

「게임문화 그림일기 및 광고 포스터 공모전」 공고

게임에 대한 긍정적 인식을 제고하고 건강한 게임 문화를 조성하기 위하여 다음과 같이 「게임문화 그림일기 및 광고 포스터 공모전」을 개최하오니 많은 관심과 참여를 바랍니다.

2026. 8. 24.

1. 공모개요

- 공 모 명 : 게임문화 그림일기 및 광고 포스터 공모전
- 공모기간 : 2026. 8. 24.(월) ~ 9. 28.(월), 36일간
- 공모주제 : 게임의 긍정적인 가치 홍보
 - (그림일기) 내가 꿈꾸는 게임 세상, 가족 또는 친구와 함께 게임을 하며 느꼈던 긍정적인 경험 등을 글과 그림으로 함께 표현
 - (광고 포스터) 게임이 예술이 되는 순간, 게임의 순기능을 강조하고 사회적 인식을 긍정적으로 변화시킬 수 있는 내용을 시각적 이미지로 표현
- 공모부문 : 그림일기(유아부/초등부), 광고포스터(청소년부/일반부)
- 공모대상 : 게임을 좋아하는 누구나

구분		내용
필수사항		· 대한민국 국적을 보유하고 있는 자
그림일기	공통	· 개인으로만 참가 가능 · 보호자의 동의가 있을 경우 참가 가능
	유아부	· 미취학 아동 · 만 6세 이하의 아동 (출생연도 2020년 이후)
	초등부	· 초등학교 저학년 · 만 7세 ~ 만 9세의 어린이 (출생연도 2017년 ~ 2019년)
광고 포스터	공통	· 개인 또는 팀(3인 이내)으로 참가 가능 · 초등부, 청소년부는 보호자의 동의가 있을 경우 참가 가능
	청소년부	· 중학생 및 고등학생 · 만 13세 ~ 만 18세 청소년 (출생연도 2008년 ~ 2013년)
	일반부	· 만 19세 이상 성인 (출생연도 2007년 이전)

- 시상규모 : 총 12점, 상금 및 시상품 약 1,200만원 규모
- 공동주최 · 주관 : 한국게임산업협회, 한국콘텐츠진흥원

2. 제출서류 및 방법

○ 제출서류

- ① 개인정보의 수집·이용 및 제3자 제공 동의서 1부(붙임1), 참가확약서 1부(붙임2), 작품파일 1부

※ 작성 후, 신청양식에 맞게 서명 또는 날인하여 스캔 파일로 제출

② 작품 규격

- 그림일기

사 이 즈	A3 * 첨부된 작품양식 인쇄하여 사용(A3, A3이상 도화지 등)
파일형식	PDF 및 원본 제출
표현기법 및 재료	색연필, 크레파스 등 사용 가능

※ 제출 파일명: 그림일기_(제출자명)_(작품제목)

※ 원본 작품 뒷면에 참가자 및 보호자 성명, 연락처 기재 필수

※ 보호자, 교사 등을 통한 대작은 응모 불가, 적발 시 불이익이 있을 수 있음

- 포스터

사 이 즈	A2(420*594mm)	해 상 도	300dpi 이상
용 량	200MB 이내	파일형식	JPG, JPEG, PNG
표현기법 및 재료	제한 없음(포토샵, 일러스트, 손그림 등) *AI 툴 사용불가		

※ 제출 파일명: 포스터_(제출자명 또는 팀명)_(작품제목)

※ 수상자는 추후 원본 파일(ai, psd 등) 제출 필수

- 기본규격 유지를 원칙으로 하나 추후 수상작 활용 시, 활용 환경에 따라 사이즈 조정 등 변형하여 사용할 수 있음

○ 제출방법

- 제출기한 : 2026. 9. 28.(월) 16:00까지

- 제출방법

부문	접수방법	비고
그림일기	구글폼, 우편 접수	방문접수 불가
광고 포스터	구글폼 접수	

※ 메일 제목은 '게임문화 공모전 신청_공모부문_참가자명'으로 하고 압축파일(zip)로 제출

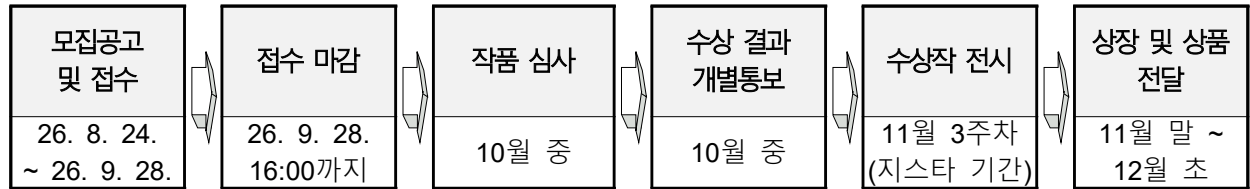
- 제 출 처 : <https://forms.gle/FJUeKuQYAgCaHfuM8>

