

英語による作品プレゼンテーションに関する 指導プログラムの作成

橋野 実子¹⁾、大島 武¹⁾、鈴木 万里¹⁾、陶山 恵²⁾、松中 義大¹⁾

¹⁾基礎教育課程、²⁾アニメーション学科

The Development of an Instructional Program on Artwork Presentation in English

KITSUNO Jitsuko¹⁾, OSHIMA Takeshi¹⁾, SUZUKI Mari¹⁾, SUYAMA Kei²⁾, MATSUNAKA Yoshihiro¹⁾

¹⁾ *Division of Liberal Arts and Science*, ²⁾ *Department of Animation*

(Received October 31, 2022 ; Accepted December 6, 2022)

キーワード: 作品プレゼンテーション、語彙リスト、発表方法、英語

Abstract

This study aimed to identify effective artwork presentation methods and produce an English vocabulary list for Japanese art students. For vocabulary, a list of terms in the field of filmmaking was created. From the Japanese terminology used in the video presentations of the Department of Interactive Media, we selected the most frequent and necessary vocabulary and compiled corresponding English expressions and example sentences. The characteristics of the completed vocabulary list are as follows: 1. Some expressions are specific to filmmaking, and others are common to other fields. 2. There are multiple corresponding English words and phrases due to the polysemy of the Japanese headwords. 3. There are relatively few advanced words. Regarding effective presentation methods, a presentation model was created by examining “good” elements from students' presentations given within the presentation class. This time, we modified the conventional presentation composition model and proposed a new model for artwork presentations, and the new element is “staging.” The “staging effect,” which was not considered in the conventional model, is considered essential for the presentation of artworks. We would like to instruct “artwork presentation” based on these results and assess the effects through future studies.

1. はじめに

近年の大学の英語教育においては、コミュニケーション能力を高めるための多様な活動が授業に取り入れられる傾向にある。

英語教育の流れとしてはコミュニケーションが1970年代に登場して以来徐々に「コミュニケーションの道具としての英語」という考え方が広まったが、メッセージの伝達に重きを置くために、正確さ(accuracy)に欠けるという欠点もあった。その後文法指導を取り入れたコミュニケーションの重要性の認識は変わることがない。

これらのコミュニケーション重視の傾向を支えるのは現代社会のボーダーレス化であろう。情報通信の分野で

はメディアの発達により国境を越えて様々な情報が飛び交っており、従来のようなマスメディアからの発信だけに頼らない時代になっている。SNSやインターネットが大きな力を持ち、それらを通じた個人同士のつながりも強まってきている。英語は以前のような本や映画を通して間接的に触れるものではなく、ダイレクトに私たちのもとに飛び込んでくるし、また、情報を受け取るだけでなく相互に発信し交流する時代になっている。特に若者世代においては、ユーチューブ(YouTube)やツイッター(Twitter)で英語の情報やメッセージに触れる機会も多くなっている。事実、インターネット総人口45.8億人のうち英語人口が25.9%であり、日本語人口は2.6%に留まっている²⁾。また、上位250のユーチューブチャンネルの使用言語は、66%が英語である³⁾。英語母語話者の数は3.7億人である⁴⁾から、インターネット上、ユーチューブ上で英語を使っているのは英語母語話者とは限らず、むしろ第2

言語・外国語として英語が使用されていることがうかがえる。このように英語は事実上のリンガフランカ(共通語)として機能していると考えられる。

本学芸術学部の英語教育では、このような「コミュニケーションの道具としての英語」という考え方で、学生が自分の作品を英語で発表する活動を、模索しつつ実施している。学内の講評会などで自身の作品を紹介することは従来より芸術分野の大学教育で行われているが、それは日本においては日本語で実施されるのが通常である。それをリンガフランカとしての英語で実行することは、広く世界に向けた発信として位置づけることができる。実際、学生の中にはこれまでも、SNSで海外のマンガファンと交流してマンガを描いて発信したりするなど個人的に交流を進めていた者もいるが、多くの場合、日本人学生にとっては英語の壁が存在するのも事実である。

これらの学生達が専門としているのは、芸術各分野の中でも、特にメディア芸術と呼ばれる新しいタイプの芸術分野で、その分野では日本人クリエイター、アーティストが生み出す作品は海外からも注目を集めており、その作品を広く国内外に発信したり、人的交流・作品交流を促進することは国の重点的文化政策ともなっている⁵⁾。学生の中にも国外への発信を望む声は少なからずあるが、そのために必要な英語プレゼンテーション力向上のための教育方法は確立されていない。英語教育の現場では英語でのディスカッション、ディベート、プレゼンテーション(本稿ではスピーチを含むものと定義する)などを授業内容に取り入れる大学が年々増加しており、教材についてもプレゼンテーション教育用の教科書が複数出版されているが、英語教育にプレゼンテーションを導入する試みは比較的最近のもので、何をどのように教えるかの模索が続いている段階である。また、教科書が扱っている題材は大学生にとって身近なトピックや社会問題、時事問題が中心で、作品発表のようなものはなく、「一般英語」の枠に留まっている。共同研究者の橘野は学術的プレゼンテーションの方法を援用して試験的に芸術学部生にプレゼンテーション指導を実施してきた⁶⁾が、多様な分野のメディア芸術作品を効果的に発表するには指導方法が不十分であり、分野ごとの発表スタイルや語彙・言語表現などを分析し指導内容に組み込む必要がある。また、英語での作品紹介にはどのような形式のプレゼンテーションが望ましいかというモデルも示す必要がある。

