

# 2023년 제2회 모두의 게임문화 스피치 대회

## 참가자 모집 공고

게임의 긍정적 인식 확산 및 건전한 게임문화 조성을 위하여 ‘모두의 게임문화 스피치 대회’를 개최하고 있으니, 많은 관심과 참여 바랍니다.

### □ 목적

- 전국 청소년을 대상으로 ‘게임 이용 및 긍정 효과, 사회적 가치’를 주제로 다양한 우수 사례 발굴 및 공유

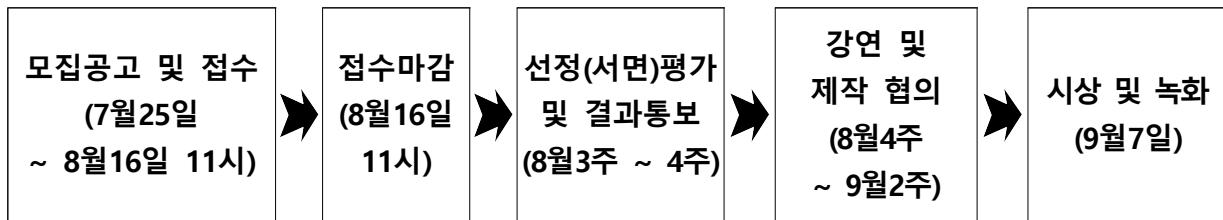
### □ 공모 개요

- (공고명) 2023년 제2회 모두의 게임문화 스피치 대회
- (공고 주제) ‘게임 이용 및 긍정 효과, 사회적 가치를 전하다’
  - 내가 게임을 좋아하는 이유(게임 세계관, 캐릭터의 매력 등)
  - 게임을 하면서 얻은 경험이나 지식을 일상에 활용해 본 경험
  - 게임 속 나의 역할, 팀플레이 등을 통한 성장 경험
  - 기타(자유 주제)
    - ※ 공고 주제 중 택1, 중복 참여 불가
- (공모 대상) 대한민국 전국 청소년(초중고 재학생 및 학교 밖 청소년 등)으로 ‘세상을 바꾸는 시간, 15분’ TV 프로그램 및 유튜브 출연이 가능한 자
- (참여 방법) 참가신청서 작성 후 온라인 접수
  - 공모 접수 사이트 : <https://url.kr/5wf8ui>
- (응모 기간) 2023. 7. 25(화) ~ 8. 16(수) 11:00까지
  - ※ 접수 마감일에는 동시접속으로 인해 접수 지연, 첨부파일 누락 등 오류 발생 가능성이 있으므로 사전 제출 권장(마감시간 이후 접수 절대 불가)
- (주최 / 주관) 문화체육관광부 / 한국콘텐츠진흥원
  - ※ ‘세상을 바꾸는 시간, 15분’ TV 방영 및 유튜브 채널 공개

- (제출서류) 참가신청서, 참가서약서, 초상권 사용 동의서, 개인정보 수집/이용/제공 동의서, 증빙자료(본인 사례임을 입증할 수 있는 자료) 각 1부  
 ※ 불임 지정양식 참조, 직인 날인 및 서명 후 스캔하여 파일 업로드  
 (파일명 : 주제\_성명)

## □ 선정절차 및 평가기준

- 선정절차



- ※ 참가자 모집 및 평가일정에 따라 변동 가능
- 평가방법 : 참가신청서 중심의 서면평가 점수결과 70점 이상 작품 대상 순위에 따라 최종 3개 작품 선정
- 평가기준 : 주제 적합성, 스토리 우수성, 메시지 전달력, 기대성과 등
- 평가항목 및 배점

평가항목	주요내용	배점
주제 적합성 (28점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 공모 주제에 적합한 내용인가?</li> <li>○ 방송 소재로 활용 가능한가?</li> </ul>	28점
스토리 우수성 (30점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 작품 내용은 차별적이고 참신한가?</li> <li>○ 활동 내용과 게임의 긍정적 효과와 연관성이 있는가?</li> <li>○ 파급 효과 및 교육적 활용 가능성이 높은가?</li> </ul>	30점
메시지 전달력 (25점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 작품의 주요 메시지가 진정성 있게 전달되었는가?</li> <li>○ 일반 대중이 호기심을 느끼고 공감하겠는가?</li> </ul>	25점
기대성과 (17점)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 강연 후 이슈화 가능성성이 높은가?</li> <li>○ 게임에 대해 긍정적 인식 확산이 기대되는가?</li> </ul>	17점
합계		100점

※ 평가결과 동점인 경우 평가항목 배점이 높은 순서(스토리 우수성 → 주제 적합성 → 메시지 전달력 → 기대성과)에 따라 고득점 순으로 순위 결정

## □ 시상 내역(총 3명 선정)

- 한국콘텐츠진흥원장상 수여
  - 각 100만원 상당의 태블릿 PC 증정
  - ‘세상을 바꾸는 시간, 15분’ 방송 출연 기회 제공
- ※ 수상자 및 시상 내역은 심사 결과에 따라 추후 조정 될 수 있으며, 적격자가 없을 경우 수상자가 없을 수도 있음

## □ 유의사항

- 신청서의 기재사항이 허위로 드러난 경우(표절 및 모작, 대리 사례 제출 행위 또는 위탁 등), 참가 대상에 적합하지 않을 경우, 동일한 내용을 한국콘텐츠진흥원이나 타지원기관(정부 또는 공공기관)으로부터 지원을 받은 사실이 확인될 경우 선정 이후에라도 선정 취소될 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 변화심화시키지 않고 작품에 대한 설명이 거의 동일한 경우 등
- 타 공모전 및 지원사업 등에서 수상한 작품이거나 표절 시비가 발생할 경우 심사에서 제외되며, 선정 결과 발표 후 표절이 확인 될 경우에는 수상이 취소되고 시상품 환수 및 법적 조치를 취할 수 있음
- 제출 명의자와 강연대회 참가자는 동일인이어야 함
- 공동(팀)으로 참가할 수 없으며, 1인당 1작품 접수 가능함
- 초상권, 저작권 등 참가자 및 출품작에 의한 분쟁 발생 시 모든 책임은 참가자에 있음
- 수상자는 한국콘텐츠진흥원 모든 관련 규정을 준수하고, 사업 추진을 위해 최선을 다해야 함
- 수상자는 모두의 게임문화 스피치 대회 및 ‘세상을 바꾸는 시간, 15분’ 프로그램에 출연 필수, 수상작에 한해서는 주최, 주관 기관이 퍼블리시티권, 활용권, 전송권을 가짐
- 심사기준에 부합하지 않거나, 그 수준이 현격하게 낮을 경우 시상 건수가 축소되거나 시상 내역이 없을 수 있음

- 제출된 신청서는 신청자의 요청에 의해 임의로 추가 또는 보완될 수 없으며, 일체의 서류는 반환하지 않음
- 선정된 작품은 한국콘텐츠진흥원 사업 등 비영리 목적으로 활용 될 수 있음
- 수상작은 주최/주관사의 홍보 및 캠페인 사업, 행사 등 공익적인 목적에 한하여 원본 또는 2차적 저작물로 재제작되어 사용될 수 있음
- 선정결과는 한국콘텐츠진흥원 홈페이지 또는 개별 공지
- 상기 공고 내용은 사정에 의해 일부 변경될 수 있음

## □ 문의처

- 모두의 게임문화 캠페인 운영사무국 : ☎ 070-4665-3213  
※ 평일 10:00 ~ 18:00까지 문의 가능(12:00 ~ 13:00 및 휴일 제외)