- 문 의 처 : pgcontest12@gmail.com

3. 심사 및 시상

○ 선정절차 및 평가방법

- 선정절차 (※ 참가자 모집 및 심사 상황에 따라 추후 일정은 변동될 수 있음)



- 평가방법: 전문가 심사 결과 평균 70점 이상인 작품을 순위에 따라 선정

○ 심사기준 및 배점

평가항목	평가내용	배점
독창성	· 표현 방식이 흥미로운가? · 작품 주제가 잘 드러나고 창의적인가? · 예술적 상상력과 개성이 반영되었는가?	30
주제 적합성	· 공모 주제에 적합한 내용인가? · 게임의 긍정적 인식 확산 및 공공 전시에 적합한가? · 전달하고자 하는 메시지가 명확한가?	27
작품성	· 작품의 완성도가 높은가? · 일반 대중이 호감을 느낄 수 있는가?	23
활용성	· 오프라인 전시 및 옥외매체 광고 등에 적합한가? · 게임에 대한 긍정적 인식 확산이 기대되는가?	20

※ 평가결과 동점인 경우, 평가항목 배점이 높은 순서(독창성→주제 적합성→작품성→활용성)에 따라 고득점순으로 순위 결정

○ 시상내역

- 그림일기(유아부/초등부)

구분		시상인원	시상내역	비고
대상	유아부	각 1명	LG 스탠바이미 2	한국콘텐츠진흥원장상
	초등부		LG 스탠바이미 2	
최우수상	유아부	각 1명	PlayStation 5 슬림 디지털에디션 듀얼센스 번들	
	초등부		PlayStation 5 슬림 디지털에디션 듀얼센스 번들	
우수상	유아부	각 1명	갤럭시 탭 A11+ 128GB, WiFi	
	초등부		갤럭시 탭 A11+ 128GB, WiFi	

- 포스터(초등부/청소년부/일반부)

구분		시상인원(팀)	시상내역	비고
대상	청소년부	각 1명(팀)	상금 150만원	한국게임산업협회장상
	일반부			
최우수상	청소년부	각 1명(팀)	상금 100만원	
	일반부			
우수상	청소년부	각 1명(팀)	상금 50만원	
	일반부			

※ 수상자 및 시상 내역은 심사 결과에 따라 추후 조정될 수 있으며, 적격자가 없을 경우 수상자가 없을 수도 있음

※ 지급되는 시상품은 상황에 따라 동일한 규모 내에서 일부 변경될 수 있음

○ 시상특전

- 국제게임전시회 지스타 현장에 수상작 오프라인 전시 (수상작 전체)
- 지스타 BTC 초대권 증정 (수상자별 최대 3매)

○ 최종발표 : 2026년 10월 중 (홈페이지 공지 및 개별 통보)

4. 유의사항

- 신청서 제출시점은 주최자에 접수된 시점을 기준으로 간주함
 - 제출된 신청서는 모집 마감 이후 신청자의 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 응모한 작품 및 낙선작은 반환되지 않고 3개월 내 폐기함
 - 신청서를 중복 제출하는 경우, 최종 제출한 자료를 기준으로 접수
 - 본 공모전에는 1인(팀)당 1개 작품까지만 접수 가능
- 다른 공모전 또는 지원사업 등에서 수상한 적이 있는 작품이거나 현재 다른 공모전에 참가하여 접수 중인 작품은 응모할 수 없음
 - 출품작은 저작권, 재산권, 초상권 등 법적인 문제가 없어야 하며 관련 문제 발생 시 모든 민·형사 책임은 응모자에게 있음
 - 신청서의 기재사항이 허위로 드러난 경우(표절 및 모작, 대리 사례 제출 행위 또는 위탁, AI 프로그램을 사용한 작품 등), 참가 대상에 적합하지 않을 경우 선정 이후에라도 선정 취소, 시상품 환수 등 불이익

