



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2021년12월09일
(11) 등록번호 10-2338262
(24) 등록일자 2021년12월07일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 3/04 (2006.01) A63F 1/04 (2006.01)
A63F 3/00 (2006.01)
(52) CPC특허분류
A63F 3/04 (2013.01)
A63F 1/04 (2013.01)
(21) 출원번호 10-2019-0161404
(22) 출원일자 2019년12월06일
심사청구일자 2019년12월06일
(65) 공개번호 10-2021-0071327
(43) 공개일자 2021년06월16일
(56) 선행기술조사문헌
KR101210689 B1*
(뒷면에 계속)

(73) 특허권자
한남대학교 산학협력단
대전광역시 유성구 유성대로 1646 (전민동)
(72) 발명자
조화진
서울특별시 양천구 목동서로 100, 312동 201호(목동, 목동신시가지아파트3단지)
천승희
충청북도 옥천군 옥천읍 문장로2길 10, 302동 1201호(옥천문정주공3단지아파트)
(뒷면에 계속)
(74) 대리인
특허법인오암

전체 청구항 수 : 총 13 항

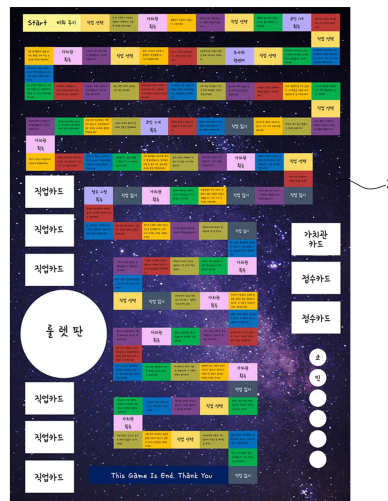
심사관 : 김준영

(54) 발명의 명칭 **진로 탐색용 보드 게임**

(57) 요약

제안기술은 진로 탐색용 보드 게임에 관한 것으로, 더욱 상세하게는 청소년들의 진로 탐색 영역을 넓힐 수 있도록 구체적인 직업 유형 이론을 바탕으로 하여 자신의 적성과 흥미에 맞는 직종을 발견하고, 그에 따른 능력을 발전시키기 위한 진로 탐색용 보드 게임에 관한 발명이다.

대표도 - 도1



(52) CPC특허분류

A63F 3/00006 (2013.01)

A63F 3/00151 (2013.01)

A63F 2001/0408 (2013.01)

(72) 발명자

김성건

세종특별자치시 금남면 용포2길 43

구자원

대전광역시 서구 관저북로51번길 24-15, 403호(관저동, 베이스캠프)

민선아

대전광역시 서구 관저동로90번길 47, 1104동 803호(관저동, 느리울마을아파트11단지)

정재은

경기도 부천시 원미로 100, 103동 2103호(원미동, 풍림아파트)

(56) 선행기술조사문헌

KR1020180051319 A*

진로보드게임[드림스텝], [online], 2015년03월01일, [2021년05월07일 검색], 인터넷:

<<https://www.youtube.com/watch?v=4KG6-GIU264>> 1부.*

진로보드게임[방방방 직업여행], [online], 2018년05월03일, [2021년05월07일 검색], 인터넷:

<<https://www.youtube.com/watch?v=jw6YMI DgsTc>> 1부.*

KR1020170105759 A

*는 심사관에 의하여 인용된 문헌

명세서

청구범위

청구항 1

청소년들의 진로 탐색 영역을 넓히기 위한 보드 게임에 있어서,
 복수 개의 구획칸을 포함하는 게임 필드;
 상기 게임 필드 상에 배치되며, 상기 구획칸을 이동하는 복수 개의 게임 말;
 상기 게임 말이 이동하는 상기 구획칸의 칸 수를 결정하는 주사위;
 상기 게임 필드 상에 배치되는 룰렛;
 상기 게임 필드 상에 배치되는 점수 카드;
 상기 게임 필드 상에 배치되며, 직업 유형에 따른 직업의 종류가 인쇄된 직업 카드;
 상기 게임 필드 상에 배치되며, 상기 직업 카드를 획득하기 위한 코인;
 상기 게임 필드 상에 배치되며, 직업 가치관이 인쇄된 가치관 카드; 및
 상기 가치관 카드에 인쇄된 직업 가치관 중 플레이어의 가치관이 작성되는 가치관 설명서;를 포함하고,
 상기 직업 유형은 홀랜드 직업 유형이며,
 상기 코인은 홀랜드 직업 유형에 따라 복수 개의 종류로 나뉘고,
 상기 코인은 종류별로 서로 다른 색상 및 서로 다른 형상이 인쇄되고,
 상기 코인에 인쇄되는 서로 다른 형상은 R, I, A, S, E, 또는 C 중 어느 하나이며,
 상기 코인에 인쇄되는 형상 중 상기 R은 현실형, 상기 I는 탐구형, 상기 A는 예술형, 상기 S는 사회형, 상기 E는 기업형, 상기 C는 관습형을 의미하고,
 상기 구획칸은 문제상황칸 및 이벤트칸을 포함하며,
 상기 구획칸 중 일정 개수의 구획칸에는 일정 형상이 인쇄되며, 상기 일정 형상이 인쇄된 구획칸을 지나는 경우 상기 코인을 획득하고,
 상기 문제상황칸은 각각 상기 코인의 종류별 색상 중 어느 하나의 색상으로 인쇄되고,
 상기 룰렛은 상기 게임 말의 상기 구획칸 이동 시 이동한 구획칸의 색상이 해당 게임 말의 플레이어가 보유한 상기 직업 카드에 인쇄된 직업이 속하는 상기 코인의 색상과 동일한 경우 사용되며,
 상기 룰렛은 복수 개의 칸으로 구획되며, 각 칸에 인쇄된 지시 내용에 따라 점수 카드를 얻거나 잃는 것으로 하는 진로 탐색용 보드 게임.

청구항 2

삭제

청구항 3

삭제

청구항 4

삭제

청구항 5

삭제

청구항 6

삭제

청구항 7

제1항에 있어서,

상기 코인은 복수 개이며, 종류별로 서로 동일한 개수인 것을 특징으로 하는 진로 탐색용 보드 게임.

청구항 8

제1항에 있어서,

상기 직업 카드는 복수 개이며, 각각의 상기 직업 카드에는 서로 다른 직업이 인쇄되는 것을 특징으로 하는 진로 탐색용 보드 게임.

청구항 9

제8항에 있어서,

상기 직업 카드에는 해당 직업 카드에 인쇄된 직업이 속하는 홀랜드 직업 유형이 인쇄된 상기 코인의 형상이 인쇄되는 것을 특징으로 하는 진로 탐색용 보드 게임.

