용돈교육

기존의 여러 연구들은 어린 세대들의 경제적 역할 사회화와 이들이 경제사회의 일원으로서 자신들의 경제적 자원을 관리하여 목표를 달성할 수 있는 역량

을 획득하고 향상시키는 것이 중요함을 강조하였다. 그리고 이를 위해 체계적인 용돈관리교육을 강조하였다. 또한 용돈교육 연구들이 주로 실태 연구(Kim, 2008; Kim & Kim, 2006)에 머물고 있으며, 이론적인 프로그램을 제안하는 경우가 많아 교육의 효과를 위해 프로그램의 개발 필요성을 강조하였다(Jeon & Park, 2017; Kim, 2008; Kim & Kim, 2006; Kim, 2017, 2016a, 2018a, 2018b; Oh & Kim, 2017).

용돈과 경제생활 실태 연구에 따르면 가정이나 학교 등 용돈교육환경이 긍정적이고, 적극적인 경우, 그리고 통장관리나 화폐관리 경험이 있는 경우에 (Jeon, 2005; Ji, 2004; Kim, 2008) 보다 긍정적이고 바른 물질적 가치관과 화폐관리 태도를 갖고 있다고 한다. 또한 화폐관리에 대한 태도나 의식은 실질적인 화폐관리 수행능력과 긍정적 관계가 있었다(Han, 2015; Kim, 1995; Oh & Kim, 2017).

<Table 1>에서는 지금까지 연구자들이 용돈교육에서 다루어야 할 주제로 제안된 주제들을 정리하였다. 이들은 어린이와 청소년들의 용돈교육은 화폐에 대한 이해를 바탕으로 경제적 의사결정 과정에서 소비 지출과 저축, 기부, 소득, 목표설정 등을 통해 자신들의 용돈관리 능력을 향상시켜야 하며, 이는 나아가 일생에 걸친 화폐관리역량을 향상시키게 된다고 주장하였다.

2. 용돈교육 보드게임

지금까지 연구자들은 보드게임의 흥미성을 활용하여 교육적 효과를 얻고자 다양한 교육의 장에서 보드게임의 활용성에 주목하고, 생물교과교육(Park, 2010), 의료교육(Kim, 2012; Cho et. al., 2009), 우리말 교육(Im, 2013), 환경교육(Heo, 2017; Kim et. al., 2014; Yoo, 2001) 등을 위한 보드게임 개발하였다. 소비자, 경제교육 영역에서는 한국은행이나 투자교육협의회, 경제교육협의회 등에서 온라인 상의 보드게임 개발은 이루어지고 있다. 그러나 보드게임의 교육도구로서의 유용성과 다양한 영역에서의 관심에도 불구하고 대면적 보드게임을 개발한 예는 많지 않으며, Seo(2005)의 경제속담게임, Cho(2010)의 경제개념 형성 게임, Kim(2016b)의 금융교육보드게임, Kim의 윤리적소비게임(2014a & 2016a), 녹색소비게임(2018)을 찾을 수 있을 뿐이다.

(Table 1) Contents or Concepts of Consumer and Economic Education for Children

Researchers	Contents or Concepts	
Estees, P. S. & Barocas, I. (1994)	Allowance, Spend, Earning, Savig & investing, Consumerism, Sharing & giving, Decision making, Interests	
Bodnar, J. (1997)	Saving, Investing, Collecting(working), Giving, Family's finance, Saving for college, insurance, Will,. Allowance (how much, needs and wants, doing good, work for pay)	
Kim et. al. (2003)	Money, Decision Making, Earning, Saving, Giving & Sharing, Spending	
Dungan, N. (2004)	Values, Balancing Life; Sharing, Saving, & Consuming	
Owen, D. (2006)	Financial knowledge, Responsibility and Control of Money, Meaning of Allowance, Stock, Self-Management System, Familiarity with money	
Lee (2006)	Wants, Choice, Allowance, Saving, Waiting between Time periods, Values, Responsibility, Ownership	
Kookmin Bank (2003)	Earning, Saving, Sharing, Consuming, Borrowing	
Kim (2014c)	Knowing financial concepts, Responsibility to own money, Incorporator for family financial management, Wise consumer, Preparing for financial independence	
Johnathan, J. (2002)	Meaning of Money, Value of Money, Allowance, Money Management, Saving, Investing, Spending, Donation and Voluntary Activity, Giving Opportunity for Knowing Economy	
Hopkins M. C. (2001)	K-2	Earning Income, Spending, Saving, Credit, Money Management
Suiter, M. H. (2001)	3-5	Earning Income, Saving, Spending and Credit, Money Management
Flowers & Gallaher (2001)	6-8	Economic Way of Thinking, Earning Income, Saving, Spending and Using Credit, Money Management
Morton & Schung (2001)	9-12	Economic Way of Thinking, Earning Income, Saving, Spending and Using Credit, Money Management

보드게임 출판물들의 목록을 알 수 있는 Board GamesGeek (www.boardgamegeek.com)와 한국의 보드 게임 전문 온라인 (팝콘에듀, 보드게임몰, 보드앤, 프렌즈, 코리아보드게임즈 등)에서 ‘용돈관리’ 및 ‘재정 관리’, ‘financial management’, ‘allowance’와 같은 단어를 검색한 상용화된 보드게임들은 <Table2>와 같다.