プレゼンテーションの原理と方法に関しては、英語教育学とは別に、従来パフォーマンス研究、修辞学、コミュニケーション論等の分野で研究されてきたが、外国語・第2言語によるプレゼンテーションの研究、しかも芸術系のプレゼンテーションとなるとそれらを扱った研究はほとんど見当たらない。なお、言語面(linguistic aspects)に重点を置くのが英語教育におけるプレゼンテーションだが、パフォーマンス研究やコミュニケーション論では非言語面(nonlinguistic aspects)も視野に入れて、総合的にプレゼンテーションを扱っている。英語での作品プレゼンテーション指導のためには、このような英語教育とは別の観点からの研究が必要と考える。

以上の英語プレゼンテーションに関する問題意識に基づいて、「英語での作品プレゼンテーションの指導プログラム作成とその評価」という課題を設定して、科研費の研究として2019年から研究を進めているが、本研究はその課題の一部として位置づけられる。プレゼンテーションには言語面、非言語面があることを踏まえると、指導プログラムの構成要素として、各分野の専門語彙を収集したリストと、英語で作品プレゼンテーションを効果的に実施する方法の2つが必要であると著者は考える。この2つの柱がどのようなものかを研究してプログラム作成の基礎とするのが本研究の目的である。

専門語彙のリストは分野別のリストが必要で一度にはできないため、今回はインタラクティブメディアの映像制作関係の語彙をまとめることにした。なお、アニメーション関係の語彙は既に2021年度に制作済みである。語彙リスト作成の方法と結果は以下の第2章で詳述する。

作品プレゼンテーションの効果的な方法については、パフォーマンス研究の観点から分析した。作品発表には非言語面の表現や視覚資料も重要な役割を果たすためである。言語面・非言語面を含めて総合的に学生のプレゼンテーションを評価し、それをもとに望ましい発表方法のモデルを提案した。その方法と結果は第3章で述べる。

2. 語彙リストの作成

前章で述べた作品プレゼンテーションの指導プログラムは、主に各分野で使用される専門語彙の指導と効果的な発表方法の指導で構成される。発表で使用される専門用語は分野ごとに異なるため、専門別に語彙リストを作成する予定であり、現在までにアニメーション分野と映像制

作分野の語彙リストを作成している。

2.1 アニメーション分野

2021年には、アニメーション学科で使用している制作用語集に掲載されている語を中心とし、さらにアニメーション・映像分野の専門書と過去の学生発表を参考にして、対象語彙を選び、対応する英語表現と例文を作成した⁷⁾。完成した語彙リストの英語部分については、多くの語は大学生向けの基本語彙で構成されていることがわかった。しかし単語自体は比較的平易なものであっても、特別な意味で使われていたり、構成要素の元の語義から意味拡張が起きている複合語が多く観察されたりしている。これらの特殊な用法は一般的な大学生の英語知識を超えるものであるため、アニメーション専攻向けの語彙リスト作成の意義があると考えている。

またその後、作成したアニメーション専攻向け語彙リストの見直しを進めており、英語母語話者の共同研究者が英語表現をチェックして不自然な部分などを改めている。

2.2 映像制作分野

アニメーション分野の語彙リストに続き、本年度は映像制作分野(インタラクティブメディア学科)の語彙リストを制作した。以下にその制作方法とリストの特徴を述べる。

2.2.1 制作方法

対象語彙の選定については、以下の通り、主にインタラクティブメディア学科映像エンターテインメント研究室の学生が自分の作品について発表したビデオ記録を主な資料としている。

- 対象発表:2021年度インタラクティブメディア学科映像エンターテインメント研究室(大久保研究室)4年生による卒業研究発表会
- 使用言語:日本語
- データ数:発表者17人のうち、研究利用に同意した11人のビデオ記録を使用
- 発表時間:各発表、およそ5分以内

これらのビデオ記録の文字起こしをして、まず①使用頻度の高い語彙(共通していくつかの発表に使用されている語彙)を抜き出し、さらに②必要度の高い語彙を選定した。

①使用頻度の高い語彙とは、2つ以上の発表に共通して使われている語彙・表現で、「作品」「登場人物」などがあつた。

②使用したデータは11人分で、すべての映像系の重要語彙が複数回使われているとは考えにくい。そのため、データ内での出現頻度は低くとも発表に使用する可能性が高いと考えられる語彙・表現を、本研究の研究者のうち指導教員の久保と英語担当の橋野が抽出した。(久保教授は共同研究者の一員だが、本稿掲載上の規定に従い、本稿の著者には加わっていない。)

これら①②を合わせた語彙・表現は合計102個で、それを日本語の見出し語として、対応する英語語彙・表現を作成した。さらに必要に応じて英文の文例をつけている。複数名での確認が望ましいため、主に橋野が作成した後、他の共同研究者が内容の確認・修正をしている。表1は作成したリストの一部である。

表1 映像制作分野語彙リスト抜粋

日本語見出し語	英語(用例)
制作スケジュール	production schedule
映像尺	video length, film length
立ち位置	position 例)It is important for the stage manager to note the actors' positions.
別撮り,後撮り	record ... separately 例)I recorded the video and the audio separately.
楽曲フル尺	full-length music
Aメロ, Bメロ, サビ	1st verse, 2nd verse, hook (climax)
360度カメラ	360-degree camera
エフェクト	effect 例)You can also add effects, such as glows, soft edges, or 3-D effects.
Vコンテ	animated storyboard

2.2.2 特徴

完成した語彙リストの特徴として、①映像制作に特化した表現と他分野と共通する表現があること、②見出し語の多義性のため対応する英語語彙・表現を複数にしたこと、③難易度の高い語彙は多くないことが挙げられる。

①映像制作に特化した表現と他分野と共通する表現
学生の発表に使用されている語彙・表現には、一般的に口頭発表で使用されるものと、映像分野に特化したものの2種類があつた(表2)。リスト作成の目的は英語で作品

