

Use of Board Games as a Communication Tool in Addressing Generation Gap

세대 간 소통 도구로서의 보드게임 활용에 대한 연구

Ji-young Kim¹, Kyoung-min Ryou², Mi-na Lee³

김지영¹, 유경민², 이미나³

¹ The Doctor's Course, Department of Culture, Chosun University, South Korea,
padete@naver.com

² The Doctor's Course, Department of Culture, Chosun University, South Korea,
Rkm1112@naver.com

³ Professor, Welfare Counseling Convergence Department, Kwangshin University, South Korea,
lmn4780@naver.com

Corresponding author: Mi-Na Lee

Abstract: The information gap between generations due to the development of science and technology and the separation between generations due to nuclear families are leading to a breakdown in communication between families, causing various problems. A way to solve problems is through constant communication between generation members. This can lead to concessions and consideration from the other party based on understanding through communication, and can reduce the gap caused by communication breakdown, reducing conflict between generations. It can be reduced. Board games have been loved since around 3,000 BC as games that anyone can easily learn, are familiar with, and can accompany communication with others, regardless of whether they are East or West. Board games have played a variety of roles for purposes such as leisure, strategy simulation, brain development, and play. In modern times, they are provided as a variety of programs to promote cognitive and social development in the elderly with dementia, the intellectually disabled, infants, and children. This can be confirmed through previous research at home and abroad. This study focused on the fact that board games are mainly used in programs for social and cognitive development by the elderly, who are the grandparents' generation, and the preschoolers, who are the grandchildren's generation, with the largest gap between generations among the members of the generation, and it became familiar to the relevant members. As board games produce positive results in improving cognitive ability and social skills, we would like to investigate the possibility that they can be used as a communication tool between generations.

Keywords: Board Games, Cognitive Development, Dementia Prevention, Generation Gap, Communication Tools

요약: 과학기술의 발달로 인한 세대 간 정보격차, 핵가족화로 인한 세대 간 분리는 가족 간 소통 단절로 이어져 다양한 문제를 일으키고 있다. 문제 해결을 위한 방법으로는 세대 구성원 간의 꾸준한 소통을 들 수 있는데, 이는 소통을 통한 이해를 바탕으로 상대방에게 양보와

Received: July 25, 2023; 1st Review Result: August 28, 2023; 2nd Review Result: October 01, 2023
Accepted: October 25, 2023

배려를 이끌수 있는데, 의사 소통 단절로 인한 격차를 줄일 수 있어 세대 간 갈등을 줄일 수 있다. 보드게임은 기원 전 3천년 경부터 동서양을 막론하고 누구나 쉽게 배울 수 있고, 친숙하며, 상대방과의 의사소통을 동반할 수 있는 게임으로 사랑받아 왔다. 보드게임은 여가, 전략 시뮬레이션, 두뇌 개발, 놀이 등의 목적으로 다양한 역할을 수행해 왔으며, 현대에 이르러서는 치매노인, 지적장애인, 유아 및 아동의 인지발달과 사회성 발달을 촉진하기 위한 다양한 프로그램으로 제공되고 있음을 국내외 선행연구를 통해 확인할 수 있다. 본 연구는 세대 구성원 중 세대 간 격차가 가장 큰 조부모 세대인 노인층과 손자녀 세대인 유아동 층이 사회적, 인지적 발달을 위한 프로그램 내에서 보드게임을 주로 활용하고 있음에 주목하였고, 해당 구성원들에게 친숙해진 보드게임이 인지능력과 사회성 향상에 긍정적인 결과를 효과를 도출함에 따라 세대 간 소통 도구로 활용될 수 있는 가능성을 알아보고자 하였다.

핵심어: 보드게임, 인지발달, 치매예방, 세대 차이, 소통 도구

1. 서론

2022년 발표한 통계청 자료에 의하면 우리나라의 고령인구 구성비는 17.5%로 1970년에 조사한 3.1%에 비해 6배 증가한 수치이며, 통계청은 2070년에 이르면 고령인구가 전체 인구의 46.4%를 차지할 것으로 전망하였다(www.kostat.go.kr>board.es). 현대 사회는 매우 빠른 속도로 발전하는 과학 기술과 새로운 문물과 유행이 쏟아지고 있는데 비해 그 속도를 미처 따라가지 못하는 노년층은 점차 사회적 소외 대상으로 변화하고 있다. 대부분의 노년층은 신체 기능의 저하 및 사회 공감 약화 현상을 겪고 있는데, 위와 같은 통계청의 발표는 대한민국 사회에서 노년층이 사회 구성원으로서의 역할 감소로 인한 소외 계층으로 전락할 수 있음을 드러내는 지표가 되고 있다. 이미 핵가족화로 인한 자연스러운 세대 분리는 세대 간 교류 단절과 가족 간 소통의 부재로 이어지고 있는데, 고령화는 이를 더욱 가속화시킬 수 있는 촉매로 작용하는 것을 볼 수 있다.

