

해외 과거 참가 학교장 귀하

만화왕국 · 도사 추진협의회의회  
회장 (고치현 지사) 하마다 쇼지

제35회 전국 고등학교 만화 선수권 대회 (만화 고시엔) 참가 안내

귀교의 무궁한 발전과 건승을 기원합니다.

고치현에서는 만화를 통한 고등학생 간 교류와 문화 활동의 진흥을 목적으로 1992년부터 「전국 고등학교 만화 선수권 대회 (만화 고시엔)」를 매년 개최하고 있습니다.

이에 금년도에 개최되는 제35회 대회 관련 자료를 송부하오니, 귀교의 참가 여부를 검토하여 주시기 바랍니다.

1 만화 고시엔이란

만화 고시엔은 국내외 고등학생들이 3~5명으로 팀을 구성하여 「한 장 만화 팀No. 1」을 겨루는 대회입니다.

본 대회에 참가함으로써 작품 제작에 필요한 발상력과 표현력, 팀 경기로서의 협동심, 제한된 시간 내 작품을 완성하는 집중력 등을 기를 수 있어 학교 관계자들로부터도 높은 평가를 받고 있습니다.

또한, 전국 각지 및 해외에서 참가하는 고등학생들이 지역과 학년을 넘어 교류할 수 있는 소중한 기회가 되고 있습니다.

2 실시요강

2026년도 제35회 전국 고등학교 만화 선수권 대회 (만화 고시엔) 실시요강

※ 「제35회 만화 고시엔 특설 사이트」에서 확인하여 주시기 바랍니다.

URL: <https://mangaoukoku-tosa.jp/manga-koshien/35/>



3 예선 대회 (참가비 무료)

(1) 예선 주세 발표 및 모집 시작 : 2026년 4월 8일 (수) 10:00

(2) 예선 주제 : 「국보급」 「업데이트」

두 가지 주제 중 하나를 선택하여 작화해 주시기 바랍니다.

(3) 작품 규격 : B 4 (257mm×364mm) 1 매

(4) 응모 마감 : 2026년 6월 11일 (목) 일본 시간 12:00

(5) 심사회 : 2026년 6월 19일 (금)

응모 학교 중에서 본선 대회에 진출할 33개교 (국내30개교, 해외3개교)

를 선정합니다.

(6) 응모 방법

- 「제35회 만화 고시엔 예선 작품 접수 전용 사이트」의 전용  
폼을 통해 응모해 주시기 바랍니다.

URL: <https://mangaoukoku-tosa.jp/manga-koshien/35/>



- 아날로그 작화의 경우 원고를 스캔하여 데이터로 변환한 후  
응모해 주시기 바랍니다.
- 학교 정보 및 선수 정보 등 입력 항목이 많으므로, 예선 작품 응모 마감일 1주일 전까지 입력 테스트를  
검한 임시 응모를 강력히 권장합니다. (임시 응모를 할 경우 로그인 비밀번호가 발급되며 작품 교체  
및 수정이 가능합니다)

(7) 응모 관련 유의 사항

- 선수 (예선 작품 투고 폼에 등록된 학생) 가 자력 또는 공동으로 제작할 것
- 학교당 1작품만 응모 가능
- 작품의 색채, 컷 분할, 사용 도구 (디지털 포함) 는 자유
- 작품은 반드시 평면 작품으로 제작할 것
- 원고 형식은 JPEG, PNG, GIF (애니메이션 제외) 중 하나로 하며, 파일은 10MB이내, R G B 컬러로  
제출할 것 ※CMYK 컬러 형식은 지원하지 않음
- 해상도는 컬러 350dpi정도, 흑백 600dpi정도를 권장합니다. (응모 전 데이터를 저장한 후 실제로  
B4 사이즈로 출력하여 해상도에 문제가 없는지 확인해 주시기 바랍니다.)
- 온라인 응모가 어려운 경우 이메일로 응모할 수 있습니다. (송신처는 【문의처】 에 기재된 이메일 주소  
이며, 송신 시 학교 정보 및 선수 정보 등 응모 폼 입력 항목도 함께 송부해 주시기 바랍니다.)

4 본선 대회 (참가비 유료)

본선 대회는 일본 고치현에서 개최됩니다. 사전에 발표된 3개의 주제 중 대회 당일  
발표되는 1개의 주제를 바탕으로 작품을 제작합니다.

