

다문화가족을 위한 기능성보드게임 개발 : 한국문화이해 및 경제교육을 중심으로

Development of the Educational Boardgame for Multicultural Families : Focusing on Korean Cultural Understanding and Economic Education

김정훈¹⁾ · 김은경²⁾ · 최인숙^{3),*}

원광대학교 가족아동복지학과, 아동청소년연구센터 교수^{1),3),*} · 원광대학교 가족아동복지학과 강사²⁾

Kim, Junghoon¹⁾ · Kim, Eunkyung²⁾ · Choi, Insuk^{3),*}

Department of Family & Child Welfare-Center for Child and Youth, Wonkwang University^{1),3)} ·

Department of Family & Child Welfare, Wonkwang University²⁾

Abstract

The purpose of the study is to develop an educational board game for multicultural families, focusing on Korean cultural understanding and economic education. With Korea's growing multicultural population facing challenges in language and cultural adaptation, engaging educational tools are essential. The board game, Ari! Arirang, includes components such as a board, dice, cultural theme and chance cards, and play money, covering topics like Korean cultural traditions and economic concepts such as money, savings, and investments. A second version, "Arario!," uses card matching with cultural symbols and financial tasks to reinforce knowledge and memory. Through interactive board game play, multicultural families participating in the game explore Korean culture and learn economic concepts in a fun and supportive environment. The game fosters family interaction, enhances language skills, and strengthens financial literacy, supporting multicultural families' adaptation to Korean society and promoting parent-child and intergenerational bonding.

Keywords: Multicultural families, Educational boardgame, Korean culture, Economic education

I. 서론

국제결혼이 증가하고 한국의 문화, K-Culture에 대한 외국의 관심이 높아지면서 우리나라의 다문화 인구 또한 계속 증가하는 추세이다. 다문화가족에 대한 통계 조사를 살펴보면, 결혼 이민, 귀화 등으로 발생하는 다문화 가구원 수가 2022년 기준 115만 명으로 계속해서 증가하고 있다(통계청, 2023). 다문화가족 학생 수는 매년 1만 명 이상 증가

하여 2022년 기준으로 16만 8천명을 초과하였다(교육부, 2023). 타문화에 진입해 정착하고 적응해나가는 과정에서 언어를 포함해 전반적인 문화와 사회 적응에서 많은 어려움을 경험할 가능성이 높다. 실제로 다문화가족에 대한 선행연구(강해순, 김현옥, 2021; 김지영, 이윤석, 2020; 봉진영, 배지희, 2012; 오연주, 2018; 오혜정, 2015; 이현심, 2014)에 따르면, 다문화가족 내 부모와 자녀인 학생은 모두 한국 생활 적응에 어려움을 경험하고 있는 것으로 나타

본 연구는 2024 원광대학교 연구비 지원에 의해 이루어졌음

* Corresponding author: Choi, Insuk

Tel: +82-063-850-6651

E-mail: aneschoi01@wku.ac.kr

© 2024, Korean Association of Human Ecology. All rights reserved.

났고 이러한 적응 문제의 중심에는 언어 사용과 문화 이해의 어려움이 있다고 한다. 구체적으로 다문화가족 학생을 대상으로 한 선행연구(강다영, 강현아, 2022; 노보람 외, 2019; 전경숙, 2015)에서 다문화가족 학생들이 학교생활에서 어려움을 경험하는 것으로 보고하였는데, 한국어 사용과 한국문화에 대한 이해의 어려움으로 인해 학업 문제, 또래 관계 문제 등 여러 스트레스를 경험하는 것으로 나타났다.

다문화가족 학생 가운데 발달적으로 초등학교 시기 아동의 적응이 주요한 관심을 끌고 있다. 우리나라 다문화가족 학생의 학교급별 분포를 보면 초등학교의 비율이 가장 높은 것으로 나타났다(한국교육개발원, 2023). 또한 학교급별로 학교생활 적응 상태에 대한 조사 결과 다문화가족 초등학교생이 다른 학교급에 비해 학교생활의 어려움을 가장 크게 느끼는 것으로 나타났다(김정근, 2019). 이러한 결과는 그만큼 초등학교 시기가 앞으로의 발달과 적응에 중요하지만 학교라는 환경에 처음으로 들어가 학업이나 또래와의 학교생활에 적응하면서 언어나 문화의 장벽이 이를 어렵게 만들 수 있다는 것을 의미한다.

다문화가족 학생의 적응은 다문화가족 부모의 한국문화에 대한 적응과도 관련이 있다. 특히 다문화가족 부모는 자녀교육에 어려움을 느끼며 다문화가족 부모 가운데 외국인 부모는 한국문화와 교육에 대한 이해와 정보의 부족으로 자녀교육 문제에서 어려움을 호소한다. 다문화가족 부모는 자녀교육 문제에 고민이 많고(서재복 외, 2016) 자녀의 학교교육 참여에 대한 요구가 있지만 실제로 이를 충족시키기가 어려운 것이 현실이다. 외국인 부모의 경우 자녀가 학교에서 배우는 학습 내용을 부모가 파악하고 지원하고자 해도 언어적인 한계와 한국 교육과정에 대한 경험 부족으로 어려움을 겪게 되기 때문이다.

국내에서는 한국문화 적응에 어려움을 겪는 다문화가족을 지원하는 다양한 한국문화 교육프로그램이 여러 센터와 지원기관에서 제공되고 있다. 한국문화이해 교육에 있어서 효과적인 교육방법으로 보드게임에 주목할 필요가 있다. 보드게임(board game)은 판 위에서 말이나 카드를 놓고 일정한 규칙에 따라 진행하는 게임이다(두산백과, 2024). 보드게임은 일상적인 놀이도구로 자주 활용되고 있으며 윗놀이, 칠교놀이, 바둑, 체스, 모노폴리 등의 보드게임은 우리 주변에서 아동들이 쉽게 즐길 수 있는 놀이이기도 하다. 보통 2명 이상의 인원이 참여하게 되는 보드게임은 오락적 기능과 아울러 교육적 기능도 있다(김정훈, 2016; 박선미, 2007; 박준호, 2014; 박찬곤, 2010; Gomez

& Marklund, 2018). 한국문화이해 교육에 보드게임이 활용된다면 부모와 자녀가 자연스럽게 어울리거나 유사한 배경의 외국인들이 팀을 이루어 게임을 즐기며 지식을 익힐 수 있는 좋은 도구가 될 수 있을 것이다. 실제로 다문화가족 아동의 어휘력 발달에 대한 선행연구(김재봉, 2021)에 따르면, 아동을 대상으로 한 직접적이고 형식적인 학습 외에 간접적인 경험을 통한 어휘 학습이 다문화가족 학생의 표현 어휘력 발달에 많은 도움이 된다고 한다. 이것은 보드게임 등의 놀이를 통한 접근이 한국어나 한국문화이해 교육에서 유용하다는 점을 추측하게 한다.