発表をする際に利用できるようにすることで、実際には発表者は自分の専門分野の語彙と一般的な発表のための語彙との双方が必要となる。そのため、「一般的な発表のための語彙」と「専門的な語彙」とに分けてリストを作成した。「一般的な発表のための語彙」の見出し語は43個で、「専門的な語彙」の見出し語は59個となった。一般的な語彙の部分は他学科の学生も使える部分なので、英語プレゼンテーションを作成中の海外研修参加者全員に配布している。

表2 一般的な語彙と専門的な語彙の例

一般的な語彙	3点	three points
	概要	overview, summary, outline
専門的な語彙	映像尺	video length, film length
	セリフ	line
	登場人物	character

②見出し語の多義性

見出し語にはしばしば多義的なものが含まれ、それらについては利用する学生が混乱しないように、複数の英語語彙・表現を対応させている。例としては、「撮影者」という語は、写真を撮影する人の場合と、動画・ビデオを作成する人の場合があるため、それぞれ“photographer”（写真撮影者）と“videographer”（ビデオ撮影者）をあてている。このように一つの見出し語に2語・2表現以上の英語を対応させているものがあるため、日本語の見出し語が102個に対して、対応する英語表現は164個となっている。

③難易度

作成したリストの英語の難易度はそれほど高くない。英語語彙・表現のうち大学生向けの語彙リスト「新JACET8000」⁸⁾に含まれる語が大半となっている。しかし、アニメーション学科の語彙と同様に、複合語と専門的な使用法が多くみられ、学生はその英単語そのものは知っていても、映像制作の作品発表という文脈では使い方を知らない場合があると考えられる。

例としては“animated storyboard”（Vコンテ）があり、animated とstoryboardをそれぞれ知っていたとしてもVコンテをanimated storyboardと呼ぶという知識があるとは限らない。また、“position”（立ち位置）は専門的な使用法の例として挙げられる。positionは多くの場合、「位置」「ポジション」という意味で知られているが、演

劇や映像制作の分野では「立ち位置」を表すことがある。

このリストはインタラクティブメディア学科の映像制作系の学生にとって利用しやすいと考えられ、他の学科で映像作品を制作している場合にもある程度応用できる。しかし、「映像作品」と言っても学科や研究室によって制作方法や機材などに違いがあるため、発表の際の使用語彙にも違いがある。今後は映像学科、デザイン学科などで映像作品を制作している学生に向けて、語彙を追加していく必要がある。

3. 効果的な発表方法

本章では英語によるプレゼンテーションの指導法を考える前段として、望ましいプレゼンテーションの在り方、効果的な発表方法について検討する。今回は先行研究や共同研究者のこれまでの知見をベースに、高等教育における指導という観点から、実際の大学の授業（東京工芸大学芸術学部基礎教育科目）における学生のプレゼンテーション（日本語）を分析する方法を採った。英語プレゼンテーションの方法を検討するにあたって日本語のプレゼンテーションの分析をしたのは、プレゼンテーションの方法自体は基本的には言語を超えたユニバーサルなものと考えられ、授業内でもそのように指導しているため、英語プレゼンテーションへの応用が可能だと考えたものである。ただし、表現技術の中のアイコンタクト、表情、身振りは文化の違いが出る部分であるため、聴衆の文化や言語、場の雰囲気などを考慮する必要がある。また、アジアからの留学生も分析対象に入っていることで、発表言語の違い（母語と外国語）による発表の特徴についても（もしそれがあれば）分析できると考えた。分析対象の詳細は以下のとおりである。

- 授業：「プレゼンテーション基礎演習A」
（初年次担当の基礎教育科目）
- 受講者数：96名（2クラス合計）
- 発表者数：82名（2クラス合計）
- 発表内容：「私のイチオシ」
（自分の好きなものをクラスメイトに紹介）
- 使用言語：日本語
- 発表時間：5分

上記82名の発表のうち、予め同意の得られた80名のプ

プレゼンテーションの様子を録画した。また、各クラスとも最後の授業において、今回良かったと思うプレゼンテーションを1人3件挙げ、その理由も記載する課題(提出者合計65名)を出した。5名以上(各クラス提出者の15%以上)から良かったとして挙げたもの(2クラス合計18件)を、今回の評価が高かったプレゼンテーションと定義し、提出課題に記載された理由、及び発表動画の様子を確認しながら、良かった要素について検討した。

さらに、基本セオリーとして実践するよう授業内で強調したいいくつかのポイントを学生が実際に活かしているか、動画により確認した。これは本科目15コマ中4回の授業で展開したプレゼンテーション理論の定着度合いをはかるものである。

3.1 プレゼンテーションの構成要素

山口(1997)⁹⁾はプレゼンテーションの説得効果は、「内容」x「方法」の相乗効果で生まれるとした(図1)。このフレームに従えば、「内容(content)」とは伝えるメッセージそのものである。本研究においては「何を伝え何を省くか取捨選択し、それらをどのように組み立てるか」、すなわち「構成(structure)」を含めてトータルなメッセージになると定義づけた。