(1) 일시 : 2026년 8월 1일(토) 경기, 2026년 8월 2일(일) 심사회·폐회식

(2) 참가비 : 1인당 5만엔

※대상은 본선 출선 선수(3~5명) 및 인솔 책임자 1명입니다.

※귀교의 인근 역에서 일본 고치 로마 공항까지의 왕복 교통 및 숙박(식사 포함)은  
사무국에서 준비하며 비용을 부담합니다.

5 작품 제작 및 권리에 관한 주의사항

응모 시 아래 사항을 준수하고 이에 동의한 것으로 간주하오니 미리 양해하여 주시기 바랍니다.

(1) 제작 관련 주의사항

**다음 사항을 위반했다고 심사회가 판단할 경우 실격 또는 수상 취소가 될 수 있습니다.**

**또한 제작 관련 유의사항에 대해서는 별지 「저작권 및 오리지널 작품에 관한 주의 환기 및 협조 요  
청」을 반드시 확인하여 주시기 바랍니다.**

- 창의와 창작의 정신에 입각하여 제작할 것
- 제작 작품은 「오리지널 미발표 작품」에 한한다
- 공서양속에 반하는 표현이나 타인에게 불쾌감을 줄 수 있는 표현은 피할 것
- 작품은 제3자의 저작권, 초상권, 프라이버시, 상표권, 퍼블리시티권등의 권리를 침해하지 않도록 주의할  
것
- 저작권 침해에 해당하는 복제물의 부착을 금지한다
- 스토리, 구성, 작화 등에 있어 생성 AI에 의한 생성물을 거의 그대로 사용한 작품은 심사 대상에서 제  
외될 수 있다

<금지사항의 구체적 예>

- 기존의 캐릭터 또는 그와 유사한 캐릭터의 묘사
- 프리 소재의 사용
- 생성 AI 사용 여부와 관계없이 기존 저작물과 유사한 작품 제작
- 생성 AI에 의한 생성물의 부착

(2) 작품의 관리에 대하여

- 예선 응모 작품 및 본선 작품의 저작권은 저작자에게 귀속됩니다. 다만 저작자는 사무국(본 사업을 위탁 받은 업체 포함)에 대해 저작자 인격권을 행사하지 않는 것으로 합니다.
- 사무국(본 사업을 위탁 받은 업체 포함)은 다음 사항에 대해 텔레비전, 라디오, 신문, 잡지, 서적, 인터넷, 홍보물 등 매체 및 방법을 불문하고 작품의 전부 또는 일부를 무상으로 이용(복제, 공중 송신, 편집, 번역, 번안 포함)에 대해 저작자 인격권을 행사하지 않는 것으로 합니다.
  - ① 사무국이 발행하는 간행물 및 홍보물 게재
  - ② 사무국 또는 사무국이 인정한 미디어에서의 공개
  - ③ 사무국이 주최(공동 주최, 후원 포함)하거나 인정한 전람회 등에서의 공개
  - ④ 기타 만화 고시엔 및 「만화왕국·도사」 관련 사업에서 사무국이 필요하다고 인정하는 범위 내 공개
- 예선 및 본선 작품은 반환하지 않는다. 다만 본선 심사회에서 실격 또는 수상 취소로 결정된 작품은 반환한다.

6 개인정보 및 초상권 취급에 대하여

- 등록된 개인정보는 본 대회의 운영 및 시행 목적에 한하여 사용합니다.
- 사무국이 인정한 보도 관계자 등에 대한 정보 제공 또는 취재가 이루어질 수 있습니다.
- 대회 홍보 활동 및 「만화 왕국·도사」 관련 사업을 위해 사무국이 필요하다고 인정하는 범위 내에서 참가자 및 경기 장면을 촬영한 사진 및 영상 등을 사용할 수 있습니다.

【문의처】

〒780-8570 고치켄 고치시 마루노우치 1초메 2- 20

만화왕국·도사추진협의회 사무국

(고치현 문화생활부 문화진흥과 만화왕국 도사실 내)

담당 : 홍코, 모리

TEL : 088-823-9711 FAX : 088-823-9296

Eメール : manga-koshien@ken.pref.kochi.lg.jp

## 오리지널 작품에 관한 주의 환기 및 협조 요청

저작권과 관련된 사항에 대하여 참가 학교 여러분께 주의를 당부드리고자 아래와 같이 안내드립니다.