청구항 10

제9항에 있어서,

상기 직업 카드에는 해당 직업 카드에 인쇄된 직업에 따라 상기 해당 직업 카드의 획득 시 필요한 상기 코인의 형상 및 개수가 인쇄되는 것을 특징으로 하는 진로 탐색용 보드 게임.

청구항 11

제1항에 있어서,

상기 가치관 카드는 복수 개이며, 각각의 상기 가치관 카드에는 서로 다른 내용의 직업 가치관이 인쇄되는 것을 특징으로 하는 진로 탐색용 보드 게임.

청구항 12

제11항에 있어서,

상기 직업 가치관은 자기관리능력, 사회봉사, 자율성, 성취, 창의성, 복지, 안정성, 사회적 인정, 경제적 보수 및 자기계발 중 어느 하나인 것을 특징으로 하는 진로 탐색용 보드 게임.

청구항 13

제12항에 있어서,

상기 가치관 카드 중 동일한 내용의 상기 직업 가치관이 인쇄된 상기 가치관 카드는 복수 개인 것을 특징으로 하는 진로 탐색용 보드 게임.

청구항 14

삭제

청구항 15

제1항에 있어서,

상기 문제상황칸은 복수 개이며, 각각의 상기 문제상황칸에는 직업별 직무 활동에 관련된 게임 지시 내용이 인쇄되는 것을 특징으로 하는 진로 탐색용 보드 게임.

청구항 16

제1항에 있어서,

상기 이벤트칸은 복수 개이며, 각각의 상기 이벤트칸에는 게임 상황에 변수를 주기 위한 지시 내용이 인쇄되는 것을 특징으로 하는 진로 탐색용 보드 게임.

청구항 17

제16항에 있어서,

상기 이벤트칸에 인쇄되는 지시 내용은 직업 선택, 가치관 획득, 코인 획득, 점수 획득, 직업 잃기를 포함하는 것을 특징으로 하는 진로 탐색용 보드 게임.

청구항 18

삭제

청구항 19

삭제

청구항 20

삭제

청구항 21

삭제

청구항 22

제1항에 있어서,

상기 점수 카드는 복수 개의 종류로 구성되며, 서로 다른 종류의 상기 점수 카드에는 서로 다른 점수가 인쇄되는 것을 특징으로 하는 진로 탐색용 보드 게임.

청구항 23

제1항에 있어서,

상기 점수 카드 중 동일한 점수가 인쇄된 상기 점수 카드는 복수 개인 것을 특징으로 하는 진로 탐색용 보드 게임.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 제안기술은 진로 탐색용 보드 게임에 관한 것으로, 더욱 상세하게는 청소년들의 진로 탐색 영역을 넓힐 수 있도록 구체적인 직업 유형 이론을 바탕으로 하여 자신의 적성과 흥미에 맞는 직종을 발견하고, 그에 따른 능력을 발전시키기 위한 진로 탐색용 보드 게임에 관한 발명이다.

배경 기술

[0002] 일반적인 중고등학생 및 학교 밖 청소년들에게 직업과 관련한 의견을 조사해 본 결과 직업관에 한계가 있음을 알 수 있었다. 그들이 생각해낼 수 있는 직업의 종류가 자신의 과거 경험에서 생각해낼 수 있는 한정된 분야에 그쳤으며, 직업의 의미 또한 흥미와 가치관과는 거리가 먼 생계유지만을 위한 도구임을 알 수 있었다.

[0003] 지구의 인구수 만큼이나 다양한 종류의 직업이 있다고 해도 과언이 아닌 현대 사회에서 청소년들에게 직업의 다양성을 알려줄 기회나 정보력이 부족한 실정이며, 이는 진로의 폭을 좁게 하는 원인이 된다.

[0004] 따라서, 직업의 다양성에 대한 정보를 전달하기 위한 드림램프를 개시한다.

선행기술문헌

특허문헌

[0005] (특허문헌 0001) 한국공개특허 제10-2018-0078533호

발명의 내용

해결하려는 과제

[0006] 본 발명은 상기와 같은 문제를 해결하기 위해 발명된 것으로서, 게임 참여자에게 직업의 다양성을 알리며, 구체적인 직업 유형 이론을 바탕으로 하여 자신의 적성과 흥미에 맞는 직종을 발견할 수 있도록 하는데 목적이 있다.

과제의 해결 수단

- [0007] 상기와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명의 진로 탐색용 보드 게임에 있어서,
- [0008] 복수 개의 구획칸을 포함하는 게임 필드;
- [0009] 게임 필드 상에 배치되며, 구획칸을 이동하는 복수 개의 게임 말;
- [0010] 게임 말이 이동하는 구획칸의 칸 수를 결정하는 주사위;
- [0011] 게임 필드 상에 배치되는 룰렛;
- [0012] 게임 필드 상에 배치되는 점수 카드;
- [0013] 게임 필드 상에 배치되며, 직업 유형에 따른 직업의 종류가 인쇄된 직업 카드;
- [0014] 게임 필드 상에 배치되며, 직업 카드를 획득하기 위한 코인;
- [0015] 게임 필드 상에 배치되며, 직업 가치관이 인쇄된 가치관 카드; 및
- [0016] 가치관 카드에 인쇄된 직업 가치관 중 플레이어의 가치관이 작성되는 가치관 설명서;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [0017] 직업 유형은 홀랜드 직업 유형인 것을 특징으로 한다.
- [0018] 코인은 홀랜드 직업 유형에 따라 복수 개의 종류로 나뉘는 것을 특징으로 한다.
- [0019] 코인은 종류별로 서로 다른 색상 및 서로 다른 형상이 인쇄되는 것을 특징으로 한다.
- [0020] 코인에 인쇄되는 서로 다른 형상은 R, I, A, S, E, 또는 C 중 어느 하나인 것을 특징으로 한다.
- [0021] 코인에 인쇄되는 형상 중 R은 현실형, I는 탐구형, A는 예술형, S는 사회형, E는 기업형, C는 관습형을 의미하는 것을 특징으로 한다.
- [0022] 코인은 복수 개이며, 종류별로 서로 동일한 개수인 것을 특징으로 한다.
- [0023] 직업 카드는 복수 개이며, 각각의 직업 카드에는 서로 다른 직업이 인쇄되는 것을 특징으로 한다.
- [0024] 직업 카드에는 해당 직업 카드에 인쇄된 직업이 속하는 홀랜드 직업 유형이 인쇄된 코인의 형상이 인쇄되는 것을 특징으로 한다.
- [0025] 직업 카드에는 해당 직업 카드에 인쇄된 직업에 따라 해당 직업 카드의 획득 시 필요한 코인의 형상 및 개수가 인쇄되는 것을 특징으로 한다.
- [0026] 가치관 카드는 복수 개이며, 각각의 가치관 카드에는 서로 다른 내용의 직업 가치관이 인쇄되는 것을 특징으로 한다.
- [0027] 직업 가치관은 자기관리능력, 사회봉사, 자율성, 성취, 창의성, 복지, 안정성, 사회적 인정, 경제적 보수 및 자기계발 중 어느 하나인 것을 특징으로 한다.