과거에 비해 현대 사회에 세대 공감 부족을 문제로 인식하게 된 배경으로는 의학 발달로 인한 고령인구의 증가, 그리고 학업 및 자기개발 등의 이유로 늦어진 자녀 출산은 세대 간 연령 격차를 더욱 벌어지게 하는 요인으로 작용하였다. 조부모 세대와 손자녀 세대의 연령 격차는 더 커지고 있으며, 이는 세대 간 문화 차이를 발생시켜 소통의 부재로 이어지고 있다. 세대 간 공감대를 형성하기 위해서는 최소한 구성원들 간에 기본적인 대화 및 서로를 이해하려는 태도와 상대방에 대한 동의를 이루어져야 한다. 김정희[1]는 자신의 관점이 아닌 상대방의 관점에서 이해하고, 받아들이는 자세의 필요성에 대해 연구하였다. 소통이란 인간관계 형성에 매우 중요한 요소로 소통이 원활하지 않을 경우 자신의 경험과 관점을 기반으로 한 사고 회로의 형성으로 인해 주관적 신념으로 행동하게 되며, 이는 공감의 부재 및 상대와의 신뢰 형성의 부족으로 불필요한 오해를 만들 수 있기에, 상대방에 대한 공감과 수용하는 태도를 갖추는 것도 중요하다.

박영균[2]은 세대 간 문화갈등의 요소 중 하나로 정보 격차를 지적했지만, 정현숙[3]은 조성남, 최유정[4]의 연구에서 정보화 격차로 인해 세대 차이가 발생하더라도, 애정이 기반된 세대 간의 배려와 양보가 서로의 격차를 이해로 이어지는 메카니즘에 대해 연구하였다. 또한 정국현[5]은 가족 간 규칙적인 여가스포츠 참여가 세대 간 소통 촉진

및 세대차이로 인한 갈등 완화에 긍정적인 영향을 끼침을 연구하였다

본 연구는 공통의 소통 도구가 주어진 세대 간에는 긍정적 메카니즘이 발현된다는 정국현[5]의 연구 결과에 집중하였고, 보드게임을 가족 여가 도구로 활용했을 때에도 세대 간 소통 도구로서 충분히 역할을 수행할 수 있음과 스포츠에 비해 공간적 제약에서 좀 더 자유로운 점, 그리고 보드게임의 긍정적 활용에 대해 연구하였다.

첫째, 보드게임에 대한 학위논문별 연구 동향은 어떠한가?

둘째, 보드게임에 대한 학문분야별 연구 동향은 어떠한가?

셋째, 세대 간 소통 도구로서의 보드게임 활용 연구는 어떠한가?

2. 이론적 배경

2.1 보드게임에 대한 이해

보드게임은 기원 전 3천년 경부터 오늘날에 이르기까지 동서양을 막론하고 남녀노소에게 가장 오래되고 보편적인 오락의 매개체로 사용되어 왔다. 보드게임은 종이판 또는 나무판 주변에 여럿이 둘러앉아 즐기는 형태로, 각 게임마다 정해진 규칙이 있으며, 승리를 위해 상대의 행동을 분석하고 전략을 설계하는 등 두뇌 사용량이 많은 놀이이다. 보드게임은 왕족부터 노동자, 어린이부터 노인까지 전 연령에 걸쳐 이용하고 있으며, 그 목적으로는 여가, 전략 시뮬레이션, 두뇌 개발, 놀이 등 다양한 역할을 수행하였다. 보드게임은 전 세계 50,000여 종 존재하며 매년 약 1,000종이 새롭게 만들어지고 있다. 많은 수의 보드게임이 새롭게 만들어지지만 출시 후 얼마 지나지 않아 사라지는 경우도 많다. 하지만 이런 시장에서도 꾸준히 높은 판매량을 유지하며 인기를 누리는 보드게임들이 있는데, 이런 보드게임들은 약간의 순위 변동만 존재할 뿐 품목은 크게 변하지 않는다. 보통 8세 이상 연령대의 보드게임은 논리력 향상, 전략적 사고 향상을 위한 보드게임이 주를 이룬다. 인지 기능이란 나에게 제공되는 정보에 대한 검색, 입력, 처리, 저장 등의 광범위한 지적 능력이다. 현재 보드게임은 여전히 놀이의 개념이 강하지만, 인지능력 향상에 도움을 준다는 연구결과 보고로 인해 유아, 아동, 지적장애인, 노인 등의 인지기능 발달 교구로 그 활용이 확장되었으며, 노인들의 사회성 개발 및 친목 도구로도 활용되고 있다.