만화 고시엔에서 작품을 제작할 때의 유의사항으로, 실시요강에는 다음과 같이 명시되어 있습니다.

- 제작하는 작품은 오리지널 미발표 작품에 한할 것
- 작품 제작 시 제3자의 저작권, 초상권, 프라이버시, 상표권, 퍼블리시티권 등의 권리를 침해하지 않도록 유의할 것

그러나 지금까지 오리지널 미발표 작품이라고 보기 어려우며, 저작권과 관련된 문제가 우려되는 다음과 같은 작품이 확인된 바 있습니다.

- 이미 공표된 다른 작품과 유사성이 인정되는 작품
- 프리 소재를 사용한 작품
- 기존 캐릭터를 묘사한 작품

이러한 문제를 사전에 방지하고, 참가 학생들이 안심하고 작품 제작에 임할 수 있도록 하기 위하여, 참가 학교 여러분께서 저작권 등의 중요성에 대해 다시 한번 이해를 심화해 주시기 바랍니다.

**이에 각 학교에서는 아래의 교재를 활용한 활동을 반드시 실시하여 주시기 바랍니다.**

또한, 만화왕국·토사 포털 사이트에 게재되어 있는 실시요강의 「8 심사 방법」 및 「9 작품 제작 및 권리에 관한 주의」에 대해서도 다시 한번 확인해 주시기 바랍니다.

U R L : <https://mangaoukoku-tosa.jp/manga-koshien/35/>

아무쪼록 이해와 협조를 부탁드립니다.

다 음

1 교재

(1) 「#01 Respecting Other People's Copyright」

(출처: 일본 문화청)

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=oLOWPJHDK60>



(2) 「#02 Respecting Your Own Copyright」

(출처: 일본 문화청)

URL : <https://www.youtube.com/watch?v=i4CBIJdQEug>



(3) 「생성 AI 첫걸음~생성 AI의 사용 방법과 유의 사항 입문편」

(출처: 일본 총무성)

URL : [https://www.soumu.go.jp/use\\_the\\_internet\\_wisely/special/generativeai](https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/generativeai)

(「생성 AI 첫걸음~생성 AI의 사용 방법과  
유의 사항 입문편~」(출처:총무성)에서 발췌하여  
만화왕국·도사 추진 협의회 사무국에서 번역 후 게재)



※ 교육 자료에서는 생성물이 기존 저작물과 유사한 경우 「기존 데이터의 권리자로부터 허락을 받은 후 이용한다」는 등의 대응 방안이 제시되어 있습니다. 그러나 만화 고시엔에서 제작하는 작품은 「오리지널 미발표 작품」에 한정되므로, 기존 데이터의 권리자로부터 허락을 받은 경우라도 이용은 인정되지 않습니다. 유의하시기 바랍니다.

## 2 활용 방법

(1) (2) 영상을 시청한 후, 지도교사를 포함한 학생들이 저작권 및 오리지널 작품에 관하여 토의를 실시해 주시기 바랍니다.

(3) 만화왕국·도사 포털 사이트에 게재되어 있는 PPTX 데이터의 슬라이드 및 노트란을 활용하여, 지도교사를 포함한 학생들이 생성 AI활용 시 유의사항에 대해 토의를 실시해 주시기 바랍니다.