한편 다문화가족 대상 다양한 지원 프로그램이 개발 및 제공되어 왔지만 다문화가족의 한국사회 정착을 위한 소비자교육이나 경제교육은 미흡한 상황이다(김효정, 2018; 박혜영, 김시월, 2012; 손지연, 2019). 다문화가족 대상 조사(박혜영, 김시월, 2014)에 따르면 다문화가족원들은 소비자로서 소비와 관련된 생활에서 어려움을 경험한 경우가 많았고 이와 관련한 소비자 교육을 원하는 것으로 보고되었다. 그럼에도 불구하고 다문화가족 지원 기관에서 다문화가족 대상 소비자교육이나 금융 관련 경제교육은 거의 이루어지지 않고 있는 것으로 나타났다(권영은, 2021; 박주영 외, 2020; 박혜영, 김시월, 2012; 손지연, 2019). 또한 현재 시행되고 있는 금융관련 소비자 교육도 금융기관이 주도하는 프로그램으로 일회성이거나 교육의 체계 및 효과가 미흡하다는 점이 지적되고 있다(권영은, 2021; 박혜영, 김시월, 2012).

본 연구에서는 다문화가족 부모와 자녀가 함께 하는 보드게임 개발이라는데 착안하여 한국문화이해를 위한 교육과 함께 경제교육 개념을 결합해서 구성하고자 하였다. 한국문화나 한국화폐에 익숙하지 않은 다문화가족이 게임에 참여하면서 다양한 한국문화에 관한 정보를 경험함과 동시에 아동은 화폐의 개념이나 화폐관리에 대한 가치나 태도를 배양할 기회를 가질 수 있을 것이다. 또한 부모자녀가 함께 한국에서의 금융활동을 게임 속 롤플레이로 경험하게 된다면 돈의 사용과 관리, 금융활동에 관한 부모자녀간의 대화를 통해 모두에게 교육적 경험이 될 수 있다.

다문화가정 초등학생의 학교적응에 관한 선행연구(손민정 외, 2008; 이근모, 최동일, 2017)에서는 수준에 맞는 쉬운 과제를 수행하면서 자신감을 얻는 경험이 초등학생의 학교생활 적응에 도움이 되는 것으로 보고하였다. 이와 함께 언어가 직접 사용되지 않는 시각자료를 활용한 교육이 다문화가정 부모나 학생의 한국어(황철형 외, 2014), 문화이해(윤은주, 2017), 용돈관리(김정훈, 2019) 교육에 긍정

적이라는 점도 입증되어 왔다. 이와 같은 선행연구를 고려하였을 때 보드게임을 활용한 한국문화이해 및 경제교육 프로그램이 다문화가족의 한국문화 및 경제관련 활동에 대한 이해와 긍정적인 태도를 형성하는 데에 도움이 될 수 있을 것이다.

이에 따라 본 연구에서는 다문화가족을 위한 한국문화이해 및 경제교육을 할 수 있는 통합적 목적을 가진 보드게임을 개발하고자 하였다. 본 연구에서 개발한 보드게임이 교육 현장, 그리고 다문화가정에서 적극적으로 활용된다면, 다문화가족 부모와 자녀의 한국문화이해 및 경제교육 효과를 높일 수 있을 것이다. 아울러 보드게임이 다문화가정 내에서 가족이 함께 하는 놀이로 활용된다면 다문화가족 부모자녀 간 의사소통에도 기여할 수 있을 것이다.

II. 선행연구 고찰

1. 한국문화이해 및 경제교육과 보드게임

다문화가족이나 외국인이 한국에 정착해 적응해야 하는 상황에 놓이게 되면 한국어를 습득하는 것이 급선무이겠지만 단순히 언어능력 향상을 위한 학습이나 교육만으로는 생활에서 필요한 의사소통능력을 향상시키는데 한계가 있다(박옥화, 2016). 진정한 의사소통 능력은 우리나라의 정서와 문화를 이해하고 한국인과 유사하게 사고할 때 향상될 수 있을 것이다. 문화란 시간을 초월하여 한 사회에 소속된 구성원들이 축적해온 지식, 신념, 예술, 도덕, 법률과 관습 등을 모두 포괄하는 총체를 가리킨다(Avruch, 1998). 따라서 한국의 문화를 이해할 수 있는 교육이란 한국인의 생활방식, 전통과 문화유산 등 한국인이자라면 어린 시절부터 당연시하는 여러 문화요소를 경험하고 이에 대한 맥락을 이해하는 교육을 의미한다고 할 수 있다. 실제로 전통문화교육에 대한 선행연구(최인숙 외, 2020)에서도 전통과 문화에 대한 체득이 사회구성원에게 내면화된 독특한 의식과 가치관을 학습할 수 있는 기회라는 점을 강조하고 있다.

한 사회의 문화를 이해하는 것에서 경제활동에 대한 이해를 빠뜨릴 수 없다. 경제활동은 단순히 재화나 서비스를 생산하고 소비하는 것을 넘어서 사회구성원들의 생활방식, 가치관, 사회적 관계나 정체성 등과 밀접하게 연관되어 있다(김진, 2020). 따라서 다문화가족이 한국사회의 구성원으로 경제적 역할을 하기 위해서 화폐의 개념이나 화폐관리, 금융활동 등의 지식을 이해하는 것 또한 중요하다. 특

히 아동기에 형성된 화폐관리 태도와 행동은 성인기까지 지속적으로 영향을 미치는 것으로 나타나(김정훈, 2019; 오다연, 김정숙, 2017) 다문화가족 부모와 함께 하는 경제교육이 문화적응력을 키우는 초석이 될 수 있다.

한국문화 적응을 위한 한국문화이해 및 경제교육이 중요한 만큼 교육효과를 거두기 위한 실행 방법 또한 중요하다. 그런데 앞에서 지적한 것처럼 한국문화가 생소한 다문화가족에게는 단순히 지식을 전달하는 형식적 교육이 오히려 학습효과와 동기를 저해할 수 있다. 실제로 문화교육에서 백과사전식 문화교육보다는 의사소통을 통한 경험이 중요하다는 점이 강조되어 왔다(이혜경, 조영미, 2024). 따라서 흥미나 재미를 유발하고 다문화가족의 부모자녀가 함께 참여할 수 있는 한국문화 이해를 위한 교수방법이 필요하다.

이렇게 여러 사람이 함께 참여해 즐길 수 있고 교육적 요소까지 포함할 수 있는 교구로 보드게임이 활용될 수 있다. 보드게임은 즐겁고 재미있게 참여할 수 있다는 특징이 있지만, 보드게임의 목표와 절차에는 교육적인 기능이 관련되어 있다. 보드게임은 게임 참여자의 진행 순서, 점수 득실이나 승리 조건, 종료 상황 등 미리 정해진 규칙에 따라 진행된다. 게임에서의 승리라는 목표를 달성하는 과정이 전제되기 때문에, 그 목표를 달성해가는 과정에서 논리적 사고(Dhatsuwan & Precharattana, 2016), 의사소통 능력(Dewi et al., 2017)이나 문제해결력(Chen et al., 2021)이 증진될 수 있다. 뿐만 아니라, 보드게임에는 게임 내부의 세계관이 존재하는데 게임에서 우위를 차지하기 위해서는 게임 세계에 몰입하여 다른 참여자와 상호작용을 계속해야 한다. 이런 과정에서 게임 용어 사용 등은 활용되는 언어를 학습하기에 좋은 기회를 제공한다.