2.2 세대 간 소통 도구의 필요성

세대의 개념과 의미는 Bengtson[6], 박재홍[7]처럼 세대를 구분하는 기준과 연구의 목적에 따라 매우 다양하기에, 본 연구에서는 다음의 세대 개념을 사용하고자 한다.

Kertzner[8]의 연구에 따르면, 사회학자들이 사용하는 세대의 개념은 다섯 가지 유형이 있으나, 본 연구에서는 다음 2가지의 경우로 세대를 구분하였다. 일차적으로는 친족 계보에서 같은 항렬에 속하는 사람들을 기준으로 조부모-부모-자녀 순으로 세대를 구분하였으며, 이차적으로는 ‘코호트’ 개념과 동일 생애주기 단계에 포함된 연령 집단을 기준으로 노년, 중년, 청년, 청소년, 유아동 세대로 구분하였다.

또한 Kertzner[8]는 각 세대별로 역사적, 문화적 경험 차이가 존재하기에 세대 간 인식 차이 및 행위 양식의 차이가 나타나며, 이를 세대 차이(generational differences)라고 하였다. 세대 차이가 반드시 부정적 의식과 행동으로 이어지는 것은 아니지만, 세대 구성원들 사이에서 서로에 대한 이해와 소통의 부재가 동반될 경우 세대 갈등(generational

conflict)으로 이어질 수 있음에 주목하였다. 세대 갈등은 개인적으로는 심리적 불편함으로 인한 소통 단절을 가져올 수 있으며, 사회적 차원으로 발전할 경우 세대 간 논쟁 및 차별, 혐오로 인한 폭력으로 나타날 수 있다. 최원기[9]는 세대 갈등을 사회문제의 주요 대상으로 보았으며, 이를 극복했을 때 안정적인 사회 발전이 이뤄질 수 있다고 보았다.

본 연구는 세대 간 소통의 필요성과 소통을 원활하게 도와주는 역할인 소통 도구에 주목하였다.

보드게임은 세대 간 소통과 공감 도구로서 매우 중요한 역할을 할 수 있다. 보드게임은 게임을 즐기는 기존 세대와 새로운 세대 간의 경험을 공유하면서 서로의 생각과 가치관을 이해하고 공감할 수 있는 좋은 기회가 된다고 생각되며, 대화와 협력, 경쟁 등 다양한 상황에서 참여자 간의 소통과 협력이 필요하기 때문에 소통 능력과 문제 해결 능력을 향상시키는데 도움을 준다. 특히 친밀감 있는 가족과 친구들과끼리 보드게임을 함께 하며 대화와 소통을 할 수 있기 때문에 가족과 친구 간의 관계를 더욱 강화시킬 수 있다. 또한 보드게임은 다양한 시간대의 사람들이 함께 즐길 수 있기 때문에 부모와 자녀, 조부모와 손자녀, 형제자매 간 등 서로의 세대 간에 경험의 교류와 소통을 도모함에 중요한 역할을 할 수 있게 한다. 즉, 보드게임은 다양한 상황에서 대화와 협력, 경쟁 등의 소통 능력을 향상시키는데 도움을 주며, 가족과 친구 간의 관계를 강화시키는 좋은 도구가 될 수 있다.

3. 연구방법

3.1 연구 자료 수집

장에서는 연구대상과 논문 분석을 위한 분류기준을 제시한다. 본 연구를 수행하기 위해 학술연구정보서비스(RISS)에서 제공하는 국내 석·박사 학위논문을 대상으로 검색어 ‘보드게임’을 입력하여 2003년부터 2023년 8월까지를 기준으로 발표된 176편의 논문을 수집한다. 수집한 논문 중 원문 없음 21건을 제외하고 최종 155편의 논문을 데이터화하여 분석 대상으로 한다. 본 연구에서 학위논문으로 정한 이유는 학술지는 분석하고자 하는 연구연도와 연구대상, 연구방법 그리고 학문분야를 명확히 구분하기 어렵기 때문이다. 또한 2000년부터가 아닌 2003년부터 조사를 시행한 이유는 2000~2002년까지는 ‘보드게임’을 제목으로 한 학위논문이 발표되지 않았기에, 2003년부터 2023년까지를 조사 기간으로 정하여 연구대상 및 학문 분야를 기준으로 분석하였다.

3.2 자료 분석기준

1) 연구대상에 따른 분석기준

본 연구의 연구대상별에 따른 연구대상과 검색범위는 [표 1]과 같다.