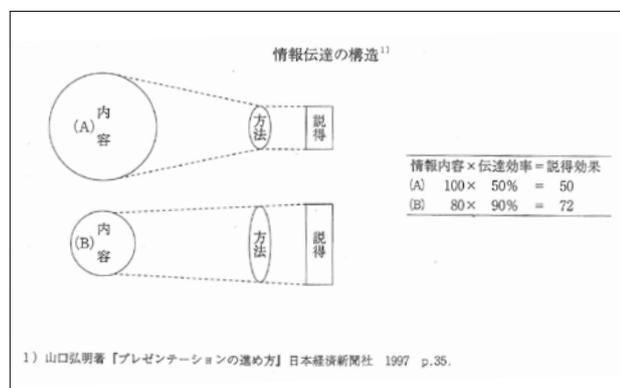


図1

発表技術全般を指している「方法(method)」については、いわゆる「話し方・伝え方」を念頭に表現技術(delivery)でくくり、それらを補う主要な要素として視覚資料(visual aid)と演出(staging)を加えた。これらのうち「演出」については通常は必須のものとはされておらず、時間の限られたビジネス・プレゼンテーション等においては過度な演出は不要とする見解もある。しかしながら、本研究は英語による作品プレゼンテーションを対象としてお

り、聴き手が楽しく興味をもって発表内容に向き合ってくれるような工夫は必須であると判断した。また、母語でない言語で発表を行う緊張感や(発表者によっては)細かいニュアンスを伝えにくい語学力の不足等を補うためにも、演出的要素は重要であると考えられる。以上から英語による作品プレゼンテーションの構成要素(仮モデル)として図2を案出した。左側の「内容・構成」から右側の「表現技術・視覚資料・演出」グループに向かって矢印があるが、これは二つは対等ではなく「内容」あつての「表現」であることを示している。何を伝えたいかまず確定し、その中身を構成したうえで、どう表現していくかを検討する。その考えるプロセスの順を矢印で表している。「表現技術・視覚資料・演出」グループに関しては、表現技術の中に、重要な要素として視覚資料と演出が含まれている。効果的な演出には視覚資料を使うこともあるので、演出と視覚資料は共有部分を持つ。

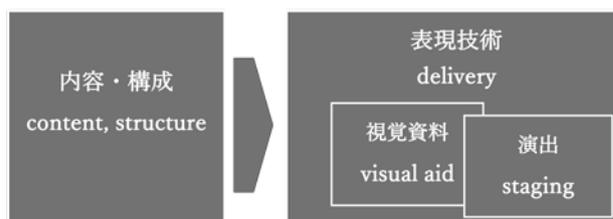


図2 作品プレゼンテーションの構成(仮モデル)

3.2 良いプレゼンテーションのポイント

3.2.1 内容(content)

プレゼンテーションで伝えるべき内容を検討する際、どのようなことを考慮すればよいだろうか。トピックの選定そのものも重要であるし、選んだ話題について何を伝えるか、何を省くか、付加価値情報の取捨選択も成否に大きく影響する。

松本(2004)¹⁰⁾は自分が言いたいことを正確に相手に伝えるには、相手はその話を理解できて、無理なく受け入れられることが前提だと説いている。これはいわば「共感性」である。今回で言えば、クラスメイトに馴染みのあるトピックを選択し、順序良く分かりやすく説明すれば、聴き手の共感が得られやすいはずである。一方で、特に広告業界では相手の予想を裏切るようなインパクトのあるプレゼンテーションこそ成功すると説く論者も多い。¹¹⁾ ちこ

らは「意外性」の重視ということになる。多くの学生が知らない、あるいは普段意識しないトピックを取り上げたり、馴染みのあるコンテンツでも、その中の知られざる側面を紹介するといった方向性が考えられる。

上記の「共感性」「意外性」に加え、「ドラマ性」も重要な要素である。紹介する対象と発表者の関係性、過去のエピソードなどが語られ、話として面白いと感じさせる戦術もあり得るだろう。発表のガイダンスでは、学生に「共感性」「意外性」「ドラマ性」のいずれに訴えるか、意図をもってトピックを選択し、その意図に沿った情報収集・整理をするよう指導した。そこで本項では、まず、評価の高かった18のプレゼンテーションのトピックを確認し、上記3要素の面からの分析を試みる。

ー評価の高かったプレゼンテーション(18件)のトピックー 【コンテンツ】

「プロメア」「遊戯王」「宇宙戦艦ヤマト」「アンダーテイル」「仮面ライダー」「星のカービィ」「クレヨンしんちゃん」

【人物】

「ビリーアイリッシュ」「葛飾北斎」「細田守」

【その他】

「内閣総理大臣」「ピーナッツ」「徒歩」「ウォーキング」「ヤッホーブルーイング」「テコンドー」「メイドカフェ」「麻雀」

・共感性

「遊戯王」「宇宙戦艦ヤマト」「仮面ライダー」「星のカービィ」「クレヨンしんちゃん」などのコンテンツは、多くの学生にとって馴染み深く、共通理解がある程度確立されているため共感が得られやすかったと考えられる。「葛飾北斎」「細田守」も芸術学部の学生にとっては興味を惹きやすい対象と言えるだろう。もちろんポピュラーなものを選んだだけでは充分ではなく、その馴染みのあるトピックについて更に深掘りした分析や意外な情報が付加されていることが評価のポイントになる。「皆が知っているテーマの中でうまく新規性のあるプレゼンをしていた」「細田作品を他作品と見比べた結果であったり、考察があって内容が濃かった」などのコメントが見られた。

・意外性

今回の82件のうち、アニメ、マンガ、ゲーム、小説、音楽などのコンテンツ系を取り上げたものが36件あった。アイドル、作家、VTuber、アーティスト(ユニットを含む)など

の人物を取り上げたものは17件で、両方合わせると53件、全体の約65%を占めている。意外性という意味では、その他のジャンルを選んだ方が有利だったと言えるかもしれない。コメントでは、「内閣総理大臣」を扱った意外性と、歴代総理の覚え方の紹介が目立って評価されていた。「徒歩」「ウォーキング」は類似テーマだが、それぞれ歩くことによる様々な発見、健康管理の視点などがあって、少し意外なテーマでありながら、多くの学生の共感を得られていた。