이와 같이 보드게임은 단순한 놀이와 오락의 기능뿐 아니라 교육적 기능을 접목하여 활용될 수 있는 교구이다(김정훈, 2016, 박선미, 2007; 박준호, 2014; 박찬곤, 2010). 우리나라의 전통놀이인 쌍륙, 윷놀이, 고누, 칠교놀이 등도 일종의 보드게임이라고 할 수 있으며 승경도, 규문수지여행도, 성불도와 같은 전통적인 놀이도 보드게임 형태로 사대부자제, 여성, 승려를 대상으로 교육에 활용된 예가 있다(김정훈, 2019). 보드게임이 가진 오락적 특성이 게임의 참여자들에게 학습에 대한 부담감을 덜어주기 때문에 교육적인 목적으로 활용되고 있는 것이다(허용진 외, 2018). 따라서 보드게임을 활용한 한국문화이해 및 경제교육이 참여하는 다문화가족 부모자녀의 참여동기와 학습효과를 촉진할 수 있을 것이다.

2. 한국문화이해 및 경제교육 기능성 보드게임

기능성게임(serious game; Abt, 1987)은 교육적인 목적으로 활용되는 진지한 유형의 게임을 의미한다. 게임에는 유희나 오락의 목적이 있지만, 기능성게임은 그러한 목적 이외에 교육적인 목적이 강하다. 구체적으로, 기능성게임의 참여자는 게임을 하면서 해당 게임에 포함된 특정한 지식이나 교훈을 학습할 수 있게 된다. 이와 같은 기능성게임은 교육적 효과가 높은 것으로 알려져 있다(김민정, 백경미, 2011; 김화민, 임소혜, 2014).

보드게임 중 위와 같은 기능성게임에 속하는 기능성보드게임은 다양한 교육주제로 꾸준히 개발되어 오고 있다. 국내외 선행연구를 고찰하였을 때 기능성보드게임은 수학교육(임수진, 이정옥, 2005; Elofsson et al., 2016; Ramani & Siegler, 2008, 2011), 경제교육(김정훈, 2016, 2019; Hopkins, 2001; Shanklin & Ehlen, 2007; Suiter, 2001), 환경교육(김주희, 남윤경, 2022; 문주영 외, 2023), 영양교육(김정훈, 2018; Amaro et al., 2006), 언어교육(이은정, 김효은, 2022; Hassinger-Das et al., 2016; Smith, 2006) 등 여러 교육적 맥락에 맞게 개발되었다.

먼저 문화이해교육 차원에서 보드게임을 활용한 국외연구들은 주로 가족간 유대나 사회적 결속력을 강화하는 차원에서 보드게임을 활용한 선행연구로 이루어져있다. 아동을 대상으로 한 이러한 주제의 보드게임은 가족이 함께 참여하여 부모자녀 유대감을 강화하고 세대간 놀이 기회를 제공한다는 점을 강조하였다(Rogerson & Gibbs, 2018). 또한 지역사회에서 사회적 관계 및 사회적 결속을 강화하기 위한 목적으로 활용되는 보드게임에 관한 내용도 확인되었다(Krishnan 2019; O'Neill & Holmes, 2022; Ross et al., 2013). 특히 호주의 원주민 문화를 포함하는 교육용 보드게임은 이질적인 문화에 관한 정보를 학습할 수 있는 내용으로 구성되어 문화학습을 촉진하는 것으로 평가되었다(Ross et al., 2013). 이러한 선행연구들은 다양한 문화 배경을 가진 게임의 참여자들이 보드게임을 함께 함으로써 사회적 결속이 강화될 수 있다는 점을 입증하고 있다. 또한 아동을 대상으로 문화와 관련된 정보를 교육하는데 보드게임이 유용하며, 다양한 문화 정보를 포함한 보드게임에 참여하면서 아동이 여러 나라의 생활과 사회적 상황을 통찰해서 학습할 수 있다는 점을 밝히고 있다(Ascher, 2001).

국내의 문화이해 보드게임 개발과 관련해서는 한국문화이해에 초점을 맞춘 기능성보드게임 개발 연구가 드문 실정이다. 유사한 주제의 선행연구로 한글교육(이은정, 김효

은, 2022), 러시아 문화교육(이재정, 2021), 특정지역 문화홍보(이정준, 임영환, 2011; 임지원 외, 2021)에 관한 보드게임이 개발되었다. 그러나 이러한 기능성보드게임은 다른 문화배경을 가진 다문화가족이나 외국인을 위한 한국문화 이해를 목적으로 하지 않아 대상에 특화된 보드게임이 개발될 필요가 있다.

경제교육 보드게임과 관련한 국외의 선행연구는 금융교육 분야에서 활발하게 이루어졌다. 경제원리를 적용해 제작된 기존의 금융 보드게임, 예를 들어 모노폴리(Axelrod, 2002/2004)와 같은 형식의 보드게임의 경제교육 효과를 보는 선행연구(Osman et al., 2024; Shanklin & Ehlen, 2007)가 대부분이었고, 보드게임 개발 연구는 찾아보기 힘들었다. 다만 전문적으로 금융교육 보드게임 개발회사가 제작한 연령별, 수준별 금융교육 보드게임(Hopkins, 2001; Suiter, 2001)은 다수 확인되었다.

경제교육 보드게임과 관련한 국내의 선행연구로는 아동을 대상으로 윤리적 소비(김정훈, 2016)나 용돈관리(김정훈, 2019) 교육을 위한 기능성 보드게임 개발 연구가 있지만 다문화가족을 위한 맞춤형 보드게임은 전무한 상황이다. 상업적으로 개발된 국내 시판 경제교육 보드게임으로는 용돈관리(용돈왕)나 금융교육 보드게임(젬트레이더 등)이 있는데 주로 해외의 경제 및 금융 관련 보드게임과 유사하게 구성되어 있고 게임의 재미에 집중하다 보니 경제교육 요소를 충실히 반영하지 못했다는 한계가 있다(김정훈, 2019).

이처럼 한국문화이해교육이나 경제교육을 위한 적절한 보드게임이 드물뿐더러 다문화가족을 위한 한국문화이해 및 경제교육이라는 대상과 목적에 충실한 보드게임이 부족한 상황이므로 이를 위한 기능성 보드게임의 개발이 필수적이다.

III. 다문화가족을 위한 한국문화이해 및 경제교육 기능성 보드게임 개발 과정

1. 게임 개발 기획

본 연구에서는 다문화가족을 대상으로 한 한국문화이해 및 경제교육에서 활용할 수 있는 보드게임을 개발하여 다문화가족 지원기관, 한국어교육 기관의 소규모 그룹 활동이나 다문화가정 내에서 교구로 이용 가능하게 하는 것을 목적으로 하였다.

