

尊敬的校长 先生

漫画王国・土佐推进协议会
会长（高知县知事） 滨田 省司

第 35 届全国高中生漫画锦标赛（漫画甲子园）参赛指引

敬启者，时下阁下日益康泰可喜可贺

高知县旨在通过漫画促进各种交流，推动高中生文化活动发展。自 1992 年起，高知县每年都会举办“全国高中生漫画锦标赛（漫画甲子园）”。

今年将举行第 35 届漫画甲子园比赛，以下是关于比赛的相关资料，期待贵校的参加。

记

1 何谓漫画甲子园

漫画甲子园是一项由国内外高中生组成 3~5 人团队，竞逐“单幅漫画团队第一名”的比赛。

通过参加这项比赛，学生可以培养在创作过程中所需的创意能力和表现能力；同时，由于比赛以团队形式进行，还能提升合作意识；在规定时间内完成作品的要求，也有助于锻炼专注力。因此，这项赛事也得到了许多学校和教育界人士的高度评价。

此外，这也是一个让来自日本各地以及海外参赛的高中生能够跨越地区和年级进行交流的宝贵机会

2 实施大纲

2026 年度 第 35 届全国高中漫画选手权大会（漫画甲子园）实施纲要

※请从「第 35 届漫画甲子园专题网站」进行确认。

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



3 预选大会（免费参加）

（1）预选题目公布和作品征集开始日期：2026 年 4 月 8 日（三）日本时间 10:00

（2）预选题目：「国宝级」「Update」

任选一个主题创作单页漫画

（3）作品大小：B 4（257mm×364mm）1 页

（4）截止时间：2026 年 6 月 11 日（四）日本时间 12:00

（5）评审大会：2026 年 6 月 19 日（五）

决赛入围名额 33 所学校（日本 30 所，国外 3 所）

（6）报名方法

- 请从《第35届漫画甲子园特设网站》报名专用栏完成报名并提交作品。

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



- 如果是手绘（传统绘画）创作，请先将原稿扫描并转换为电子数据后再提交参赛。
- 由于需要填写的内容较多，例如学校信息和选手信息等，因此强烈建议在预选作品提交截止日期的一周前先进行一次测试填写并提交临时报名。（完成临时报名后，系统会发放登录密码，届时即可更换作品或修改相关信息。）

（7）报名注意事项

- 作品必须由选手（即在预选作品投稿表中登记的学生）本人独立或共同完成
- 每所学校仅限提出1件作品
- 作品的颜色、分镜/分格方式，以及使用的工具（包括数字工具）均可自由选择
- 作品必须为平面作品
- 稿件文件格式须为 JPEG、PNG 或 GIF（不包括动画 GIF），单个文件大小在 10MB 以内，并以 RGB 颜色模式输出。※不支持 CMYK 颜色模式
- 建议分辨率为：彩色约 350dpi，黑白约 600dpi
（在提交作品之前，请先保存数据，并实际按 B4 尺寸打印，确认分辨率是否满足条件）
- 如果无法进行线上报名，也可以通过电子邮件提交参赛作品
（发送地址请参照【联系方式】中所列的邮箱地址。发送邮件时，请同时附上学校信息、选手信息等报名表中需要填写的内容。）

4 决赛（需要参加费用）

比赛将在日本高知县举行。参赛队伍需从事先公布的三个主题中，根据比赛当天公布的其中一个主题进行漫画创作。

（1）日程：2026年8月1日（六）比赛、2日（日）评审会·闭幕式

（2）参加费用：5万日元/人

※对象为进入决赛的参赛选手（3~5名）及1名带队负责人。

※从贵校最近的车站到日本高知龙马机场的往返交通，以及住宿（含餐饮）将由大会事務局统一安排并承担费用。

5 作品制作与权利相关注意事项

作者应当遵守以下事项，并视为已经对此表示同意。

（1）关于作品创作

若评审委员会认定存在以下违规行为，可能会被判定为失去参赛资格或取消获奖资格，请务必注意。

此外，关于作品制作方面的注意事项，请务必查阅另附文件《关于著作权及原创作品的注意提醒与说明》。

- 选手须遵循创意与创作精神进行创作；除可进行共同制作外，作画部分必须由本人凭自身技术完成。
- 关于作品创作，仅限于未发表的原创作品
- 避免使用违反社会公序良俗的表达，或可能令他人感到不适的表达
- 作品应注意不得侵犯第三方的著作权、肖像权、隐私权、商标权、公开权（形象权）等权利
- 禁止使用构成侵犯著作权等行为的复制内容