- [0028] 가치관 카드 중 동일한 내용의 직업 가치관이 인쇄된 가치관 카드는 복수 개인 것을 특징으로 한다.
- [0029] 구획칸은 문제상황칸 및 이벤트칸을 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [0030] 문제상황칸은 복수 개이며, 각각의 문제상황칸에는 직업별 직무 활동에 관련된 게임 지시 내용이 인쇄되는 것을 특징으로 한다.
- [0031] 이벤트칸은 복수 개이며, 각각의 이벤트칸에는 게임 상황에 변수를 주기 위한 지시 내용이 인쇄되는 것을 특징으로 한다.
- [0032] 이벤트칸에 인쇄되는 지시 내용은 직업 선택, 가치관 획득, 코인 획득, 점수 획득, 직업 잃기를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [0033] 구획칸 중 일정 개수의 구획칸에는 일정 형상이 인쇄되며, 일정 형상이 인쇄된 구획칸을 지나는 경우 코인을 획득하는 것을 특징으로 한다.
- [0034] 문제상황칸은 각각 코인의 종류별 색상 중 어느 하나의 색상으로 인쇄되는 것을 특징으로 한다.
- [0035] 룰렛은 게임 말의 구획칸 이동 시 이동한 구획칸의 색상이 해당 게임 말의 플레이어가 보유한 직업 카드에 인쇄된 직업이 속하는 코인의 색상과 동일한 경우 사용되는 것을 특징으로 한다.
- [0036] 룰렛은 복수 개의 칸으로 구획되며, 각 칸에 인쇄된 지시 내용에 따라 점수 카드를 얻거나 잃는 것을 특징으로 한다.
- [0037] 점수 카드는 복수 개의 종류로 구성되며, 서로 다른 종류의 점수 카드에는 서로 다른 점수가 인쇄되는 것을 특징으로 한다.
- [0038] 점수 카드 중 동일한 점수가 인쇄된 점수 카드는 복수 개인 것을 특징으로 한다.

발명의 효과

- [0039] 본 발명에 따르면, 게임 참여자에게 직업의 다양성을 알릴 수 있는 효과가 있다. 또한, 구체적인 직업 유형 이론을 바탕으로 하여 자신의 적성과 흥미에 맞는 직종을 발견할 수 있도록 하는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [0040] 도 1은 본 발명에 따른 게임 필드.
- 도 2는 본 발명에 따른 리아색 코인.
- 도 3은 본 발명에 따른 직업 카드.
- 도 4는 본 발명에 따른 가치관 카드 및 가치관 설명서.
- 도 5는 본 발명에 따른 점수 카드.
- 도 6은 본 발명에 따른 주사위, 룰렛 및 게임 말.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0041] 상술한 본 발명의 특징 및 효과는 첨부된 도면과 관련한 다음의 상세한 설명을 통하여 보다 분명해 질 것이며, 그에 따라 본 발명이 속하는 기술 분야에서 통상의 지식을 가진 자가 본 발명의 기술적 사상을 용이하게 실시할 수 있을 것이다. 본 발명은 다양한 변경을 가할 수 있고 여러 가지 형태를 가질 수 있는바, 특정 실시 예들을 도면에 예시하고 본문에 상세하게 설명하고자 한다. 그러나 이는 본 발명을 특정한 개시형태에 대해 한정하려는 것이 아니며, 본 발명의 사상 및 기술범위에 포함되는 모든 변경, 균등물 내지 대체물을 포함하는 것으로 이해되어야 한다. 본 출원에서 사용되는 용어는 단지 특정한 실시 예들을 설명하기 위한 것으로, 본 발명을 한정하려는 의도가 아니다.
- [0042] 이하, 본 발명의 바람직한 실시 예를 첨부도면을 참조하여 상세히 설명한다.
- [0043] 본 발명은 진로 탐색용 보드 게임에 관한 것으로, 더욱 상세하게는 청소년들의 진로 탐색 영역을 넓힐 수 있도록 구체적인 직업 유형 이론을 바탕으로 하여 자신의 적성과 흥미에 맞는 직종을 발견하고, 그에 따른 능력을 발전시키기 위한 진로 탐색용 보드 게임에 관한 발명이다.