[표 1] 연구대상에 따른 분석

[Table 1] Analysis According to Research Subject

구분	연구대상	검색범위
인적대상	유아	유아 대상 보드게임 관련 키워드 검색

	초등	초등학생, 아동, 장애아동 대상 보드게임 관련 키워드 검색
	청소년	중학생, 고등학생, 청소년 대상 보드게임 관련 키워드 검색
	성인	대학생, 성인, 중년 대상 보드게임 관련 키워드 검색
	노인	노년기, 어르신, 노인, 시니어 대상 보드게임 관련 키워드 검색

2) 학문 분야에 따른 분석기준

본 연구의 학문 분야에 따른 분석기준은 학술연구정보서비스(RISS)의 주제분류를 기준으로 분석하였다. 각 분야의 세부 학문 분야는 [표 2]와 같다.

[표 2] 학문 분야에 따른 분석

[Table 2] Analysis by Academic Field

학문분야	세부분야	검색범위
교육학	유아교육학, 교육학, 아동학, 가정학, 보육학 등	교육학 학문분야별 보드게임 관련 키워드 검색
사회과학	아동복지학, 심리학, 사회복지학 등	사회과학 학문분야별 보드게임 관련 키워드 검색
예술체육	디자인학, 일러스트레이션, 광고학 등	예술체육학 학문분야별 보드게임 관련 키워드 검색
인문학	문예창작학, 영어영문학, 국어국문학, 미디어창작, 문화콘텐츠학, 신학, 인류학 등	인문학 학문분야별 보드게임 관련 키워드 검색
자연과학	물리학, 화학, 생물학, 천문학, 지학 등	자연과학 학문분야별 보드게임 관련 키워드 검색
의약학	예술치료학, 재활과학 등	의약학 학문분야별 보드게임 관련 키워드 검색
공학	수학, 물리학, 컴퓨터공학 등	공학 학문분야별 보드게임 관련 키워드 검색
복합학	문헌정보학	복합학 학문분야별 보드게임 관련 키워드 검색

3.3 사례연구

사례연구는 단일 또는 복잡한 사례에 대하여 집중적이고 심층적으로 현상을 기술 및 분석하여 현상의 복잡성을 이해하기 위한 연구방법으로 시간과 장소에 의해 경계 지어진 체계 내에서 발현한 현상에 대해 규명하는 연구로 여러 가지 프로그램(다중현장)이나 단일 프로그램(현장 내 연구)를 선택할 수 있다[10]. 사례연구의 목적은 사회적 대상에 관한 연구로 연구 참여자들이 나타내는 것을 관찰, 심층 면담, 문서분석 등의 기법을 통해 모든 정보가 어떻게 작용하고 기능이 수행되는지를 효과적으로 이해하고자 하는 데 있다[11]. 사례연구는 연구설계의 논리, 자료수집 기법과 자료 분석을 위한 구체적 접근 방법을 모두 포함한 총체적인 연구전략이며, 연구하고자 하는 것이 ‘왜’와 ‘어떻게’의 문제를 해결하고자 하기 위해 적절한 방법이다[11].

Merriam[12]은 사례연구 방법의 3가지 특징을 다음과 같이 정리하였다. 첫 번째, 특정적(particularistic)이다. 사례연구는 일상생활에서 발생하는 실제적 문제와 상황 및 현상을 넓은 시야로 바라본다. 그리고 특정한 상황, 사건, 현상, 프로그램에 초점을 두는 연구이기 때문이다. 두 번째, 기술적(descriptive)이다. 사례연구에 의한 최종 결과물은 조사된 사건이나 요소를 있는 그대로 상태의 묘사 및 기술이 집중적으로 이루어진 것을

의미한다. 이를 위해 관찰, 보고서, 문서, 면담, 시청각 자료 등을 활용하여 다양한 자료원을 제시하여 입증하고, 상황을 분석해야 한다. 세 번째, 발견적(heuristic)이다. 사례연구는 현상을 직접 경험한 참여자, 즉 내부자의 관점과 현상 바깥에서 객관적인 진술하는 외부자의 관점을 병행하기에, 현상에 대한 새로운 의미를 발견할 수 있게 하여, 독자의 경험을 확장시키고 이해를 명확히 할 수 있기 때문이다. 즉, 사례연구는 기존의 의미를 재확인하거나 경험을 확장 시킬 수 있는 새로운 이해를 제공한다.

또한 Merriam[12]은 사례연구가 과정을 연구하는데 적절하다고 하였다. 사례연구설계를 통한 과정 탐구는 ‘모니터링’과 ‘인과관계를 나타내는 설명’으로 볼 수 있다. 연구의 맥락과 연구 집단에 관한 서술, 그리고 프로그램 실행과정을 발견하는 것은 ‘모니터링’이며, 프로그램의 효과 및 의미를 나타내는 과정을 탐색하는 것을 ‘인과관계를 나타내는 것’이라고 하였다. 다수의 상담영역에서 사례연구방법을 통해 연구 과정과 성과를 나타낸 연구들이 있다[11].

