



팀인메이트
팀원: 샤샤, 밀포

차별금지법 없는 세상



1. 프로젝트 소개

- 팀 소개
- 프로젝트명
- 한 줄 설명



길거리에서 노동자와 함께 투쟁하다가
같은 경찰서 유치장에 나란히 잡혀간 것을 계기로 더욱 친해진 샤샤와 밀포.

차별금지법의 필요성을 절실하게 느끼고 있던 두 사람은
평소 좋아하던 보드게임을 통해
차별금지법의 필요성을 더 쉽고 재미있게 이야기해보고 싶었습니다.

그러던 중 다음세대재단의
‘젠더 정의(Gender Justice)를 위한 프로젝트 지원사업’을 알게 되었고,

그렇게 저희 팀, **inmate[인메이트]**가 시작되었습니다.

↳ 뜻:(교도소)피수용자, 입소자...

1. 프로젝트 소개

- 팀 소개
- 프로젝트명
- 한 줄 설명

차별금지법 없는 세상

행동카드는 모으고 차별카드는 버리는 게임

나 하나 먹여살리기 힘든 세상,
랜덤으로 받아버린 정체성으로 인해
삶이 얼마나 더 팍팍해지는지 보여드리고 싶었습니다.

현실에 비하면 가볍게 맛보는 수준이지만요 :)

**운에 따라서 차별을 받거나 차별을 피할 수 있는
이 미친 세상에서 살아남아 승리하세요!**

그리고 만들었습니다, **차별금지법 없는 세상!**

저희 게임의 목적을 한 줄로 설명하자면
“차별금지법의 필요성을 보드게임을 통해 한 번 짚은 생각할 수 있도록 만들자”입니다.

랜덤으로 받아버린 정체성 때문에, 평소 삶에서 기본적이라 생각했던 부분마저도
얼마나 하기 힘들어지는지, 게임으로 가볍게 맛보는거죠.

1. 프로젝트 소개

- 팀 소개
- 프로젝트명
- 한 줄 설명

차별금지법 없는 세상

행동카드는 모으고 차별카드는 버리는 게임

나 하나 먹여살리기 힘든 세상,
랜덤으로 받아버린 정체성으로 인해
삶이 얼마나 더 팍팍해지는지 보여드리고 싶었습니다.

현실에 비하면 가볍게 맛보는 수준이지만요 :)

**운에 따라서 차별을 받거나 차별을 피할 수 있는
이 미친 세상에서 살아남아 승리하세요!**

저희의 목표는...

1. 노동조합이나 시민사회단체, 청소년센터에 게임샘플 20개 정도를 전달드리고, 후기와 감상평을 듣고
2. 그 정보를 바탕으로 게임의 균형을 맞추면서 장혜영 전 정의당 의원의 차별금지법안을 참고한 추가 팩,
차별금지법 덱을 추가로 만들어 텀블벅 펀딩을 해서 판매할 예정입니다.

이 게임을 통해 소수자의 삶이 운에 따라서 얼마나 팍팍해지는지,

2. 사업추진 과정

- 사전조사
- 개발 및 내부 테스트
- 외부 테스트
- 초판본 완성



삶에서 어떤 차별을 겪고 있는지 알아야하기 때문에 사전조사를 우선 진행했습니다.

소수자성 당사자 및 단체 / 차별금지법 관련 단체 인터뷰

당사자 또는 깊게 관련된 개인 6명과 단체 2팀을 만나
각 소수자가 경험하는 주요 차별 사례와 특성을 조사·정리 하였습니다.

2. 사업추진 과정

- 사전조사
- 개발 및 내부 테스트
- 외부 테스트
- 초판본 완성



보드게임 제작자 면담 및 레퍼런스 수집

사회적 주제를 다룬 보드게임을 직접 체험하고 제작자를 만나
주제를 게임으로 전달하는 다양한 방식을 살펴보았습니다.

2. 사업추진 과정

- 사전조사
- 개발 및 내부 테스트
- 외부 테스트
- 초판본 완성

문서 탭

2026. 03. 10, 17, 18~19차 ...

2026. 03. 02. 17차 회의

2026. 02. 21. 16차 회의

2026. 02. 14, 15, 13, 14차 ...

