

보드게임을 통한 대학생의 저출산 문제에 대한 태도 변화의 효과  
Effectiveness of changes of University students' attitudes  
in the low birth rate problem through a Board game

주저자 : 김효창

학지사 심리검사 연구소 소장

**Kim Hyo Chang**

KOPS(Korea Psychological Service)

교신저자 : 강남미

건국대학교 의료생명대학 간호학과 교수

**Kang Nammi**

Konkuk University

공동저자 : 정혜경

건국대학교 디자인조형대학 시각정보디자인학과 교수

**Chung HaeKyung**

Konkuk University

공동저자 : 강훈구

두원공과대학 교수

**Kang HunKu**

Doowon Technical University College

공동저자 : 송용

성균관대학교 대학원 무역학과 박사과정

**Song Yong**

Sungkyunkwan University

공동저자 : 고장혁

삼육대학교 카메카트로닉스학과 교수

**Ko JangHyok**

Sahmyook University

## 1. 서론

- 1-1. 연구 배경
- 1-2. 연구 목적 및 연구방법

## 2. 이론적 배경

- 2-1. 태도
- 2-2. 보드 게임에 대한 소개

## 3. 연구 결과

- 3-1. 일반 학생들에 대한 통계적 분석
- 3-2. 보드게임 실시 집단에 대한 통계적 분석
- 3-3. 보드 게임의 효과성 검증

## 4. 결론 및 제언

### 참고문헌

### 논문요약

본 연구는 저출산 문제에 대한 태도 변화에 대해 보드 게임의 효과성을 검증하고자 실시하였다. 본 연구는 크게 3부분으로 나누어서 분석이 이루어졌다. 첫째, 대학생 177명을 대상으로 결혼 후, 자녀 계획에 대해, 인구정책과 관련하여 대학생의 인식 개선 프로그램의 필요성 둘째, 사전 조사자 177명 중 37명을 대상으로 보드 게임을 실시하고 난 후, 자녀 계획에 대한 인구정책과 관련하여 대학생의 인식 개선 프로그램의 필요성에 대하여 자녀 저출산 문제에 영향을 미치는 다양한 요인들에 대해 평가하도록 하였으며, 저출산에 대한 성향 및 태도에 대해 분석하였다. 셋째, 보드 게임의 효과성을 살펴보기 위해 저출산에 대한 성향 및 태도에서 보드 게임을 실시한 집단과 실시하지 않은 집단 간에 항목 평균간 차이가 있는지의 여부를 살펴보았다. 분석 결과, 보드 게임에 대해 긍정적인 평가가 이루어졌으며, 보드 게임이 저출산

과 다자녀 가구에 대한 태도 변화를 유발할 수 있는 유용한 정보를 제공하고 있음을 잘 보여주었다. 보드 게임의 효과성을 살펴보기 위한 t-검증 결과, 보드 게임이 결혼과 자녀의 필요성에 대해 보다 더 긍정적인 변화를 유발하였으며, 저출산으로 인한 사회적 문제 점들이 잘 전달되고 있음을 나타냈다.

### 주제어

보드 게임, 저출산, 다자녀

### Abstract

The purpose of this study is to analyze the university students' attitudes toward childbirth as well as the effectiveness of the board game which was devised for the participants to encourage the willingness of childbirth.

During the workshop held in December, 2010 we collected 177 questionnaires turned in by university students. They were classified into two groups, 37 participants to the board game and 140 non-participants.

The t-test was employed to compare the differences in their attitudes toward childbirth between these groups.

This study suggests that the determinants affecting low fertility and planning two or more children of each individual student have changed after playing the board game. As a result, the board game has the positive significant effect on planning to have many children. These findings point out that it is possible to raise the fertility rates for family having children and make planning on childbirth without the anxiety of pregnancy and child care by an interesting education program like a board game

### Keyword

Board game, Low Fertility, Childbirth

## 1. 서론

### 1-1. 연구배경

인구는 한 국가의 구성요소로서 양적 및 질적 측면에서 국가 발전에 영향을 줄 뿐만 아니라 장래 사회존속의 가능성을 결정짓는다. 최근 우리 사회에서는 저출산 현상이 사회 문제로 대두되고 있으며 이에 대한 대책을 강구해야 한다는 목소리가 높다(김승권, 2004).

우리나라의 출산수준은 합계출산율 기준으로 1960년 초 6.0명이었으나 높은 인구 증가율을 낮추어야 한다는 사회적 인식으로 경제 개발 5개년 계획에 출산억제 정책을 도입하게 되었다. 가족계획사업을 중심으로 한 출산억제정책의 효과 등으로 인해, 우리나라 출산율은 급격히 낮아져 1983년에 인구대체수준 2.1명에 도달하였으며, 그 후에도 감소세가 유지되었다. 출산율은 1997년 외환위기 이후 급격히 감소하기 시작하여, 제 2의 출산율 감소기를 겪게 되었다. 우리나라 합계 출산율은 2001년부터 1.3명 이하로 낮아지면서 초저출산현상이 나타났으며 특히, 2002-2004년 사이에는 1.1명에 근접하여 세계적으로 낮은 수준을 나타냈다. 유럽의 대부분 국가들이 1세기 이상 긴 기간 동안 고출산 사회에서 저출산 사회로 이행했던 반면, 우리나라의 출산율 변천은 유례없이 빠르게 진행되고 있으며 그 수준도 아주 낮다(조명덕, 2010).

저출산 현상의 장기간 지속은 장래 사회, 경제 등 전 분야에 걸쳐 부정적인 영향을 미칠 수 있으며, 저출산 현상은 단순한 인구학적 현상만으로 간주될 수 없다. 즉, 저출산은 인구 규모의 구조를 변경시키는 작용을 하며 인구구조의 불균형을 초래한다.