・ドラマ性

上記トピックの中で「ヤッホーブルーイング」は中小のビール会社で必ずしも知名度は高くない。意外なテーマではあるが、興味を持ってくれるかどうかは微妙で、多くの学生が未成年である中、ビール会社の宣伝をしても簡単には共感を得られにくいと思われる。このプレゼンテーションが高評価だったのは、本人が高校時代の自由研究で各ビール会社に手紙を書き、唯一この会社だけが返事をくれてその後交流を続けたという個人的エピソードによるところが大きく、「ドラマ性」が評価された結果といえる。また、「テコンドー」も韓国にルーツを持つ学生が、自分が実際に演技する様子(動画)なども交えて説明したことで、高評価のコメントを得ていた。

3.2.2 構成(structure)

話の構成を考えると、作文や物語などでは「起承転結」、論文やレポートなどでは「序論・本論・結論」が一般的である。しかしこれらではいずれも結論を最後に述べることになり、口頭発表にはなじまない。プレゼンテーションでは導入で相手を惹きつけ、本論で必要なことを順序良く説明し、結びで全体を簡単にまとめる、「導入・本論・結び」の構成¹²⁾が望ましい。本科目の概論においては以下のようにそれぞれ教授している。

・導入

まず、元気よく名乗り、挨拶をすること。「よろしくお願ひします」と言い切って頭を下げると、声のトーンが定まり少し落ち着ける。最初に変ったことを言おうとしないこと。その後、必要に応じて時候の挨拶や本題にいざなうための軽いトークを入れることもある。今回の授業内発表においては不要。本題に入る前には発表概要のスライドを提示し、これからどんなプレゼンテーションを行うのか予告してから始めること。

・本論

3本柱の構成を基本に考えるとよい。たとえばゲーム(RPG)の紹介なら、そのゲームの「世界観と基本ルール」「主要キャラクター」「他のゲームと違う独自性」といった柱を立ててみる。これはいわば「並列型」の構成である。存命のクリエイターの紹介なら、その人物の来歴、現在の作品、これからの活動と「時系列型」で構成すると分かりやすい。小説や映画などを紹介するなら、他の作品と比較分析する「対比型」で説明すれば、その作品の特徴を浮き彫りにできる。図に描けるような構成¹³⁾を意識すること。

・結び

発表内容を簡単にまとめること。結びは結論を言う場ではなく、ここで新たな情報を付加することはあまり好ましくない。簡単な総括とお礼の言葉(「ご清聴ありがとうございました」)で構成する。言いたいことを言い終わると突然「これで終わります」と言って終わらせてしまう崖落ちプレゼンの学生が少なくない。簡単でいいので必ずスライドを作ってまとめること。

今回の学生による相互評価では、必ずしも内容構成が基本に沿っていないものが高評価を得ていたケースがあり、セオリーと評価に明確な相関は見られなかった。これは発表時間が5分と短いため、少し構成がイレギュラーでも内容の充実でカバーされたものと推測される。しかし、社会における一般的な発表で、構成がしっかりしていないものが評価されることはまずない。今回の発表について「発表概要」と「まとめ」がきちんとできていたかを動画でチェックしたところ、下記のような結果となった。

【発表概要】

- ・発表概要のスライドが提示され、それが口頭できちんと説明されたもの 59
- ・口頭のみ概要説明だったもの、またはスライドがあっても説明不足のもの 12
- ・発表概要の説明が全くなく、いきなり本題に入ってしまったもの 11

【まとめ】

- ・まとめのスライドが提示され、それが口頭できちんと説明されたもの 38
- ・口頭のみまとめだったもの、またはスライドがあっても説明不足のもの 20

- ・まとめの説明が全くなく、本題終了後に直ちに終了してしまったもの 24

「まとめ」の実践率がより低いのは、特にコンテンツ系の発表の場合で、最後に映画やアニメの今後の上映予定や、マンガの最新刊などを紹介して終わるケースが多かったからで、これは今回のプレゼンテーションの性質からすると、ある程度理解できる。しかし、自分の話をしっかり整理してまとめるというプロセスの重要性はやはり学生には理解してもらいたい。

また、発表概要、まとめが両方ともなかったプレゼンテーションが9件あり、これらの学生は内容構成に関する意識が希薄であったと考えられる。プレゼンテーションの授業においては、内容構成の重要性を強調し、発表計画の事前チェックなどを促すことが必要だと考えられる。

3.2.3 表現技術(delivery)

構成された内容をいかに伝えるか、表現技術は大きく言語表現(verbal)と非言語表現(non-verbal)に分かれる。比喩や例示などの修辞上のテクニックや、使う用語の選択などは言語の部分であり、本研究における専門領域ごとの語彙リストの作成は、まさにこの言語表現の充実に資するものである。本稿では非言語表現に絞って検討する。

非言語表現は大きく音声系と非音声系に分類¹⁴⁾できる。音声系では、「話すスピード」「間とメリハリ」、非音声系では、「タイムマネジメント」「アイコンタクト」「表情」「身振り」を取り上げて検討する。

・話すスピード

相手に伝わりやすい話のスピードは1分300文字が目安¹⁵⁾とされ、これはNHK(日本放送協会)のアナウンサーやスタッフの共通認識となっている。試しに、1分300文字を意識して原稿を読み上げると、ずいぶんとゆっくりに感じる。話し手は知っていることを話し、聴き手は知らないことを聴くのがコミュニケーションの基本構造であり、両者の間には脳の情報処理時間に差があると考えられる。話す方からすると「ちょっとゆっくり気味かな」くらいの感覚で丁度よいのである。高評価のプレゼンテーションを動画で確認すると、極端な早口のものはなく、いずれも落ち着いた発表ができていた。なお、発表者82名中5名が

