

2026 年 4 月 8 日

尊敬的校長 先生

漫畫王國・土佐推進協議會議會
會長（高知縣知事） 濱田 省司

第 35 屆全國高中生漫畫錦標賽（漫畫甲子園）參賽指引

敬啟者，時下敬祝貴校益加康泰，至為可喜可賀。

高知縣致力於透過漫畫促進各種交流，推動高中生文化活動的發展。自 1992 年起，高知縣每年均舉辦「全國高中生漫畫錦標賽（漫畫甲子園）」。

今年將舉行第 35 屆漫畫甲子園大賽，茲隨函奉上相關資料，敬請貴校踴躍參加。

記

1 何謂漫畫甲子園

漫畫甲子園是一項由國內外高中生組成 3~5 人團隊，競逐「單幅漫畫團隊第一名」的比賽。

透過參加這項比賽，學生可以培養在創作過程中所需的創意能力與表現能力；同時，由於比賽以團隊形式進行，亦能提升合作意識；在規定時間內完成作品的要求，也有助於鍛鍊專注力。因此，這項賽事也獲得了許多學校及教育界人士的高度評價。

此外，這亦是一個讓來自日本各地以及海外參賽的高中生能夠跨越地區與年級進行交流的寶貴機會。

2 實施要綱

2026 年度第 35 屆全國高中漫畫選手權大會（漫畫甲子園）實施要綱

※請至「第 35 屆漫畫甲子園專題網站」確認。

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



3 預選大會（免費參加）

（1）預選題目公布及作品徵集開始日期：2026 年 4 月 8 日（三）日本時間 10:00

（2）預選題目：「國寶級」「Update」

從中任選一個主題創作單頁漫畫

（3）作品尺寸：B 4（257mm×364mm）1 頁

（4）截止時間：2026 年 6 月 11 日（四）日本時間 12:00

（5）評審大會：2026 年 6 月 19 日（五）

決賽入圍名額 33 所學校（日本 30 所，國外 3 所）

（6）報名方法

・請至《第 35 屆漫畫甲子園特設網站》報名專用欄完成報名並提交作品



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

- 若為手繪（傳統繪畫）創作，請先將原稿掃描並轉換為電子檔後再提交參賽。
- 由於需填寫的內容較多，例如學校資訊及選手資訊等，建議於預選作品提交截止日期前一週先進行一次測試填寫並提交臨時報名。（完成臨時報名後，系統將發放登入密碼，屆時即可更換作品或修改相關資訊。）

（7）報名注意事項

- 作品必須由選手（即在預選作品投稿表中登記的學生）本人獨立或共同完成
- 每所學校僅限提交 1 件作品
- 作品的色彩、分鏡 / 分格方式，以及使用的工具（包括數位工具）均可自由選擇
- 作品必須為平面作品
- 稿件檔案格式須為 JPEG、PNG 或 GIF（不包括動畫 GIF），單個檔案大小在 10MB 以內，並以 RGB 色彩模式輸出。※不支援 CMYK 色彩模式
- 建議解析度為：彩色約 350dpi，黑白約 600dpi
（在提交作品之前，請先儲存資料，並實際以 B4 尺寸列印，確認解析度是否符合要求）
- 若無法進行線上報名，也可透過電子郵件提交參賽作品
（寄送地址請參照【聯絡方式】中所列的電子郵件地址。寄送時，請同時附上學校資訊、選手資訊等報名表中需填寫的內容。）

4 決賽（需繳納參加費）

比賽將於日本高知縣舉行。參賽隊伍須從事先公布的三個主題中，依據比賽當天公布的其中一個主題進行漫畫創作。

（1）日程：2026 年 8 月 1 日（六）比賽、2 日（日）評審會・閉幕式

（2）參加費用：5 萬日圓 / 人

※對象為進入決賽的參賽選手（3~5 名）及 1 名帶隊負責人。

※自貴校最近車站至日本高知龍馬機場之往返交通，以及住宿（含餐飲）將由大會事務局統一安排並負擔費用。

5 作品製作與權利相關注意事項

作者應當遵守以下事項，並視為已對此表示同意。

（1）關於作品創作

若評審委員會認定存在以下違規行為，可能會被判定為失去參賽資格或取消獲獎資格，請務必注意。

此外，關於作品製作方面的注意事項，請務必查閱另附文件《關於著作權及原創作品的注意提醒與說明》。

- 選手須遵循創意與創作精神進行創作；除可進行共同製作外，作畫部分必須由本人憑自身技術完成。
- 關於作品創作，僅限於未發表的原創作品
- 避免使用違反社會公序良俗的表達，或可能令他人感到不適的表達
- 作品應注意不得侵犯第三方的著作權、肖像權、隱私權、商標權、公開權（形象權）等權利
- 禁止使用構成侵犯著作權等行為的複製內容
- 不得使用已經公開發表過的作品