**【문의처】**

〒780-8570 고치켄 고치시 마루노우치 1초메 2- 20

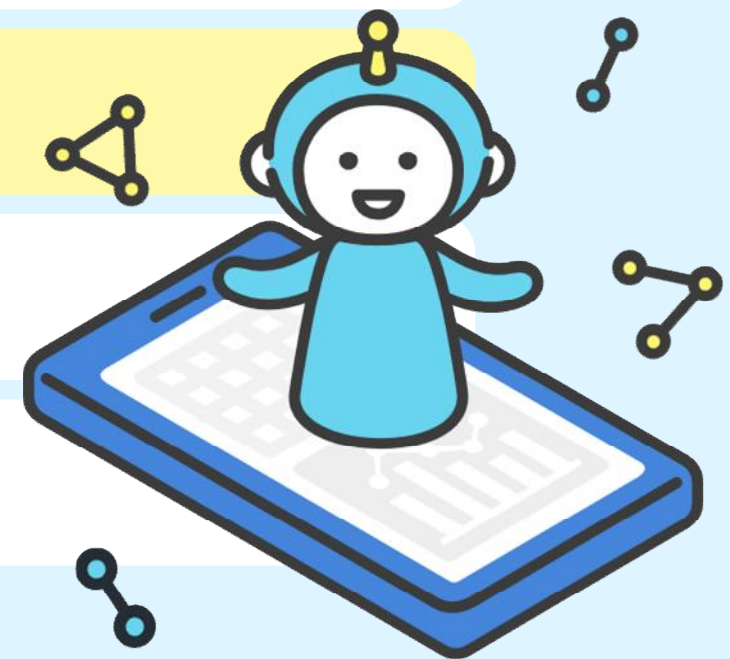
(고치현 문화생활부 문화진흥과 만화왕국 도사실 내)

담당 : 흥코, 모리

TEL : 088-823-9711 FAX : 088-823-9296

Email : manga-koshien@ken.pref.kochi.lg.jp

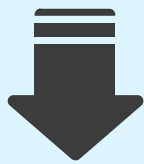
1 생성형AI란 무엇인가?	기초지식
	생성 AI를 둘러싼 변화
2 생성형AI를 어떻게 활용할 것인가?	생성 AI의 용도
	생성 AI 서비스의 사용방법
3 생성형AI를 활용할 때 주의해야 할 점은 무엇인가?	정보의 정확성
	정보 유출
	<b>지적재산권 침해</b>
	사용자 윤리
마무리	학습정리, 관련자료



생성 AI 결과물 이용 시, 타인의 지적재산권 등을 침해할 가능성이 있음

이용 사례 1

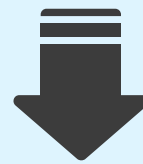
기존의 **저작권**과 유사한  
생성물을 업로드하여  
공표하거나 복제물 판매



 **저작권**

이용 사례 2

상표나 의장으로 등록  
되어 있는 **로고·디자인 등**과 동일  
하거나 유사한  
생성물을 상업적으로 이용



 **상표권·의장권**

이용 사례 3

생성 AI를 이용하여 생성된  
**유명인의 성명, 초상권 등**  
상업적으로 이용



 **퍼블리시티권**

금지 청구·손해배상 청구등의 민사 소송이나 형사 처벌의 대상이 될 수 있음

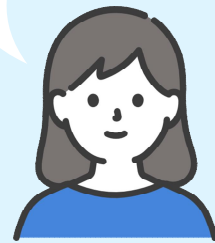
# 사례

## AI가 학습한 작품과 유사한 이미지가 생성되는 경우가 있어 저작권 논쟁이 일어나고 있음

해외에서는 아티스트들이 자신의 작품이 이미지 생성 AI 학습에 사용되어 저작권이 침해되었다며, 이미지 생성 AI 개발사를 상대로 소송을 제기 했습니다.

햄버거를 들고 있는 로봇을 ○○ 작가의 화풍으로

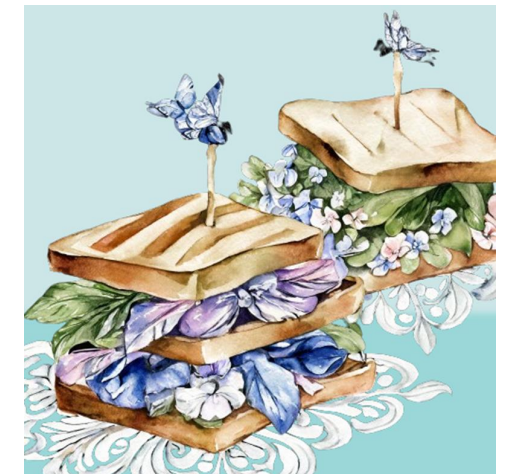
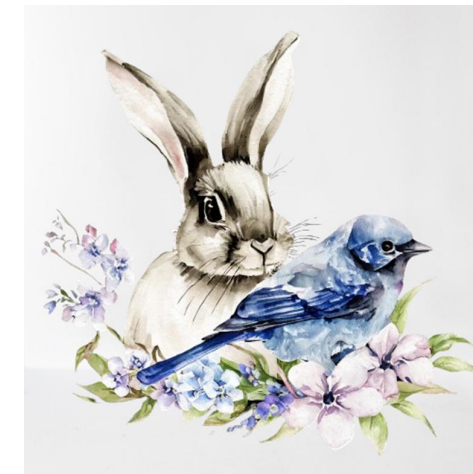
등을 이미지 생성 AI에 입력



