

# プレゼンテーション・トークの計画に聴衆との対話を組み込む足場としての漫才型スクリプトの提案と実践報告

## Enhancing Dialogic Communication with Audience in Planning of Presentation-Talk through “Manzai” Script Method

鈴木 栄幸, 舟生 日出男, 久保田 善彦, 加藤 浩

Hideyuki Suzuki, Hideo Funaoi, Yoshihiko Kubota, Hiroshi Kato

茨城大学, 創価大学, 玉川大学, 放送大学

Ibaraki University, Soka University, Tamagawa University, Open University of Japan

hideyuki@suzuki-lab.net, funaoi@umegumi.net, kubota@kubota-lab.net, Hiroshi@kato.com

### 概要

プレゼンテーションのトーク構成において、情報伝達と媒介の視点を両立させ、両者を行き来できるようになるための訓練手法として漫才型スクリプト構成法を提案した。大学の授業においてこの手法を実施し、評価した。その結果、この手法により、トークの聴き手意識、内容の整理、新しいアイデアの創出が支援されることが示唆された。

キーワード: プレゼンテーション, トーク, 対話, 媒介者, 漫才型スクリプト

### 1. はじめに

プレゼンテーションは、自らのアイデアを複数の聴衆に向かって発信し、理解・納得してもらう活動である。プレゼンテーション活動は、大きく準備段階と実演段階（実際にトークをおこなう段階）に分けられる。準備段階は、さらに、説得メッセージの生成段階とトークの計画段階に分割できる。これらの段階は、全て多声的[1]である。メッセージの生成において話し手は、自分の提案に関連する人々の様々な声を想定し、それに答えるような形で説得のためのメッセージを構成する。この意味でメッセージの生成は、複数のステークホルダーとの対話をとおしてなされるのであり、生成されたメッセージには多くの声が内在化することになる。先行研究において筆者らは、このような仮想的対話に着目したメッセージ生成の訓練手法として漫画描画法を開発した[2]。

本研究では、先行研究において今後の課題となっていたトークの計画に着目し、その訓練の方法について考える。

### 2. トーク計画に関わる2つの視点

トークの計画とは、生成されたプレゼンテーションのメッセージをトーク（語り）のシーケンスに変換する

作業である（多くの場合、語りのシーケンスは、複数枚のスライドとその順序構成とともに構成される）。

トークの計画においてプレゼン作成者は、「情報伝達」と「媒介」の2つの視点に立ち、両者を行き来する必要がある。「情報伝達」とは、トークを進行させ自分の言いたいこと聴き手に正しく、漏れなく伝えようとする視点である。そのために、情報の提示順序、情報の整理と取捨選択、例示の選択、時間計画等が行われる。この視点が指向するのはメッセージである。これらの調整作業においても聴衆が想定されるが、それは主に「特性」（年齢、初期知識等）としての聴衆である。

一方「媒介」とは、話し手と聴き手の中間に立ち、両者を取り持つ視点である。具体的には聴き手に共感しながらトークを（仮想的に）聴き、そこから想定された聴衆の反応に対応する形でトーク内容を調整したり、トークに対して聴衆が興味を持ってくれるように、言葉を補足したり、注意喚起したりするような視点である。この視点が指向するのは話し手と聴衆のコミュニケーションである。ここでは、聴衆の特性ではなく、そのような特性を持つ聴衆の具体的な反応や感情が想定される。

この2つの視点の間を行き来することで、話し手は、メッセージは効果的なトークに変換することが可能となる。

伝統的なプレゼンテーション教育では、トークの構成においては「情報伝達」の視点が強調されてきた。すなわち、メッセージを正確に、論理的に、確実に伝えることが重視されてきた。しかし、ここまでの議論に立てば、「情報伝達」と「媒介」の両立と交通（行き来）に着目したトーク訓練が要請される。

