

전세사기 예방을 위한 교육용 보드게임 개발: 전세계약 핵심 체크리스트를 기반으로

김 영 준(제1저자)

인천대학교 경영학부 (박사후연구원)

김 윤 식(제2저자)

인천대학교 경영학부 (학생)

이 명 현(제3저자)

인천대학교 경영학부 (학생)

김 채 빈(제4저자)

인천대학교 경영학부 (학생)

박 세 은(제5저자)

인천대학교 경영학부 (학생)

김 창 희(교신저자)

인천대학교 경영학부 (교수)

Development of Educational Board Game to Prevent Jeonse Fraud: Based on Key Checklist of Jeonse Contracts

Kim, Yeong Jun(First Author)

Business management, Incheon National University (Post-Doctor)

Kim, Yoon Sik(Second Author)

Business management, Incheon National University (Undergraduate Student)

Lee, Myung Hyun(Third Author)

Business management, Incheon National University (Undergraduate Student)

Kim, Chae Bin(Fourth Author)

Business management, Incheon National University (Undergraduate Student)

Park, Se Eun(Fifth Author)

Business management, Incheon National University (Undergraduate Student)

Kim, Changhee(Corresponding Author)

Business management, Incheon National University (Professor)

Abstract

This study proposes learning in the form of a board game based on a checklist produced by the Ministry of Land, Infrastructure and Transport and the Korea Real Estate Agency to find an effective educational plan for the prevention of jeonse fraud. As Jeonse fraud has recently emerged as a social problem, there is a need for education to prevent jeonse fraud. Therefore, in this study, the checklist was changed to a board game element so that players participated in the board game to naturally learn the precautions when signing a jeonse contract. And, this study aims to collect and analyze data on how much WTM board games can improve the effectiveness of jeonse fraud prevention education through experiments for future students. We intend to take the lead in safe jeonse contracts for beginners and contribute to the residential culture of Korea.

Keywords : Prevention of Jeonse Fraud, Board Game, Checklist

접수일(2024년 10월 26일), 수정일(2024년 11월 29일), 게재확정일(2024년 11월 29일)

I. 서론

전세는 1960~70년대 고도성장기에 따른 도시화로 인한 인구 증가, 지속적인 주택 가격 상승 및 제한된 정부의 주택금융 정책으로 전국적으로 확대되었고(황세은, 2023), 현재는 대한민국에서 가장 대중적인 있는 주택 임대차 제도이다. 전세를 통해 전세권자는 매매가보다 저렴하게 주택을 이용하고 전세권설정자는 이자 없이 목돈을 마련할 수 있다. 따라서 전세는 해당 제도를 이용하는 이해관계자 모두에게 상호 이득이 되는 제도라고 평가되었다(신세덕, 2023).

그러나 부동산에 대한 투자성 인식이 늘어나며 주택가격 하락에 따른 갭 투자 실패로 파산하는 임대인이 많아졌다, 그리고 2010년대 말부터는 임차인의 전세금을 탈취하려 하는 전세 사기가 성행하였다.

주택도시보증공사(HUG)에 따르면 전세보증금을 반환하지 못한 사례는 2018년 372건에서 2022년 5,443건으로 증가하였고, 피해액은 11,726억 원으로 집계되었다(김성용, 2023). 전세 사기가 단순한 경제적 피해를 넘어 피해자들의 삶 자체를 위협하는 심각한 사회 문제로 부상한 것이다.

국토교통부에서 진행한 2022년도 주거실태조사 결과를 살펴보면 우리나라의 일반 가구 중 38.8%가 임차로 거주 중이다. 특히 가구주의 연령이 만 19세 이상 만 34세 이하인 가구인 청년 가구의 경우 임차로 거주하는 비율이 82.5%로 매우 높은 비율을 차지하고 있다. 가구주의 연령이 만 65세 이상인 노령 가구는 임차 비율이 19.8%인 것과 비교한다면, 청년 가구가 전세 사기 위험에 노출될 가능성이 매우 높다고 할 수 있다.

전세보증금을 돌려받지 못하는 상황은 크게 전세 사고 내에서 ‘고의’가 개입된 경우와 그렇지 않은 경우로 구분된다. 그리고 전자의 경우를 전세 사기라 하며 후자의 경우 사고라고 표현한다(황세은, 2023).

전세보증금이 반환되지 않았다는 점에서 두 경우 모두 계약 당사자가 피해자가 되는 것은 동일하다, 그러나 전세 사기의 기저에는 거래 당사자 간의 정보 비대칭성과 제도적 허점이 자리한다(조재진, 2023; 이강훈, 2023; 강응환·김재환, 2024).

이에 부동산 거래 지식과 계약 경험이 부족한 사회 초년생과 신혼부부가 전세 사기의 주요 대상이 되고 있으며(김진유, 2022), 희생 불가능한 잠재적 피해에 무방비로 노출되고 있다. 따라서 전세 사기를 예방하기 위해 전세 계약에 대한 청년 가구의 지식 함양이 필수적이며 이를 위한 교육 역시 매우 중요하다 할 수 있다.

이에 대한 인식으로 국토교통부와 한국부동산원은 ‘전세 계약 핵심 체크리스트’ 리플렛을 통해 전세 사기 예방을 위한 필수 확인 정보를 제공하고 있다(한국부동산원,

게임을 설계한다. 이를 통해 전세 사기에 취약한 대학생의 전세 계약 지식을 함양하며, 나아가 실제 전세 계약과정에서 위험을 인지하고 대응할 수 있는 역량을 기르도록 하는 데 이바지한다.

II. 이론적 배경

2.1 사회현상 게임의 효과

효과적 학습을 위해서는 학습자의 동기 유발 및 지속이 핵심으로(Keller, 2013), 학습자의 흥미를 제고하고 동기를 유지하며 지속적으로 유의한 학습이 생성되도록 해야 한다(손주희 등, 2023). 따라서 단순한 정보 전달에 따른 주입식 교육에서 탈피하여 학습자의 능동적 태도를 유도하기 위해서는 새로운 교육 방법이 필요하다.

게임은 이를 위한 대표적인 수단으로 게임을 이용한 교육은 게임의 즐거움을 통해 학습 과정에서의 스트레스를 감소시키고 높은 몰입을 통해 학습을 지속할 수 있는 동기를 제공한다(손주희 등, 2023). 또한 게임은 목표 달성을 위하여 내재된 규칙에 따라 구조화된 형식으로 진행된다는 점에서 학습과 유사한 형태를 갖기 때문에 다른 교수 전략보다 학습의 내적 동기를 유발하는 데 유리하다(백영균, 2006).

특히, 보드게임은 목표 달성을 위해 무작위성과 전략적 사고를 동시에 요구하는 승패 게임으로(김정애, 2012), 학습자는 게임 과정에서 다른 학습자와 경쟁과 협력을 하며 높은 흥미를 느낄 수 있다(서용일, 2018). 따라서 교육적 요소가 포함된 보드게임은 학습자의 관심 및 흥미를 유발하는 유의미한 활동으로 간호교육(김정애, 2012), 안전 교육(김광명 등, 2017), 언어학습(장진경·이성원, 2014; 이지나, 2017) 등 다양한 학습 분야에서 활용되고 있다(손주희 등, 2023).