복합사회시스템에서 인구의 불균형은 상당한 비용과 위협을 초래할 것이다. 인구의 불균형은 개인의 복지를 손상시키지 않고서 쉽게 치유될 수 없다는 문제점을 내포하고 있다. 결국, 생산가능인구 1인당 노인 부양 부담이 증가하여 지속가능한 사회발전과 복지가 위협받게 될 것이며, 더 나아가 세대 간 통합이 손상될 것이다. 경제적으로도 저출산 현상은 노동시장에의 신규진입 인구를 감소시켜 노동력 부족과 산업인력 고령화를 동시에 야기할 것이다. 후자의 노동력 고령화는 노동 이동성을 감소시켜, 직업 간, 산업 간, 지역 간 노동력 수급 불균형의 원인이 될 것이다. 또한, 저출산 현상은 저축률 하락을 가져오고, 소비, 투자를 위축시키는 등 자본시장의 성장을 둔화시킬 것이다. 결과적으로 저출산 현상은 대내적으로 경제성장을 둔화시키며, 대외적으로 국가경쟁력을 약화시키는 작용을 할 것이다(조남훈, 2008).

세계적으로 저출산 현상이 심각한 사회문제로 부각된 것은 19세기 말이다. 특히, 프랑스는 18세기 중엽부터 출산력과 사망력이 동시에 감소하여 고출산, 저사망에 의한 인구 급증의 전환기를 경험하지 않았다. 그 결과 19세기 동안 프랑스 인구의 증가는 유럽의 평균 수준에 미치지 못하였으며, 20세기 초 합계출산률이 2.0 수준으로 감소하여 '인구감소공포'가 주요한 이슈로 부각되었다. 현대에 들어 저출산 현상에 관한 정부의 보다 적극적인 반응은 1983년 프랑스 의회가 인구추이에 대해 관심을 표명하면서부터 시작되었다. 이를 계기로 많은 국가들도 노인 증가와 노동력 감소로 인한 노인 부양 및 의료보험 부담문제 등을 근본적으로 해결하기 위한 방법으로 저출산 추이를 변경하려는 노력을 하여 왔다. 이러한 정책적 노력은 최근에 들어 일본과 싱가포르 등 아시아의 일부 국가에서도 나타나고 있다(이삼식, 2010). 이들 국가의 경험에 비추어 보아, 출산율 수준이 낮으면 낮을수록 정책 실행에 막대한 사회비용이 소요되는 반면, 그 효과는 아주 더디게 나타나거나 불확실하다는 특징이 있다. 그러므로, 저출산 경향이 사회현상으로 완전히 고착되기 이전에 적극적으로 대처할 때, 상대적으로 적은 비용으로 높은 효과를 기대할 수 있다.

저출산 추이를 변경시키기 위해서는 무엇보다도 국가적 차원의 출산장려정책이 마련되어야 한다. 현재 정부에서는 저출산 문제 해결을 위한 다양한 정책들을 추진하고 있다. 정부는 아이 연령에 따라 다양한 지원책들을 마련하고 있으며, 임신부를 대상으로, 일하는 부모를 대상으로, 다자녀 가정을 대상으로 그리고 다양한 가정을 대상으로 다양한 지원책들이 마련되어 있다. 아이 연령에 따라 예방접종을 지원하고 있으며, 영유아기를 대상으로는 보육과 교육비를 지원하고 있다. 또한, 초·중·고등학생들을 대상으로는 방과후 학교 프로그램을 지원하고 있다. 임신부를 위한 지원책으로는 임신부들이 궁금해 하는 다양한 정보를 제공하고 있으며, 건강한 출산을 위한 철분제와 산전진료비를 지급하고 있으며, 불임부부를 위해서는 시험관 아기 시술에 대한 비용을 지원하고 있다. 일하는 부모를 위해서는 산전후 휴가와 배우자 출산 휴가, 육아휴직 그리고 출산·육아 이후 노동시장 복귀를 지원하고 있다. 다자녀 가정을 위한 지원책으로는 다자녀 가정 주거 안정 지원, 3자녀 이상 가구의 전기 요금 감액, 다자녀 추가 공제 제도, 국민연금 출산 크레딧, 다자녀 우대카드, 자동차 취득세·등록세 100% 경감 등을 지원하고 있다. 뿐만 아니라, 다양한 가정을 위한 지원책으로 입양아 가정 양육 수당과 장애아 가정 보육·교육비를 전액 지원하고 있으며,

농·어업인 가정 영유아 양육비를 지원하고 있으며, 무주택 신혼부부에 대해서는 주거안정을 위한 지원을 하고 있다(표 1).

대상	지원내용
아이 연령에 따른 지원	신생아기: 장애예방 영유아기: 보육·교육비 지원 초·중·고등학생: 방과후 학교 프로그램 지원
임산부를 위한 지원	임산부가 궁금해 하는 다양한 정보제공 건강한 출산을 위한 철분제와 산전진료비 지급 불임부부를 위한 시험관 아기 시술에 대한 비용 지원
일하는 부모의 출산 양육 지원	일하는 여성의 산전후 휴가 배우자 출산 휴가 육아휴직 출산·육아 이후 노동시장 복귀 지원
다자녀 가정을 위한 지원	다자녀 가정 주거 안정 지원 3자녀 이상 가구의 전기 요금 감액 다자녀 추가 공제 제도 국민연금 출산 크레딧 다자녀 우대카드 자동차 취득세·등록세 100% 경감
다양한 가정을 위한 지원	입양아 가정: 양육 수당 지급 장애아 가정: 보육·교육비를 전액 지원 농·어업인 가정: 영유아 양육비 지원 무주택 신혼부부: 주거안정을 위한 지원

[표 1] 저출산 극복을 위한 국가적 차원의 지원책  
<자료출처: 보건복지부>

## 1-2. 연구 목적 및 방법

본 연구에서는 대학생들을 대상으로 보드게임을 통해 저출산 문제의 심각성을 알리고 다자녀 가구에 대한 국가 차원의 다양한 출산 장려 정책들을 소개함으로써 저출산과 다자녀에 대한 기존의 태도를 보다 긍정적으로 변화시키고 궁극적으로 향후 행복한 다자녀가정꾸미기에 기여하고자 하였다.