### 3. 漫才型スクリプト構成法

「情報伝達」と「媒介」の両立と交通（行き来）のた

めのトーク訓練の難しさは、学習者が2つの視点に立つとともに、どちらも蔑ろにしない形でそれらを一人の話し手の中で両立し、視点の行き来をコントロールしなくてはならないことである。つまり、情報を確実に伝達することも、聴衆の反応を予測してトーク内容を調整することも、プレゼンの初心者にとっては負荷の高い活動であり、その上、それらの2つの視点に同時に立って、その間を行き来しながらトークを計画することは、さらに難易度が高いと予想できる。訓練のための何らかの足場が必要となるだろう。

このために必要なことは、第一に、「情報伝達」と「媒介」を両立させるインタラクションのわかりやすいモデルの提示であり、もう一つは、一人で2つの視点に立つ負荷を軽減するような学習活動の提示である。

この2つを満たすものとして、本研究では、「漫才型スクリプト構成法」を提案する。この手法では、学習者のペアが協力して、それぞれのプレゼンテーションのトーク内容を、「しゃべくり漫才」のボケ役とツッコミ役の掛け合いとして再編成し、漫才台本(スクリプト)を構成し、(可能であれば実演してみる)。そして、その漫才型トークにおけるボケとツッコミの掛け合いを参考にそれぞれのトークプランを改良する。

しゃべくり漫才は、「ボケ」と「ツッコミ」の掛け合いで進行する漫才であり、基本的にボケは面白いことを言うことに専念し、ツッコミは、ボケの面白さが観客に伝わるように補足説明や反復、誇張をおこなう。また、聴衆の気持ちを汲み取って、聴衆の代わりにボケ役に質問したり、非難したりする。「ツッコミ役」の担う役割は、聴衆とボケ役の仲立ちであり、その意味で、プレゼンのトークの構成作業における「媒介」機能と同型だと考えられる。

漫才は多くの大学生にとってなじみのある芸能であるため、「ツッコミ役」の役割についてある程度知っており、インタラクションのモデルとして適していると考えられる。また、学習者は、訓練において、情報伝達と媒介の役割のどちらかを担当し、二人で話し合いながらボケとツッコミのセリフを考えるため、負担が小さくなる。役割を交代することで、学生は2つの視点を体験できる。二つの視点に立つこと、その視点を切り替えることが学習できると考えられる。

#### 4. 漫才型スクリプト構成法の実践

本研究で提案した「漫才型スクリプト構成法」を大学

のプレゼンテーション論の講義において実施した。講義は Microsoft Teams を使ってオンライン実施した。登録者は大学 2-3 年生の 56 名、最終課題を提出した学生は 49 名であった。15 回の授業のうち、最後の 4 回を本実践に充てた。

##### 【1回, 2回】説得型プレゼンの作成と実施

学生は一つの主張を決めて PowerPoint によるプレゼンテーションを構成した。ここでは、ステークホルダーの声を予想し対話することを支援するワークシートを用いて、プレゼンテーションメッセージの多声化を支援した。この2回の授業の最後に、学生をペアにして、互いのプレゼンテーションを聴く機会を設けた。

##### 【3回】漫才分析と漫才型スクリプト作成

漫才の映像を視聴し、ボケとツッコミの役割分担、ツッコミの果たしている機能についてグループで議論させた。分析の材料として、漫才コンビかまいたちの漫才「クソ野郎」を使った。ネタの選定にあたっては、コント型でなく、しゃべくり型のネタで、かつ、ボケとツッコミの役割分担が明確であることを条件とした。

グループ議論の後、クラス全体で、各グループの分析結果の発表と総括をおこなった。クラスでまとめたツッコミ役の機能は、以下である。

- 質問：ボケの言葉に疑問をなげかける
- 誇張：ボケのいったことを、大きさに言い換える
- 反復：ボケがいった事を観客に向かって繰り返す
- 補足：ボケの言葉に注釈を加える
- 否定：間違いを指摘する
- 代弁：聴衆が思っていそうなことを代わり言う
- 進行：次のネタをボケに思い出させる

分析の後、2回目で組んだペアに戻り、二人で協力して、それぞれのプレゼンテーション内容を漫才形式のトーク(漫才型スクリプト)に変換する活動をおこなった。活動に際して、先のクラス議論でまとめたツッコミ役の機能の表を共有した。また、以下の注意を与えた。