그러나 전세 계약에 대한 보드게임 연구는 매우 미흡한 실정으로, 효과적인 전세 계약 교육을 위하여 학습자의 동기를 유발, 지속시킬 수 있는 요인과 해당 요인의 보드게임 접목 방안에 대해 고민할 필요가 있다.

2.2 Keller의 ARCS 모형

학습 동기 유발과 지속이 학습 목표 달성에 중요한 것을 인지함에도 보드게임 설계 시 학습자의 동기를 유발하는 게임이 되도록 게임의 요소와 메커니즘을 체계적으로 계획하고 접근하는 것은 매우 어렵다. 이에 따라 손주희 등(2023)은 학습 동기를 학

습 도구로 인식하여 교수-학습 전략에 적용하는 Keller(2013)의 ARCS 모형을 고려하여 학습용 보드게임의 설계 방향을 설정할 것을 권하였다.

해당 모형에 따르면 학습의 동기는 주의집중(attention), 관련성(relevance), 자신감(confidence), 만족감(satisfaction) 등 네 가지 개념 범주로 구분되며 해당 범주 간의 상호작용에 따라 학습 동기가 결정된다.

먼저, 주의집중은 학습하고자 하는 내용에 대한 학습자의 흥미를 끄는 것으로 정의되며, 학습 경험을 어떻게 매력적이고 흥미롭게 만들 것인지에 대한 고민이라 할 수 있다. 그리고 주의집중은 지각적 각성, 탐구적 각성, 변동성 등 세 개의 하위 범주로 구성된다.

다음으로, 관련성은 학습자의 긍정적 학습 태도를 촉진하기 위하여 학습자 개인의 요구와 목표 등에 교육 내용을 부합시키는 것으로, 학습 경험을 어떻게 해당 학습자에게 가치 있게 느끼게 하는지에 대한 문제라 할 수 있다. 또한 관련성은 목표 지향성, 동기부합, 친밀성 등 세 개 하위 범주로 구성된다.

그리고 자신감은 학습자가 성공적인 학습을 주도적으로 수행할 수 있다고 믿게 하는 것으로, 학습을 통한 학습자의 목표 달성과 달성 과정에서의 통제를 돕는 방법에 대한 고민이라 할 수 있다. 또한 자신감은 학습 요건, 성공 기회, 개인 통제 등 세 개 하위 범주를 갖는다.

마지막으로, 만족감은 학습 성취에 따른 보상으로 학습 의지의 유지를 강화하는 것으로, 학습 경험에 대해 어떻게 긍정 의견을 가지게 하며 해당 학습을 이어 나가는 열망을 갖도록 할 것인지에 대한 문제라 할 수 있다. 그리고 만족감은 내재적 강화, 외재적 보상, 공정성 등 세 개 하위 범주를 갖는다. 손주희 등(2023)에 따르면 ARCS 모형의 개념 범주별 하위 범주는 <표 1>과 같다.

<표 1> ARCS 모형의 개념 범주별 하위 요소

개념 범주	하위 범주	설명
주의집중	지각적 각성	호기심의 일종으로 학습자의 자극에 대한 반사적 반응
	탐구적 각성	보다 심화된 호기심으로 학습 내용을 탐구하는 태도와 학습자의 호기심을 자극할 수 있는 학습 환경 설계
	변동성	주의집중 유지를 위한 적정 수준의 변화
관련성	목표 지향성	학습자의 개인적 요구에 부합한 학습
	동기부합	학습자의 능력과 적성에 적절한 학습의 성취
	친밀성	학습자의 익숙한 경험 및 관심과 관련한 학습
자신감	학습 요건	명확한 과제 수행 조건 및 평가 기준으로 성공 기대감 제공
	성공 기회	
	개인 통제	학습자가 스스로 문제 해결이 가능한 학습 방법을 제공
만족감	내재적 강화	학습자가 학습한 지식을 실제 이용 가능하다는 점
	외재적 강화	학습 성공에 따른 포상, 보상, 혜택 등
	공정성	학습 결과에 대한 일관적인 태도와 공정한 기준 및 평가

Ⅲ. 보드게임 목표 및 설계 방향

3.1 보드게임 목표

본 연구의 목적은 보드게임 개발을 통해 대학생의 전세 계약 지식을 함양하며 전세 계약에서의 위험을 감지하고 대응하는 능력을 제고하는 것이다. 허정원(2022)의 30대 직장인 인터뷰에 따르면, 계약이 처음이다 보니 대항력과 근저당권 같은 부동산 용어가 생소하게 느껴졌다고 전했다. 본 연구에서는 보드게임 설계에 있어 '생소한 계약 용어 극복', '재미있는 학습' 등 2개의 목표를 설정하였다. 그리고 이대웅과 오승택(2004)가 제시한 보드게임 제작 과정을 참조하여 실제 전세 계약과정을 이해하고 효과적으로 학습하기 위한 보드게임 메커니즘을 설계하였다.

여기서 '생소한 계약 용어 극복'은 학습자가 익숙지 못한 계약 용어를 보드게임 참여 과정에서 반복적으로 접하게 하는 것이다. 이는 성인의 어휘학습에 있어 깊이 있는 문맥을 제공하는 것보다 단어의 빈번한 반복 노출이 효과적이기 때문이다(Joe, 2010).

그리고 '재미있는 학습'의 경우 전세 계약 학습자의 참여와 흥미를 유도하고 몰입을 촉진하기 위한 것으로, 성공적인 학습을 위해서는 재미있는 학습을 통한 학습 동기 유발과 유지가 매우 중요하기 때문이다(Keller, 2013).

3.2 보드게임 설계 방향

'생소한 계약 용어 극복', '재미있는 학습' 등 두 개 보드게임의 목표와 ARCS 모형의 네 가지 개념 범주 요소를 고려하여 WTM 보드게임의 설계 방향을 다음과 같이 구체화하였다.

첫째, 학습자의 주의집중을 위하여 학습자의 호기심을 유발할 수 있는 추리 형태의 게임을 구성하였다. 추리 게임은 목표 달성을 위해 학습자의 탐구하는 태도를 유도하며 수수께끼를 풀고 있는 듯한 흥미를 유발하는 등 본 연구의 학습 환경에 적합하다고 판단하였다. 또한 돌발상황으로 추리 과정에 변동을 야기할 수 있는 재미 요소를 넣어 주의집중을 환기할 수 있도록 하였다.

둘째, 학습자의 관련성을 강화하기 위하여 보드게임에 개인 경쟁 요소를 도입하였다. 이는 다른 게임 참여자보다 빠르게 정보를 수집하고 정답을 추리하여 정답지를 제출하는 등 개인 경쟁 요소가 학습자 본인의 능력 수준에 맞게 학습을 성취하게 함

으로써 보드게임을 통한 학습을 보다 매력적으로 만들기 때문이다(손주희 등, 2023).

세 번째, 학습자의 자신감을 높이기 위해 게임의 과제 조건과 평가 기준을 명확히 하였으며 체크리스트를 통해 게임 진행과 정답의 추리 과정을 스스로 통제할 수 있도록 하였다. 특히, 해당 과정에서 학습자가 체크리스트 정보를 반복 확인함으로써 학습 과정을 더욱 깊이 이해할 수 있도록 게임 규칙을 설정하였다. 그리고 학습자가 과제 조건을 쉽게 이해할 수 있도록 전문 용어에 대한 순화된 설명과 QR 코드를 통한 상세한 설명을 제공하였다.