- 在故事、構成、作畫等方面，若作品幾乎直接使用由生成式 AI 生成的內容，可能會被排除在評審對象之外
- 若因侵犯權利而產生問題，由作者本人或作者所屬學校承擔全部責任，主辦方（事務局）不承擔任何損害賠償等責任。

<禁止事項的具體例子>

- 不得描繪已有角色或與其相似的角色。
- 不得使用免費素材。
- 不論是否使用生成式 AI，不得創作與現有著作物相似的作品。
- 不得直接貼上或使用生成式 AI 生成的內容。

（2）關於著作權

- 所有預選投稿作品及決賽作品的著作權均歸作者本人所有。但作者應承諾，不對主辦方事務局（包括事務局委託執行本專案的相關機構）行使著作人格權。
- 事務局（包括事務局委託執行本專案的相關機構）對於以下事項，可不不論媒體或方式（包括電視、廣播、報紙、雜誌、書籍、網路傳播、宣傳冊等），無償使用作品的全部或部分內容（包括複製、公開傳播、編輯、翻譯、改編等）：
 - ① 在事務局發行的出版物、宣傳資料中刊登
 - ② 由事務局發布，或在事務局認可的媒體上公開
 - ③ 在事務局主辦（包括合辦或後援）或事務局認可的展覽等活動中公開展示
 - ④ 其他在「漫畫甲子園」及「漫畫王國·土佐」相關活動中，事務局認為必要範圍內的公開使用
- 預選投稿作品和決賽作品原則上不予退還，其所有權歸事務局所有。但在決賽大會評審會上被認定為失格或取消獲獎資格的作品，不適用上述規定。

6 個人資訊與肖像權的處理規定

- 參賽者的個人資訊將僅用於大會的組織與實施。
- 同意事務局向經認可的媒體提供相關資訊，並接受媒體採訪。
- 在大會宣傳活動以及「漫畫王國·土佐」相關推廣活動中，事務局可在必要範圍內使用參賽者及比賽現場的照片、影片等影像資料。

【聯絡方式】

郵遞區號：780-8570

地址：高知縣高知市丸之內 1-2-20

漫畫王國·土佐推進協議會

（高知縣文化振興課漫畫王國土佐室內）

聯絡人：本光、森

電話：088-823-9711 FAX：088-823-9296

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

關於原創作品的事項與說明

鑑於著作權相關問題，特此提醒各參賽學校注意，現通知如下：

關於在漫畫甲子園進行作品創作時需注意的事項，已於實施要綱中作出如下說明。

- 創作作品僅限於未發表的原創作品
- 在創作作品時，請注意不要侵犯第三方的著作權、肖像權、隱私權、商標權、公開權等相關權利

然而，在以往的參賽作品中，也曾出現一些難以認定為原創未發表作品、可能涉及著作權問題的情況，例如：

- 與已公開發表的其他作品存在相似之處的作品
- 使用免費素材製作的作品
- 描繪已有角色的作品

為防止上述問題的發生，並讓參賽學生能安心投入作品創作，期望各參賽學校能進一步加深對著作權等相關問題重要性的理解。

因此，請各參賽學校務必認真學習說明教材並遵守相關事項。

此外，請再次確認刊載於「漫畫王國·土佐」入口網站之實施要綱中第 8 項「評審方法」及第 9 項「關於作品製作及權利的注意事項」。

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

感謝您的理解與配合。

記

1 說明教材

(1) 「#01 Respecting Other People' s Copyright」(出處：文化廳)

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



(2)「#02 Respecting Your Own Copyright」(出處:文化廳)

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



(3)「生成式 AI 初學指南——基本用法與注意事項」

(出處:總務省)

U R L :

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

(本內容節選自「生成式 AI 初學指南——基本用法與注意事項」

(出處:總務省),由「漫畫王國·土佐推進協議會事務局」

翻譯並發布。)