1. ツッコミ役のセリフの機能について意識する
2. 聴衆の考えそうなことや、思い浮かべそうな他者の声をツッコミが代弁するように意識する
3. 主張が、わかりやすく、面白く、説得もって聴衆に伝わるように二人のやり取りを工夫する

4. プレゼンターから「こうやって突っ込んでくれると話しやすい」という意見も積極的に言ってみる
5. 「ウケ」よりも、二人の掛け合いをとおしてどれだけ聴衆を取り込んだ「対話」ができるか考える

スクリプトは、ワークシート上で共同編集した。(この作業は4回でも継続した)

#### 【4回】漫才型スクリプト作成(継続), トーク改善

漫才型スクリプトの作成を続けた。二人のスクリプトが出来上がった時点で、実際に二人で読み合わせを行い、必要であればスクリプトを修正した。最後に、作成した漫才型スクリプトを参考にして、自分のトークがどのように改良できるか考え、スライドのノート部分にトークのスクリプトを入力した。

#### 【授業後】

実際のトークは授業外におこなった。それぞれ自分のトークを録画し、最終課題として提出させた。なお、課題提出時に授業アンケートをおこない、本活動に対する感想や意見を聴取した。回答者は37名であった。加えて、1回目と2回目のプレゼンテーション資料とトーク動画、漫才型スクリプト構成作業の動画、作成された漫才型スクリプトを本手法の評価のために記録した。

## 5. 実践の評価

### 5.1 事例分析

ここでは、まず、一つの事例を示し検討する。本事例では学生は、大学の大教室が寒いという問題を取り上げ、学生は空調を操作できないという大学のルールを改善することを提案している。このプレゼンテーションの変化を、初期トーク、構成した漫才型スクリプト、最終トークの順に示す。

#### 【初期トーク】

2日目におこなった最初のトークのトランスクリプト(一部)を示す。これは、2日目のペア作業の録画データから文字起こししたものである。トランスクリプト内のAからJの記号は説明のために付したものである。

#### スライド1(タイトル)

省略

#### スライド2(目次)

省略

#### スライド3(背景)

A まず背景について説明します。

B 私は、先日の授業で冬の人文講義棟10番【注:定員250名以上の大教室】が寒すぎると感じました。寒すぎて講義に集中できないなあと感じました。

C その原因として、コロナ禍で換気をしなくてはならない今の現状や、部屋が大きすぎて、先生が来て空調のスイッチをつけてから部屋が温まるまでに時間がかかることが原因だと考えられます。

#### スライド4(提案)

D このような悩みを解決するために、私は、学生が自由に空調のスイッチを入れたり、設定温度を変えられるようにルールを変更することを提案します。

#### スライド5(実現した時のメリット)

省略

#### スライド6(実現する上での課題)

E 実現する上での課題です。

F 学生の設定温度を上げすぎたりとか部屋にだれもいないのに空調がつけっぱなしにされているなどの過度の使い方をしてしまうのではないかと懸念があります。

G また、このルール変更は、学務との交渉が必須だと考えられます。

H また、人文講義棟だけではなく、他の学部との兼ね合いもしなければなりません。

#### スライド7(まとめ)

I はい、最後にまとめです。

J 寒すぎて講義に集中できない人文10番の教室を、学生自ら空調の管理をまかせるようなルールに変更することで、学生だけではなく教員の両方が、講義に集中できるよりよい環境になるのではないかと考えました。

#### 【漫才型スクリプト】

この学生がペアの学生と協力して作成した漫才型スクリプトを表1に示す。スクリプト内、ボがボケ役(プレゼンター)のセリフ、ツがツッコミ役のセリフである。

表1 漫才型スクリプト

1	ボ	ちょっと聞いて欲しいことがあるんですよ。
2	ツ	え、何々?
3	ボ	今ちょっと風邪気味で。
4	ツ	えっ大丈夫ですか?