네 번째, 학습자의 만족감을 증진하기 위하여 과제 조건을 맞히고 평가 기준에 따라 등수를 부여하는 등 경쟁에서 승리하는 성취감을 얻을 수 있도록 규칙을 설정하였다.

이외에도 박보라 등(2017)은 37개의 보드게임을 분석한 결과 참여자의 연령과 플레이(play) 시간 사이에 유의한 상관관계가 있는 것을 발견하였다. 이는 대다수의 게임이 참가자들의 흥미와 집중도를 유지할 수 있는 20분에서 30분의 플레이 시간으로 제작되었다는 것이다. 따라서 본 연구의 WTM 보드게임 플레이 시간을 20~30분 이내로 설정하였다.

IV. 보드게임 구성 및 방법

4.1 보드게임의 구성

보드게임은 크게 게임 보드, 게임 말, 정보 카드, 체크리스트, 정답지, 기타 부속품(주사위, 수성펜, 주머니) 등 6개 요인으로 구성된다. 각 구성 요인에 대한 상세한 설명은 다음과 같다.

4.1.1 판의 구성(게임 보드, 게임 말)

전세 계약에서의 유의 사항을 체계적으로 교육하기 위하여 게임 보드는 <그림 2>와 같이 크게 전세 계약과정에 따라 세 가지(계약 전, 계약 중, 계약 후) 단계와 신고하기 단계로 구분된다. 그리고 세 가지(계약 전, 계약 중, 계약 후) 단계에는 전세 계약 일반 정보를 확인할 수 있는 장소(등기소, 정부24, 온라인부동산 정보 포털)와 전세 계약 O/X 카드를 확인할 수 있는 장소(현장 확인, 세무서, 보증기관)가 위치한다. 신고하기 칸은 정보의 추리가 끝나면 신고를 통해 본인의 체크리스트를 제출할 수 있

를 통한 임대인 신분 확인 등 전세 계약 시 알아야 하는 정보를 제공한다.

전세 계약 O/X 카드는 세무서, 현장 확인, 보증기관으로 구성되어 있다. 참여자는 해당 장소가 제공하는 개별 전세 계약 정보의 확인 여부를 O/X 형태의 정보로 얻을 수 있다.

다음으로, 전세 계약 외 정보 카드(12장)는 관련 기관에 대한 설명, 기관이 제공하는 서비스, 정부 보조금 및 지원 혜택 등 유의한 정보를 포함하지만 전세 계약과 무관한 카드이다. 참여자는 해당 카드의 정보를 체크리스트의 올바른 정보와 반복적으로 비교하며 전세 계약에 대한 지식을 자연스럽게 학습할 수 있다.

마지막으로, 황금열쇠 카드(16장)는 게임에 무작위성을 제공하여 참여자의 재미를 유발한다. 또한 게임 시간이 지나치게 연장되지 않게 하기 위한 장치로 참여자는 황금열쇠를 통해 개인에게 필요한 정보를 손쉽게 획득하여 보다 빠르게 다음 단계로 나아갈 수 있다.

4.1.3 체크리스트와 정답지

<그림 4>의 체크리스트는 국토교통부와 한국부동산원이 제작한 전세 계약 핵심 체크리스트의 내용으로 재구성하였다(한국부동산원, 2023). 참여자는 전세 계약 정보 카드의 내용을 체크리스트와 비교하여 수집한 정보를 확인한다. 또한 이를 기록하여 정답을 편리하게 추리할 수 있으며 해당 과정에서 전세 계약의 유의 사항을 반복적으로 학습할 수 있다.

<그림 4> 체크리스트

TO-DO LIST		What's The Matter?	
시간	확인 기관	확인 내용	Check!
계약 전	온라인부동산 정보 포털	작성 매매가와 전세가 시세 및 지역별 전세가율을 확인함	㉑
	등기소	선순위 등기부등본을 통해 가등기, 가압류, 담보권 설정 여부를 확인함	㉒
		관리관계 확인	(다가구주택 경우) 전임세대 열람 내역, 확장일자 부여현황을 확인함
	현장확인	무허가, 불법 건축물 여부	
	세무서	임대인 세금 체납 여부	
계약 중	온라인부동산 정보 포털	공인중개사 정상영업 여부를 확인함	㉔
	정부고지	주택임대차 표준계약서를 사용하였음	㉕
		신분 확인	등기부등본 상의 임대인이 계약 당사자임이 확인됨 (위임계약 시) 대리인의 위임장, 임대인의 인감증명서가 확인됨
계약 후	온라인부동산 정보 포털	30일 이내에 주택임대차 계약 내용을 신고함	㉗
	등기소	등기부등본상 근저당권 설정 등의 변동사항 없음	㉘
	정부고지	전일 후, 1/4일 이내로 전일신고 되었음	㉙
	현장확인	이사갈 집이 비어있거나 기존 세입자가 전을 준비 되어 있는지 확인함	
보증기관	전세보증금 반환보증 가입 여부		

<그림 5>의 정답지는 추리가 완료될 시 제출하는 결과물로 참여자가 게임을 진행하며 얻는 정보를 주어진 양식에 맞춰 작성한다. 정답지는 계약 전, 계약 중, 계약 후 선후 관계를 구분하여 정확한 학습이 되도록 설계하였다.

<그림 5> 정답지

What's The Matter?

정답지

계약 전				
계약 중				
계약 후				
현장확인	계약 전	계약 후	세무서	보증기관

4.1.4 기타 부속품

<그림 6>의 기타 부속품은 주사위, 수성펜, 주머니를 포함한다. 먼저, 주사위는 게임 말의 이동을 결정하기 위한 요소이다. 다음으로, 수성펜은 코팅 제작된 체크리스트와 정답지에 정보를 표기하기 위한 도구이다. 그리고 수성펜을 사용하기 때문에 제작된 체크리스트와 정답지를 여러 차례 불편 없이 이용할 수 있다. 마지막으로 주머니는 게임에서 제외된 카드를 게임 종료 시까지 보관하기 위한 용도로 이용한다.

<그림 6> 기타 부속품



4.2 게임의 방법

본 연구에서 개발한 보드게임인 ‘WTM: What’s The Matter?’는 전세 계약에서의 위험을 사전에 방지하고 안전한 전세 계약을 체결하는 데 필요한 지식을 학습하도록 한다. 이는 게임 참여자가 한국부동산원이 제시한 전세 계약 체크리스트를 숙지하는 데 초점을 맞춘다.

게임의 최종 목표는 참여자가 주어진 과제 조건(게임 시작 시에 전체 카드에서 제외한 3개의 전세 계약 일반 정보 카드와 게임 보드에 제공된 4개의 O/X 정보 카드를 추리하는 것)을 완수하고, 이를 정답지에 적어 제출하는 것이다. 해당 목표를 달성하기 위한 게임의 방법은 다음과 같다.