※在教材中,如果生成內容與既有作品相似,通常會建議採取「在取得既有資料權利人許可後再使用」等對策。然而,在「漫畫甲子園」中提交的作品必須為「原創且未發表的作品」,因此即使獲得既有資料權利人的許可,也不允許使用。

2 使用方法

在觀看(1)(2)影片後,請學生們與指導老師一起,就著作權及原創作品相關問題進行討論。

(3)請利用發布於「漫畫王國·土佐」入口網站上的 PPTX 檔案中的投影片及備註欄內容,由學生與指導老師一起,就使用生成式 AI 時需要注意的事項進行討論。

【聯絡方式】

郵遞區號: 780-8570

地址: 高知縣高知市丸之內 1-2-20

漫畫王國·土佐推進協議會

(高知縣文化振興課漫畫王國土佐室內)

聯絡人: 本光、森

電話: 088-823-9711 FAX: 088-823-9296

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

1 何謂生成式AI?

基礎知識

生成式AI的發展

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時需要注意什麼?

資訊的準確性

資訊洩露

侵犯知識產權

使用者的道德規範

結語

總結與相關資料



使用AI創作，有侵犯他人知識產權的風險嗎？

利用例 1

將與已有著作物相似的生成作品上傳、公開或銷售其複製品



 著作權

利用例 2

將與已註冊為商標或外觀設計的標誌、設計等相同或相似的生成作品用於商業用途



 商標權・外觀設計專利權

利用例 3

