

[한국국학진흥원 제2026-44호]

전통 기록문화 활용
대학생 콘텐츠 공모전

청춘, 스토리텔링파크에서 놀자!

제12회 전통 기록문화 활용 대학생 콘텐츠 공모전

한국국학진흥원 인문융합학술원

제12회 전통 기록문화 활용 대학생 콘텐츠 공모 안내

한국국학진흥원은 전통문화 창작소재를 활용한 창의적인 창작 콘텐츠를 발굴하기 위해 전국 대학(원)생을 대상으로 '전통 기록문화 활용 대학생 콘텐츠 공모전'을 개최합니다. 본 공모전은 교육형 공모전을 지향하며 전통문화 창작 소재에 대한 이해를 넓히고, 공모전에 참여한 예비창작자의 창작 역량을 강화시켜 문화콘텐츠산업을 선도하는 콘텐츠 제작자로 재탄생시키기 위한 틀을 구축하고자 합니다.

1 공모개요

1. 행사명: "청춘, 스토리테마파크에서 놀자!"
2. 일 시: 2026년 4월 ~ 10월
3. 대 상: 대학(원)생 (※박사과정 제외)
4. 주 최: 문화체육관광부
5. 주 관: 한국국학진흥원

2 공모내용

1. 공모내용

- 한국국학진흥원에서 서비스하고 있는 전통 소재를 활용한 콘텐츠 기획·아이디어 공모전으로, 영화·드라마·웹툰·애니메이션·만화·출판·공연·게임·전시·관광 등 문화콘텐츠로서 사업화가 가능한 콘텐츠 기획안 공모

2. 운영방향

- 전통 기록문화 활용 대학생 콘텐츠 공모전은 1차 기획안 심사와 2차 면접 심사를 통해 최종 '8팀'을 선발
- 선발된 팀은 약 5개월 동안 한국국학진흥원에서 제공하는 멘토교육을 받은 후, 최종심사를 거쳐 수상팀(수상작)으로 결정

3. 세부내용

- **공모대상:** 전국 대학(원)생 최소 2명 이상 5명 이하로 구성된 팀
(휴학생 및 8월 졸업예정자, 석사과정 포함/박사과정 제외)
- **접수기간:** 2026. 05. 01. (금) 09:00 ~ 05. 08 (금) 16:00까지
- **접수방법:** 전통 기록문화 활용 대학생 콘텐츠 공모전 사이트(<https://story.ugyo.net>)에서 접수
- **공모부문:** 한국국학진흥원에서 서비스하는 전통 소재를 활용한 콘텐츠 기획·아이디어 공모
※ 공모 장르 및 내용은 제한없음
- **대상 기록자료:** 한국국학진흥원에서 서비스하는 전통문화 창작 소재
[스토리테마파크(<https://story.ugyo.net>), 전통과 기록(<https://portal.ugyo.net>), 유교넷(<https://www.ugyo.net>) 등 한국국학진흥원에서 서비스하는 전통문화 관련 사이트]

○ 시 상: 총 2,300만원

구분	선정	지원내용	비고
대상	1팀	1,000만원	(문화체육관광부장관상)
최우수상	1팀	500만원	(한국국학진흥원장상)
우수상	2팀	팀당 200만원	(한국국학진흥원장상)
장려상(기획상, 열정상, 인기상, 피칭상)	4팀	팀당 100만원	(한국국학진흥원장상)
계	8팀	2,300만원	

※ 심사결과에 따라 수상 팀이 없을 수도 있음

○ 심사기준

가. 심사위원 구성 및 방법

- 문화콘텐츠 분야의 창작 및 제작 전문가 7명으로 구성
- 심사는 1차 기획안 심사와 2차 면접 심사로 나누어 진행
- 2차 면접 심사는 1차 기획안 심사에서 합격한 팀을 대상으로 함
 - ※ 면접심사에는 팀원 전원 참석을 원칙으로 함
 - ※ 면접심사는 5분 구두발표, 5분 질의응답으로 진행 함
 - * 구두발표는 제출한 기획안에 관해 별도의 프리젠테이션 자료 없이 구두 발표로 진행함
 - ※ 면접은 서울에서 진행하며, 면접 심사 시 발생하는 경비(교통비, 주차비 등)는 지급하지 않음