저출산 태도 변화를 위해 본 연구에서는 두 가지 종류의 정보가 주어진다. 첫째, 저출산 문제로 인한 문제점들이다. 저출산으로 인한 문제는 새로운 노동 인구 유입의 감소와 노동 인구의 노령화로 인해 노동력의 질적 측면과 양적 측면 모두에서 심각한 문제를 유발하게 된다. 노동 인구의 노령화는 노동 생산성을 감소시켜 국가 경쟁력을 약화시키며, 생산 가능 인구 1인당 노인 부양 부담이 증가하여 지속가능한 사회발전과 복지가 위협받게 될 것이 자명하다. 둘째, 다자녀 가정에 대한 국가의 정책적 지원이다. 현재 국내에서는 저출산으로 인한 문제의 심각성을 인지하고 가임 여성들의 보다 많은 자녀 출산을 유도하기 위해 다양한 정책들을 개발하여 시행하고 있다.

저출산 문제의 극복을 위해서는 무엇보다도 저출산으로 인해 파생되는 심각한 문제점들과 다자녀 가

정에 대한 정부의 다양한 정책적 지원에 대한 정보가 주어져야함에도 불구하고 현실은 그러하지 못하다. 이에 본 연구에서는 보드 게임을 통해 저출산으로 인한 심각한 사회적 문제점들과 다자녀를 둔 가정에 대한 다양한 정책적 지원들에 대한 정보를 제공함으로써 저출산과 다자녀에 대한 대학생들의 기존 태도를 변화시키고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2-1. 저출산 태도

저출산 문제의 해결을 위해 마련된 다양한 출산 장려 정책들은 결국 자녀를 낳지 않거나 적은 수의 자녀를 낳고자 하는 예비 부모들의 태도를 변화시킬 때에 소기의 목적을 달성하게 된다. 아무리 좋은 출산 장려 정책이라고 하더라도 자녀를 더 많이 낳고자 하는 태도로의 변화를 유도하지 못한다면 아무런 소용이 없다.

태도는 사람, 사물, 상황 또는 문제에 대해 긍정적 또는 부정적으로 연속적이고 일관성 있게 평가하는 것을 말한다(Petty, Wegener, & Fabrigar, 1997). 태도는 사람, 사물, 상황에 대한 사회적 환경에서의 체계나 일관성을 우리에게 제공하며 평가할 수 있도록 한다(Fazio, 1989). 또한, 사회적 정보를 처리하는데 도움을 주고(Pratkanis, 1989), 행동 방향을 안내하고(Sanbonmatus & Fazio, 1990), 사회에서 판단하고 결정하는데 영향을 준다(Jamieson & Zanna, 1989).

태도 변화는 새로운 정보의 입수로 인해 이루어진다. 새로운 정보가 한 개인이 가지고 있는 태도와 불일치할 때 개인은 인지부조화를 경험하게 된다(Festinger, 1957). 인지부조화는 심리적 불편감을 유발하게 되며, 심리적 안정감을 다시 찾고자 하는 즉, 인지평형화를 이루도록 동기화된다. 인지평형화를 위해 개인은 새로이 입수된 정보를 평가절하, 무시 혹은 왜곡하게 된다(Aronson, 1976; Matz & Wood, 2005). 그러나 새로이 추가되는 정보를 평가절하, 무시 혹은 왜곡하지 못할 때, 자신이 지닌 기존의 태도를 바꾸게 된다(Elliot & Devine, 1994).

어떤 정보들이 태도 변화를 유발할 것인가? 태도 변화를 유발하기 위해서는 무엇보다도 정보 그 자체가 가치 있는 것이어야 한다. 주어지는 정보가 가치 없다면 결코 태도는 일어나지 않는다. 그러나 주어지는 정보가 가치가 있는지의 여부를 판단하기 위해서는 먼저 정보에 대한 노출이 이루어져야 한다. 정보에 대한 노출이 이루어지지 않는다면 정보에 대한 평가가 이루어질 수 없으며 결국 태도 변화도 일어나지

않는다.

인간의 정보처리 능력에는 한계가 있기 때문에 한 순간 주어지는 모든 정보를 처리하지 못한다(Broadbent, 1958). 처리용량이 제한되어 있어 감각 입력 정보가 의식으로 흘러 들어가는 것을 통제할 필요가 생기는데, 이 통제에 이용되는 것이 주의(attention)이다. 주의를 정보가 인지체계로 흘러가는 과정에서 병목으로 작용하여, 입력 정보 중 일부는 통과시키고 일부는 걸러낸다. 그렇다면 어떤 정보들은 통과되고 어떤 정보들은 걸러질까? 우리는 보다 더 흥미로운 자극에 주의를 기울이는 경향이 있다. 즉, 적극적인 정보처리를 유도하기 위해서는 먼저 대상자의 관심과 흥미를 유도하는 것이 바람직하다.

정보의 전달이 언어적으로 이루어지는 것보다는 활동 중심으로 이루어질 때 수신자의 관심과 흥미를 더 많이 이끌어 낼 수 있다. 따라서 일방적인 메시지의 전달보다는 수신자가 참여하는 활동중심적 정보 전달이 훨씬 효과적이다.

활동중심적 정보 전달이 보다 효과적인 또 다른 이유는 기억체계와 관련된다. 흔히 정보의 저장 즉, 기억이 여러 체계로 구성되어 있다고 보는 관점을 중다기억체계 이론이라고 하는데, 잘 알려진 기억 체계가 의미기억과 일화기억이다(Tulving, 1983). 의미 정보가 표상된 기억을 의미기억(semantic memory)이라고 하며, 개인의 경험 즉 자전적 사건에 관한 기억으로서 사건이 일어난 시간, 장소, 상황 등의 맥락을 함께 포함하는 것을 일화기억(episodic memory)이라고 한다. 정보의 저장이 의미기억에만 의존하거나 일화기억에만 의존하는 것 보다는 의미기억과 일화기억 모두를 사용한다면 정보의 저장은 보다 효율적으로 이루어진다.