게임 시작 전, 참여자는 전세 계약 일반 정보 카드 중 3장을 제외한다. 제외된 카드가 아닌 나머지 정보 카드는 인원수에 따라 균등히 배분한다. O/X 정보 카드는 단계 및 종류에 따라 2장씩 구분한다. O 혹은 X 카드 중 1장을 게임 보드의 정해진 장소에 놓는다. 그리고 놓이지 않은 카드는 게임에서 제외한다. 황금열쇠 카드는 게임 보드의 중앙에 배치한다.

게임 시작 시, 참여자는 시작 지점에 게임 말을 배치하고 임의로 정해진 순서에 따라 차례를 진행한다. 차례를 진행하는 방법과 그에 따른 규칙은 다음과 같다.

먼저, 참여자는 주사위를 굴러 나온 숫자만큼 게임 말을 이동해 장소에 해당하는 정보를 확인하거나 행동을 수행한다.

그리고 전세 계약 일반 정보를 확인할 수 있는 장소에 도착할 경우 다른 참여자가

지닌 일반 정보 카드의 내용을 확인한다. 단, 카드의 내용은 도착한 장소와 동일한 단계에 해당하는 경우에만 확인할 수 있다.

전세 계약 O/X 정보 카드를 확인할 수 있는 장소에 도착하면 게임 보드에 놓인 카드 내용을 확인한다.

예시를 살펴보면 ‘계약 전 단계의 등기소’의 경우 다른 참여자가 가진 계약 전 등기소 카드의 정보를 확인할 수 있다. 또한 ‘계약 전 단계의 현장 확인’의 경우 무허가, 불법 건축물 확인 여부를 O 혹은 X의 형태의 정보로 확인할 수 있다.

다음으로, 회차 지점에 도착하면 황금열쇠 카드를 1장 확인하고 내용에 따른 행동을 수행한다. 이때 황금열쇠 카드를 제외한 모든 카드의 내용은 참가자들에게 공개하지 않고 본인만 확인한다.

만일 회차 지점을 거쳐 가는 경우, 게임 보드의 단계별로 얻을 수 있는 정보가 다르기 때문에 참여자는 다음 단계로 나아갈지 아니면 현재 단계에 머물러 추가적인 정보를 수집할지 선택할 수 있다. 한번 회차 지점을 지나 다음 단계로 나아갈 경우, 참가자는 그 전 단계로 돌아갈 수 없지만 계약 후에서 계약 전으로 이동을 허용하여 다시 계약 전, 계약 중, 계약 후 순서로 정보를 확인할 수 있다. 다음 단계로 나아가지 않는 경우, 회차 지점에서 말의 방향은 전환된다.

마지막으로, 게임의 종료는 모든 참여자가 신고하기 칸에 도착하여 정답지를 제출했을 때 이루어진다. 제출 순서 및 정답지의 내용에 따라 참여자의 순위가 결정되며, 순위를 결정하기 위한 조건은 다음과 같다.

- ① 다른 참여자보다 먼저 정답지를 제출한다.
- ② 실제 정답과 정답지에 표기한 내용이 일치한다.

두 가지 조건을 모두 만족할 시 해당 참여자에게는 가장 높은 등수가 매겨진다. 그러나 ①번 조건은 만족하지만 ②번 조건을 만족하지 못하는 경우, 참여자의 등수는 마지막으로 제출한 다른 참여자의 차순위로 밀려난다.

그리고 참여자가 안전한 전세 계약 정보에 대한 지식을 충분히 학습할 수 있도록 정답지를 빨리 제출하는 것이 아닌 내용의 정확도를 우선순위로 등수를 산정한다. WTM 보드게임의 각 단계를 구체적으로 설명하면 다음과 같다.

4.2.1 게임의 준비

(1) 각 카드 뭉치는 따로 분리하여 보관한다. 그리고 주머니에 전세 계약 일반 정보 카드 10장을 전부 넣어 무작위로 섞는다. 이후 세 장의 카드(과제 조건 혹은 정답 카드)를 제외하고 나머지 카드를 게임 준비를 위하여 모두 뽑는다.

(2) 인원 에 따라 전세 계약 정보 카드 더미와 전세 계약 외 정보 카드 더미에서 카

드를 뽑고 각자 개수가 같도록 나누어 갖는다.

일반 정보 카드의 수는 7장으로 고정되어 있기 때문에 전세 계약 외 정보 카드의 수를 추가로 배정한다. 이는 카드의 숫자만으로 게임에서 제외된 정답 카드의 종류와 수를 유추 하는 것을 방지하기 위함이다.

① 인원이 3명인 경우 전세 계약 정보 카드 7장과 무작위로 선택한 전세 계약 외 정보 카드 5장을 준비하고(총 12장), 각 참가자는 4장의 카드를 임의로 받는다.

② 인원이 4명인 경우 전세 계약 정보 카드 7장과 무작위로 선택한 전세 계약 외 정보 카드 5장을 준비하고(총 12장), 각 참가자는 3장의 카드를 임의로 받는다.

③ 인원이 5명인 경우 전세 계약 정보 카드 7장과 무작위로 선택한 전세 계약 외 정보 카드 8장을 준비하고(총 15장), 각 참가자는 3장의 카드를 임의로 받는다.

④ 인원이 6명인 경우 전세 계약 정보 카드 7장과 무작위로 선택한 전세 계약 외 정보 카드 5장을 준비하고(총 12장), 각 참가자는 2장의 카드를 임의로 받는다.

(3) 게임 보드의 계약 전 및 계약 후 단계의 지정 위치(현장 확인, 세무서, 보증기관)에 전세 계약 O/X 카드는 각 정보(확인 내용)마다 O 혹은 X 중 한 장씩만 뽑아 뒷면이 보이도록 배치한다.

(4) 나누어 가진 카드를 각자 확인한 뒤 뒷면(장소)이 보이게 내려놓는다.

4.2.2 게임의 진행

(1) 가장 먼저 시작할 참여자를 임의로 결정하고, 해당 참여자를 기준으로 시계 방향으로 차례를 진행한다.

(2) 자신의 차례가 되면 주사위를 굴러 게임 말을 이동한다.

(3) 도착한 장소에 해당하는 정보를 확인하거나, 행동을 수행한다. 이를 통해 수집한 정보는 체크리스트에 표시한다.

(4) 각 단계 별로 필요한 정보를 수집해 과제 조건을 완수할 수 있도록 한다.

4.2.3 게임의 종료

모든 참여자가 신고하기 칸에 도착하여 정답지를 제출하면 게임은 종료된다. 게임이 종료되면 제출한 순서대로 정답지를 확인하여 참여자의 순위를 산출한다.

4.3 게임의 효과성 검증

본 연구에서는 게임의 완성도 및 효과성을 위해 대학생들을 대상으로 표적집단면접

(Focus Group Interview)을 실시하였다. 표적집단면접법은 해당 콘텐츠의 교육적 효과나 사용자 만족도 등을 검증하는 데 활용될 수 있다(은광하, 2022). 면접은 전세사기 취약계층인 20대 대학생 16명을 대상으로 11월 27일과 28일 양일에 걸쳐 시행하였으며, 보드게임 진행 전, 진행 후 각각에 인터뷰를 진행하였다. 포커스그룹인터뷰 결과는 <표 2>와 같다.

