

## 令和7年度第2回まんが王国・土佐推進協議会 総会概要

日 時：令和8年2月6日（金）13:30～15:30

場 所：新来島高知重工ホール（高知県立県民文化ホール）  
第6多目的室（オンライン併用）

出席者：まんが王国・土佐推進協議会委員13名（うち2名は代理参加）、  
オブザーバー1名

### （1）開会

### （2）副会長あいさつ

### （3）報告事項

次の報告事項について、事務局から説明の後、意見交換が行われた。

第1号報告 令和7年度まんが王国・土佐推進協議会事業報告

第2号報告 令和7年度第1回総会意見と対応について

・令和8年度まんが甲子園の見直しについて

### （4）議事

次の議事について、事務局から説明の後、意見交換が行われ、委員一同承認された。

第1号議案 令和7年度補正予算案について

第2号議案 令和8年度事業計画案について

第3号議案 令和8年度当初予算案について

### （5）閉会

第1号報告 令和7年度まんが王国・土佐推進協議会事業報告

第2号報告 令和7年度第1回総会意見と対応について  
・令和8年度まんが甲子園の見直しについて

<事務局より説明>

<質疑応答>

【くさか委員】

- KADOKAWA 主催のタテスクバージョンの優勝作品はKADOKAWAのサイトで見られるのか。  
(事務局) 見られる。
- 取材支援事業で5件の実績がどんなものであったのか知りたい。  
(事務局)
- ・グミマル先生の「MOGAKU (もがく)」という漫画で高知県の場面が掲載されているが、それに繋がる形で高知競輪の取材支援を行った。
  - ・小林銅蟲先生の「めしにしましょう」という漫画で、高知の食の取材に対して県の畜産振興課との連携を行った。
  - ・山田貴敏先生には、離島の医療について取材協力を行った。
- 高校生版まんが教室について、1回目の授業後に宿題を出し、2回目は宿題から作品を作り、そこからさらにブラッシュアップする授業を行った。  
みんな本当に楽しんで取り組んでおり、すごく力も感じこの先が楽しみだ。
- まんが甲子園の見直しについて、(3年前から)敗者復活がなくなり、今度は競技が1日になる。過酷さがなくなり戦いの色が薄くなっていくという寂しさや、高校生の方のこもった2日間の作品を見る楽しみがなくなるという寂しさもあるが、この日程を見て気持ちに余裕が持てるという感じを受けた。生徒さんや引率の先生、運営側にとってもすごくいいのではないかと感じた。
- オリジナリティの向上について、指定様式にプロセスを書くというアイデアをいただいたときに違和感があった。  
漫画のアイデアを生み出すのは、アイデアを皆で持ち寄り協議する等、ある程度同じ過程をたどると思うが、どうやって生まれたのかは多種多様でわからない。  
様式にすると箇条書きになるのかもしれないけど、そういう型にはめられないのが創作。様式で頭を縛ってしまうと、むしろ創作力の向上にはならずオリジナルという伸び伸び感からは逆行すると思った。この先もできたら無い方がいいとは思っている。

(事務局)

両方の意見があったが、オリジナリティ向上のプラスの面と、管理されているような悪い印象を与えてしまうマイナス面を考慮し、実施しないという結論に至った。次回以降については、特段何も問題がなければ、提出を求めない方向でいきたい。

【今城委員】

○まんが・アニメ教室は、小・中学生対象だと伺っている。学校現場でまんが教室を見た時、小学生にとってすごく夢の広がるいい教室だと思った。

まんが教室は10回、アニメ教室は本年度からということだが、実施回数が増えた減った等、事務局として課題に感じられてることがあれば伺いたい。

(事務局)

昨年、まんが教室は19回で参加者数が321人、今年は11回で参加者数が205人と昨年の方が多かった。今回、もう少し周知を行い参加の機会を設けなければならなかったという反省がある。

○県の教育委員会からは、市町村の教育長や小中学校の校長会などでこれまでも伝えてきたが、さらに協力させていただければと思った。

【山根委員】

○昨年のまんが甲子園では残念な事案が起きたが、この見直し案を拝見し安心して居る。審査の見直しについて、新しく検索スタッフが参加し、同年代の人も参加するようで非常にいいことだと思う。大変なご苦労だとは思いますが、是非これは実行して審査委員を助けていただきたいと思います。

ますますまんが甲子園が発展するように期待している。

【山口委員】

○見直し案は、これで大丈夫だと思う。

懸念しているのは、まんがのタイトルにも商標権があるのではないかとということ。有名な商標を漫画のタイトルとか中身に使った場合、おそらく商標権侵害になると思われる。そのため、著作権と同様に、商標権に関しても事前に教えてあげておいた方がいいのではないかとと思う。

(事務局)

資料13ページのとおり、「第三者の商標権を侵害しないように注意すること」という規定はある。意図せずに侵害することがないように、生徒への周知方法など方法を検討していきたい。

○最近IPと略して言われているが、知的財産権の中に商標権等は含まれている。これを怠ると大変な事になるので、もう1回学んでおいた方がいいと思う。

### 【木ノ下委員】

○類似作品の抽出と当日の検索について、AIはどういった機能を使うのか。

具体的に抽出と検索がどこまで有用性があり機能するのか等、事前に検証されているか。例えば、去年のデータとかで実際やってみたのか。

(事務局)