2026. 02. 08. 12차 회의

2026. 02. 02. 11차 회의

2026. 01. 18. 10차 회의

2026. 01. 12. 9차 회의

2026. 01. 05 8차 회의

2025. 12. 28 7차 회의

2025. 12. 21 6차 회의

2025.12.18 interview

- 인터뷰 내용정리

26차 회의

일시: 2026년 04월 28일

참석: 주드 밀포 샤샤 진행: 주드 서기: 주드

다음 회의: 2026년 04월 30일

평가 및 보고

진행 현황

1. 성서공단지역지회 김희정 동지 인터뷰

인터뷰 기록

희정동지 이후 일정으로 길게는 못함. 그러나 이미 다양하고 자세하게 이야기를 들어 충분한 내용을 모음. 추후 추가 인터뷰 가능.

2. 인터뷰 요청 현황

기스서 교수: BDE 2개 있고 20분 미팅 지음지 미리 해야 할 것 같다. 아픈이 기이 더러면

노동 신체 10

아르바이트 어플에
가입하려고합니다. 회원가입을
때 나이와 성별을 입력해야하네

금지: 청소년

제한: 트랜스젠더

비 용

05

동네 체육시설을 이용합니다.

엘리베이터가 없습니다.

금지: 교통약자

제한:

사전조사를 바탕으로 기획회의

면담과 조사에서 얻은 사례를 팀원들과 공유하며
실제 카드와 게임 규칙으로 구체화했습니다.



2. 사업추진 과정

- 사전조사
- 개발 및 내부 테스트
- 외부 테스트
- 초판본 완성

0.1.4 테스트 로그

플레이 일시: 2026년 3월 29일

물셋/요소

차없검_알파데이터 0.1.4

정체성카드: A, B, C사용

평가

- 건강이 영향을 덜미친다.
- 차별로 인한 난이도 상승과 건강으로 인한 도전 제한의 우선권이 불명확하다.
- 유리천장 카드의 '3이상' 표현을 '3보다 큰' 등으로 수정하면 명확할 듯
- 유리천장의 3이상이 난이도가 높다.
- 자원의 제한을 둘 경우 먼저 플레이 하는 사람이 지나치게 유리함.
- 룰의 변경되지 않을 큰 틀을 설정하는 것의 필요성 느낌

테이

개발 및 내부 테스트 및 회의

프로토타입을 제작·테스트하며 규칙과 난이도, 플레이 시간을 점검하고,
테스트 결과를 반영해 수정·재제작하는 과정을 반복하며 게임의 완성도를 높였습니다

2. 사업추진 과정

- 사전조사
- 개발 및 내부 테스트
- 외부 테스트
- 초판본 완성



내·외부 필드테스트용 게임 제작

프로토타입을 버전을 오프라인으로 제작해
내부 테스트와 팀원 외의 대상에게 게임 소개 시 활용했습니다.

2. 사업추진 과정

- 사전조사
- 개발 및 내부 테스트
- 외부 테스트
- 초판본 완성



" <카드 설명 시작>
차별카드 1번째.
정체성: 전체.
태그: 이용 카드 전체.
해설: (당신의) 이용을 거부한
다.
효과: 효과 없음.
<카드 설명 끝>"

게임 레퍼런스

다양한 보드게임을 직접 플레이하며 구성과 메커니즘을 분석하고,
카드에 NFC 스티커를 적용해 차별 사례의 참고자료와 제작 배경까지 확인할 수 있도록 했습니
다.

- 사전조사
- 개발 및 내부 테스트
- 외부 테스트
- 초판본 완성

D21	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1								'한다.'			
		No.	대분류	소분류1	소분류2	소분류3	소분류4	해설	효과		33
3	1	1	노동	구직	경력			경력을 요구하는 곳에 지원한다.	요구: 노동카드 1장 이상	3	
4	2	2	노동	구직	용모	언어 장벽		면접을 본다.			
5	3	3	노동	구직	교통 접근성			먼 곳에 있는 직장에 지원한다.			
6	4	4	노동	구직				이력서를 낸다.			
7	5	5	노동	구직	인간관계	언어 장벽		서비스직에 지원한다.			
8	6	6	노동	구직				소득 증명을 할 수 없는 일이다.	다른 카드의 절반 효과		
9	7	7	노동	구직				최저 임금 이하를 받는다.	다른 카드의 절반 효과		
10	8	8	노동	구직	불안정			노동 시간이 길다.			
11	9	9	노동	구직	불안정			힘든 일이다.			
12	10	10	노동	구직	불안정			위험한 일이다.			
13	11	11	노동	구직	불안정			아간 노동이다.			
14	12	12	노동	구직	불안정			비정규직 노동이다.			
15	13	13	노동	근무	불안정			하절 노동이다.			
16	14	14	노동	근무	불안정			합법적이지 않은 노동이다.			
17	15	15	노동	근무				포괄임금제다.			
18	16	16	노동	근무				출퇴근이 유연하다.			
19		17	노동	근무							
20		18	노동	근무				정규직 노동			
21		19	노동	근무							
22		20	노동	근무							
23	17	21	이용	의료	법적 신분			주거적인 건강 검진을 받는다.	요구: 불안정 노동을 가지지 않아야 함		
24	18	22	이용	의료	시설 이용			입원을 해야 한다.			
25	19	23	이용	의료	교통 접근성			대형 병원에 가야 한다.	요구: 불안정이 아닌 노동카드 1장 이상		
26	20	24	이용	의료	언어 접근성			119를 불러야 한다.			