4. 연구 결과

4.1 연구대상에 따른 보드게임 관련 학위논문의 연구동향(중복)

연구대상은 유아, 아동, 청소년, 성인, 노인, 기타로 나누어 분석하였다. 일부 논문은 대상자가 광범위함에도 대상자가 정확히 명시된 경우는 중복 표기를 하였고, 대상자가 명확하지 않는 경우는 기타로 구분하였다. [표 3]에서 제시된 바와 같이 2003년부터 2023년의 논문을 분석한 결과 보드게임 관련 가장 많이 한 연구대상은 아동대상 논문이 85편(47.2%)으로 가장 많았고 다음으로 청소년대상 논문이 36편(20%), 유아대상과 기타 논문이 24편(13.3%)으로 같았으며, 노인대상 논문이 7편(3.9%), 성인대상 논문이 4편(2.2%)으로 분석되었다. 또한, 2003년부터 2014년까지는 발표 편수가 지지부진했으나, 2015년부터 발표 편수가 십의 자리로 늘어나 2023년까지 평균 14편을 유지하고 있다. 본 논문의 연구대상에 따른 연구현황을 보면 [표 3]와 같다.

[표 3] 연구대상에 따른 보드게임 관련 학위논문 현황

[Table 3] Status of Board Game-Related Theses According to Research Subject

연도	연구대상						계(N)	(%)
	유아	아동	청소년	성인	노인	기타		
2003	0	0	0	0	0	2	2	1.1
2004	0	1	0	0	0	3	4	2.2
2005	0	0	0	0	1	2	3	1.7
2006	1	1	0	1	1	3	7	3.9
2007	1	0	0	0	0	1	2	1.1
2008	0	2	0	0	0	0	2	1.1
2009	0	1	1	0	0	0	2	1.1
2010	1	2	2	0	0	0	5	2.8
2011	2	4	1	0	0	1	8	4.4

2012	0	4	0	0	0	1	5	2.8
2013	1	4	0	1	0	1	7	3.9
2014	1	4	1	0	0	1	7	3.9
2015	2	8	1	1	0	1	13	7.2
2016	3	3	4	1	0	1	12	6.7
2017	3	11	5	0	1	1	21	11.7
2018	2	8	4	0	1	0	15	8.3
2019	2	6	2	0	1	1	12	6.7
2020	1	8	7	0	0	0	16	8.9
2021	2	6	3	0	1	2	14	7.8
2022	0	2	3	0	1	3	9	5.0
2023	2	10	2	0	0	0	14	7.8
계(N)	24	85	36	4	7	24	180	100.0
(%)	13.3	47.2	20.0	2.2	3.9	13.3	100.0	

4.2 발행연도에 따른 학문 분야 연구동향 분석

본 연구의 발행연도에 따른 연구동향은 중복체크하였다. 분석결과를 살펴보면, 교육학 104편(54.7%)으로 가장 높고, 사회과학 20편(10.5%), 예술체육 19편(10.0%), 자연과학 15편(7.9%), 공학 14편(7.4%), 인문학 9편(4.7%), 자연과학 9편(4.7%), 복합학 0편(0.0%) 순으로 나타났다. 학문 분야별 연구 비중은 교육학 분야가 압도적으로 많은 수를 나타냈다. 보드게임 관련 연구가 대부분 교육적 목적으로 수행되고 있음을 알 수 있다. 본 연구의 발행연도에 따른 연구동향 분석은 [표 4]와 같다.

[표 4] 발행연도에 따른 학문 분야 연구동향

[Table 4] Research Trends in Academic Fields According to Publication Year

연도	주제분류								계(N)	(%)
	교육학	사회과학	예술체육	인문학	자연과학	의약학	공학	복합학		
2003	0	0	1	0	0	0	1	0	2	1.1
2004	1	0	1	0	0	0	1	0	3	1.6
2005	0	2	0	0	0	1	0	0	3	1.6
2006	3	0	0	0	0	0	3	0	6	3.2
2007	1	0	0	0	0	0	1	0	2	1.1
2008	2	0	0	0	0	0	0	0	2	1.1
2009	1	0	0	0	0	0	1	0	2	1.1
2010	3	0	0	0	0	1	2	0	6	3.2
2011	5	1	1	0	1	0	0	0	8	4.2

2012	5	0	0	1	0	0	0	0	6	3.2
2013	6	1	0	0	0	0	0	0	7	3.7
2014	6	2	0	0	0	0	0	0	8	4.2
2015	11	1	1	1	2	0	0	0	16	8.4
2016	4	4	2	2	0	0	0	0	12	6.3
2017	9	2	3	0	3	3	1	0	21	11.1
2018	8	2	0	3	2	2	0	0	17	8.9
2019	7	1	3	0	1	0	1	0	13	6.8
2020	9	1	1	1	4	0	1	0	17	8.9
2021	7	2	3	1	0	1	1	0	15	7.9
2022	5	0	3	0	1	0	0	0	9	4.7
2023	11	1	0	0	1	1	1	0	15	7.9
계(N)	104	20	19	9	15	9	14	0	190	100.0
(%)	54.7	10.5	10.0	4.7	7.9	4.7	7.4	0.0	100.0	