<표 2> 포커스그룹인터뷰 분석결과

구분		주요 결과	내용
게임 전	교육 방법	전세 사기 예방 교육의 부재	전세 계약에 대한 교육을 받은 경험이 없기 때문에 어디서, 어떻게 정보를 활용해야 할지 모르고 있음
		강의식 교육의 한계	강의식 교육은 일방적이며 흥미를 끌기 어려우므로 더 몰입감 있는 교육 방식이 필요하다고 생각함
	전세 계약 내용	전세 계약 용어의 어려움	전세 계약 용어는 생소하고 어렵게 느껴지며 익숙하지 않아 기억에서 쉽게 잊힘
		전세 계약 경험의 부재	전세 계약을 해본 경험이 없으므로 어떤 점을 고려해야 하는지 모르겠음
게임 후	교육 방법	보드게임 형태의 교육을 통한 주의집중 효과	보드게임 형태의 교육으로 게임 과정에 몰입하게 되며 일반적인 강의보다 재미가 있어 교육에 집중하게 됨
		교육내용의 어려움	전세 계약 내용이 어려운 만큼 간단한 교육 이후에 게임을 시작하면 더 좋을 것으로 판단됨
	전세 계약 내용	생소했던 전세 계약 용어가 친숙해짐	전세 계약 용어들을 반복적으로 말하고 들으며 전세 계약 용어들을 숙지하게 됨
		전세 계약과정에 대한 간접 경험	전세 계약 단계별로 무엇을 해야 하는지, 정보를 어떻게 얻을지 알게 되었으며, 전세 계약을 시뮬레이션하는 느낌을 받음
		전세 계약 체크리스트 존재 인지 및 향후 활용 의지	전세 계약 체크리스트가 있다는 것을 알게 되었으며 실제 전세 계약 시 이를 활용하겠다는 긍정적인 반응 표현

V. 결론

본 연구는 전세 사기에 취약한 대학생의 전세 계약 지식을 함양하고 실제 전세 계약과정에서 위험을 인지하고 대응할 수 있는 역량을 기르는 것을 목적으로 한국부동산원의 전세 계약 체크리스트를 스스로 학습할 수 있는 “WTM 보드게임”을 개발하였다.

그리고 전세 계약에 대한 보드게임 연구가 부재함에 따라 ‘생소한 계약 용어 극복’, ‘재미있는 학습’ 등 두 개 보드게임의 목표와 ARCS 모형의 개념 범주 요소를 고려하여 보드게임을 설계하였다.

WTM의 보드게임의 시제품을 통해 14명의 대학생을 대상으로 학습 경험 전후의 전세 계약 체크리스트 정보에 대한 이해도를 조사한 결과, 보드게임 플레이 이후의 이해도는 플레이 이전의 이해도 보다 약 70% 정도 상승하였다. 또한 WTM 보드게임에 대한 참여자의 매우 긍정적인 평가를 확인할 수 있었다.

본 연구는 실제 교육 현장에 도입 가능한 전세 계약 교육용 보드게임을 개발하여 대학생뿐만 아니라 사회 초년생의 전세 계약 교수-학습 과정에 기여할 것으로 기대된다. 또한 부동산 분야에서 전문한 교육용 보드게임 사례를 제공함으로써 다양한 주제의 교육용 보드게임 개발을 촉구하고 실제 개발에 도움을 줄 수 있을 것으로 사료된다.

이에 따른 후속 연구 방안에 대한 제언은 다음과 같으며 학습 효과 검증 과정에서의 보드게임 참여자 의견을 적극 반영하여 보드게임의 완성도를 높일 필요가 있다.

첫째, WTM 보드게임의 전세 계약 체크리스트 학습 효과를 검증하기 위하여 보드게임 플레이 전후의 체크리스트 이해도에 대한 대응표본 t-검정을 실시하는 등 통제 집단 사전사후설계 연구가 필요하다.

둘째, WTM 보드게임을 수업의 콘텐츠로 한정하는 것이 아닌 여가 활동 수단으로 제공하여 청년층이 손쉽게 즐길 수 있는 방안을 마련할 필요가 있다. 특히, 보드게임의 특성상 단독 인원으로는 게임 진행이 불가능한 만큼 이를 극복할 수 있는 방법이 필요하다.




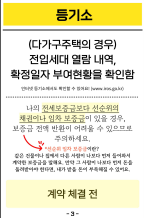

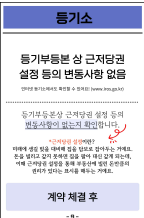




셋째, 전세 계약 정보 확인을 위하여 체크리스트에 초점을 맞춘 WTM 보드게임에서 나아가 다양한 이해관계자의 역할, 매물 정보, 거래 환경 및 조건 등을 반영하여 실제 전세 계약을 체결하는 시뮬레이션 보드게임을 개발할 시 전세 계약 교육 발전에 유용할 것으로 기대된다.

참고문헌


- 강문찬 (2023), 전세사기 발생원인 및 법적 방지방안에 관한 연구, *부동산법학*, 27(2), 23-48.
- 강응환, 김재환, (2024), 부동산 거래질서 확립을 위한 전세시장 안정화 대책 방안, *아시아태평양융합연구교류논문지*, 10(3), 259-275.
- 김광명, 고영준, 정희준 (2017), 서비스디자인방법을 활용한 초등학생 안전 교육용 보드게임의 개발, *Archives of Design Research*, 30(2), 101-121.
- 김성용, 신광문 (2023), 전세사기 예방을 위한 공인중개사의 역할과 개선방안, *부동산경영*, 28, 121-139.
- 김소향 (2004), *수학게임을 통한 유아의 수학적 지식, 수학적 과정기술, 수학적 태도에 대한 평가도구 개발연구*, 국내 박사학위 청구논문, 덕성여자대학교.
- 김정애 (2012), 간호교육 학습용 보드게임 개발, *의료커뮤니케이션*, 7(2), 103-112.
- 김진유 (2022), 고위험 전세와 전세보증금 미반환 위험의 상관관계 분석 - 서울시 전세보증사고를 중심으로, *부동산학연구*, 28(4), 55-69.
- 문주영, 최서령, 현은령 (2023), 서비스디자인 도구를 활용한 어린이 탄소중립 교육용 보드게임 개발과 활용 사례 연구, *한국디자인문화학회지*, 29(3), 129-139.
- 박보라, 임희정, 이예진, 이룬재, 양영애 (2017), 오프라인 보드게임을 중심으로 한 일반적 특성과 구조적 특성 분석, *한국콘텐츠학회논문지*, 17(5), 234-242.
- 백영균 (2006), *게임기반학습의 이해와 적용*, 교육과학사
- 서용일, 강태임 (2018), 체험형 환경교육을 위한 보드게임 디자인 연구- 보드게임 디자인 가이드라인 분석을 중심으로 -, *브랜드디자인학연구*, 16(1), 177-186.
- 손주희, 김은정, 안혜령, 안희은 (2023), 한국어 학습용 보드게임 개발 연구, *인문사회* 21, 14(2), 1917-1930.
- 신세덕 (2023), 전세제도 폐지에 관한 논거, *법이론실무연구*, 11(4), 569-585.
- 안계윤, 윤수진 (2011), 기능성게임의 새로운 가능성, *Korea Multimedia Society*, 15(2), 17-23.
- 안미리, 염주영, 김선용, & 정지연. (2020). 국내 게임기반학습과 교육 게이미피케이션 설계연구에 대한 체계적 문헌분석. *교육정보미디어연구*, 26(3).
- 유효중, 이광재 (2010), 교육용 기능성게임 개발을 위한 조사연구: 보드 게임을 중심으로, *한국엔터테인먼트산업학회 학술대회 논문집*, (2), 134-139.
- 은광하. (2022). 가상현실 스포츠실의 콘텐츠 효과성 검증 필요성. *한국게임학회 논문*

