

次世代プレゼンテーションソフトの紹介：プレゼンテーションにおける紙芝居からアニメーションへの革命

有井 康博

(要旨) プレゼンテーションにおいて使用するソフトウェアと尋ねられると、多くの人が Microsoft 社の PowerPoint と答えるだろう。今や、PowerPoint を使えない人はプレゼンテーションをする機会が与えられない時代が訪れた気配すら感じる。一方で、PowerPoint のような紙芝居形式に飽きを感じている上級者もいるのではないだろうか。いずれにしても、プレゼンテーション力はこれからの時代を生き抜くには大切である。ここでは新しいプレゼンテーションソフトの紹介をする。

キーワード：プレゼンテーション, Prezi

1 緒言

‘プレゼンテーションを制する者は世界を制する’ というのは言い過ぎであろうか。昨年の五輪招致において、東京 2020 オリンピック・パラリンピック承知委員会のプレゼンテーションは将に世界を制したといえるだろう¹⁾。また、そのプレゼンテーションにおいて、滝川クリステルさんが発した‘おもてなし’が流行語大賞に選出されたように、インパクトのあるプレゼンテーションを行うことは、現代において様々な効果を生み出すことは言うまでもない。もちろん、五輪招致のプレゼンターとして、あの場に立つことができたのは滝川クリステルさん自身のご努力と魅力によるものであるが、役の大小問わず、何かを獲得するためにプレゼンテーションを行う機会が多くの人に与えられることが増加しているのは間違いないと言えるであろう。そして、そのプレゼンテーションがその後の人生を大きく変化させることに繋がるというのも、決して夢物語ではない。現代社会において、人生における夢の実現のためには、プレゼンテーション力を磨くことが大切である。ここでは、プレゼンテーションにおける問題点を上げ、次世代のプレゼンテーションとして注目されつつあるソフトウェアの紹介を行いたい。

2 プレゼンテーションの得手不得手

プレゼンテーションの準備の得手不得手について、多くの人はどう感じているのだろうか。面白いデータが、株式会社日立ソリューションズのホームページに掲載されている記事のアンケート結果で紹介されている²⁾。

そのアンケートでは、“設問1 プレゼンテーションの資料作りは得意ですか?”、“設問2 プレゼンテーションでの発表は得意ですか?”、“設問3 プレゼンテーションでの資料作りで失敗した経験はありますか?”、“設問4 今までほかの人のプレゼンテーションで、「これは良かった」という印象的なプレゼンテーションはありましたか?”という設問が並んでいる。設問1に、不得意、どちらかと言えば不得意と答えた人は、全体の66.5%に及ぶ。つまり、7割近い人がプレゼンテーションの資料作りを苦手に行っていることが分かる。設問2に不得意、どちらかと言えば不得意と答えた人は全体の77.7%と、さらに増加する。つまり、8割近い人がプレゼンテーションを実施することに苦手意識を持っているということを示している。すなわち、多くの人々がプレゼンテーションを準備し実施することを不得意と感じているということである。ところが、設問3の資料作りの失敗について‘はい’と答えた人は、22.5%しかいない。設問1および2と合わせて考えると、準備と本番を苦手と感じながら、終了してみると準備に問題があったとは感じていない人が多いということを示している。喉元過ぎれば、何とやらということであろうか。著者は「いつまでもプレゼンテーションに対する苦手意識が生じる」のは、この現象(振り返りの不足)にあると推察する。では、振り返りの不足が起こる理由は何であろうか。それに関して、設問4の割合が一つの答えを表している。設問4に‘はい’と答えた人は、32.2%である。すなわち、そもそも自分自身のプレゼンテーションの出来について評価する基準がないことが大きいのではないだろうか。

Yasuhiro ARII 情報教育研究センター研究員 食物栄養学科・食生活学科准教授 (Researcher of Educational Computing and Research, Department of Dietary Life and Food Sciences, Department of Food Science and Nutrition)
Introduction of the next-generation software for presentation, Prezi.



図1 TEDのホームページ

つまり、プレゼンテーションの良い例を見たことがないために、自分自身のプレゼンテーション自体が適切に評価できないのだろう。このことが、多くの人がプレゼンテーションを苦手だと言い続ける一因となっていると推察される。では、この問題を解決するためには、すなわち「プレゼンテーションが得意です」という人になるために必要なことは、「いいプレゼンテーションを数多く見て模倣すること」ではないかと思いがたまる。

