

강릉 디지털 관광 캐릭터 AI 공모전 공고

강릉관광개발공사는 한국교육방송공사(EBS)와 공동 추진하는 [The Wave of Arirang 프로젝트]의 일환으로 「강릉 디지털 관광 캐릭터 프렌즈 AI 공모전」을 다음과 같이 공고합니다.

2026년 6월 5일

강릉관광개발공사 사장

1

공모개요

- ☐ (공 모 명) 강릉 디지털 관광 캐릭터 AI 공모전
- ☐ (주최/주관) 강릉관광개발공사, 한국교육방송공사(EBS)
- ☐ (추진일정)

공모전 공고	▶	출품작 접수	▶	1차 심사	▶	2차 심사	▶	수상작 발표 및 시상
6. 5.		6. 5.~6. 21.		6. 22.~6. 25.		6. 29.		7. 8.

- ☐ (주요내용)

- 전국 단위 공모를 통해 기선정 캐릭터 ‘하슬랑(가칭)’과 연계 가능한 신규 프렌즈 캐릭터 아이디어 발굴
- 생성형 AI 기반 캐릭터 디자인, 세계관·스토리, 추가 콘텐츠 제안 접수
- 강릉 관광 서사와 활용 장면을 보여줄 수 있는 AI 영상, 4컷 만화, 이미지 스토리보드 등 자유 형식의 부가 콘텐츠 접수
- 내부 검토 및 전문가 심사를 통한 수상작 선정
- 수상자 시상금 지급
- 선정작을 기반으로 캐릭터 고도화 및 세계관·스토리 보완 추진

□ (공모주제)

- EBS가 개발 중인 강릉 디지털 관광 캐릭터 ‘하슬랑(가칭)’와 함께 강릉의 매력과 이야기를 전할 새로운 프렌즈 캐릭터 제안

□ (공모대상)

- 대한민국 국적을 가진 만 19세 이상 성인으로서 캐릭터 디자인에 관심 있는 자
- 개인 또는 팀 단위로 참여 가능하며, 팀의 경우 대표자 1인을 지정하여 참가 신청 및 제반 절차를 진행함
 - * 팀 참가 시 모든 팀원은 대한민국 국적의 만 19세 이상 성인이어야 함

□ (수상 및 시상)

- 총 8명(대상 1, 최우수상 1, 우수상 3, 장려상 3) 수상 및 시상
- 대상 3백만 원, 최우수상 150만 원, 우수상 각 50만 원, 장려상 각 20만 원 시상금 지급

2

출품방법

□ (제출사항)

- ※ 강릉의 자연, 골목, 바다, 시장, 축제, 음식, 역사, 설화 등 지역성을 반영할 것
- ※ ‘하슬랑(가칭)’과의 관계성(친구, 조력자, 안내자, 라이벌, 동행자 등)이 드러날 것
- ※ 관광 홍보·축제·디지털 콘텐츠·굿즈 등으로 확장 가능할 것
- ※ 캐릭터 제출에 더해, 해당 캐릭터가 실제로 강릉에서 어떻게 움직이고 이야기 하는지를 보여주는 추가 콘텐츠를 함께 제출할 것

○ 기본 제출물

- 참가자 인적사항 [서식1]
- 캐릭터 명칭(국문/영문) [서식2]
- 캐릭터 기획 의도 [서식2]
- 캐릭터 모티브 설명 [서식2]
- 캐릭터 디자인 시안(캐릭터 정면·측면·후면(턴어라운드),

- 표정 및 포즈 시트, 의상·소품·색상 가이드 포함) [자유서식]
- 캐릭터 별 설정값(성격, 역할, 특징, 상징하는 요소(핵심 키워드) 등) [서식2]
- AI 이미지·영상 생성 시 활용한 Prompt Guide [서식2]
- 세계관·스토리 제안(캐릭터 탄생 배경 및 공통 서사 구조 등) [서식2]
- ‘하슬랑(가칭)’ 과의 관계 설정 [서식2]
- 추가 제출물(필수 / 택1 이상) [자유서식]
 - AI 영상(숏폼 형태)
 - 4컷 만화
 - 웹툰형 스토리 컷
 - 카드뉴스형 스토리
 - AI 이미지 시퀀스
 - 기타 자유 형식의 스토리 콘텐츠
- 동의서
 - 개인정보 수집 및 이용 동의서 [서식3]
 - 창작물 활용동의서 [서식4]

□ (제출방법)

- 6월 21일 23:59까지 hasrang2026@gmail.com으로 제출

□ (제출 시 유의사항)

- 출품작은 타인의 저작권·초상권·상표권 등 제3자의 권리를 침해하지 않아야 하며 이에 대한 모든 책임은 참가자에게 있음
- 기존 캐릭터·콘텐츠·상용 IP와 유사하거나 모방성이 있다고 판단되는 작품은 심사 제외 또는 수상 취소 가능
- 타 공모전 수상작 또는 표절·도용 사실이 확인될 경우 수상이 취소되며 시상금은 환수 조치될 수 있음
- 팀 참여의 경우 수상 시 참가신청서에 기재된 대표자에게 시상금이 지급됨
- 수상작에 대하여 비영리의 목적으로 강릉 대표 캐릭터로 2차 제작하여 대외용, 간행물, 홍보, 교육, 행사, 방송 등에 활용될