5	ボ	私寒さに弱くてですね。
6	ツ	そうなんですね。布団かけないで寝ちゃったんですか？
7	ボ	いえいえ、教室がちょっと寒くて。
8	ツ	教室って学校の教室ですか？
9	ボ	そうです。人文10寒くないですか？
10	ツ	人文10って茨大の人文講義棟の10番教室のことですよ。確かに冬場は寒いですね。
11	ボ	この間そこで授業を受けたら寒くて寒くて、授業にも全く集中できませんでした。
12	ツ	なるほど。人文10は大きい講義室だから部屋が温まるために時間がかかるし、今はコロナ禍で換気をしなくちゃいけないですもんね。
13	ボ	そうなんですよ！だから、学生が講義室に入ったら自分たちで空調のスイッチを入れることができるようなルールを作ればいいと思うんです。
14	ツ	なるほど。そうすれば授業が始まるまでの時間で部屋を暖めることができますね。
15	ボ	そうですそうです。暖かい教室で学生も先生も快適に集中して授業に臨むことができます。
16	ツ	学生だけではなく先生にもメリットがあるのですよね。
17	ボ	はい、それに学生が空調の管理を行うことによって責任感とか自主性も育つと思うんですよ。
18	ツ	それはいいですね。でも学務に認めてもらうのは大変じゃないですか？学生が過度な使い方をしそうとか言われて。
19	ボ	そうなんですよ～。それが最大の難問で。どうしたらいいと思いますか？
20	ツ	え？私ですか？自分で言い出したんだからあなたが考えてくださいよ。
21	ボ	え～いじわる、あ！設定温度を変えられると言っても温度の上限を決めたり、スイッチを入れた人が帰る時に消すとか、最後は先生が確認するとかルールを作ればいいんじゃないですか？
22	ツ	自由化する中でも決まりを作るってことですね。いいですね～。
23	ボ	最後は先生が確認するっていうのは学生に言うとか気がゆるんじやうから先生にだけ伝えて。
24	ツ	おお！なんかすごい工夫。でも他の講義棟はどうするんですか？人文棟だけじゃなくないですか？
25	ボ	たしかにそうですね。じゃあ他の講義棟でもこのルールが適用されるように私が命をかけて学務と戦います。
26	ツ	空調に命はかけないでください(笑)
27	ボ	いえいえ、快適な教室とより良い授業のためにこの身を捧げます。
28	ツ	戦う気満々だ、。。。

## 【最終トーク】

漫才型スクリプトに基づいて改良したトークのトランススクリプト(一部)を示す。これは、授業後に録画して提出したトーク画像から文字起こししたものである。トランススクリプト内のAからJの記号と $\alpha$ から $\gamma$ の記号は説明のために付したものである。AからJの記号については、初期トークと同内容の部分が対応するようしてある。 $\alpha$ 、 $\beta$ 、 $\gamma$ は、最終トークに新たに加わった内容である。

## スライド1 (タイトル)

省略

## スライド2 (目次)

省略

## スライド3 (背景)

A いきなりですが、皆さんは人文10番教室が寒いなあと感じたことはありませんか。

B じつは私、この間人文10で授業を受けたんですが、「まあ教室だし、温かいでしょ」とおもって上着を着ていかなかったんですね。もう、そうしたら寒くて、寒くて、講義にまああつた集中できなかったんですよ。

C 今はコロナ禍で換気のために窓を開けなくては行けないし、人文10は部屋が大きいので、空調をつけてから部屋が温まるまでに時間がかかるんですよ。だから、先生が来てから空調を入れたんでは全然、部屋が暖かにならないんです。

## スライド4 (提案)

D そこで私が提案するのが、学生が自由に空調のスイッチを入れたり、設定温度を変えられるようにルールを変更するというものです。

$\alpha$  これ、なかなかいいアイデアだと思いませんか？

## スライド5 (実現した時のメリット)

省略

## スライド6 (実現する上での課題)

E そりゃあこんなルールが設定されればいいけど、実現するのはなかなか難しいんじゃない？と思いますよね。

F・G 私もそう考えました。特に、学務との交渉。これは大きな壁であると考えます。学生が空調を長時間つけっぱなしにしたり、温度を高く設定しすぎてしまうのではないかと懸念するでしょう。

