



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록특허공보(B1)

(45) 공고일자 2022년09월23일
(11) 등록번호 10-2447227
(24) 등록일자 2022년09월21일

(51) 국제특허분류(Int. Cl.)
A63F 3/04 (2006.01) A63F 1/04 (2006.01)
A63F 3/00 (2006.01) A63F 9/04 (2006.01)
(52) CPC특허분류
A63F 3/0478 (2013.01)
A63F 1/04 (2013.01)
(21) 출원번호 10-2020-0018266
(22) 출원일자 2020년02월14일
심사청구일자 2020년02월14일
(65) 공개번호 10-2021-0103732
(43) 공개일자 2021년08월24일
(56) 선행기술조사문헌
US20110233865 A1*
(뒷면에 계속)

(73) 특허권자
한남대학교 산학협력단
대전광역시 유성구 유성대로 1646 (전민동)
(72) 발명자
조화진
서울특별시 양천구 목동서로 100, 312동 201호(목동, 목동신시가지아파트3단지)
이지현
대전광역시 대덕구 우암로 394, 2동 201호(비래동, 현대아파트)
(뒷면에 계속)
(74) 대리인
특허법인오암

전체 청구항 수 : 총 4 항

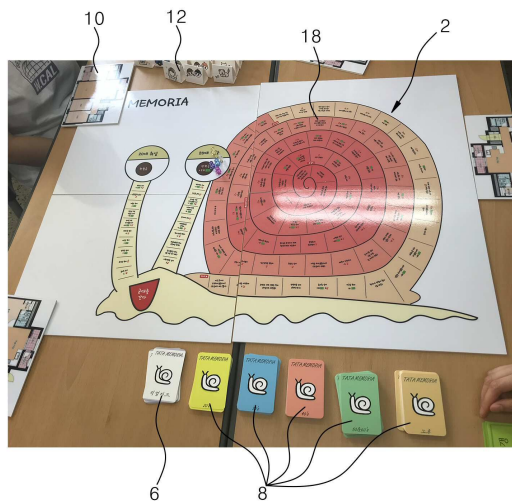
심사관 : 김준영

(54) 발명의 명칭 갱년기 남성을 위한 집단 상담 보드게임

(57) 요약

제안기술은 갱년기 남성을 위한 집단 상담 보드게임에 관한 것으로, 더욱 상세하게는 갱년기를 겪는 다수의 중년 남성들이 모여 갱년기를 건강하게 극복할 수 있는 방법을 나누기 위한 집단 상담 보드게임에 관한 발명이다.

대표도 - 도1



- (52) CPC특허분류
A63F 3/00151 (2013.01)
A63F 9/04 (2013.01)
A63F 2001/0408 (2013.01)
- (72) 발명자
김려화
충청남도 부여군 부여읍 성왕로352번길 11, 301동 203호(왕궁아파트)
- 김수현**
충청남도 당진시 신평면 세정길 43, 506호
- 박혜진**
대전광역시 대덕구 계족로690번길 21, 106동 1903호(법동, 선비마을1단지아파트)
- 고호정**
대전광역시 유성구 학하로 33, 105동 1004호(계산동, 학하리슈빌 학의뜰아파트)
- 이혜원**
대전광역시 서구 둔산로 155, 107동 1005호(둔산동, 크로바아파트)
- 정서미**
대전광역시 대덕구 홍도로129번길 75, 307호(중리동, 태영주택)
- (56) 선행기술조사문헌
US20150165307 A1*
보드게임 인생역전, [online], 2017년 10월 13일, [2021년 02월 15일 검색], 인터넷:<<https://www.youtube.com/watch?v=-YLefBq401s>> 1부.*
인생게임, [online], 2018년 09월 12일, [2021년 02월 15일 검색], 인터넷:<<https://www.youtube.com/watch?v=zXzwFgJJwiY>> 1부.*
US6267375 B1
*는 심사관에 의하여 인용된 문헌
-

명세서

청구범위

청구항 1

갱년기를 극복하기 위한 보드게임에 있어서,
 취업칸 및 대학진학칸을 포함하는 복수 개의 구획칸을 포함하는 보드판;
 상기 보드판 상에 배치되어 상기 구획칸을 이동하는 게임말;
 상기 게임말이 이동하는 상기 구획칸의 칸 수를 결정하는 주사위;
 게임 플레이어 각자에게 한 장씩 주어지는 직업카드;
 서로 다른 질문 내용이 적힌 복수 개의 질문지카드;
 게임 시작 시 상기 게임 플레이어 각자에게 주어지는 빌리지보드;를 포함하고,
 상기 게임 시작 시 상기 취업칸과 상기 대학진학칸 중 어느 하나를 선택하도록 되어 있는 것과,
 상기 구획칸은 나이대 별로 나뉘어 구성되는 것과,
 상기 질문지카드는 나이대 별로 나뉘어서 구성되는 것과,
 상기 보드판은 달팽이 모양으로 형성되고, 상기 구획칸은 나선형상으로 연속 배치되도록 제작되는 것과,
 상기 직업카드에는 급여에 해당하는 일정 금액의 캐시가 기재되어 있는 것과,
 상기 취업칸을 선택하는 경우, 상기 직업카드를 선택하여 해당 직업카드에 기재되어있는 만큼의 상기 캐시를 얻도록 되어 있는 것과,
 상기 대학진학칸을 선택하는 경우, 장학금에 해당하는 일정 금액의 상기 캐시를 얻도록 되어 있는 것과,
 상기 구획칸 이동 시 해당 구획칸에 기재된 임무를 수행하도록 되어 있는 것과,
 상기 구획칸 이동 시 상기 임무의 수행 유무에 따라 해당 구획칸에 기재된 만큼의 상기 캐시를 얻거나 잃되, 상기 임무를 수행할 경우 상기 캐시를 잃도록 되어 있는 것과,
 상기 구획칸 이동 시, 해당 구획칸의 나이대에 따라 상기 해당 구획칸의 나이대와 동일한 나이대의 상기 질문지카드를 얻도록 되어 있는 것과,
 상기 구획칸 이동 시 해당 구획칸에 기재된 만큼의 셀링을 얻거나 잃되, 상기 질문지카드에 대한 답변 시 일정 개수만큼의 셀링을 얻도록 되어 있는 것과,
 상기 직업카드는, 게임플레이어가 자신이 하고 싶었던 직업의 명칭 작성하도록 빈칸으로 인쇄되는 것을 특징으로 하는 갱년기 남성을 위한 집단 상담 보드게임.

청구항 2

삭제

청구항 3

삭제

청구항 4

삭제

청구항 5

삭제

청구항 6

삭제

청구항 7

제1에 있어서,

상기 대학진학칸을 선택하는 경우, 상기 게임말이 상기 구획칸 중 30대 칸으로 진입 시 상기 직업카드를 선택하는 것을 특징으로 하는 갱년기 남성을 위한 집단 상담 보드게임.

청구항 8

삭제

청구항 9

삭제

청구항 10

삭제

청구항 11

삭제

청구항 12

삭제

청구항 13

삭제

청구항 14

제1에 있어서,

상기 빌리지보드 상에는 상기 캐시를 이용하여 구매할 수 있는 빌리지카드가 배치되는 것을 특징으로 하는 갱년기 남성을 위한 집단 상담 보드게임.

청구항 15

제14항에 있어서,

상기 빌리지카드는 복수 개이며, 집, 자동차, 결혼, 자녀 양육비 및 애완동물이 포함되는 것을 특징으로 하는 갱년기 남성을 위한 집단 상담 보드게임.

발명의 설명

기술 분야

[0001] 제안기술은 갱년기 남성을 위한 집단 상담 보드게임에 관한 것으로, 더욱 상세하게는 갱년기를 겪는 다수의 중년 남성들이 모여 갱년기를 건강하게 극복할 수 있는 방법을 나누기 위한 집단 상담 보드게임에 관한 발명이다.