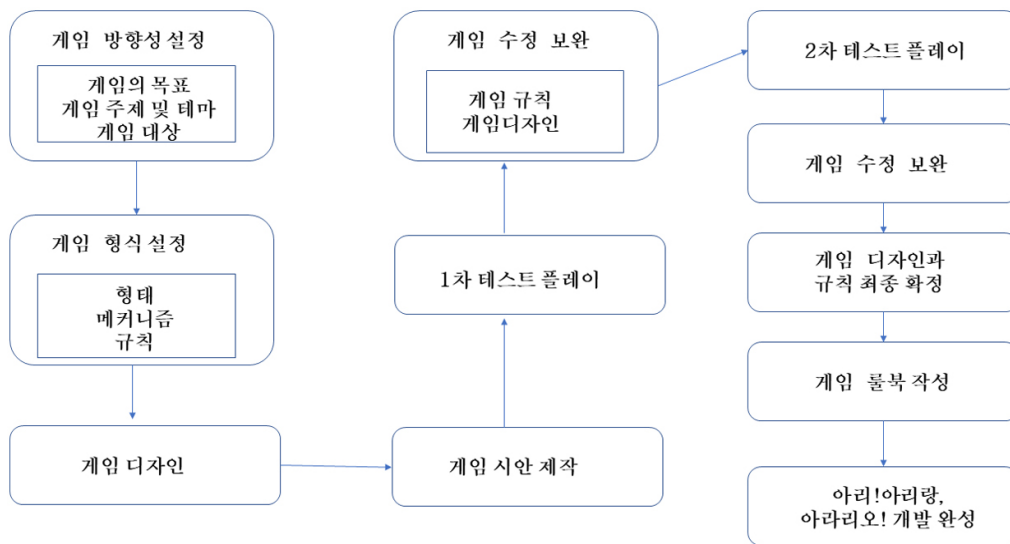
이러한 기획의도를 기초로 본 연구는 교육기능성보드게임을 개발하기 위해 게임목표를 2가지로 설정하였다. 첫째로 한국문화이해를 높여, 한국문화에 바탕한 한국사회의 삶의 태도에 대한 이해를 높이는 것으로 설정하였다. 두 번째는 한국의 금융경제활동에 대한 지식을 습득하고 경제문제에 대한 합리적 의사결정능력을 배양하는 것으로 설정하였다.

게임목표에 따라 보드게임의 게임 테마는 한국문화로 선정하였으며 게임방식과 규칙은 시장경제원리 및 금융활동원리를 반영하였다. 게임 대상은 만 6세 이상으로 설정하여 2-5명이 게임할 수 있도록 구성하였고 게임 형태는 인쇄와 보급을 염두에 두고 보드판형과 카드형 2가지를 개발하였다. 6세 이상의 모든 연령층이 친숙하게 접근할 수 있도록 보드판형인 ‘아리!아리랑’은 기존의 익숙한 보드게임 방식을 차용하여 주사위를 굴려 보드판을 돌며, 화폐목표를 달성하는 메카니즘을 선택하였다. 그리고 카드형인 ‘아라리오!’는 짝맞추기와 점수목표를 달성하는 메카니즘을

선택하였다. 이를 바탕으로 게임의 목표, 주제 및 테마, 대상을 포함한 게임의 방향성 설정, 게임 형태, 게임 메카니즘, 게임 규칙을 결정하는 게임 형식 설정, 이어서 게임 디자인, 시안 제작, 1차 테스트플레이, 게임 규칙 및 디자인 등에 대한 수정 보완, 2차 테스트플레이, 2차 게임 수정 보완, 게임 디자인 및 규칙 최종 확정, 게임 룰북 작성을 거쳐 한국문화이해 및 경제교육 기능성 보드게임을 개발을 확정지었다[그림1].

2. 게임 디자인 상의 고려점

본 연구에서는 한국문화이해 및 경제교육을 위한 기능성 보드게임을 디자인함에 있어 다음을 고려하였다. 첫째, 보드게임의 내용 구성은 한국문화와 관련되어 현재 초등학교 교과서에 언급된 내용들을 중심으로 다양한 문화 분야를 포함하였다. 둘째, 게임방법을 쉽게 이해하고 활용할 수 있으며 경제원리가 반영된 모노폴리와 화투놀이의 게임 메



[그림 1] 한국문화이해 및 경제교육 기능성 보드게임 개발 과정

〈표 1〉 한국문화이해 및 경제교육 기능성 보드게임의 주요 특징

구분	아리!아리랑	아라리오!
형태	보드형	카드형
진행 방식	주사위 굴리기, 목표 달성(모노폴리 방식)	짝맞추기, 목표 달성(화투놀이 방식)
구성물	보드판, 놀이말, 주사위, 권리카드, 찬스카드, 화폐	그림카드 48장
대상연령	6세-성인	6세-성인
대상인원	2명-5명	2명-5명

카니즘을 활용하였다. 셋째, 개발된 게임은 다문화가족 내에서 다양한 연령층의 가족원들이 함께 놀이할 수 있도록 그림을 함께 넣어 설명하였으며 2-5명이 참여하는 게임으로 구성하였다. 넷째, 관련된 개념들과 단어들을 다양하게 카드에 포함시켜 다문화가족의 문화이해뿐만 아니라 한글어 회교육에서도 유용하게 활용할 수 있도록 하였다. 이러한 사항을 고려하여 완성된 ‘아리!아리랑’과 ‘아라리오!’의 주요 특징은 <표 1>과 같다.

IV. 한국문화이해 및 경제교육 기능성 보드게임 개발

본 연구의 목적에 따라 한국문화이해 및 경제교육 기능성 보드게임으로 ‘아리!아리랑’과 ‘아라리오!’를 개발하였다. 개발된 게임의 구체적인 내용과 형태, 실행방법을 설명하면 다음과 같다.

1. ‘아리! 아리랑’ 개발

‘아리!아리랑’ 보드게임 [그림 2]는 보드판의 각 칸에 배

치된 그림을 중심으로 진행하며 그 구성은 다음과 같다. ‘아리!아리랑’ 보드게임에서 보드판의 각 칸에 들어가는 그림들은 한국문화를 12개의 주요 영역으로 체계화하였다. 각 영역은 3개의 하위개념을 포함하며, 구체적으로는 출산(삼신할멈, 미역국, 금줄), 상징(태극기, 한글, 호랑이 한반도지도), 통과 의례(돌, 성년식, 결혼식), 무형문화재(농악, 탈춤, 택견), 놀이(윷놀이, 강강수월래, 씨름), 옛이야기(홍부전, 흥길동전, 심청전), 역사(삼국시대, 고려, 조선), 화폐(백원, 천원, 오천원), 전통저장식품(고추장, 된장, 간장), 명절(설, 추석, 단오), 생활양식(한복, 한옥, 한식), 명절음식(떡국, 송편, 오곡밥)으로 구성되어 있다.