4.3 보드게임 활용 연구 분석

4.3.1 보드게임 활용 사례 연구

인터넷의 발달로 온라인으로도 접할 수도 있으나, 보드게임은 직접 대면하여 즐기는 놀이라는 인식이 더 강하다. 보드게임은 교실 또는 테이블 위라는 제한된 공간에서 두 사람 이상이 직접 만나서 다양한 상호작용을 할 수 있는 기회를 제공한다. 보드게임은 놀이를 통해 상대방을 이기고자 전략을 세우는 과정에서 발생하는 사회적 상호작용은 참여자에게 즐거움과 흥미를 느끼게 하는 동시에 인지능력 및 소통 능력을 향상시킨다. 또한 사회성을 기를 수 있는 효율적이며 효과적인 활동이라고 볼 수 있다.

김보라, 손현동[13]은 보드게임 놀이 활동 프로그램을 실시한 아동 실험 집단이 그렇지 않은 집단에 비해 전체 사회성 점수가 높게 나타났으며, 세부적으로는 협동성과 사교성 영역에서 높은 점수가 나타났음을 확인하였다. 박보라 외[14]는 전문가의 자문을 거쳐 37개의 보드게임을 선정하여 분석하였고, 발달영역 중 인지영역과 관련된 분야의 보드게임이 가장 많이 개발되었음을 보고하였다. 김시은 외[15] 또한 선행연구를 기반으로 보드게임이 인지기능 뿐 아니라 일상생활활동 수준과 자기표현능력의 향상 및 사회적 문제해결력 등 다양한 효과가 있다는 결과를 도출하였고, 보드게임이 인지치료 외 다양한 분야에서도 적용 가능한 도구임을 확인하였다. 국내외의 선행연구들은 보드게임 활동이 단순 여가활동을 넘어 아동의 사회성 발달 효과, 인지발달 촉진 효과를 나타냄을 연구 결과로 발표했으며, 지적 장애 및 노인들의 인지 치료적 가능성에 관한 연구도 활발히 진행 중이다.

4.3.2 선행연구 분석

성윤정 외[16]는 보드게임을 인지 기능과 관련시켰고, 게임 진행 과정 동안 제공되는 다양한 정보의 입력, 상세 내용의 기억과 처리 등 하위 인지 기능의 사용과 승리를 위한 전략 설정, 상대방과의 사회적 상호작용 등 상위 인지 기능이 요구되는 활동으로

구분하였다. 여러 선행 연구의 인지 활동 프로그램 비교 분석을 통해 보드게임이 인지 기능을 향상시켰으며, 인지 기능 저하의 지연 효과가 있음에 주목하였고, 국외 연구 결과에서 실제 인지 기능 저하를 겪는 노인들을 대상으로 한 보드게임 치료가 우울감 감소 효과에도 영향을 준다는 결과를 찾아내었다. 이를 증명하기 위해 보드게임을 자체 제작하여 대상자에게 적용시켰으며, 해당 보드게임이 노인의 인지 기능 중 기억력 향상에 영향을 준다는 결과를 도출하였고, 그 외에도 우울감에 긍정적 영향이 나타남을 증명하였다[16].

박보라 외[14]는 아동을 주 대상으로 하는 선행연구를 통해 보드게임 37종을 일반적·구조적으로 분석하여 도출한 결과에서 보드게임이 아동의 인지 능력 향상 외에도 노인, 지적 장애인의 인지 능력 향상에 도움을 주고 있다는 사례와 더 나아가 우울감 해소에도 효과가 있음을 연구하였다. 보드게임의 내용적 특성 분야에서 보드게임 개발 항목의 주 기능 중 발달영역 항목, 그 중에서도 인지 항목이 가장 높게 나타났으며, 기존의 연구에서 집중력 향상 및 공간 지각력에도 효과적인 결과를 확인할 수 있는 선행 연구를 통해 확인하였다[14]. 또한 성인지적장애인을 대상으로 한 보드게임 활동이 자율성, 자기규칙, 심리적 역량, 자아실현에 있어 향상을 가져옴을 연구하였고, 보드게임이 주의집중력, 언어성 작동기억 및 시공간 작동기억에도 긍정적인 변화를 나타냄을 확인하였고, 국외의 선행연구들을 추적하여 치매 가능성이 높은 노인들에게 보드게임을 접하게 한 경우 우울증 감소 및 인지 능력 증진 효과가 나타났음을 연구하였다[14]. 선행연구 및 37종의 보드게임 분석을 통해 보드게임에 진행에 20분 이상의 시간이 소요되었고, 그룹을 이뤄서 하는 보드게임이 주를 이뤘으며, 보드게임을 통해 집중력, 공간 지각력, 기억력에 긍정적 효과가 나타났으며, 노인들의 인지능력 증진 및 우울증 감소에 효과적임을 분석하였다[14].