배경 기술

[0002] 우리 사회는 빠른 속도로 고령화사회에 진입하고 있다. 고령화 사회가 가속화됨에 따라 장차 고령화 사회의 주축이 될 중장년 세대의 건강한 적응과 발달은 개인적 차원을 넘어서 사회적 차원에서 매우 중요한 이슈가 되고 있다. 중장년층의 건강한 발달과 정신 건강은 우리 사회 전체의 건강에도 매우 중요한 역할을 하게 될 것으로 예측되는 바, 그 학문적, 실제적 중요성이 점차 증가되고 있다.

[0003] 중년기에 접어든 성인은 신체가 노화됨에 따라 전반적인 신체적/정신적 측면의 쇠퇴 현상을 겪게 되는데, 이로 인하여 신경과민, 정서불안, 우울증, 현기증 기억력 저하, 활력 저하 등의 증상이 나타나게 된다. 중년의 남성은 여성과 마찬가지로 갱년기에 접어들어 따라 상기와 같은 증상을 경험하게 되지만 여성에 비해 갱년기의 어려움 및 극복 방법, 관련 학문적 연구 등과 같은 실제적인 논의가 부족했던 것이 현실이다.

[0004] 이로써 중년기에 접어든 갱년기 남성의 발달적, 심리적 특성을 고려하여 이들의 건강한 삶과 적응, 발달을 위한 사회적 차원의 개입과 노력이 필요한 시점이다.

선행기술문헌

특허문헌

[0005] (특허문헌 0001) 한국등록특허 제10-1943644호

발명의 내용

해결하려는 과제

[0006] 본 발명은 상기와 같은 문제를 해결하기 위해 발명된 것으로서, 동일한 증상을 겪고 있는 다수의 중년 남성을 대상으로 하는 집단 상담을 통해 갱년기 증상을 보다 건강하게 극복할 수 있도록 하는데 목적이 있다.

[0007] 또한, 달팽이 형상의 보드판을 통해 자신의 인생을 회상하고, 현재의 삶과는 다르게 재구성해보는데 목적이 있다.

[0008] 또한, 질문지카드를 통해 현재의 삶을 재조명하며, 이를 통해 중년 남성들의 갱년기 극복을 위한 자기 성찰을 할 수 있도록 하는데 목적이 있다.

과제의 해결 수단

- [0009] 상기와 같은 목적을 달성하기 위한 본 발명의 갱년기 남성을 위한 집단 상담 보드게임에 있어서,
- [0010] 취업칸 및 대학진학칸을 포함하는 복수 개의 구획칸을 포함하는 보드판;
- [0011] 보드판 상에 배치되어 구획칸을 이동하는 게임말;
- [0012] 게임말이 이동하는 구획칸의 칸 수를 결정하는 주사위;
- [0013] 게임 플레이어 각자에게 한 장씩 주어지는 직업카드;
- [0014] 서로 다른 질문 내용이 적힌 복수 개의 질문지카드;
- [0015] 게임 시작 시 게임 플레이어 각자에게 주어지는 빌리지보드;를 포함하는 것을 특징으로 한다.
- [0016] 게임 시작 시 취업칸과 대학진학칸 중 어느 하나를 선택하는 것을 특징으로 한다.
- [0017] 구획칸은 나이대 별로 나뉘어 구성되는 것을 특징으로 한다.
- [0018] 직업카드에는 급여에 해당하는 일정 금액의 캐시가 기재되어있는 것을 특징으로 한다.
- [0019] 취업칸을 선택하는 경우, 직업카드를 선택하여 해당 직업카드에 기재되어있는 만큼의 캐시를 얻는 것을 특징으로 한다.
- [0020] 대학진학칸을 선택하는 경우, 장학금에 해당하는 일정 금액의 캐시를 얻는 것을 특징으로 한다.
- [0021] 대학진학칸을 선택하는 경우, 게임말이 구획칸 중 30대 칸으로 진입 시 직업카드를 선택하는 것을 특징으로 한다.
- [0022] 구획칸 이동 시 해당 구획칸에 기재된 임무를 수행하는 것을 특징으로 한다.
- [0023] 구획칸 이동 시 임무의 수행 유무에 따라 해당 구획칸에 기재된 만큼의 캐시를 얻거나 잃는 것을 특징으로 한다.

- [0024] 질문지카드는 나이대 별로 나뉘어서 구성되는 것을 특징으로 한다.
- [0025] 구획칸 이동 시, 해당 구획칸의 나이대에 따라 해당 구획칸의 나이대와 동일한 나이대의 질문지카드를 얻는 것을 특징으로 한다.
- [0026] 질문지카드에 대한 답변 시 일정 개수만큼의 셀링을 얻는 것을 특징으로 한다.
- [0027] 구획칸 이동 시 해당 구획칸에 기재된 만큼의 셀링을 얻거나 잃는 것을 특징으로 한다.
- [0028] 빌리지보드 상에는 캐시를 이용하여 구매할 수 있는 빌리지카드가 배치되는 것을 특징으로 한다.
- [0029] 빌리지카드는 복수 개이며, 집, 자동차, 결혼, 자녀 양육비 및 애완동물이 포함되는 것을 특징으로 한다.

발명의 효과

- [0030] 본 발명에 따르면, 중년 남성의 갱년기 증상을 보다 건강하게 극복하도록 할 수 있는 효과가 있다.

도면의 간단한 설명

- [0031] 도 1 및 도 2는 본 발명에 따른 갱년기 남성을 위한 집단 상담 보드게임의 전체 구성 예시도.
 도 3은 본 발명에 따른 갱년기 남성을 위한 집단 상담 보드게임의 보드판.

발명을 실시하기 위한 구체적인 내용

- [0032] 상술한 본 발명의 특징 및 효과는 첨부된 도면과 관련한 다음의 상세한 설명을 통하여 보다 분명해질 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.
- [0033] 이하, 본 발명의 바람직한 실시 예를 첨부도면을 참조하여 상세히 설명한다.
- [0034] 본 발명은 갱년기 남성을 위한 집단 상담 보드게임에 관한 것으로, 더욱 상세하게는 갱년기를 겪는 다수의 중년 남성들이 모여 갱년기를 건강하게 극복할 수 있는 방법을 나누기 위한 집단 상담 보드게임에 관한 발명이다.
- [0035] 도 1 및 도 2에는 본 발명에 따른 갱년기 남성을 위한 집단 상담 보드게임의 전체 구성 예시도가 도시되어 있다.
- [0036] 본 발명의 보드게임은 에릭슨(E. Erikson)의 심리사회 발달이론을 바탕으로 하는 것으로, 취업칸(20) 및 대학진학칸(22)을 포함하는 복수 개의 구획칸(18)을 포함하는 보드판(2)과, 상기 보드판(2) 상에 배치되어 상기 구획칸(18)을 이동하는 게임말(4)과, 상기 게임말(4)이 이동하는 상기 구획칸(18)의 칸 수를 결정하는 주사위와, 게임 플레이어 각자에게 한 장씩 주어지는 직업카드(6)와, 서로 다른 질문 내용이 적힌 복수 개의 질문지카드(8)와, 게임 시작 시 상기 게임 플레이어 각자에게 주어지는 빌리지보드(10)를 포함하여 구성된다.
- [0037] 도 3에는 본 발명에 따른 갱년기 남성을 위한 집단 상담 보드게임의 보드판이 도시되어 있다. 도 3a 내지 도 3i는 도 3의 부분 도면으로 도 3a 내지 도 3i의 결합 시 상기 도 3과 같이 도시되며, 상기 보드판에 작성된 각각의 상기 구획칸의 내용을 보다 자세히 보기 위해 도시된다.
- [0038] 상기 보드판(2)은 도면에 도시된 바와 같이 달팽이 모양으로 형성되며, 이는 한 사람의 인생을 천천히 되돌아보는 의미를 갖는다. 하지만 이는 일 실시예에 불과한 것으로 제작자의 의도에 따라 달라질 수 있다.
- [0039] 상기 구획칸(18)은 나이대 별로 나뉘어 구성되는 것으로, 각 나이대 별로 복수 개의 칸으로 나뉘어 구성된다.
- [0040] 상기 구획칸(18)은 처음 사회생활을 시작하는 20대부터 죽음에 이르기까지의 나이대로 구성되며, 나이대 별로 서로 다른 색깔로 인쇄된다.
- [0041] 상기 구획칸(18)에는 해당 나이대에 발생 될 만한 사건들이 작성된다. 예를 들어, 30대의 경우 결혼, 출산 등의 내용이 인쇄될 수 있고, 40대의 경우 사춘기 자녀와의 갈등, 자녀의 양육비 지불 등의 내용이 인쇄될 수 있다.