日本語を母語としない留学生であったが、この5名の話し方は全体的にややスピードが速すぎると感じられた。ネイティブでない分、自由自在に言語を操れるわけではないので、あらかじめ準備したことをしっかり言おうとして、ついついピッチが上がってしまっている可能性がある。このことは日本人による英語プレゼンテーションを指導する場合においても一つの留意点となるだろう。

・間とメリハリ

話すスピードが大切と分かっているにもかかわらず、人の話し方そのものを矯正するのは難しく、どうしても早口になりがちな人もいます。そのような人は、話の節目で間を取り、メリハリをつけるように心がけるとよい。この点は学生による評価にも直結しやすい。「話し方の強弱の付け方がとても上手」「空気感と話への引き込みが上手く、間をちゃんと使っていて良かった」「語り口調とテンポで面白い雰囲気を感じて聞き手全体に感じさせるのが上手い」「自分もこれくらいリラックスして取り組みたい」「間の取り方、強弱の付け方が参考になりました」「話し方も抑揚がついていて伝わってきた」など、自然でメリハリの利いた話し方を評価するコメントが多数あった。逆に良かったものとして1票も入らなかった30件のプレゼンテーションのうち、6件は棒読みに近い発表であった。原稿を作ってきて読まないように指導しているが、その分、発表内容を覚えてきてそれをそのまま言おうとしており、結果的に平板な印象を与えてしまっていたのだと思われる。

・タイムマネジメント

持ち時間を過不足なく使うのはプレゼンテーションの基本であり、時間を超過してしまうのも逆に早く終わり過ぎるのも好ましくない。タイムマネジメントについては概論の講義でもその重要性を再三強調し、実際の発表時もタイマーを利用して5分を基本に1分以上の時間超過と時間不足は減点する旨を学生に伝えていた。82件のプレゼンテーションのうち、超過は10件、不足は3件であった。超過の10件の中には内容の充実により高評価を得たものが3件あったが、発表後にはいずれも時間管理に気を配るようアドバイスしておいた。時間不足(3分台)の3件はいずれもあっけなく終わってしまった印象で、高評価を受けたものはなかった。同じ時間の逸脱でも不足よりは超過の方が、一種の熱意の表れと捉えられて評価された可能性はある。ただ、いずれにせよ時間管理に対する意識を高めることが重要である。

・アイコンタクト

話し手が適度に視線を配れば、聴き手は自分が話しかけられていると感じやすい。アイコンタクトは非言語表現の中でも特に重要なものの一つである。評価の高かったプレゼンテーションの動画を確認すると、原稿やメモに視線を落として聴き手に話しかけている感じがしないものはなかった。ただ一方で、意図的に視線を配り、一人一人に目で語り掛けているように見えるプレゼンターは動画で確認する限り、いなかった。学生のコメントの中でもアイコンタクトに言及したものはなく、この点については学生は必ずしも重視していないのかもしれない。また、発表者はどうしても上手に話すことに注意がいきがちで、非音声の非言語表現にまでは気持ちが回らないのが現状でもある。過去の指導において視線を配る重要性を説いたところ、「聴衆と目が合うと緊張してしまう」という意見も出た。一般的には経験を積むことである程度改善されるが、アイコンタクトの実践にはそれに特化した指導プログラムも検討する必要がある。

・表情

人は自分に対して好意的で、共感的な態度を示した相手に、そのお返しをしたいという心理が働き、その人に対して好意を感じやすい。社会心理学の分野で広く知られる「好意の返報性」¹⁶⁾はプレゼンテーションにおいても重要な意味を持つものであり、講義においても笑顔の重要性を強調している。評価のコメントでは「○○のことを明るく話していて良かった」「話し方がとてもハキハキしていて楽しそうだったので惹き込まれた」「自身が何より楽しそうに話されていて」「明るくハキハキ話していて」などがあつた。しかし、表情そのものに言及したコメントはなかった。この結果は、ポジティブな印象は表情と話し方、全体的な雰囲気が一体となって形成されるものだという事例を例証していると思われる。社会人向けの研修ではあえて「笑顔を意図的に作ってください」と指導しているが、学生に対しては「とにかく楽しそうにやろう」などと、より受け止めやすい言い方を心掛けている。

・身振り

スティーブ・ジョブズによる2008年のiPhone発表の様相¹⁷⁾は現在も伝説的なプレゼンテーションとして語り継がれている。壇上でジョブズが停止することはなく、常に動き回り、時に両手を大きく広げ、時に間を取りながらスクリーンを指さす。彼自身の身体を使ったプレゼンター

ションのインパクトに誰もが圧倒された。しかしこれは上級者向けのスキルで、学生に求めるのは難しい。講義では身振り(gesture)と同様かそれ以上に姿勢(posture)の重要性を強調した。必ずしも派手に動き回るのではなく、まずは自分の立ち位置と姿勢をしっかりとって、決めポーズで話しはじめ、内容に応じて自然に体が動く程度でよいとしている。なお、今回の高評価の発表のうち、「ピーナッツ」のテーマでは、発表者がピーナッツを瞬時に剥いてその様子を画面カメラで映してスクリーンで見せるというデモンストレーションがあった。「麻雀」では発表者が2、3歩前に動き、スクリーンの画像をスマートフォンで読み取ってゲームに参加するように呼び掛けた。発表中に顕著な動きがあったのはこの2件で、いずれも発表者のアクティブな様子が高評価につながった。

3.2.4 視覚資料(visual aid)

