

種々の状況に適用できるプレゼンテーション総合支援システム

6N-1

— 概要 —

赤池英夫 前田雄次 角田博保

電気通信大学 情報工学科

1 はじめに

プレゼンテーションとは、あらかじめ用意された情報がもっぱら一方的に（演者から聴衆へ）伝えられる形態のコミュニケーションのことである。その目的は千差万別であるが、聴衆に何かを説明し、納得させるために行なわれる。良い（成功する）プレゼンテーション実現のためには、種々の技巧を会得し、繰り返しリハーサルを行ない、さらには場数を踏むことで感覚を身に付けるといった、不断の努力が必要とされる。これを少しでも軽減するために、近年、計算機による支援が注目されてきているが、現状はプレゼンテーションに関わる作業のうちの一部、つまり最終的な提示内容の作成および実演時の使用に留まっている。

本稿では、演者の意図（主張）を木構造に記述し、最終的な見栄えと分離することによって、発表時間や利用可能な機材の変更といった物理制約の影響を吸収する仕組みと、これに基づき試作したシステムについて述べる [1]。

2 プレゼンテーションの計算機支援

プレゼンテーションの背景には、演者が聴衆に伝えようとする意図が明確に存在する。まず演者は、意図を聴衆の感覚器（主に視覚と聴覚）が受容できる表現に変換する必要がある。この作業はオーサリングと呼ばれる。オーサリングにより作成された資料を用い、決められた時間で演者の意図を説明する行為がプレゼンテーションである。良いプレゼンテーションとは、演者の意図に対する聴衆の理解度を短時間で高めることのできるものである。このために様々な技法、ノウハウといったものが考案されている。オーサリング時に視覚（聴覚）に訴える表現を採用したり、理解を

助ける適切な例を案出すること、また、プレゼンテーション時の淀みない話の展開や、巧みな話術もノウハウの例である。計算機による既存の支援システムは、これらのノウハウの実践に主眼を置いて設計されている。すなわちカラフルで多種のフォントを用いたテキスト、マルチメディア、重ね合わせやフェードアウトといった特殊効果が利用可能であり、発表時間の表示やTP（トランスペアレンシ）の管理等を行なうシステムである [2, 3, 4]。

たしかに、これらは有用で計算機ならではの支援である。しかし依然として、次の点が問題として残されている。

- 演者の意図の記述、構造化が支援されていない
演者は、プレゼンテーションのテーマに関する情報を収集し、それらの間に成り立つ関係を整理し、集められた情報の中から当座のプレゼンテーションに用いる情報を取捨選択する。この作業は演者の思考活動としてなされることが多く、そのままでは計算機で扱うことができないので、重要な作業にも関わらず支援がなされていない。
- 制約の変化に弱い
たとえ同じテーマのプレゼンテーションを繰り返す場合でも、時間や場所、利用可能な機材などに変更があると、以前作成した資料が再利用できないことがある（無理矢理、流用してしまうこともあるが）。また、聴衆の知識があらかじめ仮定していたレベルと異なる場合も、プレゼンテーションの仕方に影響を与える。既存のシステムでは、特定の制約下でのプレゼンテーションを仮定するため、小回りのきかないことがしばしば見受けられる。

これらの問題に対し、我々は以下のような方針で解決を試みた。