$\beta$  でも、設定温度が変えられるといっても、温度の上限を決めたり、スイッチを入れた人が変えるときに消す、とか。最後は先生が空調が切れているかな、と確認するなど、ルールを自由化する中でもある程度の決まりをつければ、過度な使い方をする人を防ぐことができると思います。

$\gamma$  あと最後は先生が、空調が切れているか確認する、とい

うのは、学生に伝えてしまうと、先生がどうせ消してくれるからいいでしょ、と気が緩んでしまうと思うので、これは先生だけに伝えておくのがいいと思います。

H また人文棟だけこのルールが適用されるとずるいので、他の講義棟でも自由に空調が使えるように、それぞれ兼ね合いをおこなうことが重要だと思います。

### スライド7 (まとめ)

I それでは最後に、私のこの熱い思いをまとめていきたいとします。

J 冬場寒すぎる人文10でよりよい授業が行われるように、学生が自由に空調のスイッチをいれたり、設定温度を変えられるようルールを変更するというを提案します。

以上、一つの事例に着目し、初期トーク、漫才型スクリプト、最終トークを示した。

最終トークで変化があった部分は、まず、語り口の変化である。例えば、初期と最終トークのA,B,Cは、内容は殆どかわらないが、まず、Aで、聴衆に対して語りかけるようなトークに変更されている。また、A,B,Cをとおして、学生としてのプレゼンターが、学生である聴き手からの共感を引き出すような語り口に変更されている。この部分は直接、漫才型スクリプトの内容とはつながっていないが、漫才のトークの流れとして自分のプレゼンを表現するという活動をとおして、観客とのコミュニケーションがより強く意識された結果であると推察する。最終トークの $\alpha$ , E, H, Iの語り口も同様の変化だと考えられる。最終トークのHは、初期トークのHと内容的には変わらないが、「人文棟だけだとずるい」という言葉によって、この提案を聴いているかもしれない他学部の学生の気持ちを代弁し、それをもとに提案の範囲の拡張を訴えている。これは、漫才型スクリプト24のツッコミ役の発言への回答が最終トークに取り込まれたものと考えられる。最終トークのIは、漫才型スクリプト25-28におけるプレゼンターの熱意の表明がトークに取り込まれた可能性がある。

次の指摘できる変化は、トーク内容の整理である。初期トークのスライド6(実現する上での課題)では、F,G,Hが独立した3つの課題として指摘されているが、最終トークでは、GとFが一つの課題としてまとめられている。その中でGは、学務との交渉の必要性を説明する「学務の予想される反応」として組み込まれ、それに続く解決案 $\beta$ ,  $\gamma$ の前フリとして位置づけなおされている。この改善は、漫才型スクリプトの18-19をもとになされたと考えられる。

また、トークにおける新しいアイデアの発生もみら

れた。それは、最終トークの $\beta$ ,  $\gamma$ 部分である。これは、先のトーク内容の整理と関連している改善だといえる。初期トークでは、課題の提示はあるが、その解決については一切言及していない。これが漫才型スクリプトの中で指摘される(19-20)。漫才型スクリプトを構成する段階では、プレゼンターは、解決策を考えていなかったと思われるが、ツッコミから自分の責任で解決策を提案するように求められ、21と23において、初期にはなかったアイデアを出している。解決策を求めるのは、聴衆とのコミュニケーションを担当するツッコミ役にとっては至極当然のことであり、そのツッコミ役との対話をスクリプト上で成立させるために、新たなアイデアが発生したと考えられる。そして、それが最終トークに組み込まれたと考えられる。

以上、事例より、漫才型スクリプトによって、トークは聴衆への語りかけるようなものになり、メッセージが整理され、また、新しいアイデアの提示を促進したといえる。

## 5.2 授業アンケート結果

ここでは、最終課題とともに回収した授業アンケートの結果について述べる。

質問項目：漫才型スクリプトを基にプレゼンテーションのトークを組み直す作業によって自分の最終トークはよいものになったと思いますか

この質問に対して、「はい」と答えた学生が30名、「いいえ」が7名であった。「はい」と答えた学生に向上した点について自由記述してもらったところ、表1のような回答がなされた。