- [0042] 이외에도 상기 구획칸(18)에는 한 번 쉬어가기, 보너스 받기 등의 이벤트칸이 포함된다.
- [0043] 각각의 상기 구획칸(18)에는 서로 다른 금액의 캐시(14)가 기재된다. 상기 게임말(4)의 이동 시 상기 구획칸(18)에 작성된 상기 사건의 임무 수행 유무에 따라 해당 구획칸(18)에 기재된 만큼의 상기 캐시(14)를 얻거나 잃게 된다.
- [0044] 예를 들어, 상기 게임말(4)이 도착한 상기 구획칸(18)에 작성된 사건이 출산이며, 해당 구획칸(18)에 기재된 캐시(14)가 -30인 경우, 상기 출산을 수행할 경우 -30만큼의 캐시(14)를 잃게 된다.
- [0045] 만약, 상기 출산을 수행하지 않을 경우, 상기 캐시(14)를 잃지 않는다.
- [0046] 상기 직업카드(6)에는 급여에 해당하는 일정 금액의 캐시(14)가 기재되어 있다. 상기 직업카드(6)는 복수 개로 구성되며, 각각의 상기 직업카드(6)에는 서로 다른 금액의 캐시(14)가 기재된다.
- [0047] 상기 직업카드(6)에는 직업의 명칭을 작성하기 위한 빈칸이 인쇄되는데, 이는 해당 게임 플레이어가 자신이 하고 싶었던 직업의 명칭 작성하여 인생을 다시 살아보게 한다는 의미를 갖는다.
- [0048] 상기 보드게임의 시작 시, 20대 칸이 시작되기 전에 위치한 상기 취업칸(20)과 상기 대학진학칸(22) 중 어느 하나의 칸을 선택하여 게임을 시작하게 된다.
- [0049] 상기 보드게임의 시작 시, 상기 취업칸(20)을 선택하는 경우 게임 시작 시 복수 개의 상기 직업카드(6) 중 어느 하나의 직업카드(6)를 선택하여 해당 직업카드(6)에 기재되어있는 만큼의 상기 캐시(14)를 얻게 된다.
- [0050] 상기 보드게임의 시작 시, 상기 대학진학칸(22)을 선택하는 경우, 게임 시작 시 장학금에 해당하는 일정 금액의 상기 캐시(14)를 얻게 되며, 게임 도중 상기 게임말(4)이 상기 구획칸(18) 중 30대 칸으로 진입 시 상기 직업카드(6)를 선택하여 해당 직업카드(6)에 기재되어있는 만큼의 상기 캐시(14)를 얻게 된다.
- [0051] 상기 질문지카드(8)는 나이대 별로 나뉘어 구성되며, 각각의 나이대 별로 수행하여야 하는 발달과업을 기초로 한 복수 개의 질문지카드(8)가 구성된다.
- [0052] 상기 질문지카드(8)는 상기 구획칸(18)과 마찬가지로 처음 사회생활을 시작하는 20대부터 죽음에 이르기까지의 나이대로 구성되며, 나이대 별로 서로 다른 색깔로 인쇄된다. 이때 상기 질문지카드(8)는 나이대 별 색상은 상기 구획칸(18)의 나이대별 색상과 동일하게 구성될 수 있다.
- [0053] 상기 질문지카드(8)는 상기 구획칸(18)의 이동 시 얻는 것으로, 해당 구획칸(18)의 나이대에 따라 상기 해당 구획칸(18)의 나이대와 동일한 나이대의 상기 질문지카드를 얻게 된다.
- [0054] 예를 들어, 상기 게임말(4)이 상기 주사위에 의해 결정된 수만큼 상기 구획칸(18)을 이동하여 도착한 상기 구획칸(18)이 30대 칸일 경우, 상기 질문지카드(8) 중 30대에 해당하는 질문지카드(8)를 얻게 된다.
- [0055] 상기 질문지카드(8)에 대한 답변 시 일정 개수만큼의 셀링(16)을 얻게 된다.
- [0056] 상기 셀링(16)은 상기 구획칸(18) 중 일정 개수의 상기 구획칸(18)에 표시되는 것으로, 본 발명의 일실시예에서는 하트 모양으로 표시하였으며 제작자의 의도에 따라 다른 형상으로 변경되어도 무방하다.
- [0057] 상기 셀링(16)은 상기 구획칸(18) 이동 시 해당 구획칸(18)에 기재되어있는 만큼 얻거나 잃을 수 있다.
- [0058] 즉, 상기 게임말(4)이 어느 하나의 구획칸(18)으로 이동하였을 때, 상기 게임말(4)의 주인인 게임플레이어는 해당 구획칸(18)에 기재된 만큼의 상기 셀링(16)을 얻거나 잃게 되고, 상기 구획칸(18)의 나이대에 따라 동일한 나이대의 상기 질문지카드(8)를 얻어 상기 질문지카드(8)에 대한 답변을 하게 되면 일정 개수만큼의 상기 셀링(16)을 추가로 얻게 된다.
- [0059] 상기 빌리지보드(10)는 상기 보드게임을 진행하면서 게임 내에서 자신의 삶을 새롭게 설계해보기 위한 구성이다.
- [0060] 상기 빌리지보드(10) 상에는 빌리지카드(12)가 배치될 수 있으며, 상기 빌리지카드(12)는 보드게임을 진행하면서 얻은 상기 캐시(14)를 이용하여 구매한다.
- [0061] 상기 빌리지카드(12)는 복수 개이며, 각각의 상기 빌리지카드(12)에는 집, 자동차, 결혼, 자녀양육비 및 애완동물 중 어느 하나가 인쇄될 수 있다.
- [0062] 이외에도 살아가면서 필요하거나 얻을 수 있는 모든 것들이 상기 빌리지카드(12)에 인쇄되어 게임 플레이어 각

자가 원하는 상기 빌리지카드(12)를 구매하게 된다.