외부 테스트

‘개발 및 내부 테스트’ 단계에서 완성된 프로토타입을 기준으로 외부 참여자와 온·오프라인 테스트를 진행, 테스트 결과를 반영해 수정·재제작하는 과정을 반복하며 게임의 완성도를 높였습니다.

 그사 (GM): 17번으로 14번에 디버프 부여
밀포님은 2라운드를 쉬어갑니다

 ken. (GM): 그사님이 17 번 낼 때 22 번을 같이 낸다.

 kwon h. (GM): 17번으로 14번에 디버프 부여
밀포님은 2라운드를 쉬어갑니다 산책합니다!

 그사 (GM): 좋습니다
밀포 14번 획득 및 다음 turn 휴식
클린업
2라운드 그사 턴

 ken. (GM): 잠만
14 번 지우고
밀포님 일디 35

 kwon h. (GM): rolling 1d35
(31)
= 31
rolling 1d 35
1
= 1

 ken. (GM): 그사 턴
그사 (GM): 33번 시도
This message has been hidden.
This message has been hidden.

 kwon h. (GM): 14번으로 방해
그사 (GM): 톤 종료

 ken. (GM): 특이 대고 가 하나뿐일수록 쓸 수 있을 때 쓰는 게 좋음
그사님 14 번 벌은 거 기록해주고
2라운드 켄 턴

 ken. (GM): 33 번 시도
그러면
소분류도 한 5개 정도로 정해놓고
끼워맞춰지

2. 사업추진 과정

- 사전조사
- 개발 및 내부 테스트
- 외부 테스트
- 초판본 완성

D21	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	행동카드			'한다.'							
2	No.	대분류	소분류1	소분류2	소분류3	소분류4	해설	효과			33
3	1	1	노동	구직	경력		경력을 요구하는 곳에 지원한다.	요구: 노동카드 1장 이상	3		✓
4	2	2	노동	구직	용모	언어 장벽	면접을 본다.				✓
5	3	3	노동	구직	교통 접근성		먼 곳에 있는 직장에 지원한다.				✓
6	4	4	노동	구직			이력서를 낸다.				✓
7	5	5	노동	구직	인간관계	언어 장벽	서비스직에 지원한다.				✓
8	6	6	노동	구직			소득 증명을 할 수 없는 일이다.	다른 카드의 절반 효과			✓
9	7	7	노동	구직			최저 임금 이하를 받는다.	다른 카드의 절반 효과			✓
10	8	8	노동	구직	불안정		노동 시간이 길다.				✓
11	9	9	노동	구직	불안정		임돈 일이다.				✓
12	10	10	노동	구직	불안정		위험한 일이다.				✓
13	11	11	노동	구직	불안정		아간 노동이다.				✓
14	12	12	노동	구직	불안정		비정규직 노동이다.				✓
15	13	13	노동	근무	불안정		하청 노동이다.				✓
16	14	14	노동	근무	불안정		합법적이지 않은 노동이다.				✓
17	15	15	노동	근무			포괄임금제다.				□
18	16	16	노동	근무			출퇴근이 유연하다.				□
19	17	17	노동	근무							□
20	18	18	노동	근무			정규직 노동				□
21	19	19	노동	근무							□
22	20	20	노동	근무							□
23	17	21	이용	의료	법적 신분		주기적인 건강 검진을 받는다.	요구: 불안정 노동을 가지지 않아야 함			✓
24	18	22	이용	의료	시설 이용		입원을 해야 한다.				✓
25	19	23	이용	의료	교통 접근성		대형 병원에 가야 한다.	요구: 불안정이 아닌 노동카드 1장 이상			✓
26	20	24	이용	의료	언어 접근성		119를 불러야 한다.				✓

학박(사사) 발달장애인(일포) 트랜(그사) 이주민(켄)

그사

트젠

이주민

학박 23

사사

발달장애인 14 17

이용

트젠

학박

사사

ken .