- 문지, 22(6), 13-22.
- 이강훈 (2023), 전세 사기·깡통전세 문제는 ‘사회적 재난’: 전세 사기·깡통전세 문제의 원인과 대책, 월간 한국노총, 592, 36-37.
- 이대웅, 오승택 (2004), 보드게임 개발에 관한 연구, 소프트웨어 미디어연구, 2004(2), 1-21.
- 이은정, 김효은 (2022), 한글 교육을 위한 기능성 보드게임 개발 연구, 한국게임학회 논문지, 22(4), 39-49.
- 이은화, 홍용희, 조정자, 엄정애 (2001), 한국의 전통 아동 놀이 고찰, 유아교육연구, 21(1), 117-140.
- 이지나 (2017), 보드게임을 통한 어휘 학습이 중학교 영어 학습자의 어휘 지식 향상에 미치는 영향, 국내석사학위논문, 한국외국어대학교 대학원.
- 장진경, 이성원 (2014), 이야기 구성활동과 보드게임을 통한 초등학생의 어휘학습 효과 비교, 영어교과교육, 13(3), 175-193.
- 조재진 (2023), 전세보증금 피해구조 검토와 개선방안 연구-분양대행사, 중개업자, 세입자를 중심으로, 법이론실무연구, 11(1), 441-470.
- 한국부동산원 (2023), 전세유의사항 리플렛, 한국부동산원.
- 한혜원 (2010), 기능성 게임의 개념적 정의와 유형, 인문콘텐츠, (19), 219-236.
- 허정원 (2022) “전세사기 연간 5700억원”...7월부터 전문가와 함께 간다, 중앙일보, 2022.06.30.
- 홍세준, 최정민 (2023), 전세사기 예방을 위한 대학생의 임대차계약에 대한 인식조사, 한국주거학회 학술대회논문집, 35(2), 412-414.
- 황세은, 장희순 (2023), 전세사기 유형별분석 및 해결방안, 주거환경(한국주거환경학회논문집), 21(1), 21-36.
- Joe, A. (2010), The quality and frequency of encounters with vocabulary in an English for Academic purposes programme, Reading in a Foreign Language, 22(1), 117-138.
- John, K. (2013), 학습과 수행을 위한 동기설계(ARCS 모형 접근), 서울: 아카데미프레스.




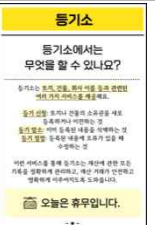

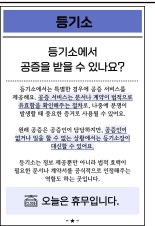

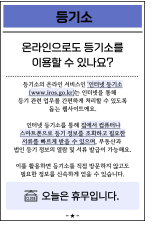

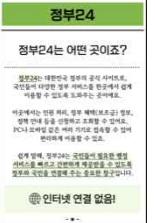
<부록 1> 전세 계약 정보 카드

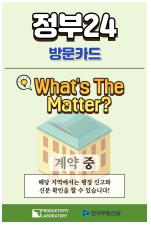
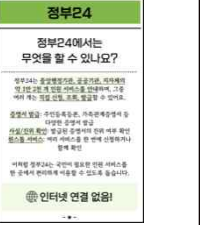

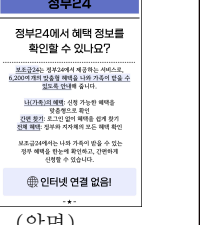

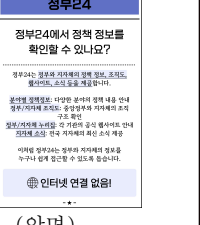

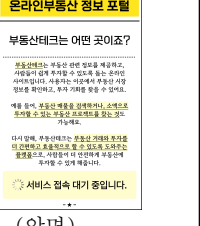

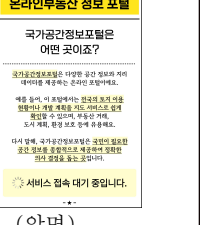
그림	이름	설명
 <p>(뒷면)</p>	 <p>(앞면)</p>	<p>(계약 전) 등기소 일반 정보 카드</p> <p>계약 체결 전 등기소에서 확인할 수 있는 전세 계약 정보를 포함한다. 정보 내용: 등기부등본을 통해 가등기, 가압류, 담보권 설정 여부를 확인함</p>
 <p>(뒷면)</p>	 <p>(앞면)</p>	<p>(계약 전) 등기소 일반 정보 카드</p> <p>계약 체결 전 등기소에서 확인할 수 있는 전세 계약 정보를 포함한다. 정보 내용: (다가구주택의 경우) 전입 세대 열람 내역, 확정일자 부여현황을 확인함</p>
 <p>(뒷면)</p>	 <p>(앞면)</p>	<p>(계약 후) 등기소 일반 정보 카드</p> <p>계약 체결 후 등기소에서 확인할 수 있는 전세 계약 정보를 포함한다. 정보 내용: 등기부등본 상 근저당권 설정 등의 변동사항 없음</p>
 <p>(뒷면)</p>	 <p>(앞면)</p>	<p>(계약 중) 정부24 일반 정보 카드</p> <p>계약 체결 시 정부24에서 확인할 수 있는 전세 계약 정보를 포함한다. 정보 내용: 등기부등본 상의 임대인이 계약 당사자임이 확인됨</p>
 <p>(뒷면)</p>	 <p>(앞면)</p>	<p>(계약 중) 정부24 일반 정보 카드</p> <p>계약 체결 시 정부24에서 확인할 수 있는 전세 계약 정보를 포함한다. 정보 내용: (위임계약 시) 대리인의 위임장, 임대인의 인감증명서가 확인됨</p>



<p>(뒷면)</p> <p>(앞면)</p>	<p>(계약 전) 현장확인 O/X 정보 카드</p>	<p>계약 체결 전 현장 확인으로 알 수 있는 계약 정보를 O/X의 형태로 포함한다. (총 2장)</p> <p>정보 내용: 무허가, 불법 건축물 여부가 확인됨 (혹은 확인되지 않음)</p>
<p>(뒷면)</p> <p>(앞면)</p>	<p>(계약 후) 현장확인 O/X 정보 카드</p>	<p>계약 체결 후 현장 확인으로 알 수 있는 계약 정보를 O/X의 형태로 포함한다. (총 2장)</p> <p>정보 내용: 이사갈 집이 비어있거나 기존 세입자의 전출 준비가 되어 있는지 확인함 (혹은 확인하지 않음)</p>
<p>(뒷면)</p> <p>(앞면)</p>	<p>(계약 전) 세무서 O/X 정보 카드</p>	<p>계약 체결 전 세무서에서 확인할 수 있는 계약 정보를 O/X의 형태로 포함한다. (총 2장)</p> <p>정보 내용: 임대인의 세금 체납 여부가 확인됨 (혹은 확인되지 않음)</p>