보드 게임을 통한 정보의 전달은 메시지 수신자들이 보드 게임에 직접 참여함으로써 정보 내용에 더 많은 관심과 흥미를 갖게 되며, 보드 게임의 읽기 카드와 이야기 카드를 통해 의미 정보를 얻을 수 있을 뿐만 아니라 보드 게임 활동을 통해 일화적 정보를 동시에 얻기 때문에 기억이 훨씬 용이해진다.

주어지는 자극의 특성도 주의 과정에 영향을 미친다. 단순한 그림보다는 화려한 색상을 사용한 그림이 더 많은 주의를 끈다(안재현, 이주원, 변준영, 한상필, 2009). Pallak(1983)은 색상을 사용한 경우 제품에 대한 호감도가 높아진다고 하였으며, Fernandes와 Rosen(2000)은 전화번호부 광고에서의 색상 사용 효과를 연구한 결과, 색상을 사용한 경우 광고의 효과가 좋아진다고 주장하였다. 또한 Lohtia와 Donthu, Hershberger(2003)은 적절한 양의 색상을 사용한 배

너 광고가 흑백의 배너 광고보다 클릭률이 높다는 것을 밝혀냈다.

## 2-2. 보드게임에 대한 소개

본 연구에서는 정보 전달의 효과성 측면에서 의미 기억에만 의존하는 방법보다는 보드 게임을 통한 활동중심적 정보 전달이 보다 효과적일 수 있다는 가정하에 참가자들에게 보드게임이라고 하는 게임 톨을 제작하여 저출산으로 인한 문제점들과 다자녀 가구에 대한 정부의 다양한 정책들에 대한 정보를 제공하고자 하였다.

보드판에 사용된 모티브는 편안한 이미지의 나무와 숲 그리고 방송국, 마이크, 통신의 이미지가 공존하는 시골과 도시의 이중적인 느낌을 갖는다. 게임자의 흥미와 재미를 유도하기 위해 숲에서의 모험을 컨셉으로 잡아 미로형태의 숫자판을 지하의 두더지굴 이미지를 사용하였다. 그리고 읽기를 하고 질문을 하는 전달매개체인 마이크를 상징적으로 사용하여 읽기 카드와 질문카드 놀이가 진행된다. 각각의 번호마다 랜덤으로 번호이동이나 자리바꾸기, 읽기카드, 질문카드를 다양하게 즐길 수 있다. 도착에서의 우승 것발과 섹폭죽은 게임의 종료와 승리를 의미한다.

### 2-2-1. 도구의 구성

보드 게임은 읽기 카드 총 23종과 질문 카드 총 38종, 게임판, 주사위, 말로 구성되어 있다. 읽기 카드는 저출산으로 인한 문제점들과 다자녀 가구에 대한 정부의 다양한 정책들에 대한 정보로 구성되어 있으며, 질문카드는 위 문제들이 퀴즈의 형태로 제공된다. 말과 주사위는 게임판과 카드를 이용한 게임진행을 위한 것으로 노랑색 말 4개와 파랑색 말 4개 총 8개 말과 1개의 주사위로 구성되어 있다.

### 2-2-2. 게임방법

① 게임에 참여하는 인원은 4명 혹은 6명이 적합하며, 게임에 참여하는 사람들을 2개 조로 나눈다.

② 각 조에 말을 나누어준다(한 팀에게는 노랑색의 말, 다른 팀에게는 파랑색의 말을 나누어준다).

③ 읽기카드와 질문카드를 따로 잘 섞어서 둔다.

④ 어느 팀이 먼저 게임을 시작할 것인지를 가위 바위 보로 정한다.

⑤ 이긴 팀이 먼저 주사위를 던져 나온 숫자만큼 앞으로 전진한다.

⑥ 둥근 마이크가 있는 칸에 도착하면 가장 위에

있는 읽기 카드를 한 장 꺼내들고 모든 사람들이 들을 수 있도록 큰 소리로 읽는다. 읽고 나면 상대팀에게 공격권이 주어진다. 읽고 난 카드는 읽기 카드의 맨 아래에 둔다.

⑦ 사각형 마이크가 있는 칸에 도착하면 가장 위에 있는 질문 카드를 한 장 꺼내들고 모든 사람들이 들을 수 있도록 큰 소리로 문제를 낸다. 문제는 모든 구성원들이 맞출 수 있으며, 문제를 맞춘 팀이 공격을 진행한다. 질문을 하고 난 카드는 질문 카드의 맨 아래에 둔다.

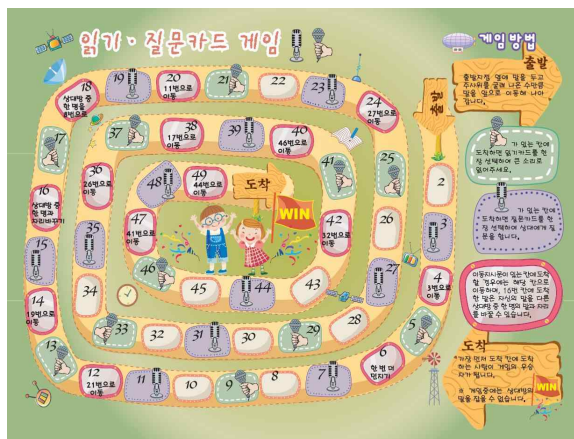
⑧ 이동지시문이 있는 칸에 도착할 경우에는 해당 칸으로 이동하며, 16번 칸에 도착한 말은 자신의 말을 다른 상대팀 중 한 개 말과 자리를 바꿀 수 있다.

⑨ 가장 먼저 도착 칸에 4개의 말 모두가 도착한 팀이 이긴다.

⑩ 게임 중에는 상대팀의 말을 잡을 수 없다.

### 2-2-3. 활용 TIP

참가자들이 본 활동을 통해 저출산으로 인한 사회적 문제점들과 다자녀 가정에 대한 정부의 지원책들에 대해 잘 알 수 있도록 즐거운 분위기에서 활동이 이루어지도록 지도한다. 또한 경우에 따라서는 시간을 정해놓고 게임을 진행하여 가장 많은 말이 도착 칸에 도착한 팀이 이기도록 한다.