이미지 생성 AI의 출력 ※1



아티스트의 작품 ※1



×Bad

저작권 침해에 대한 지식이 없는 사용자가 생성한 이미지를 외부로 발신(공유/게시)함으로써, 저작권을 침해하고 소송 등으로 발전할 가능성이 있음

타인의 지적재산권 등 침해를 방지하기 위해  
기존의 것이나 실존 인물과 유사하지 않도록 주의한다

다음과 같은 지시는 피한다



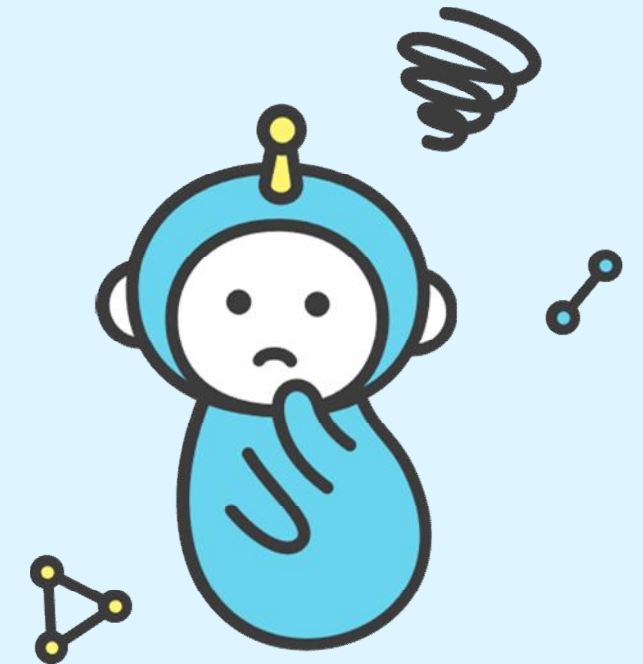
XX와 비슷한 로고를 생각해 줘



XX 캐릭터를 그려 줘

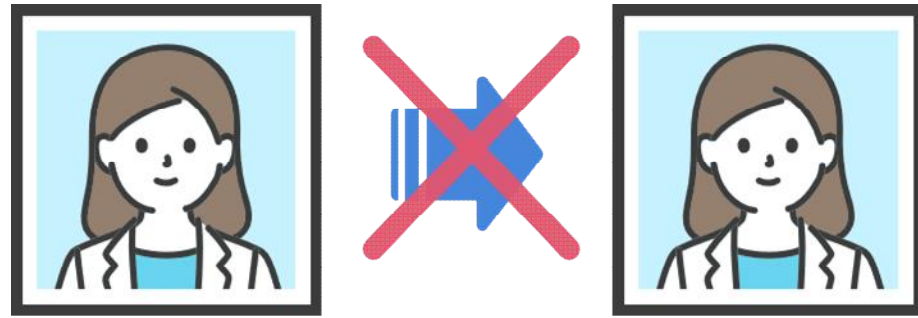


XX씨와 똑 닮은 사진을 생성해 줘



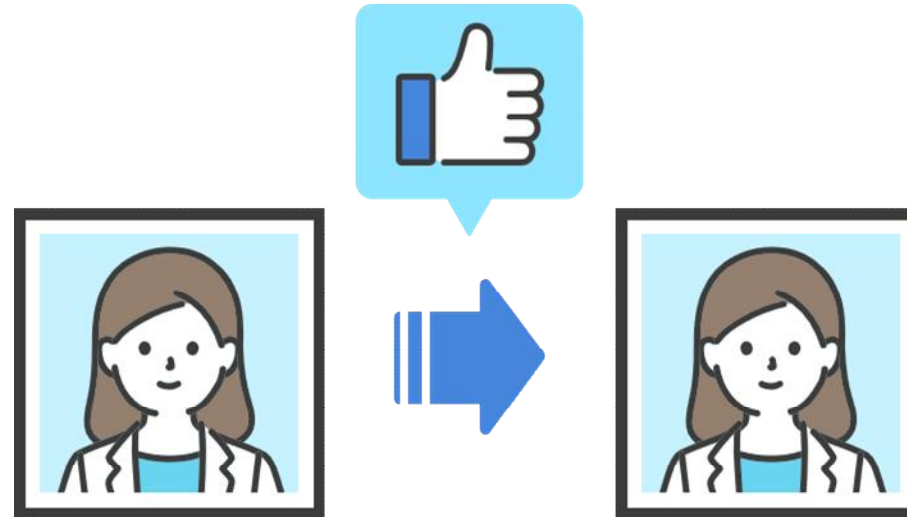
생성물이 기존의 것이나 실존 인물과 유사한 경우, 이하의 방법 중 하나로 대응한다

대응1



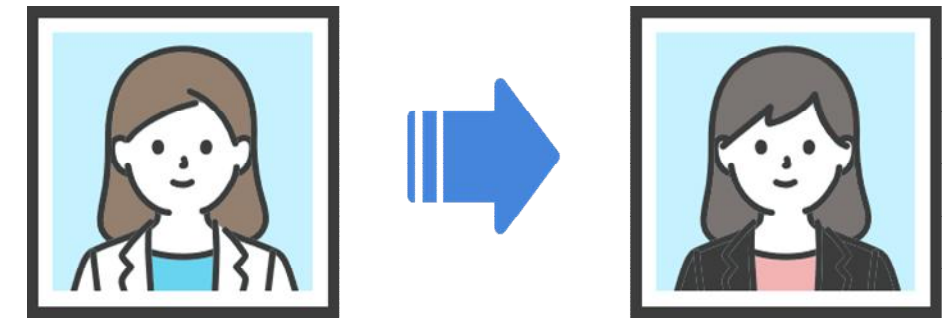
이용을 중단한다

대응2



기존 데이터 권리자의  
허락을 받은 후  
이용한다

대응3



기존 데이터와  
유사하지 않도록 대폭  
수정하여 이용한다

이해도  
체크

## 기본문제

이미지 생성 AI로 만든 캐릭터가

유명한 캐릭터 디자인과 닮아 있었다.

대응으로서 적절한 것을 어는 것입니까?

**모두** 골라 주세요



가

완전히 똑같은 것은 아니므로 그대로 공개한다

나

문제 발생을 피하기 위해, 일러스트를 이용하지 않는다