그사

6 경력/경력-상장/트젠

11 건강의뢰 의료/불안정/위험 학박/이주

21 보호자요구 발상

17 산재 불안정 산재 할 땐 쉬기

2 괴롭힘/전제-전제

4 전체 차별격정 시도포기 *차별카드 1장 가진

14 학박/트젠 (교동집근성) 사실까지 이동불가

15 발달/트젠 (구직) 정체성으로 발상

16 학박/이주 (구직) 법적고용불가 발상

25 트랜스젠더 (화장실이용) 성별분리공간 출입거부

1 노동 구직/경력/경력 요구하는 곳에 지원

31 이용 시설이용 문화 시설

21 의료 병행 비보정 진료

11 노동 구직 불안정 아간

13 교육 불안정 하청

20 이용 의료 법적신분 불안정 미소지

17 이용 의료 법적신분 불안정 미소지

33 이용 시설이용 오락 시설

24 의견 충돌 해인 보호자가 거부한다

전제 (당신의) 이용을 거부

7 경력 불안정 이주민 학박 (당신의) 경력을 증명할 신분

20 신고 이주민 (당신들) 제재하기 위해 신고

22 직장성 발달장애인 능력 위의 일

음성&영상 채팅 참가

kwon h.

사사

ken .

그사

외부테스트

...사실 이때의 수정·재제작하는 과정은 거의 게임의 기초를 다시 만든다는 생각으로 했습니다.
외부 플레이 결과, “너무 어렵다” 라는 결과가 나와서
기본이 되는 규칙을 더 단순화 하고, 누구나 알아보기 쉬운 디자인 배치 등...
처음봐도 “해볼 만 한데?” 라는 생각이 들게끔 노력했습니다.



2. 사업추진 과정

- 사전조사
- 개발 및 내부 테스트
- 외부 테스트
- 초판본 완성



외부테스트

‘개발 및 내부 테스트’ 단계에서 완성된 프로토타입을 기준으로 외부 참여자와 온·오프라인 테스트를 진행, 테스트 결과를 반영해 수정·재제작하는 과정을 반복하며 게임의 완성도를 높였습니다

2. 사업추진 과정

- 사전조사
- 개발 및 내부 테스트
- 외부 테스트
- 초판본 완성



초판본 완성

최종 디자인을 인쇄하고 점자 공정을 거친 카드에
NFC 스티커를 적용해,
대체텍스트와 참고자료까지 확인할 수 있도록 제작했습니다.

3. 플레이

- 설명서
- 게임방식

차별금지법 없는 세상

플레이어 3-4인 / 플레이시간 30-60분

[게임목적]

행동카드는 모으고 차별카드는 버리는 게임

나 하나 먹여살리기 힘든 세상,
랜덤으로 받아버린 정체성으로 인해
살이 얼마나 더 팍팍해지는지 보여드리고 싶습니다.

현실에 비하면 가볍게 맞보는 수준이지만요 :)

[승리조건]

① 행동카드 3장을 얻고 ② 자신의 손에 차별카드가 없으면 게임승리

+ 익숙해지면 행동카드 5장 얻기로 조건을 바꿔 도전해보아요

하지만
승리하기 전에, 다른 플레이어에게 차별카드 5장을 받으면 패배

운에 따라서 차별을 받거나, 차별을 피할 수 있는
이 미친 세상에서 살아남아 승리하세요!

[구성물]

정체성카드(4)
차별카드(28)
행동카드:노동(18)
행동카드:이용(19)



[준비단계]

- 플레이어는 정체성카드를 랜덤으로 1장을 뽑는다.
그리고 모두가 볼 수 있게 자신 앞에 카드를 앞면으로 놓는다.
남은 정체성카드는 사용하지 않으니 상자에 넣어놓는다.
- 플레이어는 차별카드를 랜덤으로 5장을 뽑는다.
남은 차별카드는 사용하지 않으니 상자에 넣어놓는다.
- 플레이어들 중앙에 행동카드 9장(3x3)을 앞면이 보이도록 배치하고,
남은 행동카드 덱은 정중앙에 배치된 행동카드 위에 쌓는다.
- 가위바위보에 이긴 사람이 먼저 시작한다.
이후 시계방향으로 자신의 턴을 한 번씩 가진다.