- 不得使用已经公开发表过的作品。
- 在故事、构成、作画等方面，若作品几乎直接使用由生成式 AI 生成的内容，可能会被排除在评审对象之外

<禁止事项的具体例子>

- 不允许描绘已有角色或与其相似的角色。
- 不允许使用免费素材。（但允许使用网点纸）
- 不论是否使用生成式 AI，不得创作与现有著作物相似的作品。
- 不允许使用生成式 AI 所生成的图像。

(2) 关于著作权

- 所有预选投稿作品及决赛作品的著作权均归作者本人所有。但作者应承诺，不对主办方事务局（包括事务局委托执行本项目的相关机构）行使著作人格权。
- 事务局（包括事务局委托执行本项目的相关机构）对于以下事项，可以不论媒体或方式（包括电视、广播、报纸、杂志、书籍、互联网传播、宣传册等），无偿使用作品的全部或部分内容（包括复制、公开传播、编辑、翻译、改编等）
 - ① 在事务局发行的出版物、宣传资料中刊登
 - ② 由事务局发布，或在事务局认可的媒体上公开
 - ③ 在事务局主办（包括合办或后援）或事务局认可的展览等活动中公开展示
 - ④ 其他在“漫画甲子园”及“漫画王国·土佐”相关活动中，事务局认为必要范围内的公开使用
- 预选投稿作品和决赛作品原则上不予退还，其所有权归事务局所有。但在决赛大会评审会上被认定为失格或取消获奖资格的作品，不适用上述规定

6 个人信息与肖像权的处理规定

- 参赛者的个人信息将仅用于大会的组织与实施。
- 同意事务局向经认可的媒体提供相关信息，并接受媒体采访。
- 在大会宣传活动以及“漫画王国·土佐”相关推广活动中，事务局可在必要范围内使用参赛者及比赛现场的照片、视频等影像资料。

【联系方式】

邮编：780-8570

地址：高知县高知市丸之内 1-2-20

漫画王国·土佐推进协议会

（高知县文化振兴课漫画王国土佐室内）

联系人：本光、森

电话：088-823-9711 传真：088-823-9296

邮箱：manga-koshien@ken.pref.kochi.lg.jp

关于原创作品的事项与说明

鉴于著作权相关问题，特此提醒各参赛学校注意，现通知如下：

关于在漫画甲子园进行作品创作时需要注意的事项，已在实施纲要中作出如下说明。

- 创作作品仅限于未发表的原创作品
- 在创作作品时，请注意不要侵犯第三方的著作权、肖像权、隐私权、商标权、公开权等相关权利

然而，在以往的参赛作品中，也曾出现一些难以认定为原创未发表作品、可能涉及著作权问题的情况，例如：

- 与已公开发表的其他作品存在相似之处的作品
- 使用免费素材制作的作品
- 描绘已有角色的作品。

为防止上述问题的发生，并让参赛学生能够安心地进行作品创作，希望各参赛学校能够进一步加深对著作权等相关问题重要性的理解。

因此，请各参赛学校务必认真学习说明教材并遵守相关事项。

此外，请再次确认发布在“漫画王国·土佐”门户网站上的实施纲要中第8项“评审方法”以及第9项“关于作品制作及权利的注意事项。”

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

感谢您的理解和配合。

记

1 说明教材

(1)「#01 Respecting Other People's Copyright」(出处：文化庁)

U R L : <https://www.youtube.com/watch?v=oL0WPJHDK60>



(2) 「#02 Respecting Your Own Copyright」(出处: 文化厅)

U R L : <https://www.youtube.com/watch?v=i4CBIJdQEug>



(3) 「生成式 AI 初学指南——基本用法与注意事项」

(出处: 总务省)

U R L :

https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/generativeai/

(本内容节选自「生成式 AI 初学指南——基本用法与注意事项」

(出处: 总务省)、由“漫画王国·土佐推进协议会事務局”
翻译并发布。)