을 받을 수 있음

- ※ 표절 및 모작 판단기준 : 타인의 선행 사례로 소개되었거나, 각종 커뮤니티 등에서 언급된 타인의 사례로 알려진 내용과 거의 유사한 경우, 기 입상된 본인 작품을 상당 부분 이상 변화·심화시키지 않고 작품에 대한 설명이 거의 동일한 경우 등
- 타 공모전 및 지원사업 등에서 수상한 작품이거나 작품에 표절 시비가 발생할 경우 심사에서 제외되며, 선정 이후에라도 표절이 확인 될 경우에는 수상이 취소되고 시상품 환수 및 법적 조치를 취할 수 있음
- 최종 수상작은 비영리·공익적인 목적으로 수상자와의 협의를 통해 원본 또는 재가공하여 홍보 및 캠페인 등에 활용될 수 있음
- 수상작은 주최자의 홈페이지에 게재되며 SNS채널, 관련 행사 등에 활용될 수 있음
- 수상자는 공모전과 관련 기관의 모든 규정을 준수하고, 공모전 시상 등 추후 절차에 최대한 협조하여야함
- 공모전에 출품한 작품에 대한 저작권은 응모자에게 있으며 수상 후에도 입상자에게 귀속됨
- 응모자는 응모와 동시에 추후 입상 시 공모전 요강에 기재되어 있는 이용 방법 및 조건의 범위 안에서 입상작(저작물) 이용을 허락한 것으로 간주함
- 심사 결과 응모작이 심사 기준에 부합하지 않거나 그 수준이 현격히 낮을 경우, 수상작이 전부 또는 일부 없을 수 있음
- 팀으로 응모하여 수상하는 경우, 상장은 팀 명의로 수여하며 상금은 팀의 대표자에게 지급됨
- 상금과 시상품에 대한 제세공과금은 수상자가 부담하며, 이는 원천징수한 후 지급됨
- 일정, 시상 규모 등의 내용은 주최자의 사정에 따라 일부 변동될 수 있으며 변동되는 사항은 주최자의 홈페이지에 공지함
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있음

5. 문의처

○ 공모전 사무국 (T. 02-6203-1997, E-mail. pgcontest12@gmail.com)

※ 유선문의: 평일 10:00 ~ 18:00 (12:00~13:00 및 주말, 공휴일 연락 불가)

붙임 1. 개인정보의 수집·이용 및 제3자 제공 동의서 1부.
2. 참가확약서 1부. 끝.

「게임문화 그림일기 및 광고 포스터 공모전」을 위한 개인정보의 수집·이용 및 제3자 제공 동의서

「게임문화 그림일기 및 광고 포스터 공모전」의 참가를 위하여 개인정보보호법 제15조, 제17조, 제22조, 제22조의2에 따라 아래와 같이 개인정보 수집·이용 및 제3자 제공에 대한 귀하의 동의를 받고자 합니다. 내용을 자세히 읽으신 후 동의 여부를 결정하여 주십시오.

▶ 개인정보 수집·이용에 대한 동의

수집·이용 항목	수집·이용 목적	보유·이용 기간
[필수정보] 소속, 성명, 생년월일, 휴대전화, 이메일, 주소	공모전 참가접수, 심사 운영, 전시 및 시상, 사업 정산, 성과 추적 및 성과관리	5년

※ 귀하는 위의 개인정보 수집·이용에 동의하지 않으실 수 있습니다. 그러나 동의를 거부할 경우 공모전 참가 및 심사에 제한을 받을 수 있습니다.

☞ 위와 같이 개인정보를 수집·이용하는데 동의하십니까?

동의함	☐	동의하지 않음	☐
-----	--------------------------	---------	--------------------------

▶ 개인정보 제3자 제공에 대한 동의

제공받는 자	제공받는 자의 이용목적	제공 항목	제공받는 자의 보유·이용 기간
한국콘텐츠진흥원	보조사업실적보고 및 보조금의 금액 확정, 공모전 운영	소속, 성명, 생년월일, 휴대전화, 이메일, 주소	5년

※ 귀하는 위의 개인정보 제3자 제공에 동의하지 않으실 수 있습니다. 그러나 동의를 거부할 경우 공모전 참가 및 심사에 제한을 받을 수 있습니다.