김시은[15] 또한 선행연구를 기반으로 보드게임이 인지기능 뿐 아니라 일상생활활동 수준과 자기표현능력의 향상 및 사회적 문제해결력 등 다양한 효과가 있다는 결과를 도출하였고, 보드게임이 인지치료 외 다양한 분야에서도 적용 가능한 도구임을 확인하였다. 국내외의 선행연구들은 보드게임 활동이 단순 여가활동을 넘어 아동의 사회성 발달 효과, 인지발달 촉진 효과를 나타냄을 연구 결과로 발표했으며, 지적 장애 및 노인들의 인지 치료적 가능성에 관한 연구도 활발히 진행 중이다.

유아교육 프로그램을 노인치매예방프로그램으로 활용한 사례에 대한 국내의 선행연구에서는 놀이와 게임 등 신체활동이 동반된 수리 활동이 노인들의 신체 능력과 정서에 매우 긍정적 측면이 나타남을 보고하였다. 또한 게임 언어, 전통놀이 등 각 영역의 통합적 접근 프로그램이 치매 증상을 완화시키는 데 긍정적인 결과를 도출함을 보고하였다.

본 연구에서는 공간적, 신체적 제약에서 자유롭고, 이미 유아 및 노인에게 긍정적 효과를 도출해 낸 보드게임을 가족 소통 도구로 활용했을 때 세대 간 소통 촉진에 긍정적인 효과를 기대해 볼 수 있음을 연구하고자 하였다.

5. 논의 및 결론

부모와 노부모의 관계와 손자녀의 노부모에 대한 태도는 상호 영향을 주고받고 있으며, 중간 세대인 부모의 노부모와 손자녀 사이의 접촉 기회를 얼마나 제공하느냐의 여부는 세대 간 친밀도 형성에 중요한 요인으로 작용하고 있다. 세대공동체를 구현하는

방법에 관한 국내 연구는 아직 미흡하지만, 해외 연구 사례에서 세대 갈등을 극복하기 위한 토론과 대화의 장의 중요성과 공동된 체험이나 서로의 경험을 공유하는 것이 세대 간 이해도를 향상시키는데 도움이 됨을 보고하고 있다.

박영균[2], 정현숙[3], 정국현[5]의 연구는 가족의 애정과 배려가 동반된 여가 또는 놀이는 세대 간 소통 촉진 및 세대차이로 인한 갈등 완화에 긍정적인 영향을 끼침을 보고하였고, 박보라 외[14], 김시은 외[15]는 인지영역과 관련된 보드게임의 수가 많음을 분석 보고하였다. 보드게임은 승리를 위한 전략 설정 과정에서 인지능력이 향상되며, 상대방과의 상호작용을 통해 소통 능력이 향상될 수 있음을 보고하였다.

이처럼 보드게임은 단순 여가와 놀이를 넘어 아동과 지적 장애 및 노인에게 사회성 발달 효과, 인지발달 촉진 효과를 나타냄이 다양한 선행연구 결과로 발표되고 있다.

우리나라 전통놀이 중 하나인 윷놀이는 모든 세대가 함께 참여할 수 있는 대표적 보드게임으로 볼 수 있다. 노부모와 부모는 이미 윷놀이를 경험한 세대로 손자녀에게 게임의 규칙을 알려주며 승리를 위해 협동심을 발휘하는 과정에서 전 세대의 원활한 소통이 가능해진다. 많은 보드게임 업체에서 새로운 보드게임을 꾸준히 연구 개발하고 있지만, 윷놀이를 포함한 일반적 보드게임은 게임 그 자체만으로는 가족이 만날 때마다 행하기 어렵고, 정기적인 모임의 지속은 더욱 어렵다. 앞으로 보드게임의 분야에서는 끊임없이 연구 개발되는 새로운 보드게임보다 기존 보드게임의 다양한 활용과 연계 프로그램의 연구가 이루어져야 한다고 생각된다.