禁止將使用生成式AI製作的名人的姓名、肖像等用於商業用途



 肖像權

可能面臨民事訴訟（包括禁止令或損害賠償請求）以及刑事處罰。

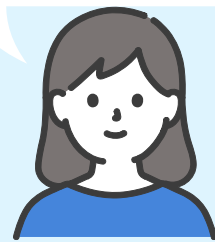
事例

由於AI可能生成與其學習過的作品相似的影像，因此在著作權問題上引發了討論與爭議。

在海外，一些藝術家認為自己的作品被用於圖像生成AI的訓練，從而侵犯了著作權，因此對生成AI的開發公司提起了訴訟。

以○○的繪畫風格創作一個拿著漢堡的機器人

如果在AI中輸入這樣的內容



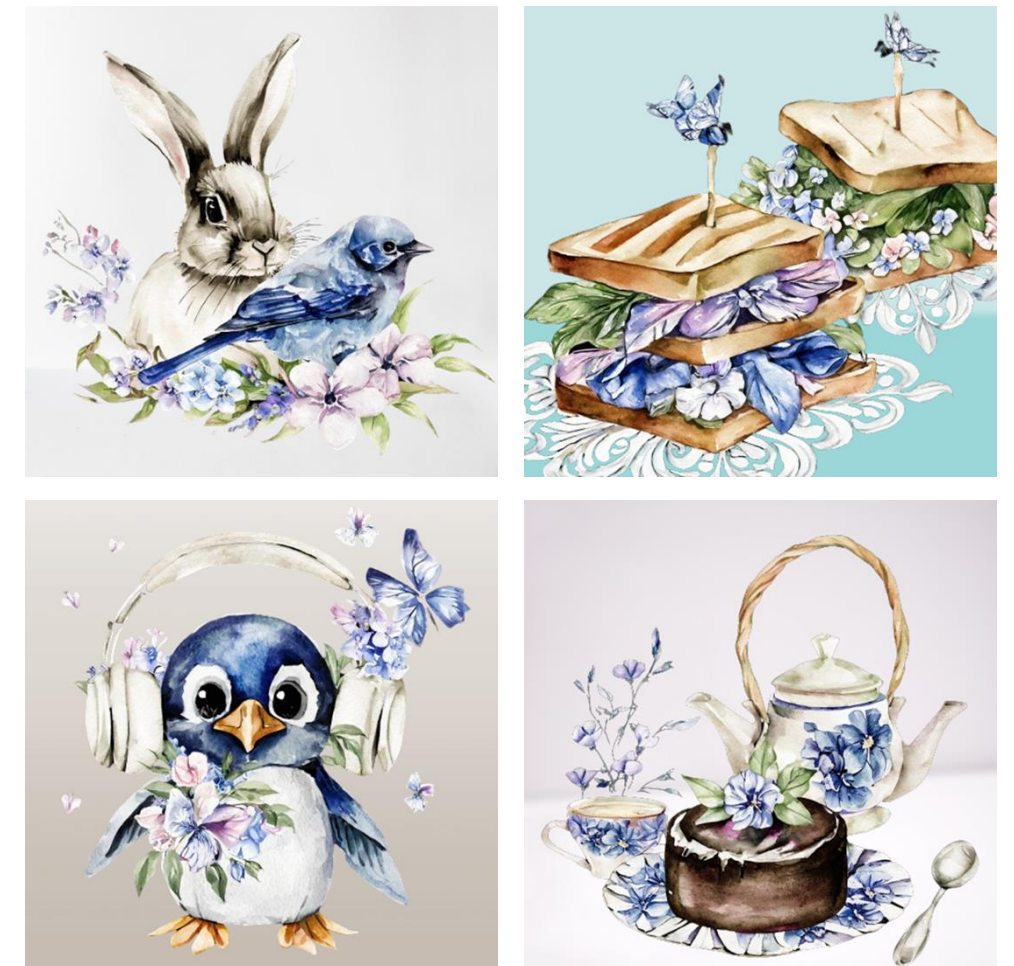
×Bad

缺乏著作權知識的使用者若將生成的影像對外發布，可能構成著作權侵權，甚至引發訴訟等法律糾紛。

生成式AI創作※1



藝術家作品 ※1



為防止侵犯他人知識產權，
請注意不要創作出與既有作品或現實人物相似的內容。

請勿使用如下指示



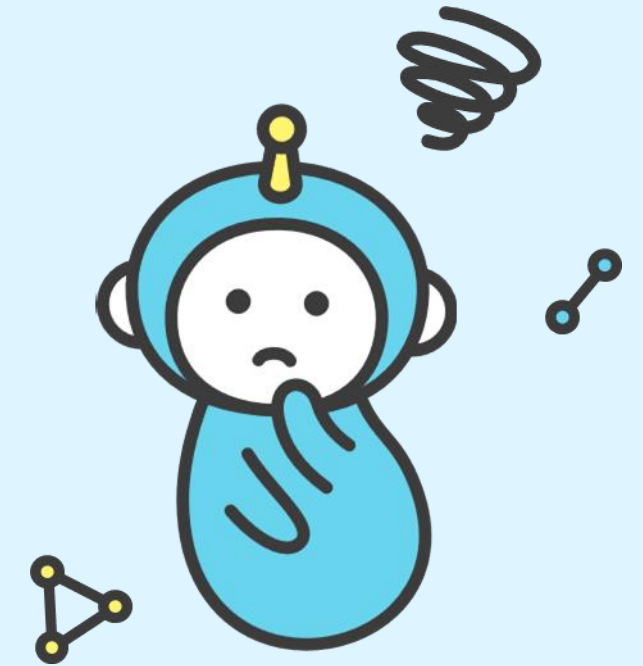
設計一個類似於XX的標誌



畫一個XX的角色

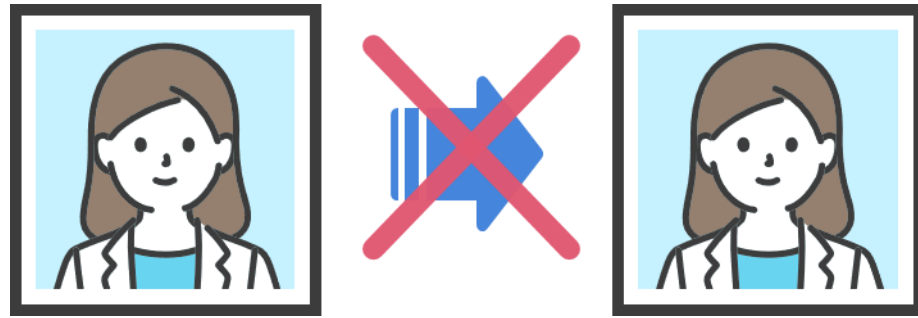


製作一張酷似XX的照片



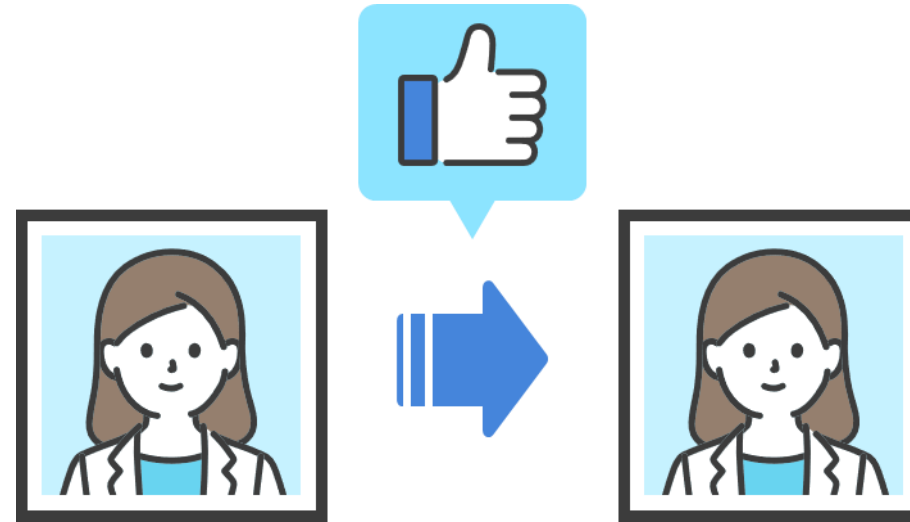
如果生成內容與已有作品或現實存在的人物相似，請採取以下任一項應對措施。

措施 1



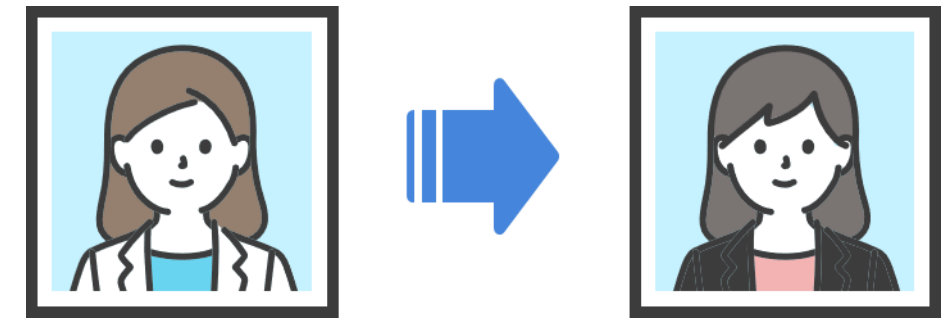
停止繼續使用AI

措施 2



須先取得相關權利人的