이러한 하위개념들은 보드판의 각 칸에 하나씩 배치하였고, 각 하위개념들이 동일 영역에 해당하는 경우에는 같은 색깔의 띠로 표시하여 영역의 구분에 대한 직관적인 인식이 가능하도록 하였다. 추가적으로 전래동화에 자주 등장하는 신령들을 활용하여 4개의 찬스 칸을 설계하였는데, 이는 안방의 조상신, 부엌의 조왕신, 마루의 성주신, 우물의 용신으로 구성하였다.

게임의 진행 방식은 한국문화이해 교육뿐만 아니라 경제교육을 통합적으로 달성할 수 있도록 설계하였다. 이에 따라 시장경제원리를 기본으로 개발된 ‘모노폴리’의 게임



[그림 2] ‘아리!아리랑’ 보드판

규칙을 활용하였다(Axelrod, 2002/2004). 세계적으로 대중적인 보드게임인 ‘모노폴리’는 여러 가지 버전으로 확대되어 다양한 보드게임에서 이 방식을 차용하고 있으므로 아동이나 외국인도 게임의 규칙이나 방식이 친숙하여 참여가 용이할 것으로 판단하였기 때문이다.

‘아리!아리랑’ 게임에서는 게임판을 돌면서 수입과 지출을 반복하게 되는데, 게임에 참여하는 사람 중 한 명이 파산하면 게임이 끝나며 게임에 참여한 사람들 중 보유한 금액이 가장 큰 사람이 이기게 된다.

처음 게임을 시작할 때 게임 참여자는 은행에서 기본금을 받는데, 한 바퀴 돌 때마다 일정 금액을 추가로 받게 되며, 주사위를 굴러 나온 수만큼 말을 이동시킨다. 주사위는 게임 참여자의 동의에 따라 2개까지 사용할 수 있다. 말이 도착한 칸에서 권리카드를 구매하거나 권리카드의 수준을 올리는 재투자를 할 수 있고, 다른 게임 참여자가 권리카드를 갖고 있는 칸에 도착하면 권리카드에 해당하는 비용, 즉 상대에게는 투자수입을 지불한다. 4개의 전통신(조상신, 조왕신, 성주신, 용신)이 있는 찬스칸에 도착하면 쌓여있는

음산 (상선팔이) 권리금 상산과 1,000원 동고만팔 1,000원 장급개기 2,000원 투자수입 1단계 1,500원 2단계 2,500원 3단계 5,500원				음산 (머머국) 권리금 1,000원 5,000원 6,000원 투자수입 1단계 1,500원 2단계 7,000원 3단계 13,500원				음산 (곰곰) 권리금 세끼금 1,000원 순,고구,생술까지 5,000원 3.7일(21일) 4,000원 투자수입 1단계 1,500원 2단계 7,000원 3단계 11,500원				음산 (수수경단) 권리금 1,000원 4,000원 5,000원 투자수입 1단계 1,500원 2단계 7,000원 3단계 15,500원				역사 (삼국시대) 권리금 백제 1,000원 고구려 2,500원 신라 5,000원 투자수입 1단계 1,500원 2단계 4,000원 3단계 10,000원				역사 (고려) 권리금 1,000원 1,500원 3,000원 투자수입 1단계 1,500원 2단계 4,500원 3단계 6,000원				역사 (조선) 권리금 이성계 1,000원 안향 5,000원 조선왕조실록 5,500원 투자수입 1단계 1,500원 2단계 7,000원 3단계 13,000원				역사 (한말) 권리금 1,000원 5,000원 5,500원 투자수입 1단계 1,500원 2단계 7,000원 3단계 13,000원			
상징 (태극기) 권리금 태극(후방) 1,000원 관공(4쪽) 8,000원 1890(고종17년) 9,000원 투자수입 1단계 1,500원 2단계 11,000원 3단계 21,500원				상징 (한반도) 권리금 대한민국 1,000원 한민족 5,000원 5년년역사 8,000원 투자수입 1단계 1,500원 2단계 8,000원 3단계 17,000원				상																							

찬스카드의 맨 뒷장을 뒤집어 자신이 가진 권리카드 중 거기서 나온 내용영역의 카드 개수에 따라서 카드에 적힌 대로 투자수익을 얻게 된다. 게임 참여자들은 서로가 가진 권리카드를 거래할 수도 있다[그림 3], [그림 4].

본 게임은 한국문화이해 교육을 위한 보드게임이지만 이를 경제교육 요소와 결합한 통합적 교육게임이다. 따라서 게임 규칙에서 보드판을 한 바퀴 돌 때마다 저축할 수 있고, 저축한 돈을 찾을 수 있는 규칙 또한 포함시켰다. 이 때 저축은 정기에금과 같아서 원할 때 언제나 찾을 수 있는 것은 아니며, 찾을 때 10%의 이자를 받게 되고, 다시 저축할 수 있다. 돈이 부족할 때는 대출을 받거나 자신이 가진 권리카드를 투자한 금액의 50%를 받고 은행에 판매할 수 있다. 대출은 언제나 필요할 때 받을 수 있으며, 어느 칸에서 대출을 받든 한 바퀴를 돈 시점에서 20%의 이자를 갚는다. 원 규칙은 게임 참여자 중 한 명이 파산하면 게임이 끝나고, 가지고 있는 현금과 저축액, 권리카드의 금액을 모두 합하여 총액이 제일 많은 사람이 이기게 되는 것이다. 그러나 게임 참여자가 파산하기까지 걸리는 시간이 지나치게 많이 소요될 수 있으므로 정해진 시간에 맞추어 게임을 종료 하거나,

시작할 때 권리카드를 무작위로 2-3장 나누어 갖고 시작하면 게임시간을 조절할 수 있고 게임의 흥미를 증대시킬 수 있다.

2. '아라리오!' 개발

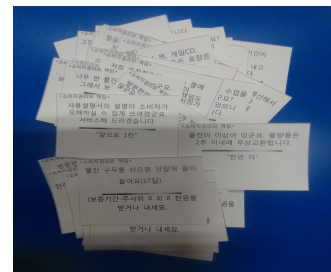
‘아라리오!’ 게임은 그림카드 형식으로 구성하였는데 ‘아라리오!’ 게임의 그림카드에 들어가는 그림들에는 한국 문화를 12개의 주요 영역과 영역별 4개의 하위개념들을 포함하였다[그림 5]. 선정한 주요 영역과 하위개념들은 다음과 같다. 명절(설날 세배, 추석 차례, 정월 대보름 불놀이, 단오 창포물에 머리 감기), 옛 이야기(홍부놀부, 홍길동, 심청, 춘향), 명절놀이(웃놀이, 강강술래, 널뛰기, 연날리기), 돈(세종대왕, 율곡 이이, 퇴계 이황, 이순신 장군), 상징(한글, 태극기, 무궁화, 한반도), 역사(고려청자, 백제 미륵사지, 고구려 벽화, 신라 첨성대), 전통음식(구절판, 화전, 약밥, 빈대떡), 명절 음식(설날 떡국, 추석 송편, 대보름 오곡밥, 단오 수리취떡), 전통장류(김치, 고추장, 된장, 젓갈), 출산(삼신할머니, 미역국, 금줄, 수수 경단), 전통 의복(한복,