- [0044] 도 1에는 본 발명에 따른 게임 필드가 도시되어 있다. 도 1a, 도 1b, 도 1c, 도 1d, 도 1e, 도 1f는 도 1을 6분할 한 도면으로, 결합 시 도 1a는 상단 좌측, 도 1b는 상단 우측, 도 1c는 중간 좌측, 도 1d는 중간 우측, 도 1e는 하단 좌측, 도 1f는 하단 우측에 위치하게 된다.
- [0045] 진로 탐색 영역을 넓히기 위한 본 발명의 진로 탐색용 보드 게임은 복수 개의 구획칸을 포함하는 게임 필드(2)와, 상기 게임 필드(2) 상에 배치되며 상기 구획칸을 이동하는 복수 개의 게임 말(4)과, 상기 게임 말(4)이 이동하는 상기 구획칸의 칸 수를 결정하는 주사위(6)와, 상기 게임 필드(2) 상에 배치되는 룰렛(8)과, 상기 게임 필드(2) 상에 배치되는 점수 카드(10)와, 상기 게임 필드(2) 상에 배치되며 직업 유형에 따른 직업의 종류가 인쇄된 직업 카드(12)와, 상기 게임 필드(2) 상에 배치되며 상기 직업 카드(12)를 획득하기 위한 코인(14)과, 상기 게임 필드(2) 상에 배치되며 직업 가치관이 인쇄된 가치관 카드(16)와, 상기 가치관 카드(16)에 인쇄된 직업 가치관 중 플레이어의 가치관이 작성되는 가치관 설명서(18)를 포함하여 구성된다.
- [0046] 도 2에는 본 발명에 따른 리아색 코인이 도시되어 있다.
- [0047] 먼저, 상기 코인(14)은 상기 직업 카드(12)를 획득하기 위한 것으로, 직업 유형에 따라 복수 개의 종류로 나뉘게 된다.
- [0048] 본 발명의 일 실시예에서는 상기 직업 유형으로 홀랜드 직업 유형을 적용하였으나 이는 일 실시예에 불과한 것으로, 상기 직업 유형은 제작자의 의도에 따라 달라질 수 있다.
- [0049] 상기 홀랜드 직업 유형에 따라 복수 개의 종류로 나뉘는 상기 코인(14)에는 종류 별로 서로 다른 색상 및 서로 다른 형상이 인쇄된다. 상기 코인(14)에 인쇄되는 색상은 상기 코인(14)에 인쇄되는 형상별로 서로 동일하다.
- [0050] 상기 코인(14)에 인쇄되는 서로 다른 형상은 R, I, A, S, E, 또는 C 중 어느 하나가 된다. 상기 코인(14)에 인쇄되는 형상 중 상기 R(realistic)은 현실형, 상기 I(investigative)는 탐구형, 상기 A(artistic)는 예술형, 상기 S(social)는 사회형, 상기 E(enterprising)는 기업형, 상기 C(conventional)는 관습형을 의미한다.
- [0051] 상기 코인(14)은 상기 홀랜드 직업 유형에 따른 종류별로 서로 동일한 개수가 되도록 구성된다. 본 발명의 일 실시예에서는 상기 코인(14)이 상기 R, 상기 I, 상기 A, 상기 S, 상기 E 및 상기 C를 포함하는 여섯 개의 종류로 나뉘며, 각각의 종류별로 10개의 코인(14)이 되도록 구성하여 상기 코인(14)의 총 개수를 60개로 구성하였다.
- [0052] 도 3에는 본 발명에 따른 직업 카드(12)가 도시되어 있다.
- [0053] 상기 직업 카드(12)는 복수 개이며, 각각의 상기 직업 카드(12)에는 상기 코인(14)과 동일한 직업 유형에 따라 분류된 서로 다른 종류의 직업이 인쇄된다. 즉, 상기 직업 카드(12)에는 상기 현실형, 상기 탐구형, 상기 예술형, 상기 사회형, 상기 기업형 및 상기 관습형으로 분류된 직업 유형 각각에 해당하는 종류의 직업이 인쇄된다.
- [0054] 상기 현실형으로 분류되는 직업의 종류에는 경호원, 군인, 기계공학기술자, 농부, 데이터베이스설계자, 도선사, 도시계획가, 동물사육사, 법무사, 안경사, 운동선수, 정비사, 치과의사, 컴퓨터시스템개발자, 항공기조종사가 포함된다.
- [0055] 상기 탐구형으로 분류되는 직업의 종류에는 과학자, 대학교수, 드론개발자, 로봇공학자, 물리학자, 변리사, 생물학자, 심리학자, 언어학자, 의사, 인류학자, 조향사, 큐레이터, 태양광발전연구원, 화학자가 포함된다.
- [0056] 상기 예술형으로 분류되는 직업의 종류에는 모델, 무대감독, 무용가, 사진작가, 소설가, 연예인, 연주자, 요리사, 웹툰작가, 작가, 작곡가, 패션디자이너, 헤어디자이너, 화가가 포함된다.
- [0057] 상기 사회형으로 분류되는 직업의 종류에는 간호사, 경찰, 공인노무사, 변호사, 사회복지사, 상담사, 소방관, 수의사, 언어치료사, 응급구조사, 종교지도사, 중고등교사, 텔레마케터, 항공기승무원, 호텔리어가 포함된다.
- [0058] 상기 기업형으로 분류되는 직업의 종류에는 검사, 경영컨설턴트, 공인중개인, 교장선생, 국회의원, 기업가, 기자, 변호사, 쇼핑호스트, 스포츠해설가, 연출가, 외교관, 외환딜러, 판사, 호텔지배인이 포함된다.
- [0059] 상기 관습형으로 분류되는 직업의 종류에는 감사원, 경제분석가, 관세사, 농업기술자, 디지털장외사, 비서, 빅데이터분석가, 사서, 세무사, 영양사, 은행출납사무원, 정보보호프로그래머, 투자분석가, 행정공무원, 회계사가 포함된다.
- [0060] 즉, 상기 직업 카드(12)에는 상기 홀랜드 직업 유형에 따른 여섯 개의 종류 별로 15개씩 총 90개의 직업 종류가 인쇄되며, 따라서 상기 직업 카드(12)는 총 90장으로 구성된다.