외국에서 출판된 어린이를 대상으로 한 금전관리 보드게임은 그 역사가 매우 깊은데, 보드게임을 교육 용으로 인식한 결과로 생각된다. 그런데 이들은 주로 화폐계산 (Coin count, Time & money, Easy money 등) 이나 상품구매 (Charge it, Grocery cart, Department store math, Money bag, Driveway deals, Buy it right 등), 일반인들의 가게나 인생에서 나타나는 지출과

계산 (Payday, Richie, the Game of life 등)를 내용으로 한다. 우리나라에서 출판된 용돈관리(용돈왕)나 금융 관리 보드게임들 (젠티레이더, 경제삼총사, 내가 하는 자산관리, 우리집살림 꾸러보기, 신용이 좋아요) <Table 2>은 용돈교육이라는 주제를 내세워도 투자, 소비, 지출, 신용과 같은 경제개념 등을 중심이다. 외국이나 우리나라에서 어린이 경제교육 보드게임으로 알려진 Monopoly(모나폴리)와 이를 모방한 게임들은 자본주의사회의 독점과 경쟁을 토지구매를 통해 이루어도록 하는 게임으로 미래세대의 경제사회에 대한 윤리적 태도를 기른다는 점에서는 바람직하지 못하다고 판단된다. 또한 이들 상용 보드게임들은 게임의 흥미성을 보다 중시하여, 교육적 주제들을 충분히, 명확히 담지 못하는 문제점을 갖고 있었다. 또한 어

(Table 2) Board Games related to Money Management for Children

Out of the countries	The Money Game(1912), the Country Fair A Money Game for Boys & Girls(1938), Budget(1976), Walt Disney's Uncle Scrooge Lost Money Game(1977), Money Spinner Game(1978), Allowance(1978/1983), It's Only Money the Game(1987), Driveway Deals(1993), Buy It Right(1996), Bank Account(1994), Money Matters for Kid\$ Game(1998), The Bunny Money Game(1998), Hard Times: the Money Management Game(2005), Pay Day(1975/2009), Easy Money(1935), Leave it to Beaver Money Make Game(1959), Money Game(1973), Richie Rich Board Big Money Game(1977), Parsimony: the Game of Money Mgt.(1978), Marriage! the Game of Marriage & Money(1991), the Game of Life, Monopoly, Cash Flow, Money Town, Money in the Bank, Charge It , Coin Count, Extract Change, Little Banker, Children's Bank, Money match Cafe, Grocery Cart, Department Store Math, Money Bag, Money Tree, Game Board Book: Time & Money, Making Cent Money Game, Driveway deals(Unknown Date)
Korea	King of Allowance(2017), Pocketmoney(2016), GemTrader(2012), Economic Trio, My Financial Management, my Household Fiance(Unknown)

린이들이나 청소년들의 경제생활 경험과 영역에서 이들의 소비자 능력 (태도, 가치, 기술, 지식)을 향상시키는 소비자교육의 교육적 효과를 얻기는 힘들다.

Ⅲ. 용돈교육을 위한 교육기능성 보드게임 개발 과정

1. 게임 개발 기획 의도

본 연구는 가정 및 학교 등 교육현장에서 용돈관리 교육을 위한 교육적 보드게임을 개발하기 위한 것으로 이는 연령에 맞는 용돈교육을 통하여 화폐관리 능력을 향상시키기 위한 것이다. 따라서 게임들은 이들이 경제적 경험의 차이로 소비하는 상품과 구매상황 등이 달라지고, 소비금액에 차이가 나므로 기본적인 용돈관리 과정은 같지만 같은 항목과 금액을 나타낸 보드판을 사용하는 것은 교육효과 면에서 부적절하여, 항목과 금액을 유아, 어린이와 청소년에 맞게 수정하였다. 특히 청소년은 시장에서 스스로 구매자의 역할이 증가하게 된다(Kim, 2014c). 따라서 어린이 보드판의 찬스인 '용돈관리 찬스' 외에 '소비자 찬스'를 넣어, 시장에서의 소비자피해 및 권리에 대한 인식 증진을 이루도록 하였다.

