

氏 名 鈴木 栄幸

学位（専攻分野） 博士（学術）

学位記番号 総研大甲第 1213 号

学位授与の日付 平成 21 年 3 月 24 日

学位授与の要件 文化科学研究科 メディア社会文化専攻
学位規則第 6 条第 1 項該当

学位論文題目 プレゼンテーション教育における社会的ネットワーク
に着目したメッセージ生成支援手法の提案

論文審査委員	主査	教授	三輪 眞木子
		教授	黒須 正明
		准教授	高橋 秀明
		教授	加藤 浩
		教授	赤堀 侃司（東京工業大学）
		教授	永井 正洋（首都大学東京）

論文内容の要旨

本研究では、プレゼンテーション構成における主張内容(メッセージ)生成の段階に着目し、それを教育する手法を提案し、その効果を検証した。さらに、その教育手法の実施を支援するシステムを開発し、それが有効であることを検証した。

第一章「序論」において、まず、プレゼンテーション教育、説得研究の現状に関する文献研究をおこなった。そこから、現在のプレゼンテーション教育においてメッセージ生成のスキルに対する教育・訓練が見過ごされていることを指摘し、メッセージ生成段階に対応したプレゼンテーション教育の必要性を論じた。次に、プレゼンテーションのメッセージ生成の過程を、バフチンの対話理論とアクターネットワーク理論に基づいて考察した。バフチンの対話理論によると、メッセージの理解とは、聴き手自身の意見だけでなく、メッセージに関係する他の人々の意見を想像しながら、それらの意見への回答を探る過程である。したがって、メッセージが、これらの意見に適切に回答を与えることができれば、聴き手の理解はより深いものとなると考えられる。このように考えれば、メッセージ生成とは、様々な関係者の意見を想定し、それらの意見に対する対処を計画する過程だといえるが、バフチンはこのような対処の具体像までは示していない。そこで、本論文ではカロンやラトゥールのアクターネットワーク理論の知見を援用し、想定した関係者の意見への対処として、連盟関係の樹立や関心の翻訳といった調整を通じた社会的関係の繋ぎかえが構想されていると考えた。つまり、メッセージ生成を、社会的ネットワーキング(プレゼンテーションの内容に関連する人々との仮想的対話をとおした社会的関係の繋ぎかえ)の過程として捉えることを提案した。以上の検討に基づき、プレゼンテーション構成におけるメッセージ生成段階を対象とした、社会的ネットワーキングに着目した教育手法の提案を本研究のゴールとして設定した。

第二章「プレゼンテーション構成場面の事例研究」では、プレゼンテーションの構成場面において、実際に社会的ネットワーキングがなされるのか、なされるとしたら、どのようになされるのかを確認するため、説得型と説明型の二つのプレゼンテーション構成場面の事例のビデオ記録を分析した。その結果、以下のことが明らかになった。すなわち、第一に、プレゼンテーションの構成過程において、聴き手との仮想対話がなされていたこと、そして、その仮想対話は対話のシミュレーションとでも呼ぶべき、動的で柔軟な対話の組み替え作業を通して構成・再構成されていたこと。第二に、その対話のシミュレーションは、関連する人々の社会的関係の把握と不可分な形でなされていたこと。第三に、その対話の組み替えは、アクターネットワーク理論が指摘した連盟関係の樹立や関心の翻訳といった社会的・政治的調整作業を通してなされていたこと、である。

第三章「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」では、第一章の理論的考察および第二章の事例分析に基づき、プレゼンテーションのメッセージ生成段階における社会的ネットワーキングのための教育手法の提案をおこなった。社会的ネットワーキングの基盤として、関連する人々の関係把握があると考え、その点を支援する手法としてマンガ表現法を提案した。マンガ表現法とは、自身のプレゼンテーションの内容をマンガの形式で表現し、そのマンガの吟味によってプレゼンテーションの改善をおこなう方法である。マンガは、登場人物とそのセリフで構成される表現形式であり、アイデアをこのような形式に変換する作業を通して、学習者は、プレゼンテーションの内容に関係する人々が誰で、どのような意見を持ち、その背景にどのような感情や事情を抱えているかについて考えることに導かれると期待される。つまり、マンガという表現形式にそってアイデアを表現することが、社会的ネットワーキングの基盤となる関係の把握を支援すると考えたのである。マンガ表現法の効果評価のために、論理図を使ってプレゼンテーションを改善する群とマンガ表現法をおこなう群との比較実験をおこなった。具体的には、質問紙による主観評価

比較、ビデオ分析による作業過程比較、プレゼンテーションが取り扱う問題を表現したコンセプトマップ(概念地図)の比較、生成されたメッセージの説得性の比較をおこなった。質問紙調査、ビデオ分析により、マンガ表現法が、学習者を、人物志向の思考(誰が関係しているのか、それらの人々はどのような感情を持っているのか、また、どのような人間関係にあるのか、といった考え方)に導くことが示された。また、コンセプトマップの比較により、マンガ表現法によって、プレゼンテーションに関連する人や組織の関係がより広く把握されることが明らかとなった。さらに、生成されたメッセージの説得性の比較により、マンガ表現法をおこなうことが、メッセージの説得性を向上させることがわかった。一方、評価を通して、マンガ表現法には、マンガを描画する作業の負荷が高いという実施上の問題点があることが明らかになった。