- [0063] 하기에서는 본 발명의 보드게임의 진행 방법을 설명하도록 한다.
- [0064] 게임에 참여하는 게임 플레이어들은 각자 상기 게임말(4)과 상기 빌리지보드(10)를 갖게 된다.
- [0065] 게임 시작 시 상기 게임 플레이어들은 상기 구획칸(18)에 인쇄된 상기 취업칸(20)과 상기 대학진학칸(22) 중 어느 하나의 칸을 선택한다.
- [0066] 상기 취업칸(20)을 선택한 게임 플레이어는 상기 직업카드(6)를 한 장 얻게 되며, 상기 직업카드의 빈칸에 본인 이 원하는 직업의 명칭을 작성하고, 해당 직업카드(6)에 작성된 만큼의 캐시(14)를 얻는다.
- [0067] 상기 대학진학칸(22)을 선택한 게임 플레이어는 장학금에 해당하는 일정 금액의 캐시(14)를 얻게 되며, 상기 장 학금의 액수는 제작자의 의도에 따라 설정된다.
- [0068] 상기 게임 플레이어들은 상기 주사위를 던져 얻은 만큼의 수만큼 상기 게임말(4)을 움직여 상기 구획칸(18)을 이동하게 된다.
- [0069] 상기 게임말(4)이 상기 구획칸(18)을 이동할 때, 상기 게임말(4)이 도착한 상기 구획칸(18)에 작성된 상기 사건 에 대해 임무를 수행하게 되고, 임무 수행 유무에 따라 해당 구획칸(18)에 기재된 만큼의 상기 캐시(14)를 얻거 나 잃게 된다. 이때, 상기 게임 플레이어는 상기 구획칸(18)에 작성되어있는 만큼의 상기 셀링(16)을 얻거나 잃 게 된다.
- [0070] 상기 게임 플레이어는 상기 구획칸(18)에 작성된 상기 사건에 대한 임무 수행 후, 해당 구획칸(18)의 나이대에 따라 상기 해당 구획칸(18)의 나이대와 동일한 나이대의 상기 질문지카드(8) 중 한 장을 선택하게 된다.
- [0071] 상기 질문지카드(8)에 작성된 질문에 대한 답변 시 일정 개수의 상기 셀링(16)을 얻게 된다. 이때 얻게 되는 상 기 셀링(16)의 개수는 제작자의 의도에 따라 달라질 수 있다.
- [0072] 상기 질문지카드(8)에 작성되어있는 질문은 다음과 같다.
- [0073] 상기 질문지카드(8) 중 20대에 해당하는 질문지카드(8)에는 하기와 같은 내용의 질문이 포함될 수 있다.
- [0074] - 친구들과의 가장 좋았던 추억은 무엇인가요?
- [0075] - 좋은 친구란 무엇일까요?
- [0076] - 이 시절의 꿈은 무엇이었나요?
- [0077] - 가까운 친구에게 위로를 받았던 경험이 있었나요?
- [0078] - 20대의 자신에게 해주고 싶은 말은?
- [0079] - 젊은 시절 하고 싶었던 여가활동이 있었나요?
- [0080] - 20대 또는 현재까지 가장 재밌었던 공부는?
- [0081] - 자신이 원하는 일을 하고 싶지만 상황이 힘들어서 이루지 못한 일들이 있나요?
- [0082] - 본인의 첫 연애는 어떤 의미를 가지게 했나요?
- [0083] - 20대 어떤 일들을 주로 했었나요? 하면서 가장 의미 있던 일은 무엇인가요?
- [0084] - 처음 성인이 되었을 때 가장 하고 싶었던 것이나 배우고 싶었던 것이 있나요?
- [0085] - 20대로 돌아간다면 이루고 싶은 일이나 도전해보고 싶은 일이 있나요?
- [0086] - 20대 때 가장 기억에 남는 사람과 그 이유를 이야기 해주세요
- [0087] -20대 가장 이미 있던 것은 무엇인가요?
- [0088] 상기 질문지카드(8) 중 30대에 해당하는 질문지카드(8)에는 하기와 같은 내용의 질문이 포함될 수 있다.
- [0089] - 가장 관심을 가지고 있는 것은 무엇인가요?
- [0090] - 사회초년생으로서 가장 크게 진 책임은 무엇인가요?

- [0091] - 살면서 도전한 것 중에 가장 기억에 남는 도전이 있나요?
- [0092] - 자신과 친밀한 대상과 갈등이 있을 때 해결방법은?
- [0093] - 아빠라는 소리를 처음 들었을 때 기분은?
- [0094] - 동거에 대한 자신의 의견은?
- [0095] - 경제상황으로 인해 부당한 일을 당한 적이 있나요?
- [0096] - 당신은 어떤 분야에서 가장 성공하고 싶은가요?
- [0097] - 당신이 어려운 일을 겪었을 때 가장 힘이 되는 존재는 누구인가요?
- [0098] - 지금하는 일에 만족하나요?
- [0099] - 인생의 동반자가 생겼을 때 기분은 어땠나요?
- [0100] - 직장내에서 부조리를 경험한적이 있나요?
- [0101] - 사회생활을 잘하는 나만의 방법이 있나요?
- [0102] - 부모님의 약해진 모습을 본 적이 있나요?
- [0103] - 30대가 되어서 20대 친구들을 보면 드는 생각은?
- [0104] - 지금까지 가장 꾸준히 했던일은?
- [0105] - 누군가에게 도움이 되었던 적이 있나요?
- [0106] - 퇴사를 결심했던 사건이 있나요?
- [0107] - 해보고 싶었던 도전이 있나요?
- [0108] - 어떤 아버지가 되고 싶나요?
- [0109] 상기 질문지카드(8) 중 40대에 해당하는 질문지카드(8)에는 하기와 같은 내용의 질문이 포함될 수 있다.
- [0110] - 인생의 가장 큰 고비는 무엇이었나요?
- [0111] - 자식을 기르면서 가장 뿌듯했던 순간은?
- [0112] - 자식과 있었던 가장 큰 트러블은 무엇인가요?
- [0113] - 사춘기 자녀를 다루는 노하우
- [0114] - 젊었을 적 친구와 자주 연락하는지
- [0115] - 결혼에 대해 회의감을 느낀 적이 있나요?
- [0116] - 소중한 사람에게 미안했던 순간이 있다면?
- [0117] - 자신은 어떤 아버지인가요?
- [0118] - 아내와 갈등을 주로 어떻게 해결하나요?
- [0119] - 건강에 얼마나 관심이 있나요?
- [0120] - 최고의 상사와 최악의 상사는?
- [0121] - 최근에 자신을 위한 무언가를 한적이 있는지
- [0122] - 어렸을 적 친구와 자주 연락하나요?
- [0123] - 현재에서 할 수 있는 가장 멋진 일은 무엇인가요?
- [0124] - 가족들에게 보여주지 못한 자신의 모습이 있나요?
- [0125] - 젊음이란 무엇이라고 생각하시나요?
- [0126] - 부모님과 추억 중 기억에 남는일이 있나요?

- [0127] - 40대의 ‘내’가 40대의 ‘아버지’에게 하고 싶은 말이 있나요?
- [0128] - 당신은 언제 가장 외로운가요?
- [0129] - 자신만의 소소한 일탈 방법이 있나요?
- [0130] 상기 질문지카드(8) 중 50대~60대에 해당하는 질문지카드(8)에는 하기와 같은 내용의 질문이 포함될 수 있다.
- [0131] - 결혼생활 중 가장 기억에 남는 일은 무엇입니까?
- [0132] - 결혼생활 중 가장 후회되는 순간은 언제인가요?
- [0133] - 당신에게 가족이란 무슨 의미인가요?
- [0134] - 자식을 키우면서 가장 보람찼던 순간은 언제인가요?
- [0135] - 당신의 외로움을 달래 줄 누군가가 필요한가요?
- [0136] - 당신의 미래는 어떤 모습인가요?
- [0137] - 당신의 미래는 어떤 모습인가요?
- [0138] - 앞으로 가장 해 보고 싶은 일은 무엇인가요?
- [0139] - 최근에 감수성이 풍부해졌다는 소리를 자주 듣나요?
- [0140] - 부모님과의 추억 중 가장 기억에 남는 일은 무엇인가요?
- [0141] - 제일 기억에 남는 젊은 시절은 무엇인가요?
- [0142] - 실제로 점점 감성적으로 성격이 변한다고 느끼시나요?
- [0143] - 우울감과 무력함을 느낄 때 어떤 식으로 대처하시나요?
- [0144] - 여가 시간을 어떻게 보내고 싶은가요? 아니면 평소 여가 시간에 무엇을 하시나요?
- [0145] - 인생의 선배로써 사회생활을 시작하는 사회초년생들에게 해주고 싶은 말이 있나요?
- [0146] - 당신은 부모님께 어떤 자신인가요?
- [0147] - 당신은 당신의 가족과 얼마나 친밀한 관계를 맺고 있나요?
- [0148] - 자녀를 위해서 자신이 포기한 것이 있나요?
- [0149] - 지금 현재에서 자신이 할 수 있는 가장 멋진 일은 무엇인가요?
- [0150] - 자식들은 기르면서 가장 뿌듯했던 순간은 언제인가요?
- [0151] - 가장 책임감을 느꼈을 때는 언제인가요?
- [0152] - 현재 삶에서 가장 만족스러운 부분은 무엇인가요?
- [0153] - 가족과의 가장 기억에 남는 추억이 있나요?
- [0154] - 현재의 가장 큰 고민은 무엇인가요?
- [0155] - 다 자란 자식을 봤을 때 느끼는 기분/생각은?
- [0156] - 자식을 보면서 떠오르는 자신의 과거 모습은?
- [0157] - 당신이 힘들 때 곁을 지켜주는 사람은 누구인가요?
- [0158] - 가족들에게 가장 미안할 때
- [0159] - 자식들에게 바라는 점이 있다면
- [0160] 상기 질문지카드(8) 중 65세 이상에 해당하는 질문지카드(8)에는 하기와 같은 내용의 질문이 포함될 수 있다.
- [0161] - 자신의 죽음 뒤 무엇을 남기고 싶나요?
- [0162] - 죽음이란 무엇이라고 생각하시나요?