이러한 기획의도를 바탕으로 본 연구는 교육기능성 보드게임을 개발하기 위해 게임목표를 소비자능력(태도, 가치, 지식, 기술)을 향상시키기 위한 바른 돈관리 습관을 형성으로 설정하였으며, 이를 위해 용돈관리를 게임 테마로 선정하였다. 게임 대상은 일정한

령 이상이 함께 게임할 수 있도록 하고, 게임 형태는 인쇄와 보급을 염두에 두고 보드판을 활용하도록 하였다. 게임은 모든 연령층에게 친숙할 수 있도록 주사위를 굴러 보드판을 돌며, 화폐목표를 달성하는 메커니즘을 선택하였다. 이를 바탕으로 게임규칙을 결정하고, 시안을 제작하고, 테스트플레이를 통해 규칙을 수정하고 보완하였으며, 디자인 확정 과정 거쳐 연령에 따른 서동선회용돈데이트(유아용), 똑소리 용돈관리(어린이용), 현명한 용돈관리, 똑똑한 소비자(청소년용)를 개발하였다. 이 과정에서 유아, 어린이와 청소년들의 의견을 들어 이들이 많이 소비하는 항목을 선정하여 게임 칸에 포함하였는데, 이는 연령에 따라 계산능력, 소비생활의 경험과 범위에 차이를 고려하기 위해서이다.

2. 게임 디자인 상의 고려점

본 연구에서 용돈교육을 위한 교육기능성 보드게임을 디자인함에 있어 용돈교육의 목표를 달성하기 위해 다음을 고려하였다; 첫째, 두 게임은 대상연령들의 소비생활에 대한 인터뷰를 통해 이들의 소비생활을 고려하여 소비항목들과, 소득항목들을 정하여 배치하였다. 둘째, 게임자들의 연령과 계산능력, 소비생활품목들을 고려하여 비용을 설정하였다. 이는 게임 연령자들과의 인터뷰와 이들의 주요 구매장소들의 상품가격 등에 대한 조사 결과를 반영하였다. 셋째, 초등학교의 소비생활은 개인중심, 중학교의 소비생활은 관계소비가 확대됨(Kim, 2014c)을 고려하였다. 넷째, 두 게임 모두 용돈관리와 관련된 바른 행

동과 잘못된 행동을 알려주는 용돈관리 찬스카드 [Figure 2]를 배치하여, 화폐를 얻거나 잃는 방법으로 바른 용돈관리 태도를 알게 하고, 게임의 재미를 높였다. 다섯째, 중학생은 초등학교보다 스스로 시장에서의 소비활동이 늘어나는 시기(Kim, 2014c)이며, 이로써 소비자권리와 책임을 인식하고 행동해야한다. 따라서 소비자찬스카드 [Figure 2]를 배치하여 소비자권리와 책임 등 시장에서의 소비자 역할을 이해할 수 있도록 하고, 화폐를 얻거나 잃고, 칸을 앞 뒤로 움직이면서 게임의 재미를 높였다.

3. 게임 개발을 위한 조건

개발 된 게임은 각 연령층(유아, 어린이 및 청소년)에서 사용할 수 있도록 게임방법, 게임시간, 지출금액 등을 고려하였다. 본 게임들은 가정이나 학교 등 교육현장에서 개인적으로 또는 집단적으로 활용해야 한다. 따라서 게임자들에게는 게임방법의 이해가 쉬워야 하고, 교육현장에서 활용하는 경우에는 게임방법을 설명하는데 시간이 적게 소요되어야 한다. 교육현장에서는 일반적으로 교육시간이 한정적이어서 (40분 - 1시간), 설명시간으로 시간을 많이 소모하게 되면 실제 게임시간이나 교육시간을 확보하는데 어려움이 있기 때문이다. 따라서 다양한 게임 메카니즘 중 기존 게임 중 가장 많이 활용되어 학생들에게 익

숙한 테이블 보드판과 주사위 굴리기를 선택하였다.

게임 시간은 게임의 흥미성이 떨어지기 전에 게임이 끝나야 한다. 유아는 30분 내에 끝날 수 있도록 기획되었으며, 유아들끼리 게임하는 경우는 거의 없으며, 부모나 교사 등 게임을 운영할 수 있는 나이든 게임자와 함께 하기 때문에 게임운영상에는 문제가 없다. 어린이는 연령기간이 6세-12세까지 길기 때문에 화폐계산 능력이 달라서 게임 운영 시간은 차이가 있지만, 어린 학생들의 경우는 게임을 반복하게 되면 게임시간은 줄어들 수 있다. 또한 교육현장에서 확보된 교육시간을 고려하여, 게임방법을 변화시킴으로써 게임시간을 조절할 수 있다.