許可後方可使用

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

用圖像生成AI創作的角色插畫與某個知名角色設計相似。

作為應對措施，哪些是合適的？（請選擇所有符合的選項。）



1

因並非完全相同，因此直接按原樣公開。

2

為避免產生糾紛，不使用該插畫。

3

應在取得相關權利人的同意後再使用。

4

為使其與既有資料的設計完全不同，進行大幅修改。

理解度
チェック

解答/解説

答案

2

3

4

有關防範知識產權侵權風險的正確
說明

A

ア

【解説】可能構成著作權侵權。

イ

為避免引發糾紛，不使用該插畫。

ウ

在取得既有資料權利人的許可後再使用。

エ

為避免與既有設計相似，已進行較大幅度的調整。

応用問題

為預防侵犯知識產權或公開權，應避免使用哪些指示？（請選擇所有符合的選項。）



1

請設計一個類似於XX標誌的Logo

2

畫一個XX的角色

3

製作一張酷似XX的照片

4

請為 XX 的新產品想一句宣傳標語

理解度
チェック

解答/解説

答案

1

2

3

由於很可能會生成與現有內容相似的作品，因此此做法並不適當。

A

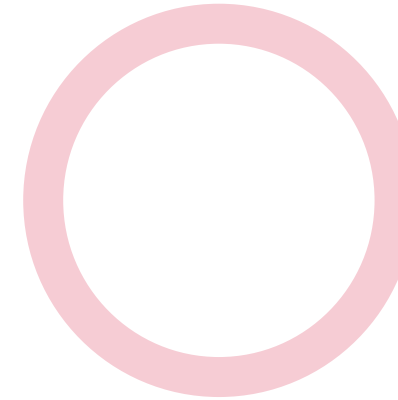
1

請設計一個類似於XX標誌的Logo



2

畫一個XX的角色



3

製作一張酷似XX的照片



4

【解説】

該指示本身並不會立即構成對知識產權或公開權的侵害。但仍有必要確認生成的內容是否與現有著作物相似。