※在教材中,如果生成内容与已有作品相似,通常会建议采取

“在取得既有数据权利人许可后再使用”等对策。然而,在“漫画甲子园”
中提交的作品必须为“原创且未发表的作品”,因此即使获得了既有数据权
利人的许可,也不允许使用。

2 使用方法

在观看(1)(2)视频后,请学生们与指导老师一起,就著作权及原创作品相关问题进行讨论。

(3)请利用发布在“漫画王国·土佐”门户网站上的 PPTX 文件中的幻灯片及备注栏内容,由学生与指导老师一起,就使用生成式 AI 时需要注意的事项进行讨论。

【联系窗口】

邮编: 780-8570

地址: 高知县高知市丸之内 1-2-20

漫画王国·土佐推进协议会

(高知县文化振兴课漫画王国土佐室内)

联系人: 本光、森

电话: 088-823-9711 传真: 088-823-9296

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

1 何谓生成式AI?

基础知识

生成式AI的发展

2 如何使用生成式AI?

生成式AI的用途

生成式AI的使用方法

3 使用生成式AI时需要注意什么?

信息的准确性

信息泄露

侵犯知识产权

使用者的道德规范

结语

总结和相关资料



使用AI创作，有侵犯他人知识产权的风险吗？

利用例 1

将与已有著作物相似的生成作品上传、公开或销售复制品



 著作权

利用例 2

将与已注册为商标或外观设计设计的标识、设计等相同或相似的生成作品用于商业用途