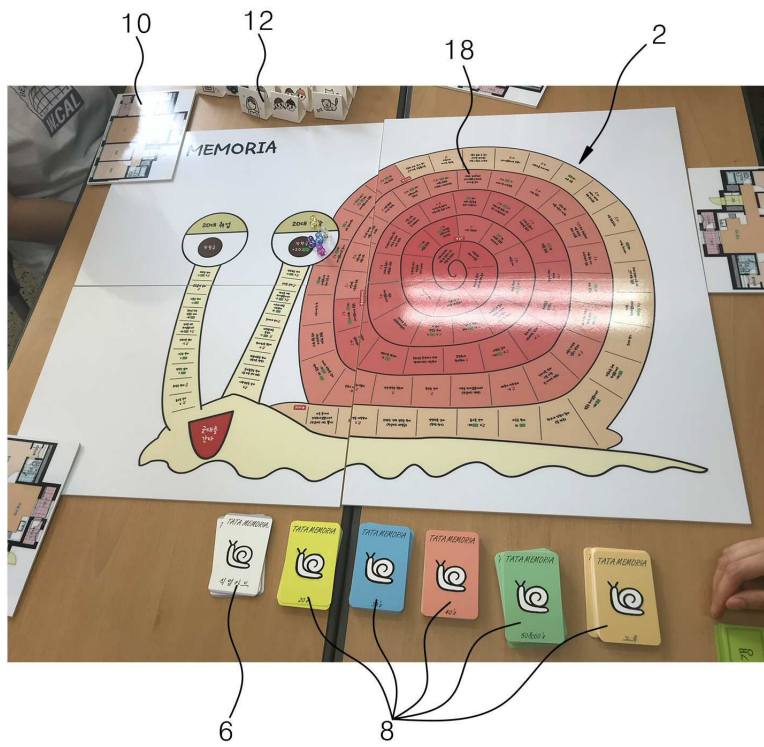
- [0163] - 자신의 삶에서 이뤄왔던 업적 중 가장 의미있었던 것은 무엇인가요?
- [0164] - 자신이 살아왔던 삶을 한마디로 표현한다면? 하나의 색으로 표현하자면?
- [0165] - 내 삶의 목적은 무엇인가요?
- [0166] - 죽기 전에 꼭 하고 싶은 일이 있다면?
- [0167] - 자서전을 쓴다면 첫 문장을 쓴다면?
- [0168] - 당신은 다른 사람들에게 어떤 사람으로 기억되길 원하나요?
- [0169] - 본인의 죽음에 대해서 생각해보셨나요? 하셨다면 어떤 생각을 하셨나요?
- [0170] - 가장 소중한 사람을 잃는다 가정해보고 그 전에 꼭 하고 싶은 말이 있다면 무엇일까요?
- [0171] - 존엄사나 연명 치료에 대한 자신의 생각을 이야기해주세요.
- [0172] - 죽기 전에 함께하고 싶은 사람이 있나요?
- [0173] - 죽음이 다가왔을 때를 가정하고, 자신의 인생을 되돌아봤을 때 가장 돌아가고 싶은 순간 또는 후회하는 순간이 있다면 언제인가요?
- [0174] - 당신의 인생에서 주변 사람들에게 최고로 인정받았을 때는 언제인가요?
- [0175] - 어떤 장례식을 하고 싶은가요?
- [0176] 상기 게임 플레이어 중 상기 대학진학칸(22)을 선택한 게임 플레이어는 게임 도중 상기 게임말(4)이 상기 구획칸(18) 중 30대 칸으로 진입 시 상기 직업카드(6)를 선택하여상기 직업카드(6)의 빈칸에 본인이 원하는 직업의 명칭을 작성하고, 해당 직업카드(6)에 작성된 만큼의 캐시(14)를 얻는다.
- [0177] 상기 게임 플레이어는 상기 직업카드(6)와 상기 구획칸(18)에 작성된 임무를 수행하여 얻게 된 상기 캐시(14)를 이용하여 각자가 원하는 종류의 상기 빌리지카드(12)를 구매할 수 있다.
- [0178] 앞서 설명한 본 발명의 상세한 설명에서는 본 발명의 바람직한 실시 예들을 참조하여 설명하였지만, 해당 기술 분야의 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

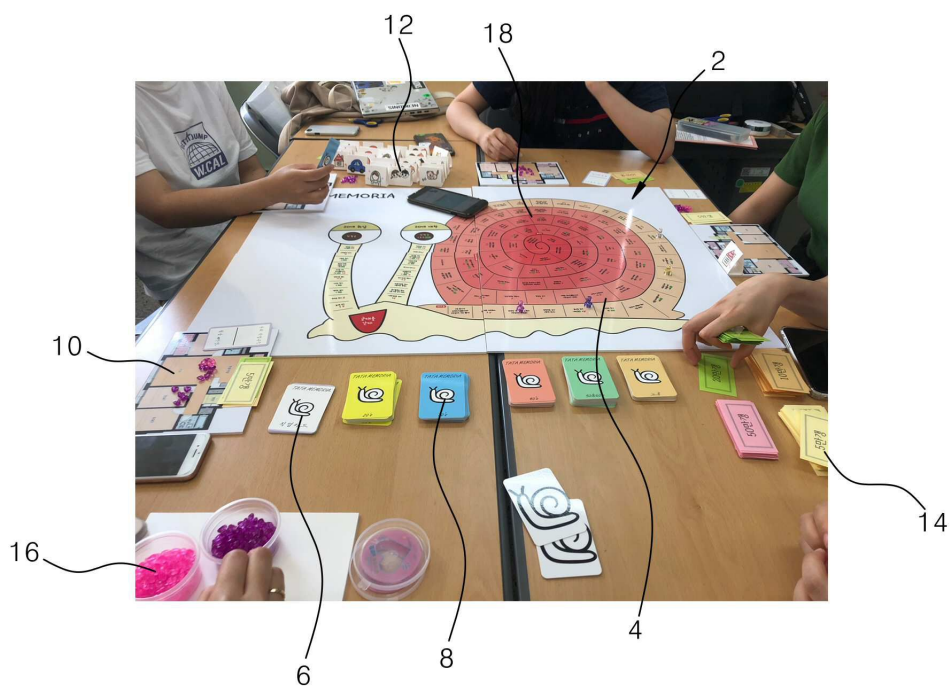
- [0179] 2 : 보드판
- 4 : 게임말
- 6 : 직업카드
- 8 : 질문지카드
- 10 : 빌리지보드
- 12 : 빌리지카드
- 14 : 캐시
- 16 : 셀링
- 18 : 구획칸
- 20 : 취업칸
- 22 : 대학진학칸