IV. 용돈교육 보드게임 개발

게임형태 : 보드판을 활용한 게임

게임메카니즘 : 주사위 굴리기, 목표달성

게임대상 : 유아이상 / 초등학교생이상 / 청소년이상

게임구성물 :

- ① 서동왕자-선화공주 용돈관리 데이트(유아용 게임); 보드판 [Figure 1], 놀이화폐, 놀이말(4개), 주사위
- ② 똑소리! 용돈관리 (어린이용 게임); 보드판 [Figure 1], 놀이화폐, 놀이말(4개), 주사위, 용돈 찬스카드, 소비자찬스카드 [Figure 2], 저축목표



For Kindergarten Children

For Elementary School Children

For Teenagers

[Figure 1] Appearance of Boards

카드

- ③ 현명한 용돈관리-똑똑한 소비자(청소년용 게임); 보드판 [Figure 1], 놀이화폐, 놀이말(4개), 주사위, 저축목표카드, 용돈찬스카드, 소비자찬스카드 [Figure 2], 저축목표카드

용돈교육의 목표를 달성하기 위해 다음과 같은 내용을 게임판에 구현하였다.

1. 유아 대상 용돈관리 보드게임; 서동왕자선 화공주 용돈관리 데이트

첫째, 게임 시작점에서 게임자들은 용돈을 5000원 받는다. 유아의 계산능력을 고려하여 게임은 5000원 범위 내에서 이루어진다. 게임자는 주사위를 굴러 나온 숫자만큼 말을 옮기며 그 칸에 배치된 행동을 한다. 둘째, 게임은 화폐를 활용하며, 계산이 쉽도록 50원, 100원, 500원, 1000원, 5000원만을 사용하였다. 따라서 유아도 한두번 게임에 참여하면 스스로 돈을 내고, 거스름돈을 주고받을 수 있다. 셋째, 보드판은 유아들에게 돈관리의 5항목, 즉 벌기, 쓰기, 나누기, 모으기, 빌리기를 중심으로 이들 개념을 이해하도록 하였다. 이를 위해 벌기 (용돈, 선물용돈, 분리수거아르바이트), 쓰기 (군것질 등 다양한 지출), 나누기(이웃돕기, 물려주기), 모으기(저축, 이자), 빌리기(책빌리기) 칸을 배치하였다. 넷째, 유아에게는 소비행동의 습관과 개념에 대한 교육이 중요(Kim, 1995)하므로, 돈을 사용하지 않고 욕망을 충족하는 방법에 대한 칸들을 배치하였다. 예를 들어 공원에서 축구나 만들어 선물하기(생일선물, 엄마께 선물)나 재사용(물려쓰기, 물려주기, 헌달력으로

딱지만들기), 녹색소비(공병회수) 같은 것들이 그것이다. 다섯째, 유아의 돈이나 물건 분실과 같은 잘못된 소비행동을 경계하도록 하는 칸, 짝 물건을 찾는 비교쇼핑, 그리고 절약을 위한 쿠폰사용이나 물려받기, 재사용, 그리고 메이킹활동(딱지만들기, 꽃다발 선물)등을 배치하였다. 여섯째, 빌리기와 관련해서는 유아의 연령과 시장경험을 고려하여, 화폐 빌리기는 넣지 않았으며, 도서관 책 반납을 넣어 빌리기는 돌려주기가 중요한 계약상황임을 이해하도록 하였다. 일곱째, 게임 상에서 화폐를 사용한 지출, 이자는 화폐로 주고 받지만, 그 외는 잘한 일에는 칸을 앞으로, 잘못된 일에는 칸을 뒤로 옮김으로써 그 의미를 알게 하였다. 또한 잘한 일에 하트스티커를 붙여주도록 하여 게임의 재미를 주었다. 유아들에게 어린이나 청소년들의 게임과 달리 잘한 일들이나 잘못된 일들에 대해 화폐로 보상이나 벌금을 내도록 [Figure 1]하지 않은 것은 이들의 계산능력과 게임시간을 고려한 것과 모든 일이 돈으로 보상되지 않는다는 것을 느끼게 하고자 함이다.

여덟째, 게임자가 보드판을 모두 지나 최종점에 먼저 도착한 사람은 다른 게임자들이 모두 들어올 때까지, 즉 모든 게임자들의 데이트가 모두 끝나기를 기다린다. 그리고 나서 돈이 가장 많이 남아 알뜰한 데이트를 한 사람이 이긴다.