表2 最終トークが向上した点

カテゴリー	数
聴き手意識・共感性	17
親しみやすさ・面白さの向上	4
わかりやすさの向上	2
アイデアの向上、気づき	3
客観性向上	3

聴き手意識・共感性に分類された回答は、例えば、以下のようなものである。

自分だけでは気付かなかった聴衆が聞きたいことや説明が必要なことなどを盛り込めた。

ツッコミ役について考えることで、プレゼンを聞いている人の気持ちにより寄り添う形のトークになったと思う。

ただスライドの内容を読み上げるだけであったが、具体例についても言及でき、聞いている人を巻き込んだ発表へと変わった。

親しみやすさ・面白さの向上とは、以下のような回答である。

漫才型スクリプトを行うことによって、プレゼンの表現が柔らかくフランクなものになった。

これらの向上ポイントは、先の事例における初期トークから最終トークへの変化と一致している。

一方、最終トークがよいものにならなかったと回答している7名の自由記述を見ると、①漫才型のトークを構成することの難しさ(2)、②漫才型スクリプトの最終トークへの組み込みの難しさ(2)、③もとのプレゼンのテーマや内容と漫才という形式の葛藤(2)、が挙げられた。①と②については、学習活動のデザインに関する改善点である。特に②については、適切な足場が要請される。③は、「笑い」を求める漫才という形式を取り上げたことにより、学生が「笑い」を強く志向してしまうことによるものであろう。しかし、だからといって、漫才ではなく「二人の会話」とすることは適切ではない。なぜなら、漫才は、「ボケツッコミ（媒介）―聴衆」のコミュニケーションとして成り立つものであり、それ故にプレゼンテーションのトーク訓練としての意義があるからである。漫才という型を利用しつつ、学生が「笑えればいい」「面白くさえあればいい」と誤解しないような説明を工夫しなくてはならないだろう。

## 6. まとめ

以上、プレゼンテーションのトーク構成において、情報伝達と媒介の視点を両立させ、両者を行き来できるようになるための訓練手法として漫才型スクリプト構成法を提案した。大学の授業においてこの手法を実施し、評価した。その結果、この手法により、トークの聴き手意識、内容の整理、新しいアイデアの創出が支援されることが示唆された。

## 文献

- [1] Bakhtin, M. (1986) “Speech genres and other late essays”, ed. C. Emerson and M. Holquist, trans. V. W. McGee. Austin: University of Texas Press.
- [2] 鈴木栄幸・加藤浩(2008): 社会的ネットワーキングに着目したプレゼンテーション教育手法「マンガ表現法」の提案, 科学教育研究, Vol.32. No.3, 196-215

## 資料

最終提出版プレゼンテーションスライド（初期バージョンと内容に大きな違いはない）

タイトル：人文10寒くない？

<p>目次</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 背景</li> <li>• 提案内容</li> <li>• 実現した時のメリット</li> <li>• 実現する上での課題</li> <li>• まとめ</li> </ul>
<p>背景</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 冬の人文講義棟10番教室が寒すぎる →講義に集中できない</li> <li>• コロナ禍で換気をしなければならない</li> <li>• 部屋が大きいで空調のスイッチをつけてから暖くなるまでに時間がかかる</li> </ul>
<p>提案内容</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 学生が自由に空調のスイッチを入れたり、設定温度を変えられるようにルールを変更する</li> </ul>
<p>実現した時のメリット</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 学生が講義に集中できる</li> <li>• 先生が快適に講義を行うことができる</li> <li>• 学生の自主性が育つ</li> </ul>
<p>実現する上での課題</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 学務との交渉</li> <li>• 学生が過度な使い方をしてしまうのではないかと懸念</li> <li>• 他の講義棟との兼ね合い</li> </ul>
<p>まとめ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 寒すぎる人文10 →学生自らに空調の管理を任せるようなルールに変更する</li> <li>→学生・先生両方が講義に集中できる環境になる</li> </ul>