[진행방법]

(1) 자신의 턴에 할 수 있는 행동

첫번째, 행동카드 얻기

배치된 행동카드 중 1장을 선택한다. (정중앙 행동카드 덱 제외)
선택한 행동카드를 모두에게 보여준 준다. 그리고...

▶ 아무런 방해도 받지않음 ▶ 차별카드를 받아 방해받음

선택한 행동카드를 자신의 앞으로 가져와 앞면이 보이게 놓는다.
가져온 카드는 더이상 차별카드의 영향을 받지 않는다.

두번째, 본인의 차별카드 내려놓기

본인 손에 들고있는 차별카드를 자신의 앞에 내려놓는다.
+ 사용하기 힘든 차별카드를 처리하기 좋다!
하지만, 승리와 함께 탈락에도 가까워지는 위험도가 큰 선택!

(2) 다른 플레이어 턴에 할 수 있는 행동

다른 플레이어가 행동카드 얻을 때 차별카드로 방해하기
: 차별카드는 아래 두 조건을 모두 만족할 때 사용할 수 있습니다.

- 정체성 일치
차별카드에 쓰여진 정체성이 상대의 정체성 카드와 일치한다.
- 태그 일치
차별카드와 행동카드 위·아래에 쓰여진 태그가 1개 이상 일치한다.

[차별카드로 방해하기 예시]



▲ 상대의 정체성 카드
내가 꺼낸 차별카드 ▶
((카드효과?!))
가끔 효과를 가진 카드가 나옵니다.
효과를 가지고 있는 카드는 얻기 전·후에 꼭 읽어볼시다!

[모두의 턴이 끝나면]

모든 플레이어가 자신의 턴을 끝내면 라운드가 종료된다.

(1) 라운드가 종료될 때, 행동카드가 비어있는 곳이 있다면?

정중앙에 배치된 행동카드 덱에서 카드를 뽑아 빈 자리를 채워준다.

(2) 라운드가 종료될 때, 승리조건을 달성한 사람이 있다면?

축하합니다! 승리조건을 달성한 사람은 모두 승리했습니다! 만약,
라운드 종료 전에 모두 탈락하고 혼자 남았다면, 모두 패배입니다.

설명서

게임 설명서입니다.

이렇게 보면 잘 모르겠으니 설명을 자세히 들어가볼까요?



3. 플레이

- 설명서
- 게임방식



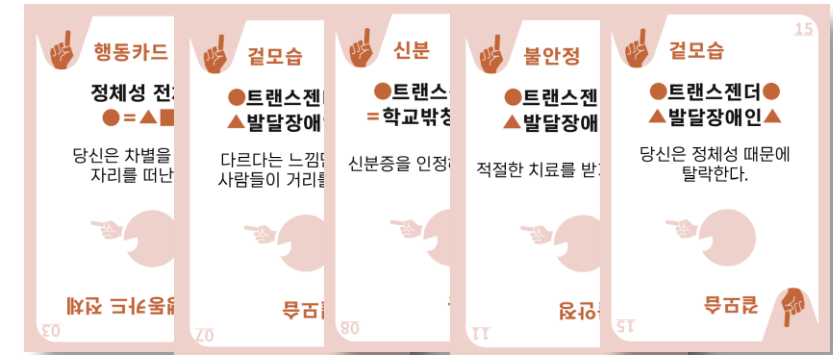
1. 게임 설명서를 읽는다

그냥 살기도 힘든데- 랜덤으로 받아버린 정체성 때문에
삶이 얼마나 더 팍팍해지는지 가볍게 맛보는 게임

플레이 적정인원 3-4인(인) / 예상 플레이시간: 30-60분(분)

3. 플레이

- 설명서
- 게임방식



승리조건과 패배조건

승리: 행동카드 3장을 얻고 자신의 손 안에 차별카드가 없으면 승리!
패배: 승리하기 전, 차별카드 5장을 받으면 패배!