[그림 1] 보드 게임판

## 3. 연구 결과

본 연구는 크게 3개 부분으로 나누어서 분석이 이루어졌다. 첫째, 대학생 177명을 대상으로 결혼 후, 자녀 계획에 대해, 인구정책과 관련하여 대학생의 인식 개선 프로그램의 필요성에 대해, 자녀 저출산 문제에 영향을 미치는 다양한 요인들에 대해 평가하도록 하였으며, 저출산에 대한 성향 및 태도에 대해 분

석하였다. 둘째, 사전 조사자 37명을 대상으로 보드 게임을 실시하고 난 후, 자녀 계획에 대해, 인구정책과 관련하여 대학생의 인식 개선 프로그램의 필요성에 대해, 자녀 저출산 문제에 영향을 미치는 다양한 요인들에 대해 평가하도록 하였으며, 저출산에 대한 성향 및 태도에 대해 분석하였다. 마지막으로 게임의 효과성에 대해 평가하도록 하였다. 셋째, 저출산에 대한 성향 및 태도에서 보드 게임을 실시한 집단과 실시하지 않은 집단 간에 항목 평균간 차이가 있는지의 여부를 살펴보기 위해 독립표본 t-검증을 실시하였다.

### 3-1. 대학생들의 저출산에 대한 성향 및 태도

대학생 177명을 대상으로 결혼 후 자녀 계획에 대해, 인구정책과 관련하여 대학생의 인식 개선 프로그램의 필요성에 대해, 자녀 저출산 문제에 영향을 미치는 다양한 요인들에 대해 평가하도록 하였으며, 저출산에 대한 성향 및 태도에 대해 분석하였다.

참여자 177명(1학년 47명(26.6%), 2학년 41명(23.2%), 3학년 40명(22.6%), 4학년 49명(27.7%))을 대상으로 결혼 후 자녀 계획에 대해, 인구정책과 관련하여 대학생의 인식 개선 프로그램의 필요성에 대해, 자녀 저출산 문제에 영향을 미치는 다양한 요인들에 대해 평가하도록 하였으며, 저출산에 대한 성향 및 태도에 대해 분석하였다.

결혼 후, 몇 명의 자녀를 둘 것인지의 여부에 대한 빈도분석 결과, 없음이 15명(8.5%), 1명이 21명(11.9%), 2명이 96명(54.2%), 3명이 34명(19.2%), 3명 이상이 11명(6.2%)으로 나타나 대부분의 학생들이 2명 이하의 자녀를 둘 것이라고 응답하였다. 인구 정책 등 저출산 관련 인식 개선에 관한 교육을 받은 경험이 있는 지의 여부에 대한 분석 결과, 무응답이 5명(2.8%), '없다'는 응답이 54명(30.5%), '있다'는 응답이 118명(66.7%)로 나타나 대부분의 학생들이 교육을 받은 경험이 있는 것으로 나타났다. 인구정책과 관련하여 대학생의 인식 개선 프로그램이 필요하다고 생각한다고 생각하는지에 대해서는 무응답이 4명(2.3%), '필요 없다'는 응답이 3명(1.7%), '보통이다'라는 응답이 20명(11.3%), '필요 있다'는 응답이 95명(53.7%), '매우 필요 있다'라는 응답이 55명(31.1%)으로 나타났다. '필요 있다'와 '매우 필요 있다'라는 응답이 전체 177명 중 150명(84.8%)으로 대부분의 학생들이 인구

정책과 관련하여 대학생의 인식 개선 프로그램이 필요하다고 생각하는 것으로 나타났다. 분석 결과, 육아 비용의 부담(평균 4.63, 표준편차 .540)이 저출산 문제에 영향을 미치는 가장 중요한 요인인 것으로 나타났다(표2).

항 목	평균	표준편차
육아 비용의 부담	4.63	.540
직장(사회) 생활	4.54	.574
출산 장려 정책의 홍보부족	3.10	.826
산모의 건강 및 외모 관리	3.10	.890
산후 및 육아 휴직의 어려움	4.45	.648

[표 2] 저출산 문제에 영향을 끼치는 요인

또한, 결혼은 해야 한다고 생각하고 있으며, 저출산 또는 다자녀와 관련된 교육의 필요성에 대해서도 공감을 하고 있음을 알 수 있다. 자녀는 반드시 필요하다고 생각하고 있으며, 현재 우리나라의 저출산 문제가 심각하다는 점에 대해서도 잘 알고 있음을 알 수 있다. 그러나 현재 불임 부부에 대한 지원이 충분하지 않다고 여기고 있으며, 정부에서 시행하고 있는 자녀양육 및 보육에 대한 다양한 지원책에 대해서는 잘 모르고 있는 것으로 나타났다(표3).

문 항	평균	표준편차
결혼은 해야 한다고 생각한다.	3.90	1.043
저출산 또는 다자녀와 관련한 교육이 필요하다.	3.82	.769
자녀는 반드시 필요하다.	3.72	.988
현재 우리나라의 저출산 문제가 심각하다.	4.36	.741
불법인공임신중절(낙태)은 저출산 문제를 심각하게 만든다.	2.99	1.071
인터넷과 다양한 매체를 통한 저출산 해소를 위한 다자녀가정 꾸미기 캠페인이 필요하다.	3.64	.786
정부에서 시행하고 있는 자녀양육 및 보육에 대한 다양한 지원책을 잘 알고 있다.	2.51	.840
저출산 문제를 해결하기 위해서는 가정의 경제력을 지탱할 수 있는 일자리가 많이 제공되어야 한다.	4.25	.727
내 몸과 삶이 즐거운 결혼생활을 영위하기 위해 예비부부교실이 필요하다.	3.95	.800
현재 불임부부에 대한 지원이 충분하다.	2.40	.855
미혼모에 대한 정부의 정책과 지원이 필요하다.	4.31	.783
자녀를 많이 낳는 것보다 1명의 자녀를 낳더라도 그 자녀가 경쟁 사회에서 뒤처지지 않도록 키우는 것이 낫다고 생각한다.	3.51	1.056

[표 3] 저출산에 대한 성향 및 태도

### 3-2. 보드게임 집단에 대한 통계적 분석 결과

사전 조사자 37명을 대상으로 보드 게임을 실시하고 난 후, 저출산 문제에 영향을 미치는 다양한 요인들에 대한 평가와 저출산에 대한 성향 및 태도에 대해 분석하였다. 마지막으로 보드게임에 대한 평가 결과를 분석하였다.