人は五感のうち視覚からおよそ8割¹⁸⁾の情報を得られると言われる。情報伝達効率の観点からもプレゼンテーションにおける視覚資料の役割は極めて大きい。本来はスクリーンに提示するための資料(スライド)と、聴き手に配付するための資料(レジュメ)をそれぞれ用意するのがよいが、この授業ではスライド作成に絞って以下のような注意点を与えている。

- ①キーワードを中心にシンプルにまとめ、原則的に文章は書かないこと。
- ②グラフ、関係図、地図など、言葉で説明しにくいものを効果的にスライド化すること
- ③写真やイラストは大胆に使い、あまり詰め込み過ぎないこと。
- ④スライドの枚数は1分1スライドを基準に、情報量によって調整すること。
- ⑤レイアウト、背景、文字の大きさ、フォント等で全体の統一感を出すこと。
- ⑥文字の大きさは、見出し文字40p、それ以外は28pを一応の目安とすること。

このうち⑤⑥は、数年前から指導ポイントとして追加しているものである。かなり小さな文字でスライドを作成する学生が常に一定程度いるため、あえて大きさの目安を示すようにした。統一感についても、「パワーポイントのスライド複製機能を利用して」などと具体的な指示を出しつつ定着を図っている。実際には、指示通りのスライドに

なっていないものも散見され、著しくセオリーに反しているものは教員評価としては減点した。ただ芸術学部らしい個性とみることもでき、あまり一律的な指導は控える必要があるだろう。④のスライド数は、ほとんどの学生が5分=5枚よりも多く用意していたが、写真・イラスト等を多用しているケースがほとんどで、情報量という点で特に問題はなかったと考える。

スライドの出来については、多くの学生が他者評価のシートでコメントしており、関心の高さが伺える。学生が評価したのは以下のような点であった。

・センスの良さに関する評価

芸術学部の学生としてビジュアルの美的センスを重視する傾向は強く感じられる。「パワーポイントのデザイン性が印象的で記憶に残るものだった」「目立つタイトルに統一されたスライドデザインが良かった」「パワーポイントのデザインがとにかく素敵でした」「色を使ってもごちゃごちゃしないスライドデザインは見習いたい」「スライドの統一感がよい」「比較の図がわかりやすかった」「統一感と見やすさが素晴らしい」などのコメントがあった。

・内容との整合性に関する評価

「スライドが作品の世界観に合わせたデザインになっていた」「アングラーテイルの世界が香るようなプレゼンのレイアウトが衝撃的」「動画や画像がカービィの説明に合っていてわかりやすかった」「スライドの文字をゲームのフォントにするなど工夫を感じた」「内容と連動しているスライド背景のデザインがとても良かった」など、発表内容に合わせたスライドの工夫を評価する声が多かった。「スライドの上に矢印で番号が振ってあり、今何を話しているのか分かることができた」といった細かな工夫を評価するコメントもあり、学生の観察力・着眼点から学ぶ点も多い。

・動画の活用に関する評価

今回の課題では、話す力を養うため、動画の上映は1分以内に収めることをルール化した。82名の発表のうち、動画を入れたのは11名で、そのうち4名は高評価のプレゼンテーションであった。1名だけ音声が出ないトラブルがあったが、それ以外は皆、短時間で手際よく動画を上映し、効果を上げていた。「動画の挿入のしかたが一番うまかった」「視覚情報がほしいところでの確に映像を入れていた」「最初に基礎を理解させてから動画を見せる流れを見習いたい」などのコメントがあった。アプリケーションの機能向上もあり、近年は効果的に動画を取り入れる学生

が増えてきている。

3.2.5 演出(staging)

すでに前節までに触れたテコンドーの実演、書画カメラを使ってピーナッツを上手に剥いてみせるデモンストレーション、スマートフォンで聴き手をゲームに参加させる演出等は、多くの学生に支持された。これら演出系のプレゼンテーションに共通するのは、教員評価よりも学生による評価が高くなる傾向である。教える立場で観察すると不足や不明確な点がある発表であっても、全体として楽しく、興味深いものであれば多くの学生は高く評価する。作品プレゼンテーションの目的が、聴き手に興味を持ってもらい、楽しく受け入れてもらうことである点を考えると、こうした多数の聴き手の評価傾向は決して軽視できない。

また、今回発表した外国人留学生5名のうち、高評価を受けたのは1名であった。彼女の発表の日本語は100%完璧なものとはいえず、話し方もやや速かった。高評価の要因は、一つには「メイドカフェ」について様々な種類があることも含めて興味深い情報をちりばめた内容の充実があるが、写真を多く用いたスライドの出し方、演出的効果が素晴らしく、言語上のハンデを十分に補っていた。本研究の趣旨が、「英語による作品プレゼンテーションに関する調査とその指導法に関する研究」という大テーマの一部であることを考えれば、同じノンネイティブのプレゼンテーションという意味で、こうした演出効果の重要性は注目に値する。

4.終わりに

本研究の目的は「英語による作品プレゼンテーションに関する指導プログラム」の開発に当たり、その柱となる「語彙」と「効果的な発表方法」をデータに基づいて分析・特定することであった。

語彙については、アニメーション分野のリストに加え、さらに新たに映像制作分野のリストを作成した。インタラクティブメディア学科の映像作品発表で使われた日本語語彙から、頻度の高い語彙と必要度の高い語彙を選び、それに対応する英語表現と例文をまとめた。完成した語彙リストの特徴として、映像制作に特化した表現と他分野と共通する表現があること、見出し語の多義性のため対応する英語語彙・表現が複数個あること、難易度の高い語彙は比較的少ないことが挙げられる。