<div style="text-align: center;">  <p>(뒷면)</p> </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #4a7ebb; color: white;">보증기관</th> <th style="background-color: #4a7ebb; color: white;">보증기관</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;"> <p>전세보증금 반환보증에 가입하였음</p> <p style="color: green; font-size: 24px;">O</p> <p style="font-size: 10px;"> 전세보증금 반환 관련 사고 발생 시, 보증회사에서 보증금 반환을 대신하여 책임지므로 안전합니다. * 계약 후, 보증기관에 문의하여 보증금 반환에 대한 문의는, * 주택도시보증공사(HDG), 한국주택금융공사(한금), KIDP에 문의 등 </p> <p style="background-color: #4a7ebb; color: white; text-align: center; padding: 2px;">계약 체결 후</p> <p style="text-align: center; font-size: 8px;">-1-</p> </td> <td style="text-align: center;"> <p>전세보증금 반환보증 가입하지 않았음</p> <p style="color: red; font-size: 24px;">X</p> <p style="font-size: 10px;"> 전세보증금 반환 관련 사고 발생 시, 보증회사에서 보증금 반환을 대신하여 책임지므로 안전합니다. * 계약 후, 보증기관에 문의하여 보증금 반환에 대한 문의는, * 주택도시보증공사(HDG), 한국주택금융공사(한금), KIDP에 문의 등 </p> <p style="background-color: #4a7ebb; color: white; text-align: center; padding: 2px;">계약 체결 후</p> <p style="text-align: center; font-size: 8px;">-2-</p> </td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: right; margin-top: 10px;">(앞면)</p>	보증기관	보증기관	<p>전세보증금 반환보증에 가입하였음</p> <p style="color: green; font-size: 24px;">O</p> <p style="font-size: 10px;"> 전세보증금 반환 관련 사고 발생 시, 보증회사에서 보증금 반환을 대신하여 책임지므로 안전합니다. * 계약 후, 보증기관에 문의하여 보증금 반환에 대한 문의는, * 주택도시보증공사(HDG), 한국주택금융공사(한금), KIDP에 문의 등 </p> <p style="background-color: #4a7ebb; color: white; text-align: center; padding: 2px;">계약 체결 후</p> <p style="text-align: center; font-size: 8px;">-1-</p>	<p>전세보증금 반환보증 가입하지 않았음</p> <p style="color: red; font-size: 24px;">X</p> <p style="font-size: 10px;"> 전세보증금 반환 관련 사고 발생 시, 보증회사에서 보증금 반환을 대신하여 책임지므로 안전합니다. * 계약 후, 보증기관에 문의하여 보증금 반환에 대한 문의는, * 주택도시보증공사(HDG), 한국주택금융공사(한금), KIDP에 문의 등 </p> <p style="background-color: #4a7ebb; color: white; text-align: center; padding: 2px;">계약 체결 후</p> <p style="text-align: center; font-size: 8px;">-2-</p>	<p>(계약 후) 보증기관 O/X 정보 카드</p>	<p>계약 체결 후 세무서에서 확인할 수 있는 계약 정보를 O/X의 형태로 포함한다. (총 2장)</p> <p>정보 내용: 전세보증금 반환보증에 가입하였음 (혹은 가입하지 않았음)</p>
보증기관	보증기관					
<p>전세보증금 반환보증에 가입하였음</p> <p style="color: green; font-size: 24px;">O</p> <p style="font-size: 10px;"> 전세보증금 반환 관련 사고 발생 시, 보증회사에서 보증금 반환을 대신하여 책임지므로 안전합니다. * 계약 후, 보증기관에 문의하여 보증금 반환에 대한 문의는, * 주택도시보증공사(HDG), 한국주택금융공사(한금), KIDP에 문의 등 </p> <p style="background-color: #4a7ebb; color: white; text-align: center; padding: 2px;">계약 체결 후</p> <p style="text-align: center; font-size: 8px;">-1-</p>	<p>전세보증금 반환보증 가입하지 않았음</p> <p style="color: red; font-size: 24px;">X</p> <p style="font-size: 10px;"> 전세보증금 반환 관련 사고 발생 시, 보증회사에서 보증금 반환을 대신하여 책임지므로 안전합니다. * 계약 후, 보증기관에 문의하여 보증금 반환에 대한 문의는, * 주택도시보증공사(HDG), 한국주택금융공사(한금), KIDP에 문의 등 </p> <p style="background-color: #4a7ebb; color: white; text-align: center; padding: 2px;">계약 체결 후</p> <p style="text-align: center; font-size: 8px;">-2-</p>					

<부록 2> 전세 계약 외 정보 카드


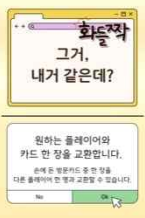

그림	이름	설명
 <p>(뒷면)</p>	 <p>(앞면)</p>	(계약 전) 등기소 전세 계약 외 정보 카드
 <p>(뒷면)</p>	 <p>(앞면)</p>	(계약 전) 등기소 전세 계약 외 정보 카드
 <p>(뒷면)</p>	 <p>(앞면)</p>	(계약 후) 등기소 전세 계약 외 정보 카드
 <p>(뒷면)</p>	 <p>(앞면)</p>	(계약 후) 등기소 전세 계약 외 정보 카드
 <p>(뒷면)</p>	 <p>(앞면)</p>	(계약 중) 정부24 전세 계약 외 정보 카드

<p>(뒷면)</p>  <p>(뒷면)</p>	<p>(앞면)</p>  <p>(앞면)</p>	<p>(계약 중) 정부24 전세 계약 외 정보 카드</p>	<p>정부24에 관한 유익한 정보를 포함하지만 전세 계약과 무관한 카드이다. 정보 내용: 정부24에서는 무엇을 할 수 있나요?</p>
<p>(뒷면)</p>  <p>(뒷면)</p>	<p>(앞면)</p>  <p>(앞면)</p>	<p>(계약 후) 정부24 전세 계약 외 정보 카드</p>	<p>정부24에 관한 유익한 정보를 포함하지만 전세 계약과 무관한 카드이다. 정보 내용: 정부24에서 혜택 정보를 확인할 수 있나요?</p>
<p>(뒷면)</p>  <p>(뒷면)</p>	<p>(앞면)</p>  <p>(앞면)</p>	<p>(계약 후) 정부24 전세 계약 외 정보 카드</p>	<p>정부24에 관한 유익한 정보를 포함하지만 전세 계약과 무관한 카드이다. 정보 내용: 정부24에서 정책 정보를 확인할 수 있나요?</p>
<p>(뒷면)</p>  <p>(뒷면)</p>	<p>(앞면)</p>  <p>(앞면)</p>	<p>(계약 전) 온라인부동산 정보 포털 전세 계약 외 정보 카드</p>	<p>온라인부동산 정보 포털에 관한 유익한 정보를 포함하지만 전세 계약과 무관한 카드이다. 정보 내용: 부동산테크는 어떤 곳이죠?</p>
<p>(뒷면)</p>  <p>(뒷면)</p>	<p>(앞면)</p>  <p>(앞면)</p>	<p>(계약 전) 온라인부동산 정보 포털 전세 계약 외 정보 카드</p>	<p>온라인부동산 정보 포털에 관한 유익한 정보를 포함하지만 전세 계약과 무관한 카드이다. 정보 내용: 국가공간정보포털은 어떤 곳이죠?</p>