- [0061] 상기 직업 카드(12)에는 해당 직업 카드(12)에 인쇄된 직업이 속하는 상기 홀랜드 직업 유형이 인쇄된 상기 코인(14)의 형상이 인쇄된다.
- [0062] 예를 들어, 군인의 경우 상기 현실형으로 분류되기 때문에 상기 현실형을 의미하는 코인(14)에 인쇄된 것과 동일하게 'R' 형상이 인쇄되고, 상기 물리학자의 경우 상기 탐구형으로 분류되기 때문에 상기 탐구형을 의미하는 코인(14)에 인쇄된 것과 동일하게 'I' 형상이 인쇄되며, 상기 지휘자의 경우 상기 예술형으로 분류되기 때문에 상기 예술형을 의미하는 코인(14)에 인쇄된 것과 동일하게 'A' 형상이 인쇄되고, 상기 상담사의 경우 상기 사회형으로 분류되기 때문에 상기 사회형을 의미하는 코인(14)에 인쇄된 것과 동일하게 'S' 형상이 인쇄되며, 상기 검사의 경우 상기 기업형으로 분류되기 때문에 상기 기업형을 의미하는 코인(14)에 인쇄된 것과 동일하게 'E' 형상이 인쇄되고, 상기 빅데이터분석가의 경우 상기 관습형으로 분류되기 때문에 상기 기업형을 의미하는 코인(14)에 인쇄된 것과 동일하게 'C' 형상이 인쇄된다.
- [0063] 또한, 상기 직업 카드(12)에는 해당 직업 카드(12)에 인쇄된 직업에 따라 상기 해당 직업 카드(12)의 획득 시 필요한 상기 코인(14)의 형상 및 개수가 인쇄된다. 상기 직업 카드(12)의 획득 시 필요한 상기 코인(14)의 형상 및 개수는 상기 직업 카드(12)에 인쇄된 직업이 필요로 하는 주된 직업 유형과 보조 직업 유형을 판단하여 선정하였다.
- [0064] 예를 들어 도면에 도시된 바와 같이, 상기 군인이 인쇄된 상기 직업 카드(12)를 획득하기 위해서는 'R' 이 인쇄된 상기 코인(14) 두 개와, 'C' 가 인쇄된 상기 코인(14) 하나, 'S' 가 인쇄된 상기 코인(14) 하나가 필요하다.
- [0065] 상기 물리학자가 인쇄된 상기 직업 카드(12)를 획득하기 위해서는 'I' 이 인쇄된 상기 코인(14) 두 개와, 'R' 이 인쇄된 상기 코인(14) 하나가 필요하다.
- [0066] 상기 지휘자가 인쇄된 상기 직업 카드(12)를 획득하기 위해서는 'A' 가 인쇄된 상기 코인(14) 두 개와, 'E' 가 인쇄된 상기 코인(14) 하나, 'I' 가 인쇄된 상기 코인(14) 하나가 필요하다.
- [0067] 상기 상담사가 인쇄된 상기 직업 카드(12)를 획득하기 위해서는 'R' 이 인쇄된 상기 코인(14) 하나와, 'S' 가 인쇄된 상기 코인(14) 두 개가 필요하다.
- [0068] 상기 검사가 인쇄된 상기 직업 카드(12)를 획득하기 위해서는 'I' 가 인쇄된 상기 코인(14) 하나와, 'S' 가 인쇄된 상기 코인(14) 하나와, 'E' 가 인쇄된 상기 코인(14) 두 개가 필요하다.
- [0069] 상기 빅데이터 분석가가 인쇄된 상기 직업 카드(12)를 획득하기 위해서는 'E' 가 인쇄된 상기 코인(14) 두 개와, 'I' 가 인쇄된 상기 코인(14) 하나와, 'A' 가 인쇄된 상기 코인(14) 하나가 필요하다.
- [0070] 도 4에는 본 발명에 따른 가치관 카드(16) 및 가치관 설명서(18)가 도시되어 있다.
- [0071] 상기 가치관 카드(16)는 복수 개로 구성되며, 각각의 상기 가치관 카드(16)에는 서로 다른 내용의 직업 가치관이 인쇄된다.
- [0072] 상기 직업 가치관은 자기관리능력, 사회봉사, 자율성, 성취, 창의성, 복지, 안정성, 사회적 인정, 경제적 보수 및 자기개발을 포함하며, 상기 가치관 카드(16) 중 서로 동일한 내용의 상기 직업 가치관이 인쇄된 상기 가치관 카드(16)는 복수 개로 구성된다. 본 발명의 일실시예에서는 상기 가치관 카드(16) 중 서로 동일한 내용의 상기 직업 가치관이 인쇄된 상기 가치관 카드(16)가 두 장이 되도록 구성하였다.
- [0073] 상기 자기관리능력은 자신에 대한 이해를 바탕으로 업무에 필요한 자질을 지닐 수 있도록 스스로 관리하는 능력을 발휘하는 것을 의미한다.
- [0074] 상기 사회봉사(이타주의)는 다른 사람들에게 도움이 되는 일을 하는 것을 중시하는 것을 의미한다.
- [0075] 상기 자율성은 일하는 시간과 방식에 대해서 스스로 결정해 나갈 수 있는 것을 의미한다.
- [0076] 상기 성취는 학습을 통해 지식이나 기능을 획득하거나, 목적인 바를 이뤄내는 것을 의미한다.
- [0077] 상기 창의성은 스스로 아이디어를 내어 새로운 일을 해볼 수 있는 것을 의미한다.
- [0078] 상기 복지는 필요로 하는 여러 지원을 통해 자립을 돕는 것을 의미한다.
- [0079] 상기 안정성은 능력의 한도 내에서 업무를 보다 쉽게 실수 없이, 안정적으로 실행되도록 환경이 양호하게 되어 오랫동안 일할 수 있는 것을 의미한다.