3 プレゼンテーションの参考

良いプレゼンテーションを数多く見て、模倣すればよいという提案を実行に移すには大きな問題が立ち上がる。先述の設問4が表すように、良いプレゼンテーションを見たくても、よいと感じるプレゼンテーションと出会わないから見るができないのである。これは由々しき問題である。この問題を取り除く方法として、著者は次のWebサイトをお勧めしたい。TED(テド: Technology Entertainment Design)の主催する講演会を集めたWebサイトである(図1)³⁾。そこに掲載されているプレゼンテーションを視聴してみると、緻密に練られた資料とトークに魅了され、プレゼンテーションの世界に吸い込まれて行く感覚を覚える。それでは、なぜ、このような感覚を覚え、魅了されてしまうのだろうか。著者は、TEDにアップロードされているプレゼンテーションにいくつかの特長を見出した。その特長とは、①伝えたいことが明確であること、②伝えたいことを伝えるために緻密に練られたストーリーが組み立てられていること、③組み立てられたストーリーを効果的に展開することのできる技術を使用していること、④繰り返された試行錯誤と練習である。著者はこれらを総じて演劇性と呼んでいる。つまり、この演劇の様なプレゼンテーションが人々を魅了するのである。では、TEDで紹介されているようなプレゼンテーションを日常のプレゼンテーションで

行うことが可能であろうか。著者には難しい。なぜならば、余程大切なプレゼンテーションでない限り、演劇性の高いプレゼンテーションを準備する時間はないと思うからだ。しかも、日常のプレゼンテーションにおいて演劇性の高いプレゼンテーションを行うとインパクトが強過ぎて聞き手に引かれてしまう恐れがある。それでは、TEDの視聴は無駄ではないか。そんなことはない。著者は演劇性の高さとはプレゼンテーションが動的であることと捉えた。しかも適度に。すなわち、プレゼンテーションが適度に動的であることで、内容の理解が進むのであれば、プレゼンテーションの魅力が増すことにつながるのではないだろうか。この内容の理解を進めることが可能な動的なプレゼンテーションを行うためには、特長③の技術が大切となってくる。この点に関しては、ソフトウェアによるところが多いであろう。次では、ソフトウェアについて考えてみたい。

4 プレゼンテーションソフト

多くの人にとって、プレゼンテーションの時に使用するソフトウェアとして思い浮かぶものは、Microsoft社のPowerPointであろう。中にはアップル社のKeynoteを思い浮かべる人もいるかもしれない。それでは、世の中のプレゼンテーションソフトのユーザー数の割合はどのようになっているのだろうか。この点について、著者はGoogleで検索を行った。多数の検索結果の中で、最近のデータを示してくれており、比較的高い信憑性を有するデータについて紹介する。

インターネットコムが実施したアンケート(2013年6月14日~6月18日、全国10代~60代以上のインターネットユーザー1,060人、有効回答数390人)によると、PowerPointを使用する人の割合は97.4%、Keynoteは1.0%と圧倒的にPowerPointユーザーが多い⁴⁾。PowerPointユーザーが多いとは推測していたが、これほどまで大差がついているとは驚くべきことに値する。一方で、2013年7月に調査会社のAsymcoの調査でマッキントッシュのユーザーが増加しているという結果が示された⁵⁾にも関わらず、Keynoteの利用率が低いというのはマッキントッシュのユーザーもPowerPointを利用していることを示す。つまり、プレゼンテーションソフトウェアの業界はPowerPointが一人勝ち状態で、後進のソフトウェアが参入してくるのが難しいのである。

一方で、ユーザー数を伸ばし始めたソフトウェアがある。Preziである(図2)⁶⁾。上述のインターネットコムの調査結果では0.5%と低調に映るが、「その他」の項目から抜け出し、2009年の開発以来、わずか4年で

ユーザーを 2600 万人まで増やし、第三のソフトウェアとして分類されていること自体が画期的であると言える。また、このソフトウェアは PowerPoint や Keynote のようなソフトウェアと違って、OS 関連会社によって開発されたものではないということも注目すべき点である。このソフトウェアがユーザー数を増やしている理由は、内容の理解を深めることが可能な適度に動的なプレゼンテーションを行えるところにあると推察する。



図2 Prezi のホームページ
<http://prezi.com>

5 著者が使用して

著者は 2013 年の夏に、ある講演会でこのソフトウェアを使用したプレゼンテーションを目の当たりにし、次の日にユーザーとなった。それほどに衝撃を受けたのである。本末転倒だが、「どうして、こんなに凄いプレゼンテーションができるのか」が気になって、プレゼンテーションの内容が耳に入って来なかった。そして、「内容とは関係がありませんが、ソフトウェアは何をお使いですか？」と質問せずにはいられなかった。著者が受けた衝撃を一言で表現すると、「紙芝居からの脱却」である。ご存知のように、PowerPoint によるプレゼンテーションは紙芝居のように次々と捲って行くことで話が進む。一方の Prezi は、まるでアニメーションを見せるように話を展開することができる。アニメーションのように見せることができるとは、どういふことであろう。例えば、PowerPoint においてもアニメーション機能を使うことができる。しかしながら、文字をクルクルと回し、点滅させても、内容の理解が進むどころか、それが気になって思考が途切れてしまう。また、紙芝居を捲るとき、絵は必ず途切れてしま

