

SLANTED STRUCTURE

N O B O D Y H E A R D

2020년-2학기 파란학기 Extreme

도전과제명 :사회문제 공론화를 위한 시리어스 게임과 SNS콘텐츠 제작

Dis : Reality



SNS콘텐츠 제작 및 펀딩/기부 프로젝트



인스타그램(@dis.reality)를 통해 콘텐츠를 보실 수 있습니다.



우리는 성매매가 '인권'의 문제임을 알고 관심을 가져야 합니다.

십대여성인권센터, 다시함께상담센터, 강동성문화연구소, 여성인권센터 보다

위 단체의 반성매매 활동가/전문가들의 이야기를 담은 인터뷰 SNS콘텐츠와

다양한 주제로 성산업과 성착취 사회문제를 다룬 SNS카드뉴스,



<길하나 건너면 바람 끝>의 저자, 봄날 작가님께 연락하여

다큐멘터리에 책의 내용의 일부를 현대에 맞게 각색하여 써도 된다는 허락을 받고

수차례 피드백을 주고 받고 성산업과 성착취의 이야기를 들으면서

신중하게 콘텐츠를 기획하려고 노력했던

성산업을 둘러싼 우리의 일상과 문화, 사회와 같은 '구조'에 포커싱한

4부작 다큐멘터리



<https://youtu.be/zL0tI3ERHfM>

SNS를 활용하여 오해와 편견으로 왜곡되어 잘 알려지지 않았던

성산업과 성착취 사회문제를 사람들에게 알리기 위해 위 콘텐츠를 제작하였습니다.



십대여성인권센터와 미팅을 했고 카카오톡이까지 플랫폼을 활용하여 성착취 피해 아동청소년의 주거/심리적 안정을 위한 성착취 피해자의 부모님의 정신상담지원 긴급프로젝트를 중입니다.

십대여성인권센터의 조진경 대표님과



성착취 사회 문제를 다룬 시리어스 게임, Slanted Structure

평균적으로 성산업 유입이 대부분 미성년자일 때 일어나는데, 이는 미성년자는

성인에 비해 법적인 권리가 많이 없기에 미성년자 혼자서는 생존에 취약하지만, 이러한 위기상황 청소년들을 위한 사회적 안전망이 제도적으로 구축되어있지 않아 생존의 문제와 직결되기 때문입니다.

특히 성착취로 인한 피해가 있을 지라도 우리 사회의 폭력적인 시선과 인식의 두려움으로 도움을 받지 못한다는 사실을 알게 되고 더더욱 피해에 대한 지원이 필요하다고 생각했습니다.

와디즈 펀딩
피드백 수정 중

- 성착취 피해 경험이 있던 청소년들이 심리적 신체적 외상을 치유하고 긍정적인 삶의 주인공으로 성장할 수 있도록 지속적인 상담과 맞춤형 사례관리를 지원하는 서울위기청소년교육센터 사업
- 성착취 피해 아동 청소년들의 탈성매매와 자립자활을 위한 S-N-S(Stop N Start)사업
- 가출과 성착취 등으로 지친 청소년들의 상황을 들어주며 상담해주고 성착취 피해 지원 네트워크 구축 등 청소년 시기에 위기상황을 경험했던 상담원 '사또'분들의 활동 뿐만 아니라 '사또'분들의 자립의 기틀을 마련하는 사이버포레상담사업

위와 같은 사업을 진행하는 '십대 여성 인권센터'의 지속 안정성을 위해

굿즈 제작비와 게임 개발 자금을 제외한 수익의 일부를 기부를 하려고 합니다.

시리어스 게임 개발

<Slanted Structure:Nobody Heard> 게임 기획 및 스토리 기획



캐릭터 디자인(왼쪽 부터 오운, 스피트, 라우)

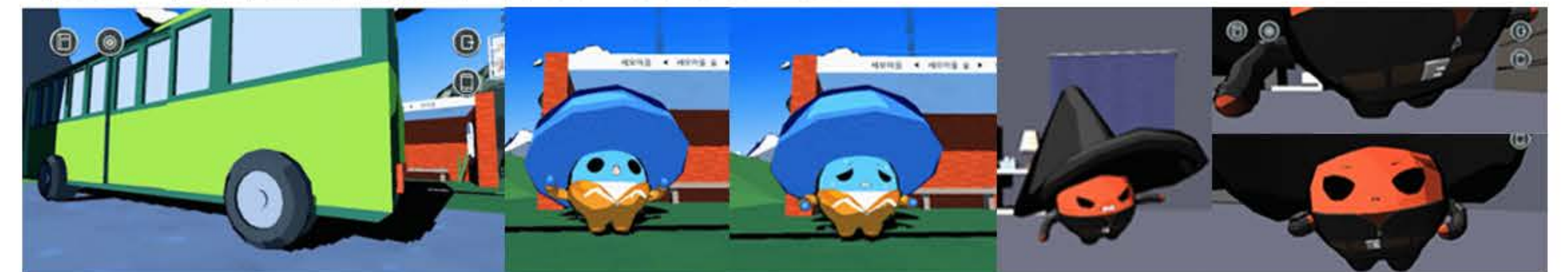
모델링, 텍스처링, 리깅(뼈 연결 및 제작), 애니메이션 등 모두 직접 제작하였습니다.



Unity Blend Tree와 Animator 알고리즘 활용한 애니메이션 표현

또한 비주얼 노벨 게임으로서 플레이어가 보다 더 몰입할 수 있도록 상황에 따라 캐릭터의 다양한 표정과 감정표현 애니메이션을 작업했습니다.

Unity 시네마신(CineMachine)을 이용한 스토리에 따라 다양한 카메라 연출이 있는 비주얼 노벨 영상 작업



Unity Shader 스크립팅을 활용한 튜닝(Shader(NPR:Non Photo-Realistic)) 이를 적용한 배경 어셋들.



“ 흑과 백만 보는 세상에서 그 사이에 존재하는 수많은 회색지대를 비추자. ”

안녕하세요,

저희는 아주대학교 학생으로 이루어진 Dis:Reality팀 입니다.

아주대학교 미디어학과를 재학 중인 최선(현 대표)을 중심으로

총 16명의 학생들이 프로젝트를 진행 중입니다.

현재 아주대학교의 지원으로 창업동아리와 2020년 2학기 파란학기 활동 중입니다.

저희는 앞으로도 전공 지식과 지식을 활용하여

게임 뿐만 아니라 CG애니메이션, 영상, SNS콘텐츠 등

다양한 디지털 콘텐츠를 제작하고 이를

사회에 존재하는 다양한 사회적 약자와 관련된 사회문제를 알리기 위해 활용하고

더 나아가 관련 사회문제를 해결하는 사업을 진행하여 사회적 공헌을 하는

사회적 기업 & 소셜 벤처를 목표로 법인을 설립 할 예정입니다.



※ 좌 대표 사진, 무 게임개발과 마케팅 팀원들 사진