 商标权 · 外观设计专利

利用例 3

禁止将使用生成式AI制作的名人的姓名、肖像等用于商业用途



 肖像权

可能面临民事诉讼（包括禁止令或损害赔偿请求）以及刑事处罚。

事例

由于AI可能生成与其学习过的作品相似的图像，因此在著作权问题上引发了讨论和争议。

在海外，一些艺术家认为自己的作品被用于图像生成 AI 的训练，从而侵犯了著作权，因此对生成AI的开发公司提起了诉讼。

以○○的绘画风格创作一个拿着汉堡的机器人

如果在AI中输入这样的内容



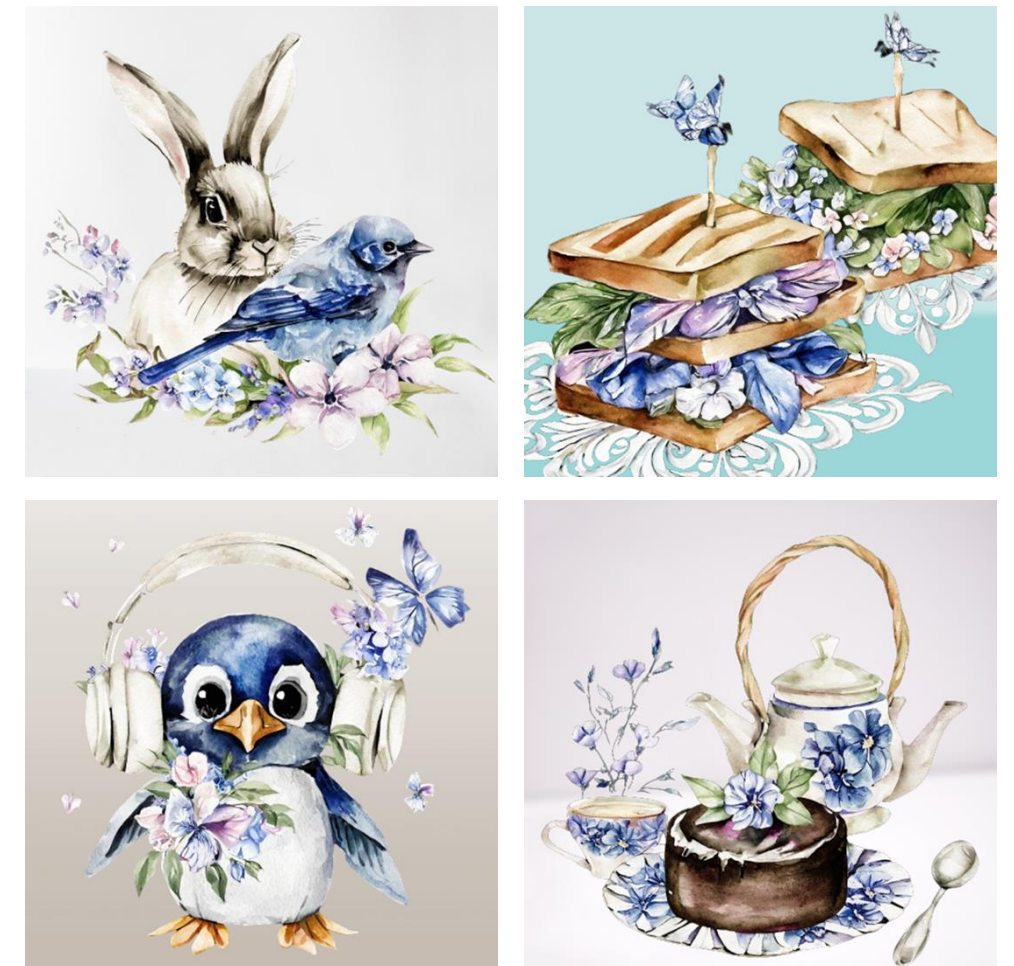
×Bad

缺乏著作权知识的用户如果将生成的图像对外发布，可能会构成著作权侵权，甚至引发诉讼等法律纠纷。

生成式AI创作 ※1



艺术家作品 ※1



为防止侵犯他人知识产权，
请注意不要创作出与既有作品或现实人物相似的内容。

请勿使用如下指示



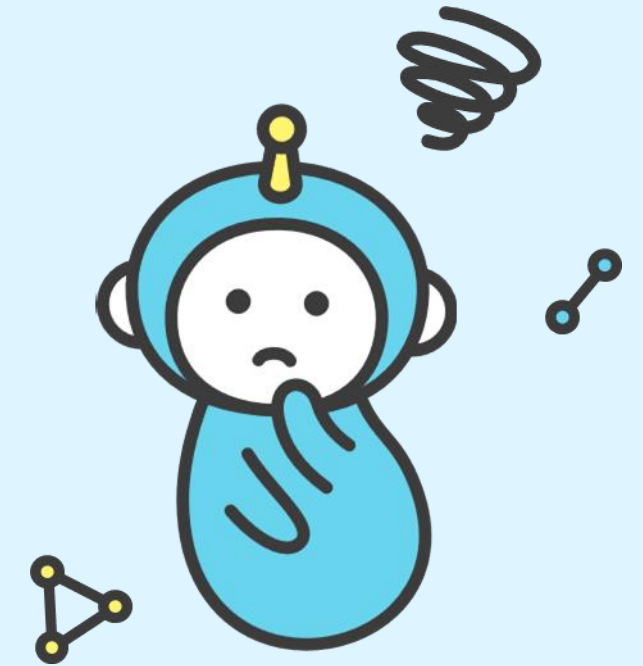
设计一个类似于XX的标志



画一个XX的角色

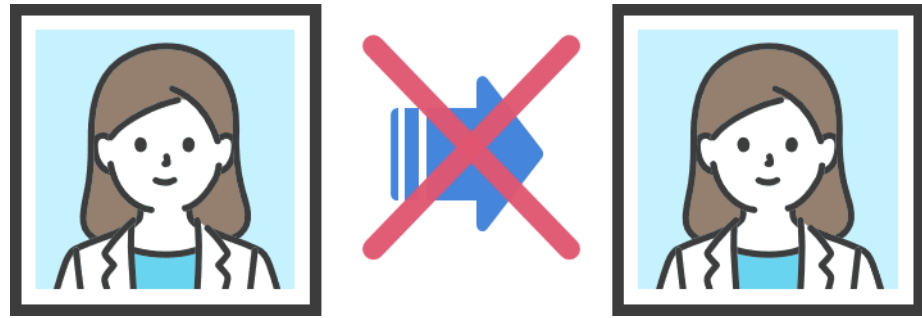


制作一张酷似XX的照片



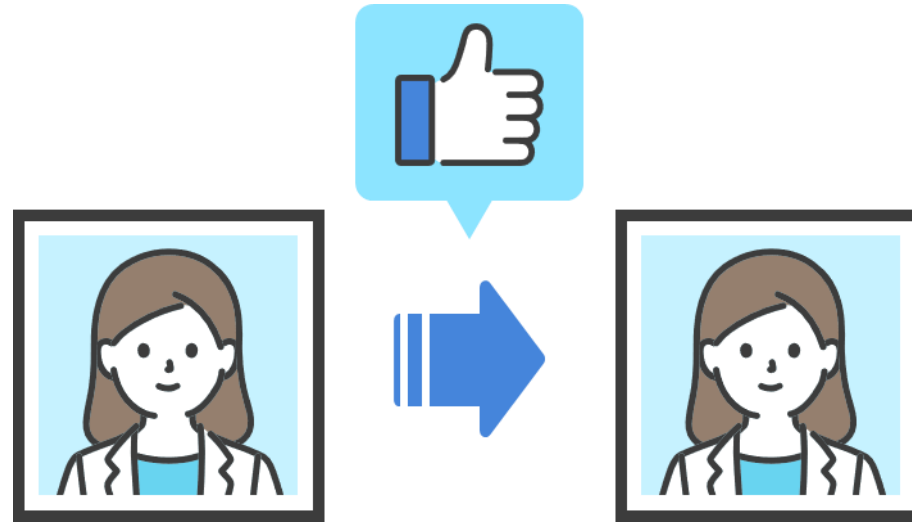
如果生成内容与已有作品或现实存在的人物相似，请采取以下任一项应对措施。

措施 1



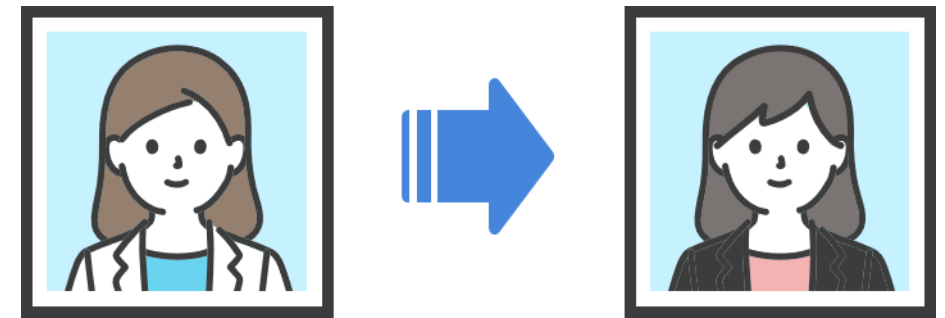
停止继续使用Ai