- ・あくまで類似作品の有無についての検索を行うもので、検索のやり方は色々なパターンがあると考えられるが、基本的には画像を読み込んだ上で、既出作品を検索していく作業になる。
- ・類似性があるかどうかについては、作品を発表した段階でネット上に載ってしまうため、それとの比較も含めての結果となる。どこまで確実に拾えるかどうかの検証までには至ってない。
- ・可能性があるものを前段の作業として情報収集しておく。これは、作品が世に出る前に、テーマに沿った既出作品をあげておくということに加えて、実際の作品を見ながら、それに類似する既出作品や連想する既出作品などを検索していく。

### 【成瀬委員】

○試合時間が短時間になり、終了時間が早くなることについては、プラスの面で見ると、もっと参加したいと思うような機会になるのではないかと感じた。

### 【吉村委員】

○例えば、作品テーマの候補をAIに入れ、出てきた構図や絵を参考に本選において手書きで書くのは○か×か。

(事務局)

AIの利用について、どこまでが適正か線引きが難しいところが正直ある。

案出し等、構成の前段においてAI等を活用して、良いアイデアを導き出すのはありだと考える。ただし、そのまま貼ることは禁止としている。

○人間が考えたアイデアをAIに描かせて、それを手書きで模写し作品に反映させた場合は○か×か。

(事務局)

既出作品と類似性が高いものでなければ、特段問題ないのではないと思う。

○これまでも、自由の女神や姫路城、万里の長城等画像検索をして模写するのは○だった。模写元にするのは可能か。

AIの大丈夫な使い方や禁止する使い方を明確に打ち出してあげるといいと思う。

(事務局)

- ・禁止事項は、明らかにダメなものとして示した。

- ・AI で作ったものを直接貼ると当然ダメであるが、模写した場合、それがオリジナル作品と言えるのであれば基本的に問題がない。
  - ・AI で作成する以上、既出作品から引っ張ってきている可能性もあるが、あくまでまんが甲子園は、オリジナル作品という前提で審査していただく。
  - ・どこまでが範囲内かについては、明確にできる材料があれば示した方がいいと思うので、引き続き検討させていただきたい。
- 「著作権やオリジナリティとは」など、ディスカッションの場があればいいと思う。

#### 【鍵山委員】

- スケジュールや試合回数などについて、学校や学生の声をどのように聞いたのか、もしくはアンケート結果があるのか。

(事務局)

1日にすることについて、アンケート等生徒、学校側の意見は聞いてはない。  
高文連の先生等のご意見を踏まえつつ検討を行った。

#### 【池島委員】

- 実施要綱の作品の権利について、当初は事務局に帰属するとなっていたが、著作者に帰属することに変更になっている。この改正は今回のことを踏まえて変更したのか、それとも法的なところで何か問題があったのか。

(事務局)

一連の取り組みについて関係を整理していく中で、どちらがいいかという視点で再整理をした。

著作権は本来、著作者に帰属するのが原則だと思うが、そうではない形で今までやっていたため、専門家にご意見を聞きつつ、利用の権利を事務局にいただくということで対応できると判断し、変更した。

#### 【板原代理委員】

- 総会1回目の意見を取り入れ、素晴らしい見直しになっていると思う。

#### 【山口委員】

- 昨今、有名な建造物はイラストにしても写真にしても一切利用できないことになっている。AIの使用に関わらずエッフェル塔とか東京タワーとか名古屋城とか、それがわかるものについてはイラストでも使用できないので、よろしく願います。

第1号協議	令和7年度補正予算案について
第2号協議	令和8年度事業計画案について
第3号協議	令和8年度当初予算案について

<事務局より説明>

<質疑応答>

**【板原代理委員】**

○高知信用金庫がマンガクリエイター養成で積極的に動いている。

人材育成等々では重複する部分もあると思う。そのあたりの捉え方をお聞きしたい。

(事務局)

アニメプロジェクトにおいて、アニメクリエイターやアニメ産業の集積として、県も高知信用金庫と一緒に進めているところ。

マンガの分野においても非常に親和性が高いということで、連携した取り組みを進めている。マンガ・アニメ教室やアニメのクリエイター等の入口となる取組が、絵が好きな子供たちの仕事に繋がることも見据え、拡がりや繋がりを意識し、マンガ教室等色々な事業でやっていくということを考えている。

**【吉村委員】**

○「マンガも世界文化遺産に」といった動きがある。マンガ甲子園やマンガ王国・土佐も、そういった動きに参加してみたらどうか。例えばマンガ甲子園のPR時に文化庁へ行くとか、作品を出す等協力してみてもどうか。

(事務局)

国の動きも改めて収集を行い、ぜひ歩調を合わせてやっていきたいと思う。

**【小野オブザーバー】**

○漫画の文化的価値というところでは、芸術文化の担当からの視点でいうと、海外の美術館で日本の漫画を漫画展として文化的に取り上げてもらえたりとか、アート文化として高く評価してもらうことは非常に重要であり、積極的に発信をしていきたいと思っている。作り手やその背景とか、そういったものも含めて日本の文化発信をしていくということは非常に重要だと思う。

<委員一同承認>

<文化庁 取組説明>

<委員一同承認>

<閉会>