3. 플레이

- 설명서
- 게임방식

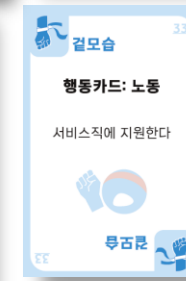
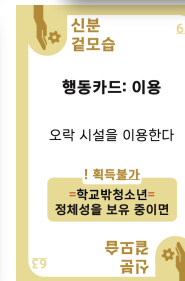
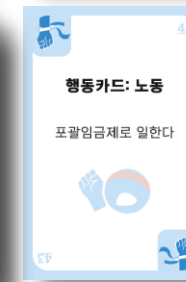
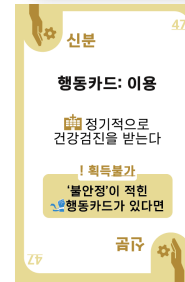
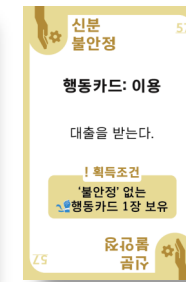
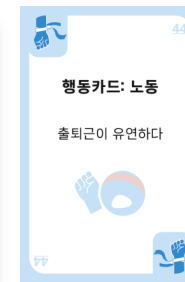


게임 준비

1. 플레이어는 정체성 카드를 랜덤으로 1장 뽑고 모두가 볼 수 있게 앞에 놓는다.
2. 그리고 각자 차별카드를 랜덤으로 5장 뽑아 손에 든다.

3. 플레이

- 설명서
- 게임방식



게임 준비

3. 플레이어들 중심에 위와 같이 행동카드를 놓은 후, 가위바위보를 해서 이긴사람이 시작한다.