화폐



찬스카드



권리카드

[그림 4] 그 외 '아라리오!' 게임 구성물



[그림 5] '아라리오!' 그림카드들

꽃신, 노리개, 버선), 통과의례(제례, 혼례, 관례, 첫돌)로 총 48개이다. ‘아라리오!’의 카드는 ‘아리!아리랑’과 일부 내용에 차이가 있는데, 각 영역의 4개의 그림카드에서 점수에 차등을 주어 배치하는 문제를 해결하기 위한 고려였다. 따라서 한국문화 영역의 하위개념 그림카드들 위쪽에는 색깔띠가 표시되어 있으며 색깔에 따라 점수에 차등을 두어 그림카드의 점수를 직관적으로 파악할 수 있도록 하였다.

한국문화에 대한 이해를 돕기 위한 ‘아라리오!’는 우리 사회에서 널리 하고 있는 ‘화투’의 게임 방법을 활용하고 있다. 이는 우리나라 모든 연령층에서 즐기는 게임으로 한국인과 다른 문화 배경을 가진 사람들이 함께 즐길 수 있는 게임이기도 하다. 따라서 다문화가족 내에서 부모, 조부모 등도 참여할 수 있는 게임 방법이어서 모든 가족원들이 함께 할 수 있다는 장점이 있으며 가족이 함께 한국문화에 대해 이야기나누기 좋은 기회를 제공할 것이라고 판단하였다. 또한 점수를 합산하는 과정이나 화폐카드를 통해 자녀의 아동의 수 개념 이해나 화폐에 대한 지식 습득을 포함해서 교육적 효과까지 가지게 된다.

카드의 색은 ‘화투 게임’에서의 점수와 일치시켰다. 하나의 문화개념 그룹에는 4개 카드가 배정되어 있으며 윗쪽에 각각 노랑, 빨강, 파랑, 초록의 띠를 표시하였다. 노랑색의 점수가 가장 높고(20점), 빨강 10점, 파랑 5점, 초록 0점으로 구성하였다. 본 게임은 같은 개념 그룹의 카드를 짝을 맞추어 모으고, 게임이 끝나고 나서 카드의 점수를 합산하여 점수가 가장 큰 사람이 이기게 된다. 게임에는 변형물도 가능한데 같은 색 띠를 모두 모으는 경우, 각각 상징, 돈, 역사 카드를 모두 모았을 경우, 그리고 명절왕(명절, 명절음식, 명절놀이의 가장 높은 점수 카드를 3장 모았을 때), 전통왕(통과의례, 무형문화재, 전통옷), 음식왕(명절음식, 전통음식, 전통장류)의 관련 카드를 모두 모으면 부가적인 점수(20점)를 받게 할 수 있다.

‘아라리오!’ 게임은 각 카드가 그림과 점수를 갖고 있으므로 카드의 그림이 같은 그룹이라는 점을 이용하여 카드를 모두 뒤집어 놓은 후에 한 개씩 앞면으로 다시 뒤집어 짝을 찾는 기억력게임이나 점수를 합산해 수를 더하고 빼는 수게임으로도 활용할 수 있다.

V. 결론 및 제언

본 연구의 목적은 다문화가족을 위한 한국문화이해 및 경제교육으로 활용하기 위한 기능성 보드게임을 개발하는

것이였다. 다문화가족이 한국문화를 이해하고 한국인의 삶의 태도를 익히며 부모자녀가 함께 경제와 관련된 활동과 합리적인 금융지식을 증진시키는 통합적인 교육프로그램을 실행하는데 이 보드게임이 적절한 교구로 활용될 수 있을 것이다. 특히 보드게임을 통한 교육은 단순한 지식의 전달을 넘어 문화와 경제에 대한 경험적 학습을 가능하게 하므로 다문화가족의 한국사회 적응에 실질적인 도움을 줄 수 있을 것이다.

보드게임의 개발을 위해 목표, 주제 및 테마, 대상을 포함한 게임의 방향성을 설정하고 게임 형태, 메카니즘, 규칙 등의 게임 형식을 설정하였으며, 이후 게임 디자인, 테스트 플레이를 거쳐 수정과 보완 작업을 한 이후에 보드판형과 카드형의 두 가지 한국문화이해 및 경제교육 게임을 개발하였다.

먼저 ‘아리!아리랑’ 보드게임은 12개 한국의 문화영역(출산, 상징, 통과례, 무형문화재, 놀이, 옛이야기, 역사, 화폐, 전통저장식품, 명절, 생활양식, 명절음식)과 4개의 찬스(조상신, 조왕신, 성주신, 용신)로 칸을 구성하였다. 각각의 하위개념들도 3가지 수준으로 나누어 관련설명 단어들을 보여주었고 화폐를 활용한 화폐게임으로 흥미를 더하였다. 게임 내 다양한 한국문화의 상징과 주요 개념을 포함하고 있어 다문화가족 구성원들이 한국사회의 생활방식과 가치관을 쉽게 접할 수 있게 구성하였다. 이 게임은 모노폴리 방식을 참고하여, 주사위를 굴리고 보드판을 돌며 화폐나 투자에 대한 개념을 익히는 구조로 되어 있어 아동이 자연스럽게 경제적 사고력을 기를 수 있다. 또한, 부모와 자녀가 함께 게임을 하며 경제적 결정과 관련된 대화를 나누게 되므로, 경제 개념이 익숙하지 않은 외국인 부모도 자녀와의 의사소통을 통해 한국 사회에서의 경제활동을 배울 수 있다는 장점이 있다.

카드형 게임인 ‘아라리오!’는 ‘아리!아리랑’과 마찬가지로 12개 문화영역 당 4개씩 카드를 배정하여 총 48개의 카드세트 구성하였다. 카드에는 한국의 전통적 상징, 역사, 명절 등의 다양한 문화적 요소가 포함되어 있다. 게임 메카니즘으로는 짝맞추기와 점수계산하기를 이용하였다. 게임의 진행 과정에서 점수를 합산하거나 같은 개념의 카드를 맞추는 활동은 아동의 수리적 사고와 화폐 개념 이해에 도움을 준다. 또한, ‘아라리오!’의 카드는 ‘화투’의 게임 방식에서 착안하여, 한국인이라면 익숙하게 즐길 수 있는 형식을 유지하였다. 따라서 다문화가족 중 타문화 배경의 가족원이 느낄 수 있는 문화적 이질감을 최소화하면서 조부모까지 포함하는 다문화가족 전체가 자연스럽게 한국문화를

함께 공유할 수 있는 친화적인 환경을 제공하게 될 것이다.

