**코리아보드게임즈**

**2024 보드게임 공모전 게임 기획안**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 게임 제목 | 모두의 참견 | |
| 작가명(팀 대표자명) | 이성우 | |
| 플레이 시간 | 플레이 인원 | 주요 메커니즘 |
| 30~60분 | 4~6명 | 연애 토론,TRPG,카드게임 |

|  |  |
| --- | --- |
| 테마 소개 | **"깻잎논쟁" 나는 찬성일까? 반대일까?**  "모두의 참견"은 평범한 일상에서 발견되는 연애 관련 문제들을 재치 있고 창의적인 방식으로 탐구하고 토론하는 보드게임이다. 플레이어들은 연인 사이에서 벌어질 수 있는 이성 문제들을 TRPG 형식의 카드 게임을 통해 체험하게 된다. 각각의 상황 카드는 실생활에서 충분히 발생할 수 있는 이성과의 다양한 문제들을 담고 있으며, 이를 통해 플레이어는 랜덤하게 주어지는 입장(찬성과 반대)에 맞추어 설득력 있는 논리를 전개해야 한다.이 게임은 단순한 승패를 넘어서서, 각 플레이어의 말재주, 상황에 대한 이해, 그리고 즉흥적인 문제 해결 능력을 시험한다. 더불어, 서로의 주장과 논리를 경청하고, 때로는 열띤 토론을 벌임으로써, 연애에 관련된 다양한 시각을 탐색하게 해준다. 이 과정에서 플레이어들은 자신만의 독특한 시각을 공유하고, 다른 이의 관점을 이해함으로써 관계에 대한 깊이 있는 통찰을 얻을 수 있다.무엇보다 "모두의 참견"은 재미와 교훈을 동시에 제공한다. 플레이어들은 각 상황에 맞는 카드를 선택하고, 주어진 역할에 몰입하면서도, 그 상황을 유쾌하고 기발한 방식으로 풀어가며 즐거운 시간을 보낼 수 있다. 게임의 진행은 유동적이며, 어떤 순간에는 웃음이 넘치고, 또 다른 순간에는 진지한 토론으로도 이어질 수 있다. 이렇게 분위기가 역동적으로 변화하는 플레이방식은 모두의 참견을 단순한 게임을 넘어, 사회적 상호작용을 배울 수 있는 도구로 만들어준다. |
| 게임 요약 | "모두의 참견"은 연애 상황에서 벌어질 수 있는 다양한 문제들을 카드게임을 통해 탐구하고 토론하는 보드게임이다. 플레이어는 각자의 역할에 따라 참견자, 지목자, 또는 토론자가 되며, 게임은 이들 사이의 상호작용을 통해 전개된다.  게임은 테이블 주위에 앉은 플레이어들로 시작한다. 각 플레이어는 개인 보드, 찬스카드, 금화토큰, 생명토큰을 받는다. 테이블 중앙에는 플레이 보드가 위치하며, 그 위에 탐구카드와 찬반카드가 놓인다. 지목자는 다른 플레이어 중 한 명을 토론자로 지목하고, 더 이상 지목받지 않은 플레이어들은 참견자의 역할을 맡는다. 토론은 지목자와 토론자가 찬반카드를 뽑아 개인 보드에 배치하고 시작된다. 이들은 주어진 역할에 따라 토론을 진행하며, 나머지 참견자들은 관찰하고 배팅을 한다. 토론 시간은 모래시계로 측정되며, 참견자들은 논리적으로 발언하는 토론자나 지목자에게 금화토큰을 배팅할 수 있다. 토론 종료 시, 배팅을 적게 받은 측은 생명토큰을 잃게 되며, 금화토큰 배팅이 동일할 경우 두 플레이어 모두 생명토큰을 잃는다. 다음 라운드에서는 새로운 지목자가 결정되고, 게임은 모든 상황카드가 소모되거나 플레이어 중 한 명이 모든 생명토큰을 잃을 때까지 계속된다. 최종 승자는 가장 많은 생명토큰을 유지한 플레이어가 된다. |
| 특장점 및  다른 게임과의 차별점 | 이 게임은 일상의 연애 문제를 TRPG 형식에 접목시켜, 참여자들이 찬반 양측의 입장에서 논리적인 주장을 펼치도록 한다. 다른 게임들과 비교했을 때, "모두의 참견"의 독특한 특징은 다음과 같다  찬반 입장 배정: 랜덤하게 주어지는 찬성과 반대의 입장에서 플레이어가 논리적인 주장을 전개해야 하는 점이다. 이는 참여자로 하여금 다양한 시각에서 사고하도록 유도한다.  즉흥적 대응력 강조: 상황 카드에 따라 달라지는 다양한 연애 문제에 대해 플레이어가 즉각적으로 반응하고 해결책을 모색해야 한다. 이 과정은 참여자의 즉흥적 문제 해결 능력을 키운다.  사회적 상호작용 촉진: 토론과 참견 과정을 통해 플레이어들 사이의 대화와 교류가 활발해진다. 이는 게임을 넘어서 인간 관계를 깊이 있게 탐구하는 계기가 된다. |
| 기획 의도 | "깻잎 논쟁"이라는 주제는 연인과 동성 친구가 함께 있는 자리에서 동성 친구가 깻잎 김치를 낱장으로 분리하는 상황에서, 연인이 그 상황에서 분리를 도와주는 것이 연인사이에서의 적절한행동인지에 대한 인터넷 상의 논쟁을 지칭한다. 이러한 상황은 개인의 선호, 예의, 사회적 관습 등 여러 요소가 복합적으로 얽혀 있는 것으로, 다양한 의견이 충돌하는 대표적인 사례라 할 수 있다. 이를 토대로 한 "모두의 참견" 게임의 기획 의도는 플레이어가 자신이 평소 반대하던 입장에서도 대변하게 되는 상황을 설정하여, 어떻게 하면 반대의 입장에서도 설득력 있게 논리를 전개할 수 있을지에 대해 고민하게 하는 것이다. 이 과정을 통해 플레이어는 자신의 새로운 가치관을 발견할 수 있고, 타인의 관점을 이해할 수 있는 기회를 얻게 된다. 게임을 진행하면서 플레이어들은 다양한 상황에 대해 찬반 양측의 입장을 체험하게 되며, 이는 그들로 하여금 상대방의 입장에서 생각하고, 서로 다른 시각을 공유할 수 있는 소중한 기회가 된다. 이러한 경험은 플레이어들이 일상생활에서 마주치는 다양한 논쟁 상황에 대해 보다 개방적이고 이해심 있는 태도를 가지게 하는 데 기여한다. 게임의 주된 목적은 승패를 가리는 것이 아니라, 서로 다른 관점을 경험하고 공유함으로써 참여자들 사이의 이해와 공감의 폭을 넓히는 것이다. "모두의 참견"은 참여자들이 자신의 가치관을 확장하고, 상호 존중과 이해를 바탕으로 한 건강한 대화를 나눌 수 있는 기회를 제공함으로써, 단순한 게임을 넘어 인간 관계에 대한 깊은 통찰을 얻는 교육적인 플랫폼으로 자리매김하고자 한다. |

|  |
| --- |
| [필수] 게임 진행 모습이 담긴 사진(1~2장) |
|  |