3. 플레이

- 설명서
- 게임방식

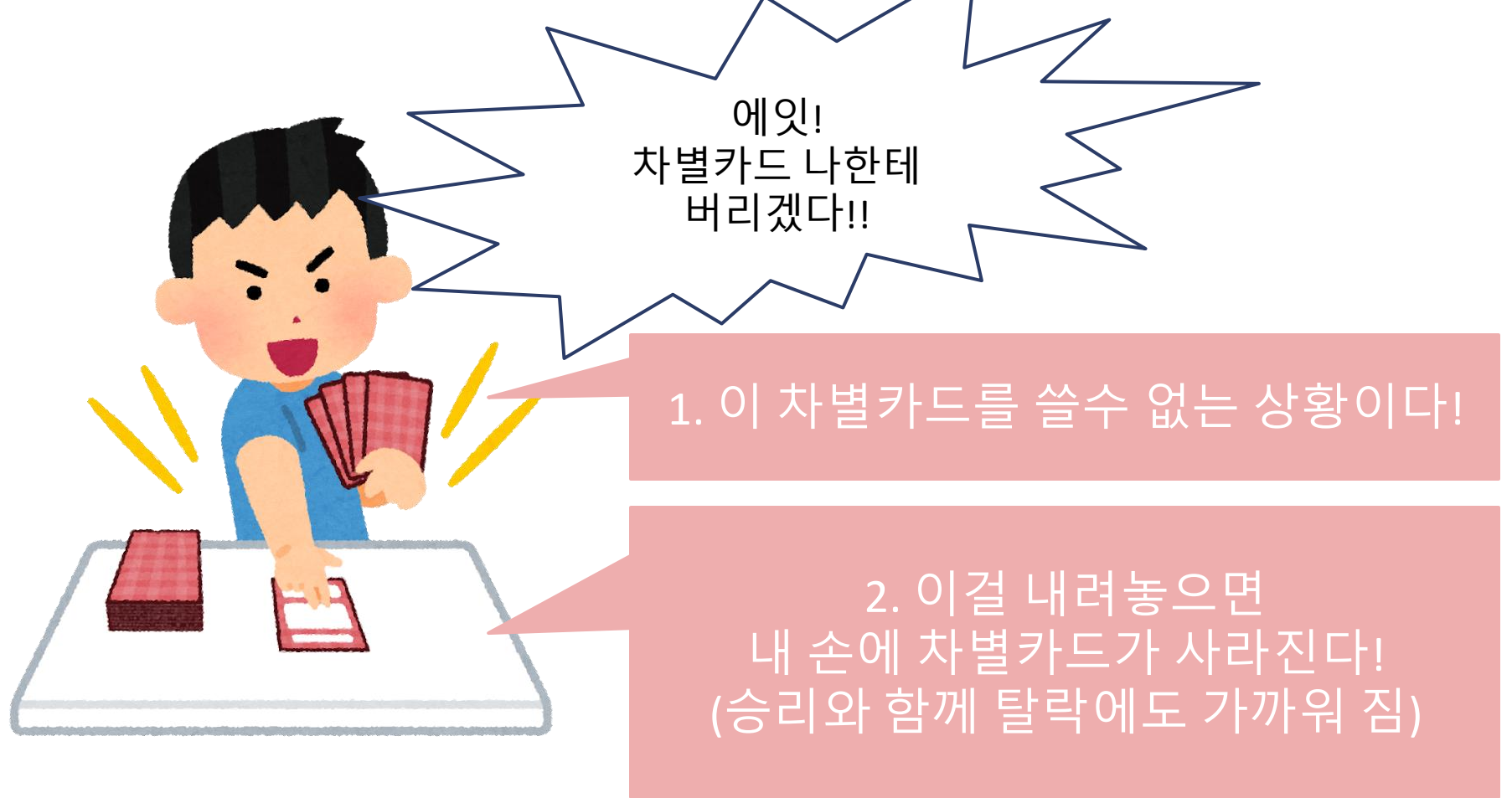


진행방법 1. 자신의 턴에 할 수 있는 행동

1-1. 행동카드 얻기

3. 플레이

- 설명서
- 게임방식



진행방법 1. 자신의 턴에 할 수 있는 행동

1-2. 본인의 차별카드 본인 앞에 내려놓기

3. 플레이

- 설명서
- 게임방식



진행방법 2. 자신의 턴에 할 수 있는 행동

2-2. 다른 플레이어가 행동카드를 얻을 때 본인의 차별카드를 사용해 방해하기

3. 플레이

- 설명서
- 게임방식

[차별카드로 방해하기 예시]

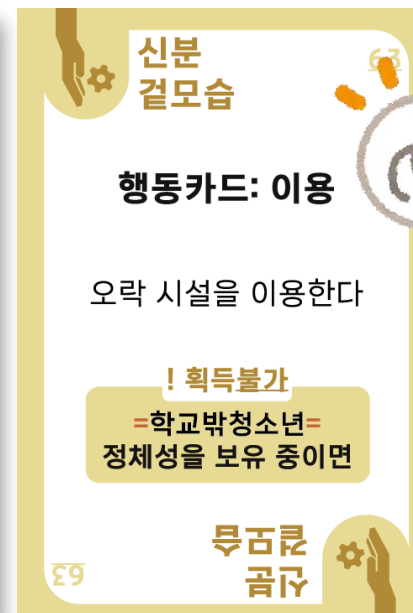
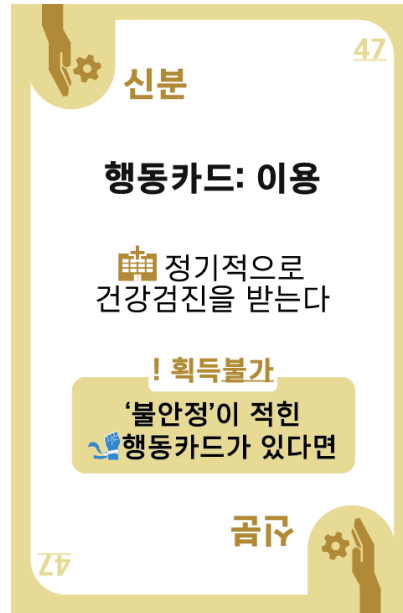


진행방법 2. 자신의 턴에 할 수 있는 행동

2-2. 다른 플레이어가 행동카드를 얻을 때 본인의 차별카드를 사용해 방해하기

3. 플레이

- 설명서
- 게임방식



카드효과?!

가끔 효과를 가진 카드가 나옵니다!
효과를 가지고 있는 카드는 얻기 전과 후에 꼭 읽어봅시다!

3. 플레이

- 설명서
- 게임방식

모든 턴이 끝나면?

모든 플레이어가 자신의 턴을 끝내면 라운드가 종료됩니다.

(1)라운드가 종료될 때, 행동카드가 비어있는 곳이 있다면?: 덱에서 카드를 뽑아 자리를 채웁니다.

(2)라운드 종료 후 승리조건을 달성한 사람이 있다면?: 달성한 사람 모두 승리입니다!

만약 라운드 종료 전에 모두 탈락하거나 혼자 남았다면, 모두 패배입니다.
다 탈락하고 혼자 남은 세상에서 하는 승리는 의미 없으니까요!



가자 평등으로!!



감사합니다!!