수 있음에 동의함

- 수상작은 참여자의 성명, 작품사진, 응모 내용 등이 언론사 및 홈페이지 등에 공개될 수 있으며, 강릉시·강릉관광개발공사 및 한국교육방송공사 홍보자료로 활용될 수 있음에 동의함
- 본 사업을 통해 제작·개발되는 캐릭터 및 관련 결과물에 대한 저작권·지적재산권 등 지식재산권은 강릉시·강릉관광개발공사에 귀속됨을 원칙으로 함
- 공모전 수상작을 포함한 제출 작품은 사업 목적 달성을 위해 저작재산권의 전부를 강릉시·강릉관광개발공사에 양도하는 것에 대해 동의함
- 수상작은 향후 캐릭터 고도화 및 활용 과정에서 일부 수정·보완되어 활용될 수 있음
- 제작·개발된 캐릭터를 활용한 홍보마케팅 등 모든 2차적 활용은 강릉시·강릉관광개발공사의 관리·운영 기준에 따라 추진함

3

심사기준

□ (심사기준)

- (도시 부합성) 강릉의 관광 자원, 도시 이미지·정체성과의 부합성
- (주제 적합성) ‘하슬랑(가칭)’ 과 각자의 시선과 개성으로 강릉을 경험하며 서로 다른 재미와 서사를 형성하는 존재로 확장
- (창의성) 캐릭터 콘셉트 및 표현의 독창성, 차별성
- (활용 가능성) 관광 홍보, 콘텐츠 제작, 상품화 등 향후 확장 가능성
- (완성도) 캐릭터 디자인 및 설정의 전반적인 완성도

□ 심사방법

- (1차 심사) 한국교육방송공사(EBS) 캐릭터·콘텐츠 관련 부서 전문가 검토를 통해 2차 심사 대상작 약 8개 내외 선정

- (2차 심사) 1차 심사 통과작을 대상으로 기 구성된 「디지털 관광 캐릭터 선정 및 홍보 자문위원회」현장 발표 및 질의 응답 심사를 진행하여 최종 수상작 선정 및 현장 시상 진행
- ※ 2차 심사는 6월 29일 강릉시에서 진행 예정이며 발표평가 불참 시 제출 서류를 기준으로 평가를 진행함

4

공모전 관련 문의

- ☐ 문 의 처: 강릉관광개발공사 컨벤션센터 홍보마케팅팀
- ☐ 연 락 처: sui0106y@gmail.com / 033-640-9843
- ☐ 문의시간: 평일 9:00~18:00

참고1 세계관 및 스토리 제안 예시

<*세계관 및 스토리 제안 예시>

예시 스토리 1

흥이와 모모, 골목을 누비다

대관령에서 내려온 흥이는 강릉의 골목 구석구석을 가장 잘 아는 친구 '모모'를 만난다.

모모는 오래된 담장과 벽화, 숨은 골목길의 이야기를 알고 있는 캐릭터로, 흥이와 함께 길을 잃은 관광객을 안전하게 안내하고 강릉의 오래된 이야기를 들려준다.

예시 스토리 2

흥이와 두부, 배고픈 여행자를 돕다

흥이는 초당동에서 말랑말랑한 친구 '두부'를 만난다.

두부는 사람의 기분을 읽고, 지친 여행자에게 따뜻한 위로와 맛있는 강릉의 한 끼를 연결해 주는 캐릭터다.

흥이와 두부는 함께 강릉 곳곳을 다니며 "강릉에서 가장 따뜻한 순간"을 만들어낸다.

예시 스토리 3

흥이와 벽냥이, 강릉의 숨은 장면을 깨우다

골목 벽화 속에서 튀어나오는 장난꾸러기 캐릭터 '벽냥이'는 사람들의 감정에 따라 표정이 바뀌고,

흥이와 함께 오래된 골목의 과거 풍경을 보여주는 특별한 친구다.

두 캐릭터는 관광객에게 강릉의 현재와 과거가 겹치는 환상적인 순간을 선사한다.

예시 스토리 4

흥이와 솔바람, 대관령의 기운을 전하다

흥이의 파트너 '솔바람'은 대관령 숲길의 바람과 소나무 기운에서 태어난 캐릭터다.

흥이와 함께 해변, 숲, 고택, 축제를 오가며 강릉의 자연과 정서를 부드럽게 연결한다.

예시 스토리 5

흥이와 난다, 강릉에 오면 흥이 난다

흥이의 곁에는 사람들의 감정에 반응해 웃음과 설렘을 피워내는 캐릭터 '난다'가 있다.

난다는 축제, 시장, 공연, 여행의 순간마다 분위기를 더 밝게 만들고, 흥이와 함께 강릉의 "흥 나는 순간"을 만드는 친구다.