- [0080] 상기 사회적 인정은 내가 한 일을 다른 사람에게 인정받는 것을 의미한다.
- [0081] 상기 경제적 보수는 직업을 통해 많은 돈을 버는 것을 의미한다.
- [0082] 상기 자기계발은 직업을 통해 더 배우고 발전할 기회가 있는 것을 의미한다.
- [0083] 상기 직업 가치관에 대한 설명은 가치관 설명서(18)에도 인쇄되며, 플레이어는 게임 시작 시 상기 직업 가치관 중 본인에게 해당되는 직업 가치관을 상기 가치관 설명서(18)에 작성하게 된다.
- [0084] 상기 게임 필드(2)에는 복수 개의 구획칸이 인쇄되는 것으로, 상기 구획칸은 문제상황칸 및 이벤트칸을 포함한다.
- [0085] 상기 문제상황칸은 복수 개이며, 각각의 상기 문제상황칸에는 직업별 직무 활동에 관련된 게임 지시 내용이 인쇄된다. 본 발명의 일 실시예에서 상기 문제상황칸은 총 78칸으로 구성되며, 상기 문제상황칸에 인쇄된 직무 활동은 도 1에 도시된 바와 같으며, 이는 제작자의 의도에 따라 변경 가능하다.
- [0086] 상기 이벤트칸은 복수 개이며, 각각의 상기 이벤트칸에는 게임 상황에 변수를 주기 위한 지시 내용이 인쇄된다.
- [0087] 상기 이벤트칸에 인쇄되는 지시 내용은 직업 선택, 가치관 획득, 코인(14) 획득, 점수 획득, 직업 잃기 등의 내용을 포함한다. 본 발명의 일 실시예에서 상기 이벤트칸은 총 32칸으로 구성된다.
- [0088] 상기 게임 필드(2)에 인쇄된 구획칸 중 일정 개수의 구획칸에는 돼지저금통 형상이 인쇄된다. 본 발명의 일 실시예에서는 상기 구획칸 중 9번째 칸, 17번째 칸, 26번째 칸, 35번째 칸, 45번째 칸, 57번째 칸, 70번째 칸, 84번째 칸에 상기 돼지저금통 형상을 인쇄하였다.
- [0089] 게임 진행 중 상기 게임 말(4)이 상기 돼지저금통 형상이 인쇄된 구획칸을 지나는 경우 해당 게임 말(4)의 플레이어는 상기 코인(14)을 획득하게 된다. 이때 획득할 수 있는 상기 코인(14)은 서로 다른 종류의 코인(14) 3개 또는 서로 동일한 종류의 코인(14) 2개이다.
- [0090] 상기 게임 필드(2)에 인쇄된 각각의 상기 문제상황칸은 상기 코인(14)의 종류별 색상 중 어느 하나의 색상으로 인쇄된다.
- [0091] 도 5에는 본 발명에 따른 점수 카드(10)가 도시되어 있고, 도 6에는 본 발명에 따른 주사위(6), 룰렛(8) 및 게임 말(4)이 도시되어 있다.
- [0092] 상기 룰렛(8)은 상기 게임 말(4)의 상기 구획칸 이동 시 이동된 상기 구획칸의 색상이 해당 게임 말(4)의 플레이어가 보유한 상기 직업 카드(12)에 인쇄된 직업이 속하는 상기 홀랜드 직업 유형의 상기 코인(14)의 색상과 동일한 경우 사용된다.
- [0093] 만약, 해당 게임 말(4)의 플레이어가 상기 게임 말(4)의 상기 구획칸 이동 시 이동된 상기 구획칸의 색상과 동일한 색상의 상기 코인(14)이 의미하는 상기 홀랜드 직업 유형에 따라 분류된 직업이 인쇄된 상기 직업 카드(12)를 갖고 있지 않은 상태라면 상기 룰렛(8)을 사용할 수 없다.
- [0094] 상기 룰렛(8)은 복수 개의 칸으로 구획되며, 각 칸에는 ‘성공적 해결(+2점)’, ‘Good 해결(+1점)’, ‘다음 기회에(0점)’, ‘앗! 실수(-1점)’ 중 어느 하나의 내용이 인쇄된다. 상기 룰렛(8)을 돌려 상기 룰렛(8)의 화살표가 가리키는 각 칸의 내용에 따라 상기 점수 카드(10)를 얻거나 잃게 된다.
- [0095] 상기 점수 카드(10)는 복수 개의 종류로 구성되며, 서로 다른 종류의 상기 점수 카드(10)에는 서로 다른 점수가 인쇄된다. 예를 들어, 도 5의 도면 상 왼쪽에 도시된 바와 같이 ‘+1’ 또는 ‘-1’ 과 같은 내용이 인쇄될 수 있다.
- [0096] 상기 점수 카드(10) 중 동일한 점수가 인쇄된 상기 점수 카드(10)는 복수 개인 것으로, 상기 ‘+1’ 이 인쇄된 상기 점수 카드(10)와 상기 ‘-1’ 이 인쇄된 상기 점수 카드(10)는 복수 개이며, 서로 동일한 개수로 구성된다.
- [0097] 만약, 상기 룰렛(8)을 돌렸을 때, 상기 룰렛(8)의 화살표가 상기 ‘성공적 해결(+2점)’ 칸에서 멈추었다면 해당 플레이어는 상기 ‘+1’ 가 인쇄된 상기 점수 카드(10)를 두 장 획득하게 되고, 상기 룰렛(8)의 화살표가 상기 ‘Good 해결(+1점)’ 칸에서 멈추었다면 해당 플레이어는 상기 ‘+1’ 가 인쇄된 상기 점수 카드(10)를 한 장 획득하게 되며, 상기 룰렛(8)의 화살표가 상기 ‘다음 기회에(0점)’ 칸에서 멈추었다면 해당 플레이어는 상기 점수 카드(10)를 획득할 수 없고, 상기 룰렛(8)의 화살표가 상기 ‘앗! 실수(-1점)’ 칸에서 멈추었다면 해당 플레이어는 보유하고 있는 상기 점수 카드 중 상기 ‘-1’ 이 인쇄된 상기 점수 카드(10)를 한 장 획득하거나 ‘

+1' 이 인쇄된 상기 점수 카드(10)를 한 장 반납해야 한다.

- [0098] 하기에서는 상기와 같이 구성되는 본 발명의 보드게임의 진행 방법에 대해 설명하도록 한다.
- [0099] 본 발명의 보드 게임 진행 방법은,
- [0100] 게임 준비 단계;
- [0101] 게임 진행 전 약속 단계;
- [0102] 게임 진행 단계; 및
- [0103] 게임 종료 단계;를 포함하여 진행된다.
- [0104] 상기 게임 준비 단계에서는 상기 직업 카드(12), 상기 코인(14), 상기 가치관 카드(16), 상기 점수 카드(10), 상기 룰렛(8)을 상기 게임 필드(2) 상에 인쇄된 자리에 맞게 배치한다.
- [0105] 사회자는 게임에 참여하는 플레이어들에게 상기 가치관 설명서(18) 및 룰북을 나눠주며, 상기 직업 유형과 그에 따른 직업 및 가치관에 대해서 설명한다.
- [0106] 상기 플레이어들은 각자 평소 자신이 생각했던 직업에 대한 이야기를 공유한다.
- [0107] 상기 플레이어들은 각자 상기 직업 카드(12) 한 장과 상기 코인(14) 3개를 선택하고, 상기 직업 가치관 중 자신이 원하는 가치관 1순위와 2순위를 상기 가치관 설명서(18)에 작성한다.
- [0108] 상기 게임 진행 전 약속 단계에서는 상대방의 말을 경청하고 말의 흐름을 끊지 않으며, 자신의 생각을 솔직하게 이야기하고, 남을 판단하는 말이나 비하하는 말이 하지 않겠다는 약속을 한다.
- [0109] 또한, 게임에 집중하며 핸드폰 사용 등 다른 행동을 자제하고, 다른 게임 플레이어의 모습을 있는 그대로 받아들이며, 게임 진행 중 이야기를 독점하지 않고 다른 게임 플레이어들을 바라보며 이야기할 것을 약속한다.
- [0110] 상기 게임 진행 단계에서는 먼저 가위바위보 등을 통해 상기 플레이어들의 게임 순서를 결정한다.
- [0111] 첫 번째 순서의 플레이어는 주사위(6)를 던져 나온 수만큼 상기 게임 말(4)을 이용하여 상기 게임 필드(2)의 구획칸을 이동하게 된다.
- [0112] 상기 게임 말(4)의 도착 지점이 상기 문제상황칸인 경우, 해당 문제상황칸의 색상이 해당 게임 말(4)의 플레이어가 보유한 상기 직업 카드(12)에 인쇄된 직업이 속하는 직업 유형의 상기 코인(14)의 색상과 동일하다면, 해당 게임 말(4)의 플레이어는 상기 룰렛(8)을 돌릴 기회를 얻게 된다. 상기 룰렛(8)을 돌려 상기 룰렛(8)의 화살표가 가리키는 각 칸의 내용에 따라 상기 점수 카드(10)를 얻거나 잃게 된다. 이때 상기 해당 게임 말(4)의 플레이어는 도착 지점인 상기 문제상황칸에 인쇄되어 있는 직업별 직무 활동에 대해 자신의 생각을 이야기 한다.
- [0113] 상기 게임 말(4)의 도착 지점이 상기 문제상황칸인 경우, 해당 문제상황칸의 색상이 해당 게임 말(4)의 플레이어가 보유한 상기 직업 카드(12)에 인쇄된 직업이 속하는 직업 유형의 상기 코인(14)의 색상과 동일하지 않다면 상기 룰렛(8)을 사용할 기회를 얻지 못한다.
- [0114] 상기 게임 말(4)의 도착 지점이 상기 이벤트칸인 경우, 해당 게임 말(4)의 플레이어는 상기 이벤트칸에 인쇄된 지시 내용에 따라 행동한다.
- [0115] '직업 선택' 이 인쇄된 이벤트칸의 경우 자신이 원하는 상기 직업 카드(12)를 선택하고, 선택한 이유에 대해 설명한다.
- [0116] 예를 들어, '가치관 획득' 이 인쇄된 이벤트칸인 경우 자신이 원하는 상기 가치관 카드(16)를 선택하고, 선택한 이유에 대해 설명한다.
- [0117] '코인 획득' 이 인쇄된 이벤트칸인 경우 해당 칸에 적혀있는 개수 만큼 자신이 원하는 종류의 상기 코인(14)을 획득하게 된다.
- [0118] '점수 획득' 이 인쇄된 이벤트칸인 경우 '+1' 이 인쇄된 상기 점수 카드(10)를 획득하게 된다.
- [0119] '직업 잃기' 가 인쇄된 이벤트칸인 경우 자신이 갖고 있는 상기 직업 카드(12) 중 한 장을 반납한다.
- [0120] 상기 게임 말(4)이 상기 게임 필드(2)의 구획칸 중 상기 돼지저금통 형상이 인쇄된 구획칸을 지나는 경우 상기 코인(14)을 획득하게 된다. 이때 획득할 수 있는 상기 코인(14)은 서로 다른 종류의 코인(14) 3개 또는 서로 동