도면

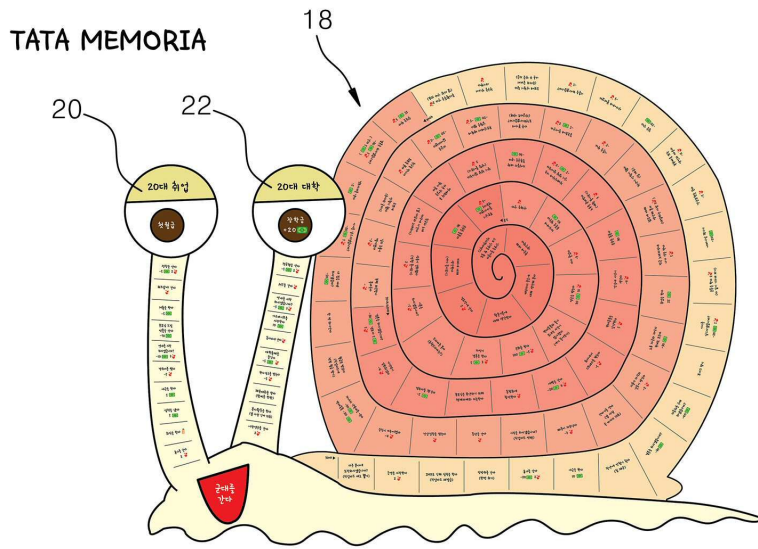
도면1



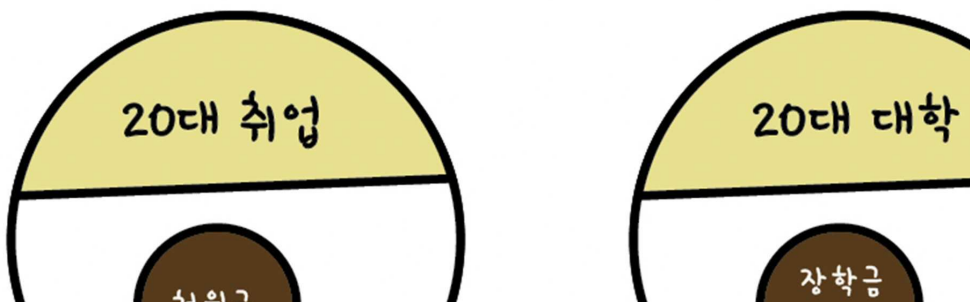
도면2



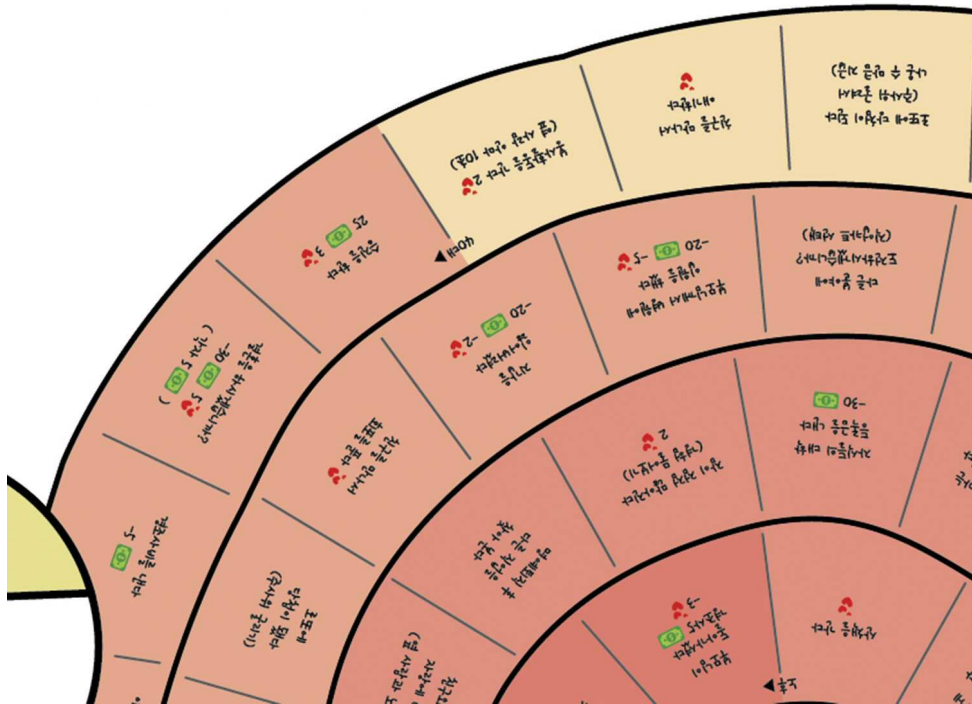
도면3



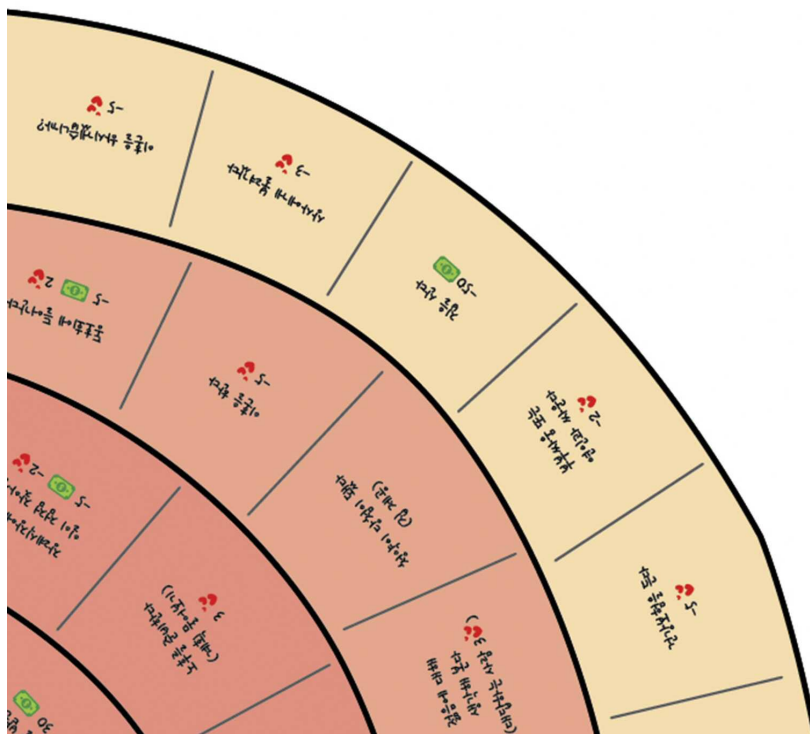
도면3a



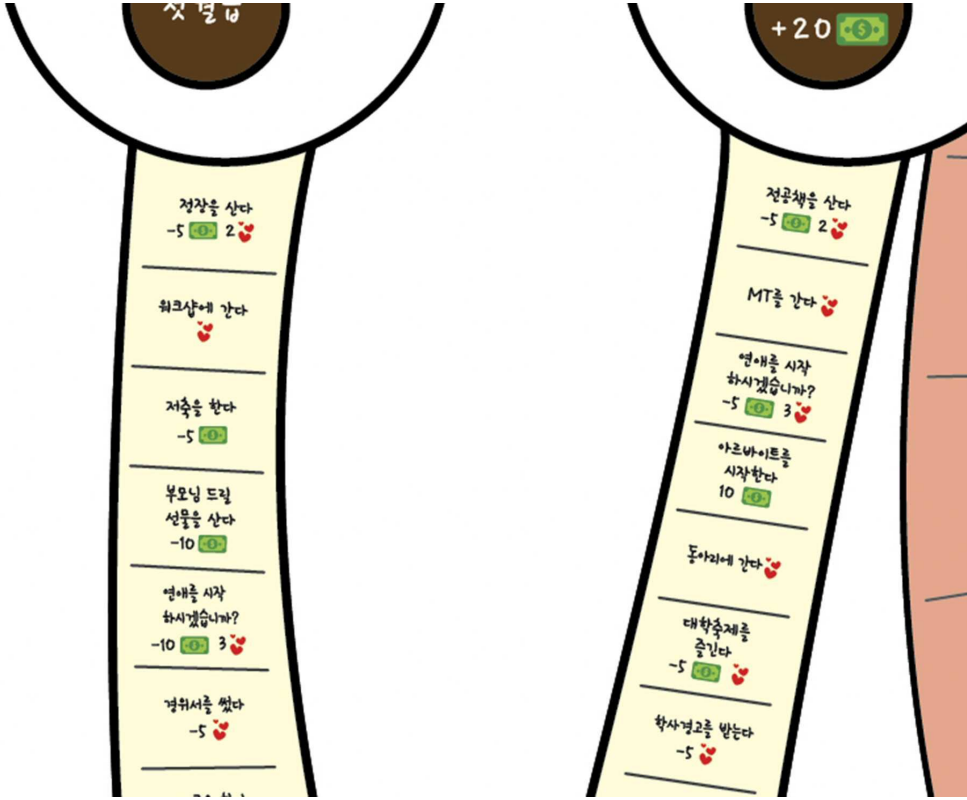
도면3b



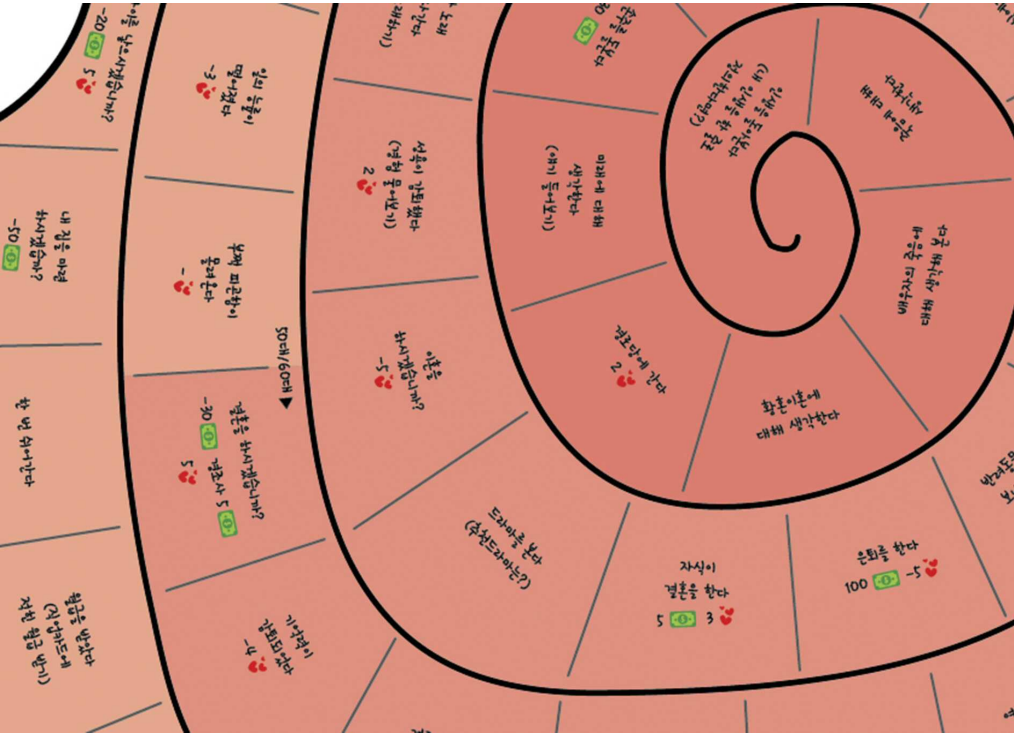
도면3c



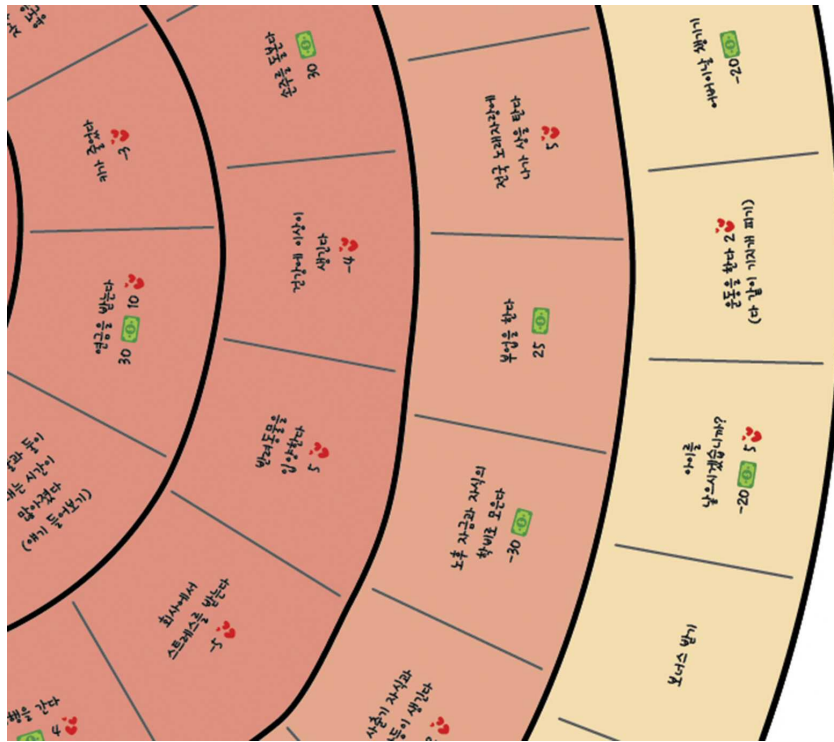
도면3d



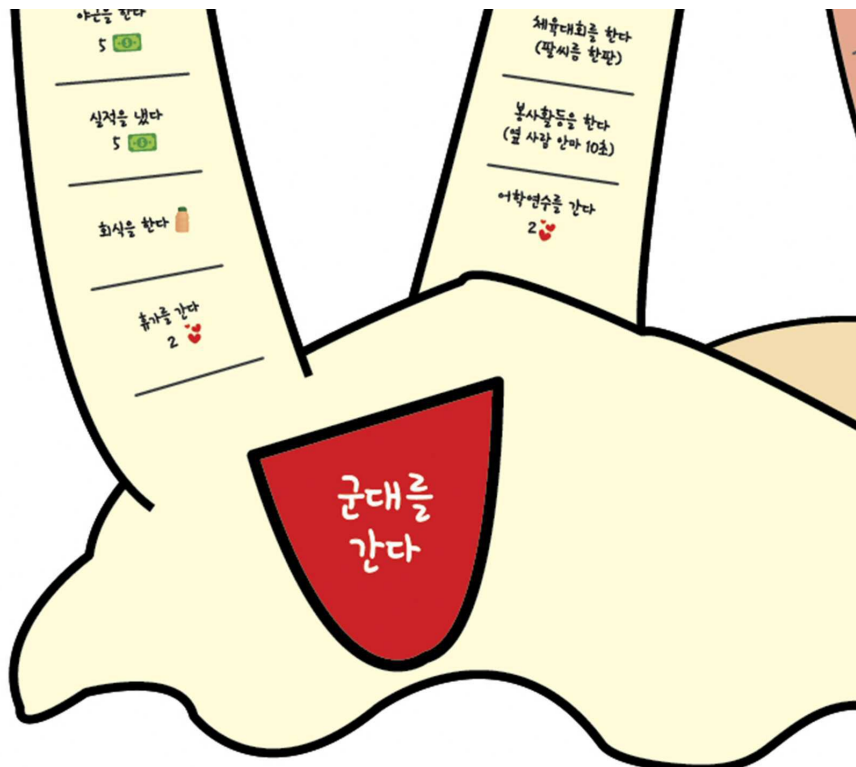
도면3e



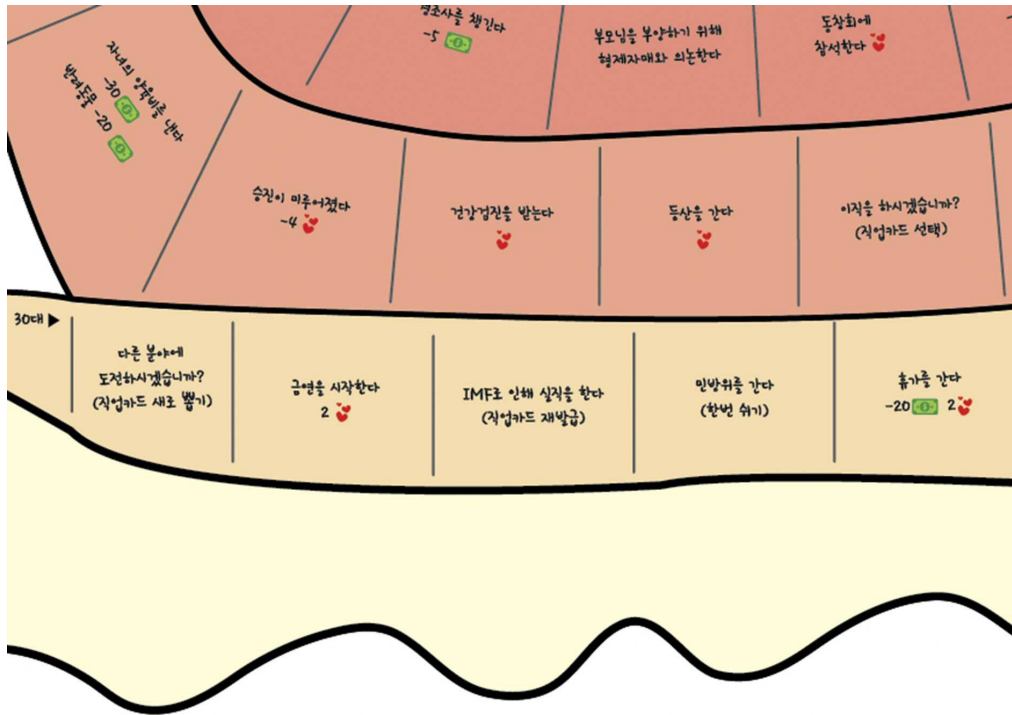
도면3f



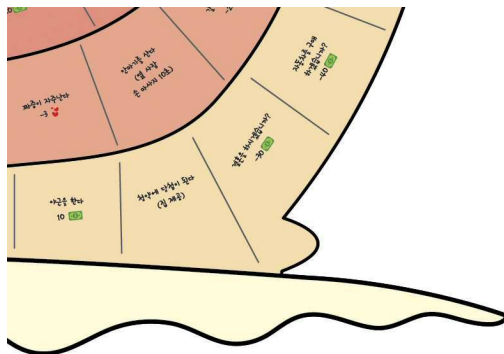
도면3g



도면3h



도면3i



【심사관 직권보정사항】

【직권보정 1】

【보정항목】 청구범위

【보정세부항목】 청구항 1

【변경전】

갱년기를 극복하기 위한 보드게임에 있어서,

취업칸 및 대학진학칸을 포함하는 복수 개의 구획칸을 포함하는 보드판;

상기 보드판 상에 배치되어 상기 구획칸을 이동하는 게임말;

상기 게임말이 이동하는 상기 구획칸의 칸 수를 결정하는 주사위;

게임 플레이어 각자에게 한 장씩 주어지는 직업카드;

서로 다른 질문 내용이 적힌 복수 개의 질문지카드;

게임 시작 시 상기 게임 플레이어 각자에게 주어지는 빌리지보드;를 포함하고,
 상기 게임 시작 시 상기 취업칸과 상기 대학진학칸 중 어느 하나를 선택하도록 되어 있는 것과,