본 연구는 세대 중 가장 격차가 가장 큰 노부모인 노인층과 손자녀인 유아동이 사회성 발달과 인지능력 개발을 위해 같은 프로그램을 공유하고 있음에 주목하였다. 유아동 프로그램에 사용된 보드게임은 아동의 사회성 발달과 인지능력 향상, 소통 능력의 향상을 보였으며, 노인 치매예방 프로그램에 유아동 프로그램을 접목시켜 교육한 사례에서는 치매예방 외에도 치매 개선에도 효과적이라는 긍정적인 연구 결과가 보고되었다. 보드게임은 여러 프로그램 중에서도 인지능력과 사회성 향상에 모두 긍정적인 결과를 보인 대표적 도구이며, 역사를 살펴보더라도 남녀노소, 지위를 막론하고 누구나 쉽게 배울 수 있는 도구이다. 그러나 본 연구에서는 보드게임이 왜 성별과 지위, 나이와 상관없이 누구나 쉽게 배울 수 있는 도구인지에 대한 깊이 있는 분석으로 연결하지 못한 점은 반성한다. 향후 기회가 된다면 보드게임에 대한 기호학적 분석을 추가적으로 연구하고자 한다.

References

- [1] J. H. Kim, Digital society, Understanding of HYO as a tool of empathy and communication, Journal of Korean Hyo Studies, (2014), No.20, pp.43-60.
UCI: G704-SER000010223.2014..20.004
- [2] Y. K. Park, Cultural Conflicts between Korean Adolescents and Their Parents, Forum For Youth Culture, (2009), No.21, pp.110-137.
UCI: G704-SER000002119.2009..21.001
- [3] H. S. Jung, Intergenerational Integration of Families and Social Integration: Rediscovering the Single Family as a Site of Social Integration, Home Economics Quality of Life Society Conference Material Book, (2013), pp.13-41.
- [4] S. N. Jo, Y. J. Choi, Generational Conflict Patterns and Integrated Mechanisms in Family through Qualitative Approach, Ewha Journal of Social Sciences, (2003), Vol.11, pp.71-114.

- [5] K. H. Jung, The Influence of the Types of Participation in Leisure Sports Activities of Family on Communication Facilitation, Gap, Conflict and Conflict Tactics Behavior between Old and New Generations, *Korean Society for the Sociology of Sport*, (2006), Vol.19, No.3, pp.373-392.
UCI: G704-000289.2006.19.3.005
- [6] V. L. Bengtson, Generation and family effects in value socialization, *American Sociological Review*, (1975), pp.358-371.
DOI: <https://doi.org/10.2307/2094463>
- [7] J. H. Park, Theoretical and Methodological Issues in the Study of Generations, *Korea Journal of Population Studies*, (2001), Vol.24, No.2, pp.47-78.
UCI: G704-000152.2001.24.2.004
- [8] D. I. Kertzer, Generation as a sociological problem, *Annual Review of Sociology*, (1983), Vol.9, pp.125-149.
DOI: <https://doi.org/10.1146/annurev.so.09.080183.001013>
- [9] W. K. Choi, Reflective Discussions on the Generational Gap and the Generational Conflict, *Korean human relations review*, (2006), Vol.11, No.1, pp.85-103.
- [10] Y. S. Kim, J. H. Kim, J. S. Kang, K. H. Jung, S. M. Jung, J. K. Cho, H. Y. Cho, S. E. Choi, J. H. Jung, S. K. Oh, C. A. Kim, M. K. Kyu, K. H. Kim, H. N. Im, *Enjoyment of Qualitative Research*, Seoul: Changjisa, (2018)
- [11] M. N. Lee, D. I. Kim, B. N. Kim, E. K. Lee, M. J. Jo, E. H. Ju, Y. Chu, *Qualitative Research Method*, Seoul: Dongmunsa, (2022)
- [12] S. B. Merriam, Learning and life experience: The connection in adulthood, *Interdisciplinary handbook of adult lifespan learning*, (1994), pp.74-89.
- [13] B. R. Kim, H. D. Son, The Effect of Board Game Play Large Group Activities on Children's Sociability, *Journal of Educational Innovation Research*, (2016), Vol.26, No.3, pp.195-217.
DOI: <https://doi.org/10.21024/pnuedi.26.3.201612.195>
- [14] B. R. Park, H. J. Im, Y. J. Lee, R. J. Lee, Y. A. Yang, Analysis of General Characteristics and Structural Characteristics Centering on Offline Board Games, *The Journal of the Korea Contents Association*, (2017), Vol.17, No.5, pp.234-242.
DOI: <https://doi.org/10.5392/JKCA.2017.17.05.234>
- [15] S. E. Kim, H. J. Im, Y. A. Yang, Systematic Review on the Cognitive Therapeutic Approach of Board Games, *The Journal of Occupational Therapy for the Aged and Dementia*, (2016), Vol.10, No.2, pp.17-24.
DOI: <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
- [16] Y. J. Sung, D. W. Gwak, D. G. Lee, M. J. Kim, S. M. Shin, Y. A. Yang, Board Game Development and Effectiveness Verification for Cognitive Enhancement, *The Journal of Occupational Therapy for the Aged and Dementia*, (2020), Vol.14, No.2, pp.49-57.