일한 종류의 코인(14) 2개이다.

- [0121] 상기 직업 카드(12)는 자신의 차례에 주사위(6)를 던진 이후 언제든지 구매 가능하다.
- [0122] 상기와 같은 방법으로 게임 플레이어 전원이 상기 게임 필드(2)의 마지막 구획칸에 도착했을 때 게임이 종료된다.
- [0123] 상기 게임 종료 단계에서는, 게임 플레이어 각자의 점수를 계산하게 된다.
- [0124] 자신이 가진 상기 직업 카드(12)는 한 장당 1점이며, 상기 점수 카드(10)는 인쇄된 점수 그대로 계산하게 된다.
- [0125] 상기 게임 플레이어 각자는 게임 시작 전 자신이 선정했던 상기 직업 가치관이 인쇄된 상기 가치관 카드(16)를 획득했는지 확인한다.
- [0126] 1순위의 직업 가치관이 인쇄된 상기 가치관 카드(16)를 획득한 경우 추가 점수 2점과 가치관 카드(16) 점수 1점을 획득하여 총 3점을 획득하게 된다.
- [0127] 2순위의 직업 가치관이 인쇄된 상기 가치관 카드(16)를 획득한 경우 추가 점수 1점과 가치관 카드(16) 점수 1점을 획득하여 총 2점을 획득하게 된다.
- [0128] 상기와 같은 방법으로 자신의 총점을 환산한 후 가장 높은 점수를 가진 참가자가 게임에서 승리하게 된다.
- [0129] 이후 플레이어는 각자 자신이 어떤 직업 유형을 위주로 직업을 선택했는지 분석해보고 다른 플레이어들과 직업과 가치관에 대한 대화를 나눈다.
- [0130] 앞서 설명한 본 발명의 상세한 설명에서는 본 발명의 바람직한 실시 예들을 참조하여 설명하였지만, 해당 기술분야의 숙련된 당업자 또는 해당 기술 분야에 통상의 지식을 갖는 자라면 후술 될 특허청구범위에 기재된 본 발명의 사상 및 기술영역으로부터 벗어나지 않는 범위 내에서 본 발명을 다양하게 수정 및 변경시킬 수 있음을 이해할 수 있을 것이다.

부호의 설명

- [0131] 2 : 게임 필드
- 4 : 게임 말
- 6 : 주사위
- 8 : 룰렛
- 10 : 점수 카드
- 12 : 직업 카드
- 14 : 코인
- 16 : 가치관 카드
- 18 : 가치관 설명서