다

기존 데이터 권리자의 허락을 얻은 후 이용한다

라

기존 데이터와는 완전히 다른 디자인이 되도록  
대폭 수정한다

이해도  
체크

## 해답/해설

정답

나

다

라

지적재산권 침해 리스크

예방 및 대응 방법

# A

가

【해설】

저작권 침해가 될 가능성이 있음

나

문제 발생을 피하기 위해, 일러스트를 이용하지 않는다

다

기존 데이터 권리자의 허락을 얻은 후 이용한다

라

기존 데이터와는 완전히 다른 디자인이 되도록  
대폭 수정한다

이해도  
체크

## 응용문제

지적재산권이나 퍼블리시티권 침해를  
예방하기 위해, 피해야 할 지시는  
어느 것입니까? 모두 골라 주세요.



가

XX의 로고와 비슷한 로고를 작성해 줘

나

XX의 캐릭터 일러스트를 그려 줘

다

아이돌「XX」와 닮은 사진을 생성해 줘

라

XX의 신상품 카피라이트를 생각해 줘

이해도  
체크

## 해답/해설

정답

가

나

다

기존의 것과 유사한 생성물이 만들어질  
가능성이 매우 높기 때문에, 적절하지  
않다

# A

가

XX의 로고와 비슷한 로고를 작성해 줘

나

XX의 캐릭터 일러스트를 그려 줘

다

아이돌「XX」와 닮은 사진을 생성해 줘

라

### 【해설】

이 지시가 즉시 지식재산권이나 퍼블리시티권의 침해로 이어지는 것은 아  
닙니다. 다만, 생성물이 기존의 저작물과 유사하지 않은 지 확인이 필요합  
니다