* 選択した制度カード名とその概要（制度カードから書き写す）

カード名：

概要：

* どういう著作物に適用可能か？（いくつか箇条書きで具体例をあげよう）

例）一般の人が作った漫画や小説、ネット配信される作品

•

•

•

■その制度で利益 / 不利益を得るステークホルダーカードの整理

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 利益を得る |  枚 | 不利益を得る　　＿＿枚 | 無関係 |
| • | • | • |
| • | • | • |
| • | • | • |
| • | • | • |
| • | • | • |
| A.「利益を得る」－「不利益を得る」＝ 枚 |

■その制度で実現できる / できない文化の豊かさ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 実現できる |  枚 | 実現できない　　＿＿枚 | 無関係 |
| • | • | • |
| • | • | • |
| • | • | • |
| • | • | • |
| • | • | • |
| B.「実現できる」－「実現できない」＝ 枚 |

* 制度カードの改定案（箇条書きでわかりやすく）

例）制作した作品の販売を許可する新たな資格制度を設置する

•

•

•

•

•

■改定後の制度で利益 / 不利益を得るステークホルダーの整理

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 利益を得る |  枚 | 不利益を得る　　＿＿枚 | 無関係 |
| • | • | • |
| • | • | • |
| • | • | • |
| • | • | • |
| • | • | • |
| C.「利益を得る」－「不利益を得る」＝ 枚 |

■改定後の制度で実現できる / できない文化の豊かさ

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 実現できる |  枚 | 実現できない　　＿＿枚 | 無関係 |
| • | • | • |
| • | • | • |
| • | • | • |
| • | • | • |
| • | • | • |
| D.「実現できる」－「実現できない」＝ 枚 |

ポイント計算シート

※入力しやすいように、PDF版からインターフェースを変更してあります

☆ プレゼンテーション前の自己評価 ☆

改定の成果：ステークホルダーの願望　 ＜C＿枚＞ー＜A\_\_枚＞＝＜＿＿枚＞

改定の成果：文化の豊かさ ＜D＿枚＞ー＜B\_\_枚＞＝＜＿＿枚＞

**それぞれの差の枚数を足すと・・・＿＿＿枚**

★ プレゼンテーション後の最終評価 ★

改定の成果：ステークホルダーの願望　 ＜C＿枚＞ー＜A\_\_枚＞＝＜＿＿枚＞

改定の成果：文化の豊かさ ＜D＿枚＞ー＜B\_\_枚＞＝＜＿＿枚＞

**それぞれの差の枚数を足すと・・・＿＿＿枚**