第四章「マンガ表現法を支援するシステムの開発と評価」では、マンガ表現法の描画負荷を軽減するためのマンガ表現支援システム「VoicingBoard」の開発と評価について述べた。VoicingBoardは、簡単な操作によってマンガを描画するシステムである。このシステムはFlashによるネットワークアプリケーションであり、インターネットに接続しているパソコンからブラウザを介して利用することができる。このシステムの有効性を評価するために、紙上への手描きによるマンガ作成作業とVoicingBoardを使ったマンガ作成作業の比較実験をおこなった。比較は質問紙による主観評価と、作成されたマンガの内容比較によっておこなった。主観評価の結果、VoicingBoardは、柔軟性という点では紙に劣るものの、マンガの構成と編集が容易であり、変更にたいする動機付けを高めることが明らかになった。また、マンガの内容比較の結果、VoicingBoardで作成されたマンガには、より多くの、そしてユニークな登場人物が含まれることが明らかになった。さらに、3つの実践(論理図によるプレゼンテーション改良実践、手描きによるマンガ表現法実践、VoicingBoardによるマンガ表現法実践)の事後質問紙調査の多重比較の結果、VoicingBoardが、手描きのマンガと同等のメリットを保持しつつ、アイデアの修正点へ気づきや裏付けへの意識の点で、手描きのマンガ以上の支援を提供することが示された。以上より、VoicingBoardシステムによっておこなうマンガ表現法が、従来の紙ベースのマンガ表現法の負荷を軽減しつつ、同等か、それ以上の効果をあげると結論づけた。

第五章「結論」では、本研究をまとめるとともに、今後の課題について述べた。今後の課題は、本手法の教育現場での実施を促すための授業案の提供、メッセージ生成段階と論理的構成段階のリンクを支援する教育手法と支援システムの提案、本手法のプレゼンテーション以外の分野(教師教育、患者コミュニケーション教育、文章表現教育等)への応用である。

論文の審査結果の要旨

本論文は、プレゼンテーション教育におけるメッセージ生成（プレゼンテーション内容の構築）の教育に着目し、その理論的検討、手法の提案、それを実施するための教育システムの開発をおこなったものである。従来のプレゼンテーション教育においては、メッセージは所与のものとされており、それを生成するための教育はほとんど行われていなかった。その意味で、本研究はプレゼンテーション教育に新しい領域を付け加えたといえる。

本論文の第一章では、バフチンの対話理論とラトゥールらのアクターネットワーク理論に基づいて、メッセージ生成が想定される関係者との対話を構築する（社会的ネットワークワーキング）過程であることを示している。続く第二章では、プレゼンテーション準備過程における会話の分析を通して社会的ネットワークワーキングの過程を具体的に明らかにし、第一章の考察を裏付けている。メッセージ生成を社会的ネットワークワーキングとして捉えるという見方は、プレゼンテーションを情報伝達とみなす伝統的な考え方に一石を投じるものであり、理論的に大きな意義がある。

第三章では、社会的ネットワークワーキングのための手法として「マンガ表現法」を提案している。マンガの教育利用に関する先行研究は多いが、このように、マンガを描画することを他者との対話のための足場かけとして利用するような手法は存在せず、オリジナリティが高い。この手法の効果検証実験は、大学の正規授業をフィールドとして実施され、その結果、マンガ表現法が社会的ネットワークワーキングの基盤である関係者の社会的関係の把握を支援するのみならず、メッセージの説得性を高めることを示した。この結果は、社会的ネットワークワーキングの支援が「説得力のあるプレゼンテーション」につながることを示唆するものであり、その意味で、本論文の成果は、プレゼンテーション教育の向上に貢献するものとして高く評価できる。

第四章では、マンガ表現法の描画負荷を軽減するためのマンガ表現支援システムの開発と評価について述べている。評価では、本システムが紙上でおこなうマンガ表現法の負荷を軽減しつつ、重要な点で紙以上の効果をあげ得ることを示した。本システムはマンガ表現法の教育現場への普及を促進するものと期待できる。このように、手法の提案のみならずその普及までも視野に入れたことで、本研究は実践的な価値が高いものとなる可能性がある。

本論文の意義は、プレゼンテーションのメッセージ生成に関する理論的考察から、それに基づく効果的な教育手法の考案、実用性の高いシステムの開発までをおこなっていることにある。本論文の第五章では、マンガ表現法の他分野への応用可能性が述べられ、実施中の事例として教育実習生の学習指導案作成教育が挙げられている。ここから、マンガ手法の発展性も伺える。このように、本研究の成果は、プレゼンテーション教育のみならず、他者との対話を要する様々な分野の教育に寄与すると期待される。

一方、本論文の問題点としては、次のことが指摘できる。第一に、本手法をプレゼンテーション教育全体にどう位置づけるかの検討が不十分な点である。メッセージ生成の教育という新しい領域を提案した意義は大きいですが、プレゼンテーションという活動全体でみたときには、それを一本のストーリーにして、提示資料を作成し、実際に演示するという作業がその後に控えており、これらの作業のための教育手法が既に存在する。こ

のような手法と本論文の手法をどのように統合するのかについては今後の検討を待たねばならない。第二に、本研究で提案された手法が効果を持つプレゼンテーションの種類、および発表者の認知特性に関する検討が不十分な点である。プレゼンテーションには「情報提供型」、「説明型」、「説得型」という種類が存在するが、本論文では「情報提供型」についてはあまり考慮されていないため、あらゆる種類のプレゼンテーションに対する有効性には疑問が残されている。また、発表者には「熟達者」と「初心者」、「抽象的思考能力に長けた者」と「それを苦手とする者」など認知特性に個人差があるが、本アプローチがどのような発表者にとって有効かを示すのは今後の課題として残されている。

以上のような問題点が指摘されるものの本研究のプレゼンテーション教育に対する貢献には多大なものがあり本論文が博士論文として価値のあるものだと判断できる。