본 연구에서 개발된 보드게임은 다음과 같이 활용성을 확대할 수 있을 것이다. 첫째, 다문화가족 대상 한국문화교육이나 한국어교육 등에서 보조적 교육도구로써 활용될 수 있다. 기존의 지식 전달형 교육과 달리, 보드게임은 놀이를 통한 학습을 가능하게 하여 교육 효과를 높일 수 있으며, 다문화가족의 문화 적응 과정에서 즐거움과 동기를 유발하는데 도움이 될 수 있을 것이다. 둘째, 가족 내 한국문화에 대한 이야기를 나눌 수 있는 소통의 도구로써 활용될 수 있다. 다문화가족 내 부모와 자녀가 함께 참여할 수 있도록 설계되어 가족 간의 상호작용과 의사소통을 촉진하며, 이를 통해 가족의 유대감을 강화하고 자녀의 사회적응에 기여할 수 있다. 셋째, 게임을 통해 경제활동에 대한 기초 개념을 자연스럽게 학습함으로써 경제교육에서 활용이 가능하며, 한국문화이해와 함께 통합적 교육도구로 활용될 수 있다. 특히 다문화가족 부모가 자녀의 학습에 참여할 기회를 제공하여, 경제 개념에 대해 논의하는 과정에서 한국문화와 경제활동에 대한 이해도를 함께 높일 수 있다.

주제어: 다문화가족, 기능성 보드게임, 한국문화, 경제 교육

REFERENCES

- 강다영, 강현아(2022). 다문화청소년의 문화적응 스트레스가 학교적응을 통해 진로태도에 미치는 영향. *청소년복지연구*, 24(4), 101-130.
- 강해순, 김현옥(2021). 다문화가족 어머니와 자녀의 한국 정착에 따른 역경과 강점인식에 관한 질적 사례연구. *아동교육*, 30(2), 23-47.
- 교육부(2023). 2023년 다문화교육 지원계획(안), <https://www.moe.go.kr>에서 인출.
- 권영은(2021). 사회적 가치를 위한 부산은행의 다문화가족 금융교육 활성화 방안. *다문화사회와 교육연구*, 9, 27-48.
- 김경근(2019). *한국의 사회동향 2019*. 대전: 통계개발원.
- 김민정, 백경미(2011). 유치원 생활주제에 기초한 교육용 보드게임이 유아의 사회적 문제해결력과 조망 수용능력에 미치는 영향. *어린이미디어연구*, 10(2), 45-65.
- 김재봉(2021). 초등학교 다문화 가정 학생의 표현어휘력 발달양상에 관한 질적 연구. *리터러시연구*, 12(6), 449-477.
- 김주희, 남윤경(2022). 환경교육용 보드게임 디자인 활동이 고등학생들의 환경적 지식, 환경 소양과 창의 공학적 문제해결 성향에 미치는 영향. *대한지구과학교육학회지*, 15(1), 117-131.
- 김정훈(2016). ‘윤리 소비’ 교육을 위한 보드게임 개발. *소비자정책교육연구*, 12(3), 127-141.
- 김정훈(2018). 바른 식생활 교육을 위한 기능성보드게임 ‘식품자전거 따르릉!’ 개발. *한국생활과학회지*, 27(5), 411-420.
- 김정훈(2019). 용돈관리교육을 위한 연령별 교육기능성보드게임 개발. *한국생활과학회지*, 28(1), 11-20.
- 김지영, 이운석(2020). 다문화가족 청소년의 학교적응과 부모의 역할: 학교급별 차이를 중심으로. *한국인구학*, 43(3), 77-104.
- 김진(2020). ‘문화와 경제성장’에 대한 소론-실증분석과 이론모형에 대하여. *문화경제연구*, 23(1), 3-27.
- 김화민, 임소혜(2014). 환경보호 인식변화를 위한 기능성 게임의 효과 연구. *한국컴퓨터게임학회논문지*, 27(3), 69-76.
- 김효정(2018). 결혼이민자 여성소비자의 디지털정보격차 지수 결정 요인: 연령별 차이 연구. *휴먼 이콜로지 리뷰*, 56(3), 217-232.
- 노보람, 정정화, 최나야, 이강이(2019). 다문화청소년의 학교적응에 대한 외모만족도와 한국어능력의 종단적 영향 및 자아존중감의 매개효과. *패밀리 앤드 앤바 이론먼트 리뷰*, 57(3), 407-417.
- 두산백과(n.d.). 보드게임, <http://terms.naver.com/entry.naver?docId=1223742&cid=40942&categoryId=31944>에서 인출.
- 문주영, 최서령, 현은령(2023). 서비스디자인 도구를 활용한 어린이 탄소중립 교육용 보드게임 개발과 활용 사례 연구. *한국디자인문화학회지*, 29(3), 129-139.
- 박선미(2007). *전래동화를 기반으로 한 교육용 보드게임 개발에 관한 연구: 유아의 공간능력 향상을 위한 보드게임 ‘도깨비 방망이’ 개발을 중심으로*. 덕성여자대학교 석사학위논문.
- 박옥화(2016). 전래동화 <해님과 달님> 구원을 활용한 한국어문화교육-초·중급 과정의 여성 결혼이민자를 대상으로. *어린이문학교육연구*, 17(4), 415-440.