나. 1차 기획안 심사기준

구분	내용
기획의 독창성	: 기획의 컨셉이 참신하고 매력적인가 : 기획 의도 및 목적에 따른 내용 구성이 논리적이며 개연성 있는가 : 기획 의도 및 목적에 부합하는 소재 선정이 이루어졌는가
소재의 활용	: 스토리테마파크와 공모전에 관한 이해가 충분한가 : 활용한 전통 창작 소재에 대한 이해와 해석이 충분한가
사업화 가능성	: 작품으로 제작 및 실현 가능한 기획서인가 : 기획의 실현 및 발전 방향이 수립되어 있는가
공모전참여의지 (적극성)	: 모든 팀원이 공모전 참여에 적극적이인가 : 모든 팀원이 발전할 가능성이 있는가

다. 2차 면접 심사기준

- 인터뷰를 통한 팀원의 참여도 및 성장 가능성, 팀원의 기획안 이해도 및 실현의지 등을 심층적으로 평가함

라. 심사일정 : 심사는 아래와 같이 진행하며, 일부 조정될 수 있음

기획안 접수	1차 서류 심사	1차 합격팀 발표	2차 면접 심사	2차 합격팀 발표
2026. 05. 01.(금) ~ 05. 08.(금)	2026. 05. 11.(월) ~ 05. 28.(목)	2026. 06. 01.(월)	2026. 06. 06.(토)	2026. 06. 08.(월)
공모전 사이트	-	공모전 사이트	장소 서울	공모전 사이트

○ 제출서류

- 지원신청서 1부(별첨1)
- 콘텐츠 창작 기획안 1부(별첨2)
 - 기획안은 요약문 1쪽을 포함하여 10쪽 이내로 작성
 - A4 기준, 글씨체 휴먼명조·함초롬바탕, 글씨크기 11포인트, 줄간격 160%
- 제출 서류 파일명 형식 : 2026_지원서_팀명_기획안제목.hwp, 2026_기획안_팀명_기획안제목.hwp
 - ※ 모든 서류의 파일명은 띄어쓰기 하지 않음
- 제출 형식 및 분량을 지키지 않을 경우 심사 대상에서 제외될 수 있음
 - ※ HWP 파일 제출

지원자 확인 및 유의사항

가. 접수 시 유의사항

1. 타 공모전 및 유사 지원 사업 당선작은 응모 불가
2. 제출서류를 준수하여야하고, 이를 어길 경우 감점 처리할 수 있음
3. 접수된 기획안은 반환되지 않음

나. 선발 시 지원내용

1. 각 분야 전문 창작자의 멘토교육 제공
2. 전통 창작소재 관련 현장 답사(필요시) 및 창작 교육 캠프 참여 기회 제공
3. 기획의 효과적인 전달과 설득력 강화를 위해 전문 피칭교육과 피칭캠프 제공
4. 최종심사 및 작품 프로모션 참가 기회 제공
5. 8팀으로 선발된 이후 교육에 참여하기 위한 교통비 제공 (버스 실비 기준 제공)

다. 선발 시 유의사항

1. 선발된 팀은 한국국학진흥원에서 지원하는 멘토링 프로그램에 적극적으로 참여해야 함.
 (1) 한국국학진흥원에서 제공하는 멘토링 프로그램은 다음과 같다.

※ 오리엔테이션(1회), 담임멘토 교육(6회), 교육캠프(1회), 피칭교육(1회), 피칭캠프(1회), 최종심사 리허설 및 프로모

<2026년도 멘토링 프로그램 및 공모전 진행 일정>		
멘토링		
오리엔테이션	2026. 06. 27.(토)	장소 서울
담임멘토 교육	2026. 06. 29.(월) ~ 2026. 10. 05.(월)	6회 / 멘토와 개별 조정
교육캠프	2026. 07. 15.(수) ~ 2026. 07. 17.(금)	2박3일 / 장소 수도권
최종기획서 제출(1차)	2026. 08. 14.(금)	15:00마감
피칭교육	2026. 08. 21.(금) ~ 2026. 08. 23.(일)	팀별 교육 / 장소 미정
최종기획서 제출(최종)	2026. 09. 11.(금)	15:00마감
피칭캠프	2026. 09. 19.(토) ~ 2026. 09. 20.(일)	1박 2일 / 장소 미정
최종심사 및 시상		
최종기획서 심사	2026. 09. 14.(월) ~ 2026. 10. 05.(월)	
최종심사 피칭 리허설	2026. 10. 09.(금)	장소 서울
최종심사 및 시상	2026. 10. 10.(토)	장소 서울

- (2) 본 공모전에서 선발된 팀(팀원 모두)은 공모전 진행과 관련한 모든 일정에 차질 없이 참여해야 한다.
- (3) (1)에서 제공하는 프로그램 이외에도 공모전 진행 및 멘토교육에 필요한 일정에 적극 협조해야 한다.
- (4) (1)에서 제공한 프로그램에 3회 이상 불참할 경우(팀별 적용) 탈락할 수 있다.