대상자 총 37명을 대상으로 자녀 계획에 대해, 인구정책과 관련하여 대학생의 인식 개선 프로그램의 필요성에 대해 빈도분석을 실시하였다. 결혼 후, 몇 명의 자녀를 둘 것인지의 여부에 대한 빈도분석 결과, 1명이 6명(16.2%), 2명이 23명(62.2%), 3명이 8명(21.6%)로 나타나 2명이라는 응답이 62.2%로 가장 높게 나타났다. 한편, 인구정책과 관련하여 대학생의 인식 개선 프로그램이 필요하다고 생각하는지에 대해 빈도 분석을 실시한 결과, '보통이다'라는 응답이 4명(10.8%), '필요 있다'라는 응답이 18명(48.6%), '매우 필요 있다'라는 응답이 15명(40.5%)으로 나타났다. '필요 있다'와 '매우 필요 있다'라는 응답이 전체 37명 중 33명(89.1%)로 대부분의 학생들이 인구정책과 관련하여 대학생의 인식 개선 프로그램이 필요하다고 생각하는 것으로 나타났다(표 4).

문 항	평균	표준편차
육아 비용의 부담	4.70	.463
직장(사회)생활	4.84	.374
출산 장려 정책의 홍보부족	4.84	.727
산모의 건강 및 외모 관리	3.54	.960
산후 및 육아 휴직의 어려움	4.73	.508

[표 4] 저출산 문제에 영향을 끼치는 요인

분석 결과, 출산 장려 정책의 홍보부족(평균 4.84, 표준편차 .727), 직장(사회) 생활(평균 4.84, 표준편차 .374), 산후 및 육아 휴직의 어려움(평균 4.73, 표준편차 .508), 육아 비용의 부담(평균 4.70, 표준편차 .463), 산모의 건강 및 외모 관리(평균 3.54, 표준편차 .960)의 순으로 나타나 출산 장려 정책의 홍보 부족이 저출산 문제에 영향을 미치는 가장 중요한 요인인 것으로 나타났다(표 5).

문항	평균	표준편차
결혼은 해야 한다고 생각한다.	4.24	.723
저출산 또는 다자녀와 관련한 교육이 필요하다.	4.27	.560
자녀는 반드시 필요하다.	4.05	.743
현재 우리나라의 저출산 문제가 심각하다.	4.59	.551
불법인공임신중절(낙태)은 저출산 문제를 심각하게 만든다.	3.70	1.199
인터넷과 다양한 매체를 통한 저출산 해소를 위한 다자녀가정 꾸미기 캠페인이 필요하다.	4.14	.631
정부에서 시행하고 있는 자녀양육 및 보육에 대한 다양한 지원책을 잘 알고 있다.	3.38	.828
저출산 문제를 해결하기 위해서는 가정의 경제력을 지탱할 수 있는 일자리가 많이 제공되어야 한다.	4.30	.661
내 몸과 삶이 즐거운 결혼생활을 영위하기 위해 예비부부교실이 필요하다.	4.22	.976
현재 불임부부에 대한 지원이 충분하다.	2.57	.835
미혼모에 대한 정부의 정책과 지원이 필요하다.	4.46	.558
자녀를 많이 낳는 것보다 1명의 자녀를 낳더라도 그 자녀가 경쟁 사회에서 뒤처지지 않도록 키우는 것이 낫다고 생각한다.	3.43	1.068

[표 5] 저출산에 대한 성향 및 태도

분석 결과, 우리나라의 저출산 문제가 심각하다고 여기고 있으며, 불임부부에 대한 지원과 미혼모에 대한 정부의 정책과 지원이 절실히 필요하다고 생각하고 있음을 알 수 있다. 이는 저출산 문제에 대한 국가의 전반적인 정책적 지원이 부족하다고 여기고 있음을 잘 보여준다. 그리고 무엇보다도 저출산 문제에 대한 국가의 정책에 대해 잘 알지 못한다고 응답하고 있으며, 다양한 매체를 통한 홍보가 이루어져야 한다고 생각하고 있음을 알 수 있다(표 6).

분석결과, 게임을 통해 유용한 정보를 얻을 수 있었고, 다자녀 가구에 대한 정부의 다양한 지원책에 대해 알게 되었으며, 게임이 좋은 경험이 되었다는 문항의 평균이 높게 나타난 것은 보드 게임이 저출산과 다자녀 가구에 대한 태도 변화를 유발할 수 있는 유용한 정보를 잘 제공하고 있음을 보여준다. 아울러 기회가 된다면 많은 사람들이 이 게임을 즐겼으면 좋겠다는 응답은 게임 자체에 대해 호의적이고 긍정적인 평가가 이루어졌음을 나타내고 있다.

문항	평균	표준편차
게임을 통해 많은 유용한 정보를 얻을 수 있었다.	4.35	.538
게임을 통해 저출산 문제의 심각성에 대해 이해하게 되었다.	3.92	.759
게임을 통해 다자녀의 장점에 대해 이해하게 되었다.	3.97	.726
게임을 통해 자녀 가구에 대한 정부의 다양한 지원책에 대해 알게 되었다.	4.35	.588
향후 자녀를 많이 낳아야겠다는 생각을 하게 되었다.	3.57	.801
게임이 좋은 경험이 되었다고 생각한다.	4.38	.594
기회가 된다면 많은 사람들이 이 게임을 즐겼으면 좋겠다.	4.43	.647
정부에서 실시하고 있는 다양한 저출산 대책에 대해 지금까지 잘 모르고 있었다.	3.78	.854

