**모두의 참견: SWOT 분석**

**강점(Strengths):**

* **차별화된 게임플레이:** 토론 형식과 TRPG 요소의 결합은 참신하며 참여자들에게 새로운 경험을 제공한다.
* **유동적 입장 배정:** 찬반 입장이 랜덤하게 배정되어, 다양한 시각에서 문제를 고민하게 함으로써 참여자의 사고를 확장한다.
* **교육적 가치:** 의사소통 능력 강화와 상호 이해를 통해, 더 깊은 인간 관계의 이해를 도모한다.

**약점(Weaknesses):**

* **시각적 자극 부족:** 다른 게임에 비해 시각적으로 덜 자극적일 수 있다.
* **플레이 시간 관리 필요:** 토론 기반으로 인해 게임 진행이 느슨해질 가능성이 있다.
* **주관적 판단의 영향:** 게임의 승패를 결정하는 베팅 시스템이 주관적 판단에 크게 의존한다.

**기회(Opportunities):**

* **토론 기반 게임의 시장 부재:** 현재 시장에서 토론을 주제로 한 게임이 드물어, 이 게임이 틈새 시장을 공략할 기회가 있다.
* **주제:** 연애 문제 같은 시대적이고 자극적인 주제를 다룸으로써 사회적 관심과 토론을 유발할 가능성이 있다.

**위협(Threats):**

* **민감한 주제:** 연애 및 성별 문제는 특히 민감하게 받아들여질 수 있어, 부정적인 반응을 유발할 위험이 있다.

**추가 고려 사항**

* **사회적 상호작용 촉진:** 게임은 참여자들 사이의 대화와 교류를 활발하게 하여, 인간 관계에 대한 깊이 있는 탐구를 가능하게 한다.
* **기획 의도:** '깻잎 논쟁'과 같은 구체적 사례를 통해, 반대 입장에서도 설득력 있는 논리를 전개할 수 있는 능력을 시험하고, 다양한 가치관과 관점을 이해하게 함으로써, 상호 존중과 이해의 폭을 넓히는 것을 목표로 한다.

"모두의 참견"은 단순한 승패를 넘어, 서로 다른 관점을 경험하고 공유함으로써 인간 관계에 대한 깊은 통찰을 얻는 보드게임으로 자리매김하려 한다.