 상기 구획칸은 나이대 별로 나뉘어 구성되는 것과,
 상기 질문지카드는 나이대 별로 나뉘어서 구성되는 것과,
 상기 보드판은 달팽이 모양으로 형성되고, 상기 구획칸은 나선형상으로 연속 배치되도록 제작되는 것과,
 상기 직업카드에는 급여에 해당하는 일정 금액의 캐시가 기재되어 있는 것과,
 상기 취업칸을 선택하는 경우, 상기 직업카드를 선택하여 해당 직업카드에 기재되어있는 만큼의 상기 캐시를 얻도록 되어 있는 것과,
 상기 대학진학칸을 선택하는 경우, 장학금에 해당하는 일정 금액의 상기 캐시를 얻도록 되어 있는 것과,
 상기 구획칸 이동 시 해당 구획칸에 기재된 임무를 수행하도록 되어 있는 것과,
 상기 구획칸 이동 시 상기 임무의 수행 유무에 따라 해당 구획칸에 기재된 만큼의 상기 캐시를 얻거나 잃되, 상기 임무를 수행할 경우 상기 캐시를 잃도록 되어 있는 것과,
 상기 구획칸 이동 시, 해당 구획칸의 나이대에 따라 상기 해당 구획칸의 나이대와 동일한 나이대의 상기 질문지카드를 얻도록 되어 있는 것과,
 상기 구획칸 이동 시 해당 구획칸에 기재된 만큼의 상기 셀링을 얻거나 잃되, 상기 질문지카드에 대한 답변 시 일정 개수만큼의 셀링을 얻도록 되어 있는 것과,
 상기 직업카드는, 게임플레이어가 자신이 하고 싶었던 직업의 명칭 작성하도록 빈칸으로 인쇄되는 것을 특징으로 하는 갱년기 남성을 위한 집단 상담 보드게임.

【변경후】

갱년기를 극복하기 위한 보드게임에 있어서,
 취업칸 및 대학진학칸을 포함하는 복수 개의 구획칸을 포함하는 보드판;
 상기 보드판 상에 배치되어 상기 구획칸을 이동하는 게임말;
 상기 게임말이 이동하는 상기 구획칸의 칸 수를 결정하는 주사위;