[표 6] 보드 게임에 대한 평가

### 3-3. 보드 게임의 효과성 검증

보드 게임의 효과성을 살펴보기 위해 저출산에 대한 성향 및 태도에서 보드 게임을 실시한 집단과 실시하지 않은 집단 간에 항목 평균간 차이가 있는지의 여부를 살펴보았다. 이를 위해 독립표본 t-검증을 실시하였다. 분석 결과, '결혼은 해야 한다고 생각한다'와 '자녀는 반드시 필요하다'는 항목에서 참여집단이 비참여집단의 평균보다 높은 것으로 나타났는데 이는 보드 게임이 결혼과 자녀의 필요성에 대해 보다 더 긍정적인 변화를 유발하고 있음을 보여준다. '현재 우리나라의 저출산 문제가 심각하다'와 '불법인공임신중절(낙태)은 저출산 문제를 심각하게 만든다'의 항목에서도 참여집단이 비참여집단의 평균보다 높은 것으로 나타났는데 이는 보드 게임을 통해 저출산 문제에 대한 사회적 문제점들이 잘 전달되고 있음을 알 수 있다. 마지막으로 '현재 불임부부에 대한 지원이 충분하다'와 '미혼모에 대한 정부의 정책과 지원이 필요하다'는 항목에서는 참여집단이 비참여집단의 평균보다 낮은 것으로 나타났는데 이는 보드 게임을 통해 저출산과 다자녀 가구에 대한 정부 지원이 더 활성화되어야 한다는 사실을 지각한 때문으로 풀이될 수 있다. 저출산에 대한 성향 및 태도에서 보드 게임을 실시한 집단과 실시하지 않은 집단 간 평균간 차의 통계적 유의미성을 검증하였다. 분석을 위해 독립표본 t-검증을 실시하였으며, 그 결과는 다음과 같다(표 7).



문항	집단 구분	평균	표준 편차	t 값	Sig
1. 결혼은 해야 한다고 생각한다.	비참여	3.69	1.132	-3.280	.001
	참여	4.24	.723		
2. 저출산 또는 다자녀와 관련한 교육이 필요하다.	비참여	3.68	.801	-4.725	.000
	참여	4.27	.560		
3. 자녀는 반드시 필요하다.	비참여	3.58	1.096	-2.812	.006
	참여	4.05	.743		
4. 현재 우리나라의 저출산 문제가 심각하다.	비참여	4.26	.814	-2.659	.009
	참여	4.59	.551		
5. 불법인공임신중절(낙태)은 저출산 문제를 심각하게 만든다.	비참여	2.84	1.014	-4.158	.000
	참여	3.70	1.199		
6. 인터넷과 다양한 매체를 통해 저출산 해소를 위한 다자녀가정 꾸미기 캠페인이 필요하다.	비참여	3.47	.750	-5.091	.000
	참여	4.14	.631		
7. 정부에서 시행하고 있는 자녀양육 및 보육에 대한 다양한 지원책을 잘 알고 있다.	비참여	2.33	.804	-6.635	.000
	참여	3.38	.828		
8. 저출산 문제를 해결하기 위해서는 가정의 경제력을 지탱할 수 있는 일자리가 많이 제공되어야 한다.	비참여	4.31	.710	.077	.939
	참여	4.30	.661		
9. 내 몸과 삶이 즐거운 결혼생활을 영위하기 위해 예비부교실이 필요하다	비참여	3.95	.780	-1.655	.100
	참여	4.22	.976		
10. 현재 불임부부에 대한 지원이 충분하다.	비참여	2.32	.941	-1.399	.164
	참여	2.57	.835		
11. 미혼모 대한 정부의 정책과 지원이 필요하다.	비참여	4.38	.679	-.593	.554
	참여	4.46	.558		
12. 자녀를 많이 낳는 것보다 1명의 자녀를 낳더라도 그 자녀가 경쟁 사회에서 뒤처지지 않도록 키우는 것이 더 낫다고 생각한다.	비참여	3.45	1.046	.088	.930
	참여	3.43	1.068		

[표 7] 보드 게임 집단과 비 실시집단 저출산에 대한 성향 및 태도 문항의 평균(표준편차)간 차의 검증

참여 집단과 비참여 집단간 평균간 차에 대한 검증 결과 ‘결혼은 해야 한다고 생각한다( $t=3.28, p<.05$ )’, ‘저출산 또는 다자녀와 관련한 교육이 필요하다( $t=4.72, p<.05$ )’, ‘자녀는 반드시 필요하다( $t=2.81, p<.05$ )’, ‘현재 우리나라의 저출산 문제가 심각하다( $t=2.66, p<.05$ )’, ‘불법인공임신중절(낙태)은 저출산 문제를 심각하게 만든다( $t=4.16, p<.05$ )’, ‘인터넷과 다양

한 매체를 통한 저출산 해소를 위한 다자녀가정 꾸미기 캠페인이 필요하다( $t=5.09, p<.05$ )’, ‘정부에서 시행하고 있는 자녀양육 및 보육에 대한 다양한 지원책을 잘 알고 있다( $t=6.64, p<.05$ )’ 문항에서 집단 간 차이가 있는 것으로 나타났다.

이러한 결과는 보드 게임을 통해 우리나라의 저출산 문제가 심각하다는 사실과 정부에서 시행하고 있는 자녀 양육 및 보육에 대한 다양한 지원책에 대한 정보를 얻게 되었으며, 결과적으로 결혼을 꼭 해야 하며, 자녀를 반드시 두겠다는 태도 변화를 일으켰음을 간접적으로 파악할 수 있다.

#### 4. 결론 및 제언

본 연구는 보다 효율적으로 저출산과 다자녀 국가 정책을 홍보하고 이를 통해 대학생들의 태도 변화를 유도하기 위해 보드 게임이 효과성을 가질 수 있는지의 여부를 검증하고자 하였다.