い、同時に聞き手の思考も途切れてしまう。この思考の途切れは、続いているはずの話が別の話に変わってしまったような感覚を生じせてしまうことが多々ある。ところが、Prezi でプレゼンテーションを行えば、絵は途切れない。すなわち、思考が途切れにくい。しかし、アニメーションのような動画においては、画像を見たいところで停止させること、瞬時に巻き戻すことが困難である。そのような課題についても、このソフトウェアでは、止まりたいところではしっかりと止まり、戻りたいところに瞬時に戻ることを可能にすることで解決している。さらに、紙芝居を脱却した技術が、聞き手が話を聴き始める前に全体像を見渡すことができるという効果ももたらす。すなわち、プレゼンテーションが始まる前に、聞き手が今日話す内容の全体像を観ることができる。これは、意外と重要なテクニックであり、忙しい現代において、今から聴く内容がどの位のボリュームがあるのか、聴いている途中で、今どのあたりを話しているのだろうか、ということが分かることは、聞き手に安心感を与え、内容の理解に集中できるという効果を持つ。

著者がこのソフトウェアを使用して行ったプレゼンテーションの一例を示す。まず、話の全体像を見せる(図3)。次に、木の根っこ部分に位置する、研究を行う必要性について、現在までに分かっていること、問題点を述べる。そして、幹の部分に相当する、その問題点を解決するために著者が試みようとすることを述べ、枝葉や実となる結果を紹介する。すなわち、プレゼンテーションを森の全体像を見せた後(図3)に、森の中で起こっている様々な現象を見せて行き(図4)、時には再び森全体を見せ、森のどこを話しているかを見せた後に再び森の中で起こっていることを見せることができる。この技術は個々の現象の「つながり」を意図的に見せることを可能とする。この一連の流れをカメラがズームイン・ズームアウトするように見せて行くことができる。紙面では、この動きを見せられないのが残念である。また、移行のしやすさも魅力的である。PowerPoint で作成した資料を流し込んで行くことが可能であり、過去の資料を用いて、新たなストーリー展開を行うこともできる。日本語のマニュアル⁷⁾もあり、そこには動画がアップされているので、このソフトウェアの凄さを実感してもらえるだろう。この紙芝居からアニメーションへの移行はプレゼンテーションにおける革命となると著者は期待している。

著者は 2013 年後半に、このソフトウェアを使用して、いくつかのプレゼンテーションを行った。その際、「使用しているソフトウェアを教えてください」と問い合わせを受け、その多くの人が現在も使用をしてくれて

いる。プレゼンテーション自体も‘わかりやすかった’と高い評価をいただいた。最後に、このソフトウェアを紹介するために、プレゼンテーションについて大口を叩いたが、著者はプレゼンテーションがとても苦手であり、さらなる精進が必要であることを申し添えておきたい。



図3 プレゼンテーションの全体像
著者が Prezi を使用して行ったプレゼンテーションの一例である。

参考文献

- (1) 東京 2020 オリンピック・パラリンピック招致委員会. <http://tokyo2020.jp/jp/>
- (2) 株式会社日立ソリューションズ. <http://www.hitachi-solutions.co.jp/column/tashinami/presentation/>
- (3) TED Conferences, LLC. <http://www.ted.com>
- (4) インターネットコム. <http://japan.internet.com/research/20130625/1.html>
- (5) ASYCOM. <http://www.asymco.com/2012/07/04/the-building-and-dismantling-of-the-windows-advantage/>
- (6) Prezi. <http://prezi.com>
- (7) Screw-Axis. <http://dev.screw-axis.com/doc/prezi/>

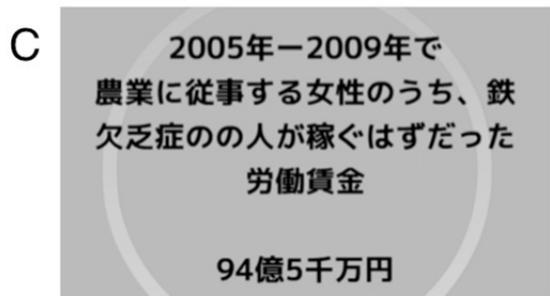
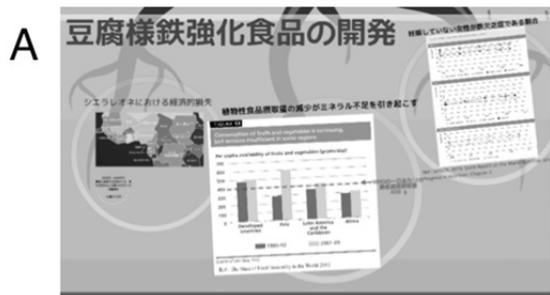


図4 ズームイン
(A) 図3の全体像の根っこの部分にズームイン。
(B) (A) の一部分にズームイン。
(C) (B) の一部分にズームイン。