도면

도면1



2

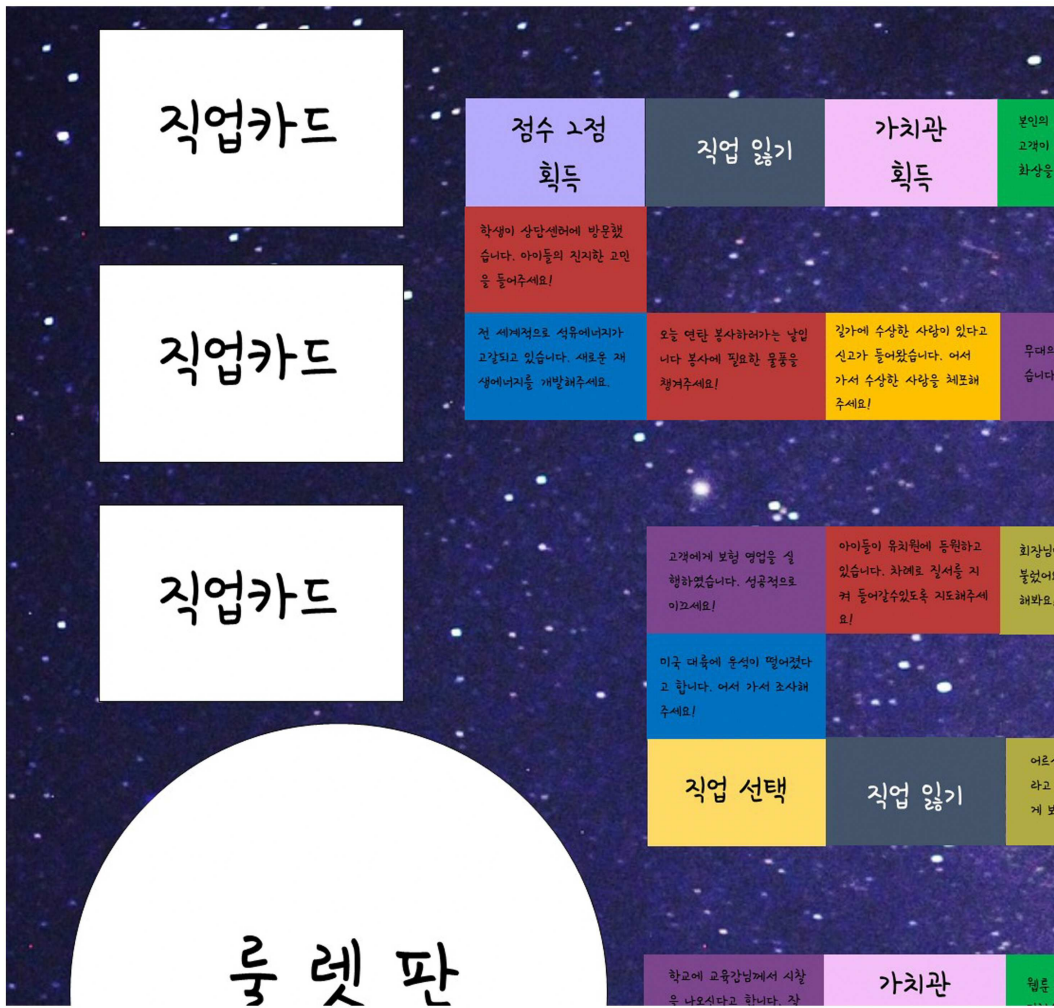
도면 1a



도면 1b



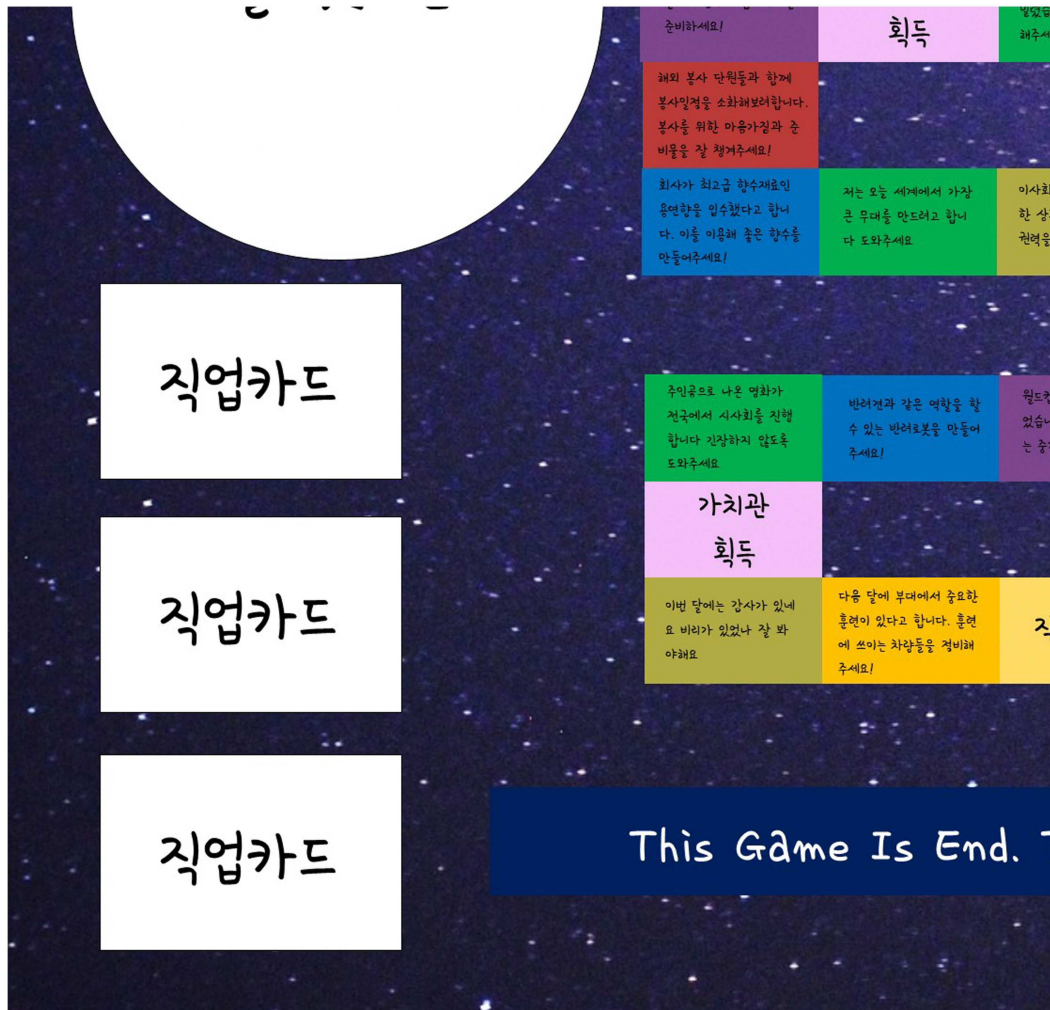
도면1c



도면1d



도면 1e

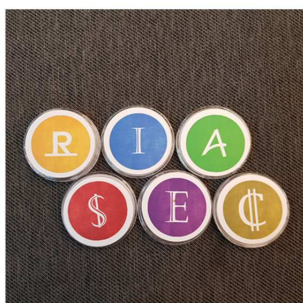


도면1f



도면2

14



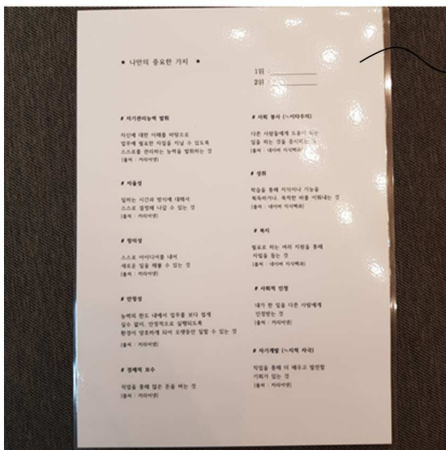
도면3

12



도면4

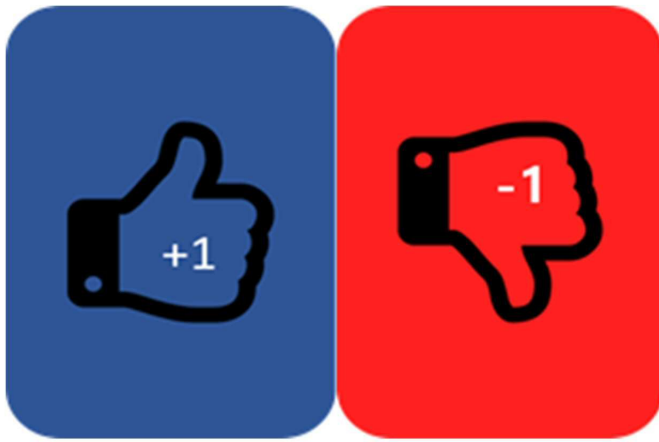
16



18

도면5

10



도면6