대학생 177명을 대상으로 실시한 사전 검사에 대한 분석결과, 대부분의 학생들이 결혼을 하고, 자녀를 낳아야 한다는 것에 대해서는 긍정적인 태도를 가지고 있으며, 이를 위해 정부의 정책적 지원이 절실히 필요하다고 느끼고 있는 것으로 나타났다. 그러나 정부 정책에 대한 인식에서는 여전히 정부 정책이 저출산과 다자녀 문제를 해결하기에는 미진한 부분이 많은 것으로 여기고 있으며, 더욱이 정부에서 시행하고 있는 정책에 대해서는 잘 모르고 있다는 반응이 많아 국가 정책에 대한 보다 적극적인 홍보가 필요하다는 것을 알 수 있다. 즉, 결혼과 자녀 출산에 대해서는 보다 더 긍정적인 태도를 보였으며, 이를 위한 국가적 지원에 대해서도 강한 필요성을 역설하였다. 또한, 정부 정책에 대해서는 여전히 미진하다고 여기고 있으며, 적극적인 홍보가 필요함을 강하게 주장하였다. 보드 게임에 대한 평가에서는 모든 항목에서 긍정적인 반응을 보였다. 게임을 통해 유용한 정보를 얻을 수 있었고, 다자녀 가구에 대한 정부의 다양한 지원책에 대해 알게 되었으며, 게임이 좋은 경험이 되었다는 문항의 평균이 높게 나타난 것은 보드 게임이 저출산과 다자녀 가구에 대한 태도 변화를 유발할 수 있는 유용한 정보를 제공하고 있음을 잘 보여준다. 사전 조사 집단의 경우 저출산의 가장 큰 원인으로 육아 비용 부담이라는 응답이 가장 높게 나타났으나

보드 게임을 실시한 집단을 대상으로 한 조사에서는 출산 장려 정책의 홍보 부족이라는 응답이 가장 높게 나타났는데, 이러한 결과는 보드 게임을 통해 참여자들이 유용한 정보를 얻음으로서 홍보의 중요성을 더욱 절감했기 때문이라고 볼 수 있다. 아울러 보드 게임의 효과성을 살펴본 결과 보드 게임을 통해 결혼과 자녀의 필요성에 대해 보다 더 긍정적인 변화를 유발하고 있음을 보여주며 저출산 문제에 대한 사회적 문제점들이 잘 전달되고 있음을 알 수 있다. 또한, 우리나라의 저출산 문제가 심각하다는 사실과 정부에서 시행하고 있는 자녀 양육 및 보육에 대한 다양한 지원책에 대한 정보를 얻게 되었으며, 결과적으로 결혼을 꼭 해야하며, 자녀를 반드시 두겠다는 태도 변화를 일으켰음을 파악할 수 있다.

보드 게임을 통해 저출산의 문제점과 다자녀 가구에 대한 정부 정책의 지원책에 대한 정보가 주어짐으로써 궁극적으로 결혼과 자녀 출산에 대한 긍정적인 태도 변화의 가능성이 입증되었으나, 본 조사표본의 자료가 적다는 점은 연구의 제한점으로 추후 적정수의 대상자를 통한 계속연구가 요구된다. 표본을 대표본으로 선정하고, 읽기카드와 질문카드를 보다 더 다양하게 구성하고, 보드 게임의 디자인을 보다 세련되게 구성한다면 보드 게임의 효과성을 보다 극명하게 입증해보일 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 김승권.(2004). 저출산과 사회경제적 문제점. '대한산부인과학회 학술대회', 59-63.
- 안재현, 이주원, 변준영, 한상필.(2009). 인터넷 배너 광고의 시각적 특성이 시각적 주의와 기억에 미치는 영향: 과제와 시각적 복잡성의 조절효과를 중심으로. '마케팅 연구', 24, 67-86.
- 이삼식.(2010). 저출산 추이와 파급효과. '보건·복지 Issue & Focus', 43, 3-19
- 조남훈.(2008). 새로운 정부출범에 따른 저출산·고령사회정책 신규과제 발굴. '한국보건사회연구원'
- 조명덕.(2010). 저출산·고령사회의 원인 및 경제적 효과분석. '사회보장연구' 26(1), 1-31.
- Aronson, E.(1976). *Dissonance theory: Progress and problems*. In E. P. Hollander & R. C. Hunt (Eds.), *Current perspectives in social psychology*. NY: Oxford University Press.
- Broadbent, D. E.(1958). *Perception and communication*. London. Pergamon Press.
- Fazio, R. H.(1989). *On the power and functionality of attitude: The role of attitude accessibility*. In A. R. Pratkanis, S. J. Breckler, & A. G. Greenwald (Eds.), *Attitude structure and function*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Festinger, L.(1957). *A theory of cognitive dissonance*. Evanston, IL: Row, Peterson.
- Fernandez, K. V. and Rosen, D. L.(2000). The effectiveness of information and color in yellow pages advertising. *Journal of Advertising*, 29(2), 61-72.
- Jamieson. D. W., & Zanna, M. P.(1989). *Need for structure in attitude formation and expression*. In A. R. Pratkanis, S. J. Breckler, & A. G. Greenwald (Eds.), *Attitude structure and function*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Lohtia, R., Donthu, N., and Hershberger, E. K.(2003). The impact of content and design elements on banner advertising click-through rates. *Journal of Advertising Research*, 43(4), 410-418.
- Matz, D., Heiser, J., & Lonn, S.(2001). Cognitive dissonance in groups: The consequences of disagreement. *Journal of Personality & Social Psychology*, 88, 22-37.
- Pallak, S. R.(1983). Salience of a communicator's physical attractiveness and persuasion: A heuristic versus systematic processing interpretation. *Social Cognition*, 2(Summer), 158-170.
- Petty, R. E., Wegener, D. T., & Fabrigar, L. R.(1997). Attitude and attitude change. *Annual Review of Psychology*, 48, 609-647.
- Pratkanis, A. R.(1989). *The cognitive representation of attitudes*. In A. R. Pratkanis, S. J. Breckler, & A. G. Greenwald(Eds.), *Attitude structure and function*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Sabonmatsu, D. M., & Fazio, R. H.(1990). The role of attitudes in memory-based decision making. *Journal of Personality and Social Psychology*, 59, 614-622.
- Tulving, E.(1983). *Elements of episodic memory*. Oxford, England: Clarendon.