☞ 위와 같이 개인정보를 제3자에게 제공하는데 동의하십니까?

동의함	☐	동의하지 않음	☐
-----	--------------------------	---------	--------------------------

※ 정보주체가 만 14세 미만 아동인 경우 법정대리인께서 위와 같이 개인정보를 수집·이용 및 제3자에게 제공하는데 동의하십니까?

동의함	☐	동의하지 않음	☐
-----	--------------------------	---------	--------------------------

2026. . .

본인 성명_____ (서명 또는 인)

법정대리인 성명_____ (서명 또는 인)

한국게임산업협회장 귀하

「게임문화 그림일기 및 광고 포스터 공모전」 참가 협약서

본인(팀)은 「게임문화 그림일기 및 광고 포스터 공모전」에 참여함에 있어 다음 사항을 지킬 것을 서약하며, 향후 원활한 사업 추진을 위해 성실히 참여할 것을 승낙합니다.

- 참가자(팀)는 시행하는 공모전의 모든 관련 법령과 규정을 성실히 준수하고, 공모전에 수상하는 경우 향후 일정에 최선을 다하여 협조한다.
- **참가자(팀)는 주최자가 요청하는 일자 및 규격에 맞춰 해당 작품의 원본을 제출한다.**
- 참가작 및 해당 작품의 원본은 어떠한 형태로든 대중에게 공개되거나 상업화되지 않은 순수 창작품이다.
- 당선작 및 해당 작품의 원본은 참가자(팀)에게 모든 저작권이 있으며, 작품과 관련하여 제3자의 제반 권리(지식재산권 등) 침해 및 표절, 모방과 관련한 이의 신청 또는 분쟁 발생 시 모든 책임과 분쟁 해결의 책임은 참가자(팀)에게 있음을 동의한다.
- 상기 논란 및 분쟁이 발생할 경우, 주최자의 검토를 통해 전체 또는 일부 표절, 모방 등 타인의 권리를 침해할 수 있다는 결과가 나오면 수상을 취소하고 상금, 시상품 및 상장을 반환할 것에 동의한다.
- 참가자(팀)는 원본을 제출하지 않거나, 입상 발표 이후 표절이 확인되는 경우, 수상이 취소되며 시상금 환수와 민·형사상 법적인 조치를 취할 수 있음에 동의한다.
- 주최자는 향후 5년 동안 공모전 입상작의 전체 또는 일부를 비영리·공익적인 목적에 한하여 온·오프라인을 통해 복제, 공연, 방송, 전시, 배포할 수 있고 2차적 저작물로 재제작하여 사용할 수 있으며, 퍼블리시티권 및 활용권을 가짐에 동의한다.
- 참가자(팀)은 주최자가 해당 작품을 활용 또는 공표하기 이전에 외부 및 타 기관에 공개하지 않는다.
- 참가작과 해당 작품의 원본은 동일한 형태의 타 공모전에 수상한 이력이 없으며, 유사 지원사업에 중복하여 지원받을 수 없음에 동의한다.
- 참가작과 동일한 작품으로 본 공모 외 공모전에 중복 입상하는 경우, 수상자(팀)는 본 공모의 최종선정작 발표일로부터 7일 이내에 수상 희망 공모 1개를 선택하여 주최측에 통보한다.
- 상장은 개인의 경우 응모자, 팀의 경우 팀명만으로 시상한다.(팀명이 없을 경우, 대표자 성명만으로 시상한다.)
- 시상금은 주최자가 요구하는 소정의 서류를 모두 갖추어야 지급할 수 있으며, **팀 수상의 경우 시상금은 대표자에게 일괄 지급된다.** (시상금에 대한 제세공과금이 발생할 경우, 참가자(팀)가 부담한다.)
- 수상 후 상장 및 상금 배분에 대한 참가자간 분쟁 발생 시, 주최자는 이에 관여하거나 책임지지 않는다.

본인은 상기 내용을 확인하였으며 이에 동의합니다.

2026. . .

대 표 자	_____ (서명 또는 인)	참 가 자	_____ (서명 또는 인)
보 호 자 (필요시)	_____ (서명 또는 인)	참 가 자	_____ (서명 또는 인)

한국게임산업협회장 귀하