2. 어린이 및 청소년 대상 용돈관리 보드게임; 똑소리! 용돈관리 및 현명한 용돈관리-똑똑한 소비자

첫째, 돈관리의 5항목, 즉 벌기, 쓰기, 나누기, 모으기, 빌리기를 중심으로 이들 개념을 이해하도록 하였



Playmoney, Dice, & Markers



Allowance Management Chance



Consumer Rights Chance

[Figure 2] Components for Game

다. 둘째, 게임자들은 게임 판을 한 바퀴 돌 때마다 용돈을 받고, 어린이는 저축과 기부(용돈의 10%), 지출로, 10대는 저축, 기부(10%), 지출, 세금(10%)으로 항목분배를 하고, 지출범위 내에서 돈을 쓰도록 하여 예산개념을 알게 한다. 용돈을 받을 때마다 저축, 기부, 이자정산, 원금상환 등을 실행한다. 셋째, 저축은 한 바퀴를 돌았을 때만 꺼낼 수 있고, 돈이 모자라면 돈을 꾸다. 대출 이자는 20%, 저축이자 10%이고, 한 바퀴를 돌았을 때 매번 정산한다. 이는 대출이자와 저축이자의 차이를 알게 하고, 지출행동과 돈을 꾸는 대출에서 보다 신중하도록 하기 위함이다. 넷째, 용돈뿐 아니라 소득을 얻을 수 있는 칸들을 배치하여 게임자들이 금전관리 과정에서 어린이나 청소년도 지출자로서 뿐 아니라 소득자, 노동자로서의 역할을 강조하며, 이를 위해 홈아르바이트로 화분물주기, 동생동화책읽기, 분리수거책임(어린이용), 세차와 화분관리(청소년용) 칸들을 배치하여 소득 원천에 대한 이해를 돕도록 하였다. 다섯째, 지출은 학교생활과 관련된 지출, 군것질, 선물, 놀이비용과 관련된 것들로 이들의 소비생활을 반영할 수 있게 배치하였으며, 필수적인 지출과 지연할 수 있는 지출로 나눌 수 있다. 그리고 분실이 주는 예산에의 영향을 알게 하고 책임을 질 수 있는 칸을 마련하였다. 여섯째, 기부를 정해진 금액을 규칙적으로 항목화할 수 있는 태도를 습관화할 수 있도록, 용돈받는 날에 이웃돕기(용돈의 10%)를 내도록 항목화 하였고, 어린이용에서는 ‘이웃돕기’칸, 청소년용에서는 ‘유엔난민기부’칸을 배치하여 부정기적인 이웃돕기를 하도록 하였다. 이들 기금은 ‘하늘곳간’에 모았다가 ‘복 받으세요’칸에 오면 총기금의 50%를 가져가도록 하여, 재미와 의미를 함께 이해할 수 있도록 하였다. 이 때 이웃돕기에 모아진 돈이 게임의 1회 용돈금액이 넘으면 용돈금액만 남기고 나머지는 사회복지기금에 넣는다. 일곱째, 청소년 용 ‘현명한 용돈관리-똑똑한 소비자’에서는 용돈을 소득이라는 개념으로 확대하여, 경상소득(용돈)에 대해 고정지출로서 세금(용돈의 10%)를 내도록 하였다. 이 때 세금은 자신뿐 아니라 필요로 하는 다른 사람들을 위해 사용될 수 있는 사회복지기금으로 넣도록 하고, 게임자들의 동의를 받아 이자를 낮추어 대출할 수 있도록 하였다. 여덟째, 게임자들은 자신들이 구입하고자 하는 고가의 상품을 목표저축액으로 저축을 통해 구입할 수 있게 저축