措施 2



须先获得相关权利人的
许可后方可使用

措施 3



为避免与既有数据相似，
应进行大幅修改后再使用。

基本問題

用图像生成 AI 创作的角色插画与某个知名角色设计相似。

作为应对措施，哪些是合适的？（请选择所有符合的选项。）



1

因为并非完全相同，所以直接按原样公开。

2

为避免产生纠纷，不使用该插画。

3

应在获得相关权利人的同意后再使用。

4

为使其与既有数据的设计完全不同，进行大幅修改。

理解度
チェック

解答/解説

答案

2

3

4

有关防范知识产权侵权风险的正确说明

A

ア

【解説】可能构成著作权侵权。

イ

为避免引发纠纷，不使用该插画。

ウ

在取得既有数据权利人的许可后再使用。

エ

为避免与既有设计相似，已进行了较大幅度的调整。

応用問題

为了预防侵犯知识产权或公开权，应避免使用哪些指示？（请选择所有符合的选项。）



1

请设计一个类似于 XX 标志的 Logo

2

画一个XX的角色

3

制作一张酷似XX的照片

4

请为 XX 的新产品想一句宣传标语

理解度
チェック

解答/解説

正解

1

2

3

由于很可能会生成与现有内容相似的作品，因此这种做法并不适当。

A

1

请设计一个类似于 XX 标志的 Logo

2

画一个 XX 的角色

3

制作一张酷似 XX 的照片

4

【解说】

该指示本身并不会立即构成对知识产权或公开权的侵害。但仍有必要确认生成的内容是否与现有著作物相似。