- 박주영, 김은미, 김민정(2020). 취약계층 금융소비자보호와 금융소비자교육. *법학연구*, 31(1), 45-74.
- 박준호(2014). *보드게임을 활용한 <규중철우쟁론가> 교수 학습 방법 연구*. 한국교원대학교 석사학위논문.
- 박찬곤(2010). *생물교과 학습용 보드게임의 개발 및 적용 효과*. 한국교원대학교 석사학위논문.
- 박혜영, 김시월(2012). 다문화가족의 소비자교육 현황 및 소비자교육 내용별 필요도 연구-다문화가족지원센터 종사자를 중심으로. *소비문화연구*, 15(3), 91-118.
- 박혜영, 김시월(2014). 다문화가정 여성결혼이민자의 금융경제 관련 소비자교육 요구에 관한 연구. *파이낸셜 플래닝 리뷰*, 7(2), 33-64.
- 봉진영, 배지희(2012). 다문화 가정 어머니의 자녀양육 경험에 대한 탐구. *유아교육연구*, 32(3), 383-405.
- 서재복, 권인탁, 임명화(2016). 국제결혼 이주여성의 삶의 만족에 대한 문화적응 매개 효과 연구. *교육종합연구*, 14(1), 225-246.
- 손민정, 유형근, 신효선(2008). 다문화가정 초등학교 저학년 학생을 위한 학교적응력 향상 프로그램 구안. *교원교육*, 24(4), 141-160.
- 손지연(2019). *소비자교육 내용체계 개선방안 연구*. 한국소비자원.
- 오다연, 김정숙(2017). 제주지역 청소년소비자의 용돈관리행동에 관한 연구. *금융소비자연구*, 7(1), 73-104.
- 오연주(2018). 다문화가정 초등학생 자녀의 학교적응에 있어 다문화가족지원센터의 역할. *문화교류연구*, 7(3), 79-99.
- 오혜정(2015). 다문화가정 어머니가 자녀양육에서 경험하는 의사소통의 어려움에 관한 연구. *특수아동교육연구*, 17(1), 215-237.
- 윤은주(2017). 결혼이주여성의 사회문화적 요구를 반영한 한국어 문화교육의 효과 - 아시아권 출신 이주여성을 중심으로. *한국어문화교육*, 11(1), 69-118.
- 이근모, 최동일(2017). 다문화가정 학생들의 학교스포츠 클럽 참여에 따른 학교생활적응경험. *한국체육학회지*, 56(2), 115-124.
- 이은정, 김효은(2022). 한글 교육을 위한 기능성 보드게임 개발 연구. *한국게임학회 논문지*, 22(4), 39-49.
- 이재정(2021). 게이미피케이션을 활용한 러시아문화 교수법 연구: 보드게임 개발사례를 중심으로. *인문사회*, 21, 12(1), 2501-2515.
- 이정준, 임영환(2011). 지역문화콘텐츠를 활용한 도시마케팅 보드게임 제작 및 활용. *한국디지털콘텐츠학회 논문지*, 12(4), 531-539.
- 이현심(2014). 다문화가정 여성결혼이주자의 한국생활 어려움에 관한 질적(CQR) 연구. *농촌지도와 개발*, 21(1), 143-176.
- 이혜정, 조영미(2024). 상호문화능력 향상을 위한 한국문화 교육 연구. *학습자중심교과교육연구*, 24(3), 811-827.
- 임수진, 이정옥(2005). 교육용 보드게임 개발 사례에 관한 연구. *어린이미디어연구*, 4, 205-221.
- 임지원, 황보형호, 이기연, 송아름, ... 김병국(2021). ‘논산, 잃어버린 보물을 찾아서’ 보드게임 개발 연구. *한국엔터테인먼트산업학회논문지*, 15(8), 457-464.
- 전정숙(2015). *다문화가족 자녀의 동향변화와 정책과제* (15-11). (재)경기도가족여성연구원.
- 최인숙, 채진영, 이강이(2020). 유아교육기관의 전통문화 교육 실태 및 유아교사의 인식. *학습자중심교과교육연구*, 20(12), 53-70.
- 통계청(2023). 2022 인구총조사: 더불어 사는 사회, 통계로 본 다문화 현황, https://sri.kostat.go.kr/board.es?mid=a50301010600&bid=5148&tag=&act=view&list_no=428572&ref_bid=에서 인출.
- 한국교육개발원(2023). 2023년 교육기본통계, <https://kess.kedi.re.kr/index>에서 인출.
- 허용진, 김혁, 김선우, 김정현, 최근영, 박정수, 정종철, 이승조, 이송이(2018). *교육용 보드게임 사용 설명서: 교육과정-수업-평가 일관성을 중심으로*. 서울: 좋은땅.
- 황철형, 김영천, 박현우, 박창민(2014). 다문화가정 학생 가르치기: 세 명의 초등교사가 찾아낸 효과적인 수업지도의 방법들. *초등교육연구*, 27(2), 141-170.
- Abt, C. (1987). *Serious Games*. Langam, MD: University press of America.
- Amaro, S., Viggiano, A., Di Costanzo, A., Madeo, I., ... & De Luca, B. (2006). Kalèdo, a new educational board-game, gives nutritional rudiments and encourages healthy eating in children: a pilot cluster randomized trial. *European Journal of Pediatrics*, 165, 630-635.
- Ascher, M. (2001). Learning with games of strategy from Mongolia. *Teaching Children Mathematics*, 8(2), 96-99.

- Avruch, K. (1998). *Culture and conflict resolution*. Washington, D. C.: United States Institute of Peace Press.
- Axelrod, A. (2002). *Everything I know about business I learned from Monopoly*. K. Song Translated (2004). Seoul: Samgakhyeong Press.
- Chen, S. Y., Tsai, J. C., Liu, S. Y., & Chang, C. Y. (2021). The effect of a scientific board game on improving creative problem solving skills. *Thinking Skills and Creativity*, 41, 100921.
- Dewi, R. S., Kultsum, U., & Armadi, A. (2017). Using communicative games in improving students' speaking skills. *English Language Teaching*, 10(1), 63-71.
- Dhatsuwan, A., & Precharattana, M. (2016). BLOCKY LAND: A cellular automata-based game to enhance logical thinking. *Simulation & Gaming*, 47(4), 445-464.
- Elofsson, J., Gustafson, S., Samuelsson, J., & Träff, U. (2016). Playing number board games supports 5-year-old children's early mathematical development. *Journal of Mathematical Behavior*, 43, 134-147.
- Gomez, C. N., & Marklund, B. B. (2018). Games for cross-cultural training: A game-based tool for cross-cultural discussion: Encouraging cultural awareness with board games. *International Journal of Serious Games*, 5(4), 81-98.
- Hassinger-Das, B., Ridge, K., Parker, A., Golinkoff, R. M., ... & Dickinson, D. K. (2016). Building vocabulary knowledge in preschoolers through shared book reading and gameplay. *Mind, Brain, and Education*, 10(2), 71-80.
- Hopkins, M. C. (2001). *Financial Fitness for Life: Pocket Power (Grades K-2)*. NY: National Council on Economic Education.
- Krishnan, S. (2019, October 14). Montreal man quits job, works to inspire kids to replace screens with board games. *CBC News*, <https://www.cbc.ca/news/canada/montreal/all-aboard-montreal-montreal-board-games-1.5317656>.
- O'Neill, D. K., & Holmes, P. E. (2022). The power of board games for multidomain learning in young children. *American Journal of Play*, 14(1), 58-98.
- Osman, I., Taib, N. M., Yazid, Z. A., Daud, S., & Othman, M. Z. (2024). Exploring the usability and engagement of students in an educational board game on personal financial planning. *Information Management and Business Review*, 16(1), 76-85.
- Ramani, G. B., & Siegler, R. S. (2008). Promoting broad and stable improvements in low-income children's numerical knowledge through playing number board games. *Child Development*, 79, 375-394.
- Rogerson, M. J., & Gibbs, M. (2018). Finding time for tabletop: Board game play and parenting. *Games and Culture*, 13(3), 280-300.
- Ross, A., Ulm, S., & Tobane, B. (2013). Gummingurru- A community archaeology knowledge journey. *Australian Archaeology*, 76(1), 62-68.
- Shanklin, S. B., & Ehlen, C. R. (2007). Using the monopoly board game as an in-class economic simulation in the introductory financial accounting course. *Journal of College Teaching & Learning*, 4(11), 65-72.
- Smith, H. (2006). Playing to Learn: A qualitative analysis of bilingual pupil-pupil talk during board game play. *Language and Education*, 20, 415-437.
- Suiter, M. C. (2001). *Financial Fitness for Life: Steps to Financial Fitness (Grades 3-5)*. NY: National Council on Economic Education.

Received 04 November 2024;

Accepted 26 November 2024