의사결정을 하도록 하였고, 목표저축액이 되는 상품카드를 저축목표카드로 마련하여 무작위로 선택하고, 목표달성의 미션을 주었다. 이 때 저축은 금전관리 상 욕망을 통제하고, 자제해야하는 금전관리연습이므로 일반 지출을 위해 아무 때나 찾을 수는 없도록 하였다. 아홉째, 청소년 용 ‘현명한 용돈관리-똑똑한 소비자’에서는 청소년들이 무분별한 소비를 경계하도록 ‘아무것도 사지 않는 날(Buy Nothing Day)’ 칸을 배치하였다. 열째, 유아용에서는 잘한 소비와 잘못된 소비를 보드판에 칸에 표시하였으나, 어린이용과 청소년용에서는 용돈잔스를 만들어 활용하였으며, 화폐로 보상하거나 벌금을 내는 방식을 취하였다. 용돈관리카드의 내용은 예를 들어 ‘정말 원하는 것은 아니지만, 친구들 때문에 하나 사고 말았어요. 계획은 잘 실천하는 것이 필요해요. 주사위를 던져 나온 수에 100원을 곱해서 내세요’와 같은 것들이다. 특히 소비자카드는 청소년용에서만 활용하는 카드로 소비자권리와 책임과 관련된 내용을 포함하고 있는데, 예를 들어 ‘전화로 권유한 판매의 청약철회는 20일 내에 해야 합니다. 기간이 지나서 철회하실 수 없습니다. 2칸 뒤로 가세요’와 같은 것들이다. 열한번째, 게임은 목표저축을 달성하여 구입하고자 하는 상품을 구입하고, 남은 저축액과 현금이 가장 많은 사람이 용돈관리를 가장 잘 할 사람이 승리한다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 본 연구에서는 용돈교육의 확대와 효과를 위해 유아와 초등학생, 중학생의 경제적 경험과 역할을 중심으로 용돈관리교육 기능성보드게임을 개발하였다. 이는 보드게임의 오락성과 사회성, 보편성이 여러 교육도구들 중에서 교육적 반복성을 가능하게 하는 훌륭한 교육도구이기 때문이다.

기존 연구들이 용돈교육이 어린이와 청소년들의 화폐관리역량을 증진시키는 데 중요한 첫걸음이 되며, 이론적인 프로그램에서 나아가 교육효과를 향상시킬 수 있는 프로그램이나 도구의 개발 필요성을 제안하고, 용돈관리 역량이 용돈관리 태도나 의식, 지식, 기술의 체계적 습득으로 증진될 수 있다는 주장은 본 연구에서 새로운 용돈교육도구로서 용돈관리 보드게임을 개발에 대한 필요성을 촉구하였다.

소비자교육의 장은 학교, 가정, 사회의 평생교육에서 이루어진다. 그러나 학교 교육에서의 용돈교육의 중요성에도 불구하고, 실제 학교현장에서 용돈교육 실행을 교사들에게만 책임지우는 것은 현실적으로 무리가 있으며, 실제 용돈교육을 확대하는 것을 어렵게 하는 한계가 되고 있다. 그러므로 학교 현장에서 학생들이 흥미를 갖고 교육에 참여함으로써 용돈관리와 관련된 태도와 지식을 습득할 수 있고, 교사들이 쉽게 자신의 수업이나 활동시간에 활용하고, 적용할 수 있는 용돈교육을 위한 도구개발과 보급은 용돈교육을 내실화하고 확대시키는데 도움이 될 것으로 믿는다. 또한 연구들은 가정이 자녀의 용돈교육에서 중요한 역할을 하고 있으며, 부모들의 의식과 태도를 롤모델로의 관찰이 교육과정이 된다고 지적하고 있다. 이런 점에서 부모들에게 용돈교육에 대한 전문적 가이드를 담고 있는 교육도구로서의 보드게임이 제공된다면 부모-자녀, 그리고 가족 내에서 용돈교육에 대한 관심과 논의를 불러일으킬 수 있으며, 가정 내 교육의 한 지침 역할을 제공할 수 있을 것이다. 또한 보드게임은 가족놀이가 될 수 있어 가족 내에서 용돈교육이 논의될 수 있는 대화의 장을 갖는데 도움이 되며, 게임을 통해 반복적으로 용돈교육이 이루어질 수 있다.

사회의 평생교육에서도 교육적 보드게임의 개발은 보드게임이 가진 오락성으로 인해 활용성과 교육적 효과 면에서 의미가 있다. 평생교육의 장은 단기교육의 장으로 지식 보다는 관심과 논의를 촉구함으로써 교육적 효과를 갖게 되며, 나아가 더 깊은 교육으로 연결시키는 역할을 한다. 특히 단기교육에서는 교육대상자들 사이에, 그리고 교사와 교육대상자들 사이의 관계를 형성하는데 시간이 걸리고, 함께 참여하는 데 심리적인 쑥스러움을 극복할 필요가 있다. 보드게임을 활용한 교육은 단기교육이 갖는 이런 문제점을 해소하여 교육시간을 보다 많이 확보하고 교육대상자들이 적극적으로 교육에 참여할 수 있도록 하여 교육적 효과를 더욱 기대할 수 있다.

소비자교육에서 의식과 태도의 변화는 실천으로 이어진다(Oh & Kim, 2017)는 연구결과는 교육적 보드게임이 교육현장에서 활용됨으로써 실질적 교육효과를 얻을 수 있을 것으로 기대할 수 있다는 것을 지원하고 있다. 즉 보드게임을 1회, 나아가 반복적으로 계속됨으로써 교육대상자들에게 지식과 태도를 긍정

적으로 증진시키는데 기여함으로써 교육은 의식과 태도의 변화를 일으키고, 실제로 용돈관리를 바람직하게 실천할 수 있을 것으로 믿는다.

