

セレンディピティを高めるプレゼンテーション技術

【第2回】 眠らせない布石

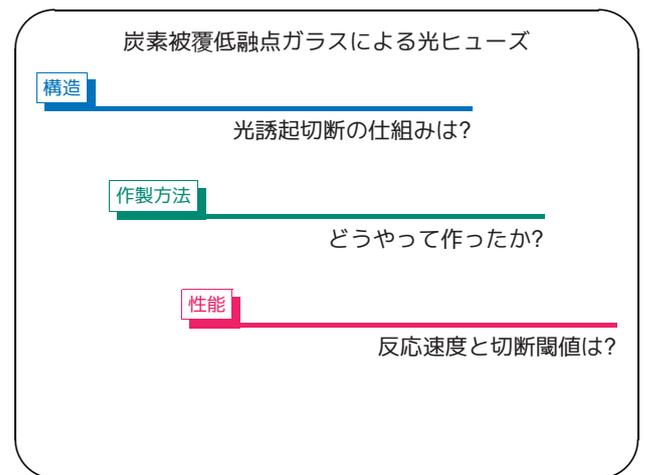
物質・材料研究機構 轟 眞市

愚か者がしゃべる時、賢者は眠っている (スウェーデンの諺)[1]

セレンディピティ(偶然を契機にして道を切り開く能力)を磨く方法のひとつはプレゼンテーション技術にある [2]。この連載では、自分の仕事に触れた人が何らかのアクションを起こしてくれる様なプレゼンテーションを行なうために、筆者が特に重視しているノウハウを紹介している。前回は、結論として提示する上映資料を3行に収めるルールを提示し、これを準備作業に着手する段階から作成して、全体の構成を把握すべきことを説いた。今回は、これと対をなす冒頭に示す上映資料に関するルールを解説する。

まとめの3行を書き終えたら、、、

その各行が回答文となる様な疑問文を考え、それらを並べた上映資料をつくる (Slide 2 参照)。これをプレゼンテーションの本題に入る前に提示し、その後の話の流れを印象付けるのである。なぜ、疑問文なのか？それは、聴衆の意識が問いの答を求める方向に向かうので、後に続く話に集中してもらえらるからである。これを疑問文を使わずに、単に話の内容を表す語句を並べるだけに留めれば、その様な効果は強くは現われないだろう。



Slide 2

話の本題に入る前にそのアウトラインを示すのはプレゼンテーション技術の基本中の基本だが、その意味する所は聴衆がプレゼンに集中し続けてもらう点にある。一般に聴衆の集中力は、講演が進むにつれて低下してくる。よって、聴衆の気が散漫にならないうちに、話の流れを意識させることが肝要である。

話の流れが見えないプレゼンを聞く身になって考えてみて欲しい。流れの方向を見極めるために、ずっと話に集中していなければならない。その話が面白ければ、その集中は快感となるので問題は無い。しかし、集中が単なる作業となってしまうと、気を抜けない状態の継続は疲労を伴い、眠気を感じる様になる。

再びプレゼンする側から考えると、聴衆の全員が面白く感じてもらえる話題を話す機会はそう多くない。よって、話の流れを提示せずにプレゼンすることは、「理解できる人だけに分かってもらえば結構」、という突き離れた態度を示すことに等しい。

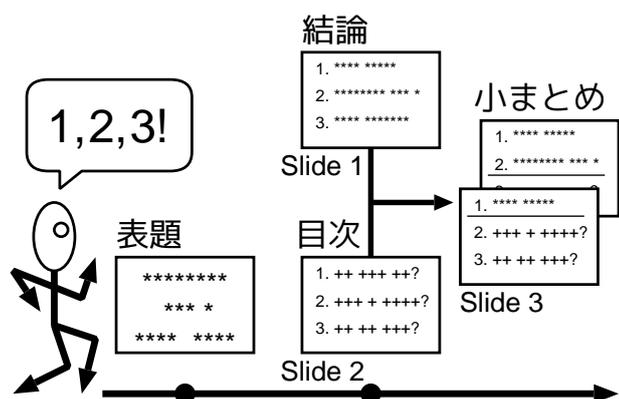
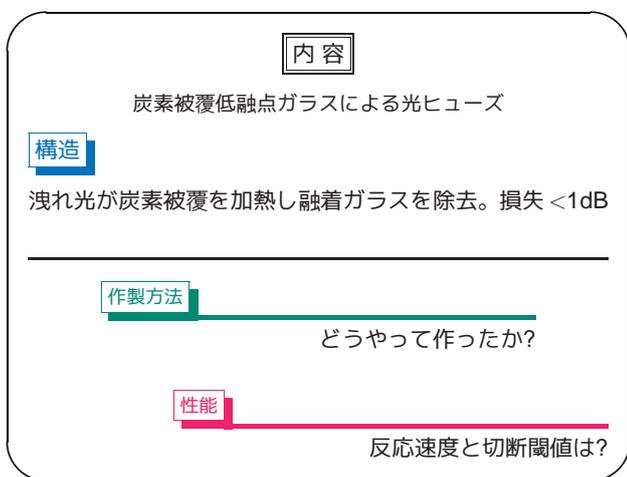


図 2: 話の流れを示す上映資料(目次、結論、小ままとめ)の関係。

論理構造の視覚化

話の流れを示す機会は冒頭だけではない。筆者は、3つあるポイントのうち一つを説明し終える毎に、Slide 3のような「小ままとめ」を提示し、説明し終えたポイントの確認と、次に続く話の流れを再提示することになっている。これは、Slide 2と前回に示したSlide 1から合成したものであり、両者が完成していれば自動的にあと2枚の上映資料ができあがる訳である(図2参照)。



Slide 3

同じ語句を異なる2~3箇所に打ち込むのは面倒と思われるかも知れないが、それは発表者の都合であって、聴衆にとって分かり易い方や良いに決まっている。この手間を軽減するために、筆者はプログラミング機能が利用できるソフトウェア(p_LA_TE_X2e)を使って執筆している[3]。

この種の機能を使えば、すべての上映資料に個々のタイトルとは別に「見出し」を挿入することも簡単である。ここで言う「見出し」とは、

Slide 2と3の中に四角で囲った3つの単語のことを指している。聴衆はこの「見出し」を手がかりに、3つあるポイントのうち、いまどのポイントが話されているのかを知ることができる。不幸にして寝入ってしまった聴衆も、目覚めた時に「見出し」を見ることで、話の流れに戻ることができる。この様な上映資料への作り込み作業を、筆者は「論理構造の視覚化」と名付けている[3]。

参考文献

- [1] 外山 滋比古：“現代ことわざ辞典”，ライオン社(1995)。
- [2] 轟 眞市：“セレンディピティの磨き方 — ファイバヒューズ研究に至った縁と偶然(2) 世界初の超高速撮影 — 人を動かすプレゼンテーション”，工業材料, 55, 3, pp. 92-95 (2007).
<http://pubman.mpg.de/pubman/item/escidoc:33120>
- [3] 轟 眞市：“プレゼンテーションと情報管理”，
<http://pubman.mpg.de/pubman/item/escidoc:28491>