 <p>온라인부동산 정보 포털 방문카드</p> <p>What's The Matter?</p> <p>계약 중</p> <p>해당 페이지는 다양한 부동산 정보를 확인할 수 있습니다</p> <p>(뒷면)</p>	<p>온라인부동산 정보 포털</p> <p>국토교통부 실거래가 공개시스템은 어떤 것이죠?</p> <p>국토교통부 공개한 실거래가 공개시스템은 국민의 부동산 거래 기록을 투명하게 공개하는 온라인 시스템입니다.</p> <p>계를 통해, 이 시스템에서는 동일 거래의 평균 부동산 가격 추이를 알 수 있으며, 계약 동태 부동산 시장 흐름을 파악하고, 더 정확한 거래 정보를 얻을 수 있습니다.</p> <p>다시 말해, 국토교통부 실거래가 공개시스템은 부동산 거래를 투명하게 만들며 안전하고 합리적인 거래를 돕는 시스템입니다.</p> <p>서비스 접속 대기 중입니다.</p> <p>(앞면)</p>	<p>(계약 중)</p> <p>온라인부동산 정보 포털 전세 계약 외 정보 카드</p>	<p>온라인부동산 정보 포털에 관한 유익한 정보를 포함하지만 전세 계약과 무관한 카드이다.</p> <p>정보 내용: 국토교통부 실거래가 공개시스템은 어떤 것이죠?</p>
 <p>온라인부동산 정보 포털 방문카드</p> <p>What's The Matter?</p> <p>계약 후</p> <p>해당 페이지는 다양한 부동산 정보를 확인할 수 있습니다</p> <p>(뒷면)</p>	<p>온라인부동산 정보 포털</p> <p>국토교통부 부동산거래 관리시스템은 어떤 것이죠?</p> <p>국토교통부 공개한 부동산거래 관리시스템은 부동산 거래를 온라인으로 처리할 수 있는 플랫폼입니다.</p> <p>계를 통해, 이 시스템을 사용하면 부동산 거래를 쉽고 빠르고 편리하게 할 수 있으며, 부동산 거래 동태를 실시간으로 확인할 수 있습니다.</p> <p>다시 말해, 국토교통부 부동산거래관리시스템은 부동산 거래 과정에 필요한 문서와 정보를 더 빠르고 안전하게 제공할 수 있도록 도와주는 시스템입니다.</p> <p>서비스 접속 대기 중입니다.</p> <p>(앞면)</p>	<p>(계약 후)</p> <p>온라인부동산 정보 포털 전세 계약 외 정보 카드</p>	<p>온라인부동산 정보 포털에 관한 유익한 정보를 포함하지만 전세 계약과 무관한 카드이다.</p> <p>정보 내용: 국토교통부 부동산거래 관리시스템은 어떤 것이죠?</p>

<부록 3> 황금열쇠 카드

그림	이름	설명
<p>(뒷면) (앞면)</p>	<p>황금열쇠 - 언덕에서 굴러 떨어졌습니다!</p>	<p>참여자에게 특정한 행동을 지시하는 카드이다. 해당 카드를 뽑은 참여자는 주사위를 굴려 숫자가 나온만큼 앞으로 이동한다. (총 2장)</p>
<p>(뒷면) (앞면)</p>	<p>황금열쇠 - 뒤로 넘어져 코가 깨졌습니다!</p>	<p>참여자에게 특정한 행동을 지시하는 카드이다. 해당 카드를 뽑은 참여자는 주사위를 굴려 숫자가 나온만큼 뒤로 이동한다. (총 2장)</p>
<p>(뒷면) (앞면)</p>	<p>황금열쇠 - 공인중개업소에 방문하였습니다!</p>	<p>참여자에게 특정한 행동을 지시하는 카드이다. 해당 카드를 뽑은 참여자는 원하는 장소의 정보를 열람할 수 있다. (총 2장)</p>
<p>(뒷면) (앞면)</p>	<p>황금열쇠 - 무인도에 표류하였습니다!</p>	<p>참여자에게 특정한 행동을 지시하는 카드이다. 해당 카드를 뽑은 참여자는 다음 턴까지 해당 장소를 벗어날 수 없다. (총 2장)</p>
<p>(뒷면) (앞면)</p>	<p>황금열쇠 - 국내 여행 당첨!</p>	<p>참여자에게 특정한 행동을 지시하는 카드이다. 해당 카드를 뽑은 참여자는 원하는 장소로 이동할 수 있다. (총 2장)</p>

 <p>(뒷면)</p>	 <p>(앞면)</p>	<p>황금열쇠 - 그거, 내거 같은데?</p>	<p>참여자에게 특정한 행동을 지시하는 카드이다. 해당 카드를 뽑은 참여자는 다른 참여자와 정보 카드 한 장을 교환한다. (총 2장)</p>
 <p>(뒷면)</p>	 <p>(앞면)</p>	<p>황금열쇠 - 너 힘들어 보인다!</p>	<p>참여자에게 특정한 행동을 지시하는 카드이다. 해당 카드를 뽑은 참여자는 다른 참여자 중 한 명에게 한 차례동안 휴식을 부여한다. (총 2장)</p>
 <p>(뒷면)</p>	 <p>(앞면)</p>	<p>황금열쇠 - 새마음, 새출발!</p>	<p>참여자에게 특정한 행동을 지시하는 카드이다. 해당 카드를 뽑은 참여자는 시작 지점으로 돌아간다. (총 2장)</p>

*** 저자소개 ***

· **김 영 준(brent.kim@inu.ac.kr)**

인천대학교에서 경영학 박사학위를 취득하였다. 현재 인천대학교 경영학부에서 강사·박사후연구원으로 재직 중이며 주요 연구 분야는 효율성 측정과 생산성 추정이다.

· **김 윤 식(ssskys1004@naver.com)**

인천대학교 경영학부에 재학 중이며 주요 관심 분야는 서비스 기획이다.

· **이 명 현(me2602@naver.com)**

인천대학교 경영학부에 재학 중이며 주요 관심 분야는 운영관리, 서비스경영이다.

· **김 채 빈**(kchb40123@naver.com)

인천대학교 경영학부에 재학 중이며 주요 관심 분야는 운영관리, 공급사슬관리, 경영과학이다.

· **박 세 은**(a01041226554@gmail.com)

인천대학교 경영학부에 재학 중이며 주요 관심 분야는 운영관리 분야이다.

· **김 창 희**(ckim@inu.ac.kr)

서울대학교에서 경영학 박사학위를 취득하였다. 현재 인천대학교 경영학부·경영전문대학원 교수로 재직 중이며 주요 연구 분야는 효율성 측정, 생산성 추정, 시스템 다이내믹스 등이다.