그러므로 본 게임이 현장교육에서 지속반복적으로 활용될 수 있도록 함으로써 실질적 교육효과를 얻기 위한 방안들이 마련되어야 할 것이다. 이를 위해서 본 게임을 보다 잘 활용될 수 있는 교육프로그램이 개발되어 함께 현장에 제공되어야 한다. 또한 이 과정에서 현장 교육자들이 이를 활용할 수 있는 워크샵, 그리고 이후의 효과검증을 위한 향후 연구를 기대한다.

주제어: 교육용보드게임, 화폐관리, 유아, 어린이와 청소년, 용돈교육

REFERENCES

- An, B. G. (2005). *How to do Economic Education to the Elementary Students?* Seoul: Simath.
- Bodnar J. (1997). *Dr. Tightwad's money-smart kids*. Washington, D.C.: the Kiplinger Washington Editors, Inc.
- Cho, I. S., Yu, B. K., Byeon, J. H., La, K. S., Song, D. J., Yoo, Y., Choung, J. T., Lee, Y. S., & Lee, Y. M. (2009). Development of Family Board Game for Asthma Education and Evaluation of its Educational Effect. *Pediatric allergy and respiratory disease*, 19(2), 115-124.
- Cho, Y. H. (2005). Improving Students' Problem-Solving Ability by a Simulation Game of Foreign Exchange Rate. *Journal of Korean Economic Development*, 12(2), 141-176.
- Cho, Y. W. (2010). Development of simulation board game for economic concept acquisition in elementary social studies. Unpublished master thesis, Chuncheon National University of Education, Chuncheon.
- Day, H. R. (2005). *Play dough Economics*. NY: NCEE.
- Dungan, N. (2003). *Prodigal sons and material girls*. *Rue Kyung Hee Translated*(2004). Seoul: Samwooban.

- Estees P. S. & Irving Barocas. (1994). *Kids, Money and values*. Cincinnati: F& W Publications, Inc.
- Fair, J., Melvin, M., Bantz, C & Vause, K. (1988). *Kids are Consumers, Too!*. NY: Addison-Wesley.
- Flowers, B. & Gallaher, S. S. (2001). *Financial Fitness for Life; Shaping Up Your Financial Future (Grades 6-8)*. NY: National Council on Economic Education.
- Hahn, J. S. & Eun, Y. S. (2007). Parkonomy: A Curriculum for Elementary Students. *Journal of Korean Economic Development*, 14(2), 117-141.
- Hahn, J. S. (2010). An Activity-based Economic Lesson for Elementary Students: Making Square Pizza. *Journal of Korean Economic Development*, 17(2), 97-118.
- Han, G. E. (2015). The Effects of the Financial Factors on the Financial Management Behaviors of the College Students. Unpublished master thesis, Graduate School of Education, Jeju National University, Jeju.
- Heo, S. H. (2017). Development of Micro Dust-Protected Board Games for Children. Unpublished master thesis, Gongju National University of Education, Gongju.
- Hopkins, M. C. (2001). *Financial Fitness for Life; Pocket Power (Grades K-2)*. NY: National Council on Economic Education.
- Im, H. S. (2013). A Study on the methods of teaching Korean Lexicon using the board game in the Korean literature. Unpublished master thesis, Graduate School of Education, Dankuk University, Seoul.
- Jeon, M. S. & Park, H. J. (2017). The Effects of Money Management Education by Parents on Young People's Handling of Pocket Money and on their Consumption Patterns. *Sungshin Women's University Educational Research Institute, Educational Research*, 97-120.
- Jeon, G. R. (2005). Research of the Allowance of the Middle and High School Students and the Direction of Desirable Economic Education. Unpublished master thesis, Graduate School of Education, Kunsan National University of Education, Kunsan.
- Ji, H. G. (2004). A study on the pocket money consumption patterns of high school students in Ulsan city. Unpublished master thesis, Graduate School of Education, Ulsan University, Ulsan.
- Jonathan, J. (2002). *Yes, you can! Raise financially aware kids*. Kim Han Young Translated(2003). Jack Jonathan. Seoul: Hwanggumgagi.
- Kim, J. A. (2012). The Development of an Academic Board Game for Nursing Education. *Communication in Healthcare*, 7(2), 103-112.
- Kim, J. H. & Kim, H. R. (2006). Development and Effect of Consumer Education Program for the Middle School Creative Extra Curricular Activities. *Journal of Korean Home Economic Education*, 18(4), 103-126.
- Kim, J. H. (2018a). Development of consumer economic education program "Rosa, Rosa, Rosa" for middle school students. *Korean Journal of Human Ecology*, 27(2), 129-141.
- Kim, J. H. (2018b). Development of Educational Board Game for Waste Discharge and Recycling Education. *Wonkwang University e-book Journal*, 33(1), 229-238.
- Kim, J. H. (2017) A study on utilization of the Korean traditional folk tales for consumer economic education related to consumer and personal financial manager. *Consumer Policy and Education Review*, 13(3), 171-186.
- Kim, J. H. (2016a). Development of Educational Board Game for the Ethical Consumption. *Consumer Policy and Education Review*, 12(3), 127-141.
- Kim, J. H. (2014a). Activity Centered Program for the Sustainable Society: Journey Together to the Ethical Consumption. *Journal of Korean Economic Development*, 21(3), 1-21.
- Kim, J. H. (2014b). A Development of Educational Board Game for Ethical Consumption. KEEA 2004 Summer Proceedings.(73-87) Jeju University.
- Kim, J. H. (2014c). *Economic Education Coaching Guide for Children*. Seoul: National Institute for Lifelong Education.