 게임 플레이어 각자에게 한 장씩 주어지는 직업카드;
 서로 다른 질문 내용이 적힌 복수 개의 질문지카드;
 게임 시작 시 상기 게임 플레이어 각자에게 주어지는 빌리지보드;를 포함하고,
 상기 게임 시작 시 상기 취업칸과 상기 대학진학칸 중 어느 하나를 선택하도록 되어 있는 것과,
 상기 구획칸은 나이대 별로 나뉘어 구성되는 것과,
 상기 질문지카드는 나이대 별로 나뉘어서 구성되는 것과,
 상기 보드판은 달팽이 모양으로 형성되고, 상기 구획칸은 나선형상으로 연속 배치되도록 제작되는 것과,
 상기 직업카드에는 급여에 해당하는 일정 금액의 캐시가 기재되어 있는 것과,
 상기 취업칸을 선택하는 경우, 상기 직업카드를 선택하여 해당 직업카드에 기재되어있는 만큼의 상기 캐시를 얻도록 되어 있는 것과,
 상기 대학진학칸을 선택하는 경우, 장학금에 해당하는 일정 금액의 상기 캐시를 얻도록 되어 있는 것과,
 상기 구획칸 이동 시 해당 구획칸에 기재된 임무를 수행하도록 되어 있는 것과,
 상기 구획칸 이동 시 상기 임무의 수행 유무에 따라 해당 구획칸에 기재된 만큼의 상기 캐시를 얻거나 잃되, 상기 임무를 수행할 경우 상기 캐시를 잃도록 되어 있는 것과,
 상기 구획칸 이동 시, 해당 구획칸의 나이대에 따라 상기 해당 구획칸의 나이대와 동일한 나이대의 상기 질문지카드를 얻도록 되어 있는 것과,

상기 구획칸 이동 시 해당 구획칸에 기재된 만큼의 셀링을 얻거나 잃되, 상기 질문지카드에 대한 답변 시 일정 개수만큼의 셀링을 얻도록 되어 있는 것과,

상기 직업카드는, 게임플레이어가 자신이 하고 싶었던 직업의 명칭 작성하도록 빈칸으로 인쇄되는 것을 특징으로 하는 갱년기 남성을 위한 집단 상담 보드게임.