効果的な発表方法については、「プレゼンテーション基礎演習A」の受講生が授業内で実施されたプレゼンテーションの中から良いと思ったものを理由とともに挙げ、そのうち5名以上から良いとされた18の発表を分析して、「よかった」要素を検討した。その結果、内容に関しては共感性、意外性、ドラマ性のいずれかを含むものになっており、聴衆を引き付けるトピックを選んでいった。構成については、導入・本論・結びの3段構成になっているとは限らないが、導入部で重要な発表概要は7割程度が提示されていた。表現技術で重要な要素に、話すスピード、間とメリハリ、タイムマネジメント、アイコンタクト、表情、身振りがあるが、英語プレゼンテーションへ応用できる点としては、暗記したものをアウトプットすることに気を取られて、早口になったり平板になったりしないよう気をつけることが重要である。また、動きのあるアクティブな発表も高評価であった。視覚資料もプレゼンテーションに欠かせない部分だが、学生の評価が高かったのは、センスが良いもの、内容とスライドの整合性が高いもの、動画が効果的に活用されているものであった。

今回、従来のプレゼンテーション構成モデルを改変して、芸術作品プレゼンテーション向けの新たなモデルを提案したが、その新しい要素が「演出」である。実演をして聴衆を引き付ける手法や、作品の世界観を表現する芸術的な要素が強い視覚資料など、学生の評価の高いプレゼンテーションには演出の工夫がされているものも多く見られた。このような従来モデルでは考慮されていなかった「演出効果」が、作品プレゼンテーションには欠かせないと考えられる。

留学生のプレゼンテーションは話すスピードが速くなり、聞き取りにくいという特徴があったが、日本語母語話者が英語で発表をする場合も速さやイントネーション、間とメリハリに気をつけてわかりやすく話す必要がある。また、留学生の発表の場合、スライドの文字情報が聞き手の理解を助けることも共同研究者の授業経験からわかっている。外国語で発表する場合には、母語話者ほどには正確に話せない傾向があるため、重要なポイントは短いキーワードだけでなく文章で示すことも場合によっては必要である。この研究の対象とした授業のプレゼンテーションは日本語によるものなので、「キーワードを中心にシンプルにまとめ、原則的に文章は書かない」と指導しているが、日本語話者が英語で発表する場合は、伝わりやすさを勘

案してスライド上の文字情報の分量を調節すべきである。質の高いプレゼンテーション作成の助けになるよう、これらの「良いプレゼンテーションを構成する要素」を指導プログラムにおいて明示しながら指導する予定である。

今後は、語彙については、他学科、他分野の語彙のリスト化が必要である。最終的には芸術学部の各学科、各分野別の語彙リストを作成する予定であり、それらの学科、分野の専門語彙についても調査してリスト化していく。また、今回までに作成した語彙リストと望ましい発表方法について、指導プログラムに組み込みその効果を検証することが、次の課題となる。2022年度に実施される海外研修の中で、参加学生は自分の作品を英語で発表するが、その指導を今回の研究成果を用いて実施し効果を測り、必要に応じて指導プログラムを修正していく計画である。

謝辞

本研究は、JSPS科研費19K00864の助成を受けて実施されたものである。語彙リスト作成のためのデータ収集は、東京工芸大学芸術学部インタラクティブメディア学科大久保真道教授にご協力をいただいた。ここに感謝の意を表する。

参考文献

- 1) Long, M. Focus on Form: A Design Feature in Language Teaching Methodology. In K. De Bot, R. Ginsberg, & C. Kramsch (Eds.), *Foreign Language Research in Cross-Cultural Perspective*. Amsterdam: John Benjamins, 1991, pp39-52
- 2) Internet World Stats. 2020, <https://www.internetworldstats.com/stats7.htm>
- 3) Yang, Brian. "6 Common Features Of Top 250 YouTube Channels". Twinword, 2019
- 4) Ethnologue. 2022, <https://www.ethnologue.com/guides/ethnologue200>
- 5) 文化庁編著『文化芸術の振興に関する基本的な方針—文化芸術資源で未来をつくる—(第4次基本方針)』2015
- 6) 大久保真道・甲賀正彦・陶山恵・橘野実子著「海外研究機関との連携で行われた芸術学部生のためのコミュニケーション教育に関する考察」『東京工芸大学芸術学部紀要 芸術世界』22, 2016, pp19-30
- 7) 橘野実子・陶山恵・鈴木万里・松中義大・大久保真道・大島武著「芸術作品プレゼンテーションのための必要語彙に関する考察」『東京工芸大学芸術学部紀要 芸術世界』28, 2022, pp37-43
- 8) 大学英語教育学会基本語改訂特別委員会編著『大学英語教育学会基本語リスト:新JACET8000』 桐原書店, 2016
- 9) 山口 弘明著『プレゼンテーションの進め方』日本経済新聞社, 1997, p35
- 10) 松本 幸夫著『わかりやすく話す技術』すばる舎, 2004, pp25-30
- 11) 眞木 準編著『ひとつ上のプレゼン。』インプレス, 2005, pp80-93
- 12) 大島 武編著『新訂版プレゼンテーション概論』樹村房, 2014, pp38-45
- 13) 久恒 啓一編著『伝える力』すばる舎, 2004, pp82-100
- 14) 鍋倉 健悦著『異文化間コミュニケーション入門』丸善ライブラリー, 1997, p49
- 15) 矢野 香著『一分で一生の信頼を勝ち取る法』ダイヤモンド社, 2014, pp61-64
- 16) 植木 理恵著『本当にわかる心理学』日本実業出版社, 2010, pp65-66
- 17) スティーブ・ジョブズのプレゼンテーション, 2008, <https://www.youtube.com/watch?v=L0XeQhSnkHg>
- 18) 小林 敬誌・浅野 千秋著『プレゼンテーション技法+演習』実教出版, 1996, pp168-169