2. 선발된 팀은 최초 구성된 팀원으로 팀을 유지해야 함.
 - (1) 팀원은 2인 이상 5인 이하로 구성해야 한다.
 - (2) 팀원의 중도 하차 및 탈락으로 팀원 결원이 발생시 해체 사유가 된다.
(이에 팀원은 최소 2인 이상으로 반드시 유지되어야 한다.)

라. 멘토교육 및 운영

1. 선발된 팀은 멘토교육을 성실히 받아 기획안의 완성도를 높여 최종 심사를 준비해야 함.
 - (1) 멘토는 각 팀을 전담 지도하는 '담임멘토', 기획안의 효과적인 전달과 스피치 기술을 교육하는 '피칭멘토', 역사 및 전통소재의 자문을 담당하는 '역사멘토'로 구성됨
 - (2) 담임멘토는 선정 팀의 콘텐츠 기획안을 심화 발전시킬 수 있는 전문 창작자로 구성됨
 - (3) 담임멘토는 공모전 기간 동안(6월~10월) 교육을 진행하며, 직접 면담 교육을 6회 이상 진행함
 - (4) 담임멘토는 기관에서 제시한 기본적인 사항을 반영하여 계획된 교육 방침에 따라 교육이 운영됨
 - ① 담임멘토의 교육방침 및 내용은 기관과 공유한다.
 - ② 멘토와 멘티는 오리엔테이션을 통해 팀 기획안의 발전 방향 및 목표를 설정 한다.
 - ③ 6회의 교육일정과 단계별 교육 과정을 계획하고 추진한다.
 - (5) '역사멘토'의 교육은 '오리엔테이션'과 '교육캠프'에서 진행되며, 멘토링 기간 동안 수시로 자문을 받을 수 있다.
 - (6) '피칭멘토' 교육은 팀별 '피칭교육'과 '피칭캠프'로 구성된다. '피칭교육'은 팀당 개별적으로 이루어지며, 피칭캠프는 1박 2일 동안 전체 팀을 대상으로 진행된다.

마. 최종심사

1. 최종심사는 단순히 수상작 선정에 의미를 두지 않고 팀의 성장 과정과 창의적인 결과 전달에 중점을 둔 '프로모션' 형태로 진행됨.
 - (1) 최종심사의 프로모션 방식은 피칭(pitching)으로 이루어진다.
 - (2) 피칭(pitching)은 문화산업 현장에서 작가들이 제작자들을 상대로 작가의 역량과 작품을 설명하는 방식으로, 팀별 10분 정도의 기획안 퍼포먼스 및 프레젠테이션의 피칭으로 최종심사를 받는다.
2. 최종심사는 최종 기획안 평가와 피칭 평가로 이루어진다.
 - (1) 최종 기획안 평가는 전문심사위원 7인과 기관내부 3인으로 이루어진다. 전문심사위원의 각자의 전문성을 바탕으로 기획안을 평가하며, 기관 내부는 각 팀의 공모전 이해도, 참여도, 팀원간 협업성 등을 평가한다.
 - (2) 피칭평가는 최종 프로모션 피칭을 심사하여 기획안을 평가한 전문심사위원 7인이 참여한다. 단, 1차로 진행한 기획안에 관한 평가는 이루어지지 않으며, 피칭과 질의응답을 통해 피칭 자료의 완성도, 피칭의 설득력, 사업의 구체성 등을 평가한다.

바. 저작권 및 의무

1. 수상작의 저작권(저작인격권과 저작재산권)은 수상자에게 있다.
2. 수상자는 수상작이 활용되거나 제작 계약 시, 주관기관에 그 사실을 알려야 하며, '한국국학진흥원 전통 기록문화 활용 대학생 콘텐츠 공모전 수상작'을 바탕으로 제작되었음을 명시한다.

○ 주최: 문화체육관광부 / 주관: 한국국학진흥원

○ 문의: 한국국학진흥원 인문융합학술원 전화 (054-851-0856) / 이메일 jdj24@koreastudy.or.kr

※ 본 공모전 참여를 희망하는 학생은 상기의 내용과 일정을 자세히 확인하고, 지원해주시기 바랍니다.