



## プロ (Pros) とコン (Cons)

米子クラブ第 29 期教育資料

プロは賛成、コンは反対という意味のラテン語からできている。  
一つの論題でプロ側とコン側の考えを述べ合いディスカッションをする。

### <利点とその効果>

- \* 自分の考えを述べ、説得する力を養う事が出来る。
- \* 尋問、反駁がなく相反する考え方が習得できる。
- \* ディベート入門編としての活用も有効である。
- \* 賛成意見、反対意見をロールプレイする要領で順番に考えていくことにより全員に異なる視点を明確に意識させ賛成、反対の理由を共有する事ができる。
- \* 両面を考えるので、可能な事に意識を集中させるツールとなる。

### <成功への留意点>

- \* 論題の決定が成功への鍵となる (これはディベートと同様である)。
- \* 論題の主旨は、現状からの変化を求めるものがよい。
- \* 論題は常に肯定文で表す。
- \* 一般に、事実論題よりも政策論題のほうが好ましいとされている。  
その理由は、事実論題には議論の余地があまりなく、反対に、信条論題には議論の余地が多すぎる場合があるからである

《例》「米の輸入を自由化すべきである」  
「原発は廃止すべきである」  
「履歴書から学歴の欄をなくすべきである」

### 応用編 1 プロ・コン スピーチ(Pro & Con Speech)

- ・ 論題を調査分析して自分の立場を決め一人でプロ側、コン側の見解を述べる。
- ・ 論題に賛成ならば賛成側の論点からスピーチをし、反対側の論点も述べる。
- ・ 論題に反対ならば反対側の論点からスピーチをし、賛成側の論点も述べる。
- ・ 更にできれば具体的な改革案、解決策を提示する。
- ・ スピーチが終わってから質問を受ける。

◎これは、いわば一人でするディベートと言える。(self=debate)

一人で両方の立場を述べることにより一層論理的に考え説得力が養われる。

### 応用編 2 プロ・コン 評価

- ・ 数人のメンバーが二派に分かれてプロ側からは良かった点を、コン側からは改良すべき点を各人 1 点ずつ述べ合う。
- ・ 簡潔に評価するのに効果的であり、評価方法に変化を持たせたいときに有効である。

◎これは、1984年当時の Ruth Sheppard 国際会長により名古屋でのワークショップに於いて日本の会員に示された評価方法の一つである。

**応用編3** プロ・コン アーギュメント (Pro & Con Argument)

—アーギュメント＝議論をする—

目的：論題に対して多くのアイデアが出せたかを競う。

方法：プロ側とコン側の人数はなるべく同数とする。

アイデアを出す時には箇条書きの要領で簡単明瞭に出す。

時間：5人位（一方）—3分位、10人位（一方）—5分位

- ・慣れるにしたがって時間を増やすとよい。
- ・時間を決めてもアイデアが出尽くしたようなら、途中で止める。

判定：・アイデアがたくさん出た方を勝ち(優勢)とする。

- ・内容的に疑問のあるものは1つと数えない。
- ・内容が似ていたら質が高いと思われるものを優先する。
- ・同点なら質の高いアイデアが出た方を勝ちとする。

役割：・議長（リードする）

- ・プロ側、コン側何人でもよい。
- ・ジャッジ（奇数、議長が兼ねてもよい）

進め方：・プロ側とコン側に分ける。

- ・アイデアを出す人に手を挙げてもらい早い者勝ちで指名する。
- ・両グループの手が挙がったら、交互に当てる。
- ・たまに手を挙げる人を優先する。

留意点\*プロ側とコン側の立場を入れ替えて2回目をしてみると頭の切り替えに役立つ。

\*1回目と2回目とは違うアイデアを出し、同じにならない事。

\*時間は1回目と同じにする。

.....

<Pros & Cons 一覧表の一般的な使い方>

(例)・・・論題：「ディナーはレストランファンタジーに行く」

Pros (賛成意見)	Cons (反対意見)
<ul style="list-style-type: none"> <li>・サービスが良い</li> <li>・雰囲気が良い</li> <li>・味付けが良い</li> <li>・</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・値段が高い</li> <li>・照明が暗すぎる</li> <li>・料理が出てくるのが遅い</li> </ul>

参考資料：カウンスル No.5 第11期第2回会合教育資料  
 (元) 都クラブ・堺東クラブ教育資料  
 森俊彦「ファシリテーションの工具箱」