- Kim, J. H. (1995). The types of emotional use of money of mothers and their adolescent children living in Chunju and Iksan, Chunlabvuk-do. *Journal of Wonkwang university*, 30, 493-502.
- Kim, J. H. (2008). Attitudes and practices toward economic lives and their economic educational environment among the elementary school students. *Korean Journal of Human Ecology*, 17(3), 457-467.
- Kim, S., Park, O. & Yu, Y. (2014). Development and Case Study on Application of an Evaluation Tool for Energy Board Games. *Energy and Climate Change Education*, 4(2), 193-201.
- Kim, T. I. (2016b). The development and application for a board game on the financial education. Unpublished master thesis, Korea National University of Education, Chungju.
- KookMin Bank (2003). *Money is a Thankful Friend*. Seoul: Miraechang.
- Kweon, G. J. & Jang, S. O. (2007). The Effect of Subject-Classified Consumer Education on Allowance Managing Behavior of Middle School Consumer. *Journal of Korean Home Economics Education*, 19(4), 153-173.
- Lee, S. G. (2006). *Wise Parents inherit Wisdom rather than Money*. Seoul: Kim&Jung.
- Morton, J. S. & Schug, M. C. (2001). *Financial Fitness for Life; Bringing Home the Gold (Grades 9-12)*. NY: National Council on Economic Education.
- Oh, D. Y. & Kim, J. S. (2017). Study on allowance management behavior of teenage consumers in Jeju area. *Journal of Financial Services Consumers*, 7(1), 73-104.
- Owen, D. (2004). *The first national bank of dad: the best way to teach kids about money*. An Jin Hwan Translated(2006). Seoul: Steadybook.
- Park, C. G. (2010). Development of Board Games on Learning Biology and Evaluation of its Educational Effects. Unpublished master thesis, Korea National University of Education, Chungju.
- Park, J. H. (2014). A Study of Teaching and Learning Method of <Gyujungchilwoojaengrongi> by Utilizing Board-Game. Unpublished master thesis, Korea National University of Education, Chungju.
- Park, S. H. & Cho, J. H. (2005). A Study on Simulated Stock Investment in a Classroom. *Journal of Korean Economic Development*, 12(2), 197-221.
- Park, S. M. (2007). Development of board game based on Korean folk-tale 'Magic club'. Unpublished master thesis, Duksung Women's University of Education. Seoul.
- Ra, Y. A. (2010). Implementing the Parkonomy Activity in Elementary Classrooms. *Journal of Korean Economic Development*, 17(2), 119-141.
- Seo, M. H. (2005). Economical thinking power improving plan through economy proverb game. Unpublished master thesis, Graduate School of Education, Yonsei University, Seoul.
- Skeel, D. J. (1988). *Small-Size Economis*. Glenview: Scott, Foresman & Company.
- Suiter, M. C. (2001). *Financial Fitness for Life; Steps to Financial Fitness (Grades 3-5)*. NY: National Council on Economic Education.
- Yang, H. S. & Kim, Y. I. (2006). Development and Effect Analysis of a Web Courseware about the Rational Application of an Allowance. *Journal of Practical Arts Education*, 19(3), 237-251.
- Yoo, H. Y. (2001). A Study on the Simulation Games Design for the Environmental Learning in Elementary Social Studies. Unpublished master thesis, Korea National University of Education, Chungju. <http://www.boardgamegeek.com>

Received 18 January 2019;

1st Revised 22 February 2019;

Accepted 24 February 2019