

創造的グループ思考 交差制約法TCOM  
CREATIVE GROUP THINKING  
TCOM "Transactional Constraint Method"  
ティエーコム

# 2時間でできる課題探究と解の創出 TCOM

Ver. 1.0  
2015年 3月 10日

明治大学 サービスイノベーション研究所  
Institute for Service Innovation Studies of Meiji University

詳細な資料はこちらからダウンロードできます  
<http://www.service-innovating.jp/activity/>



**明治大学サービス創研研究所**

サービス創研 (Service Innovation) のための理論的枠組みと方法論の構築による各組織での次世代サービスの創造と新たな価値創造に関する研究活動を目的として2010年4月に設立しました。  
一緒にワークショップをやりたい方、手法について詳しく知りたい方、ご興味をもたれた方は、お気軽にご連絡ください。  
ウェブサイト: <http://www.service-innovating.jp/contact/>

**研究チーム**

所長: 阪井和典【明治大学法学部】 副所長: 坂波清人【大塚ガス行業務研究研究所(株)】 副所長: 森 孝一【(株)アードステージコンピュータリング】  
専務局長: 内藤 隆【(株)シーエスアップ】 専務副次長: 戸田謙人【(株)富士通コミュニケーションメディア】 客員研究員: 滝井由樹【(株)カカオ・コード】  
有賀三夏【東北芸術工科大学】 石川竹おる【(株)K&Iパートナーズ】 客員客員【(株)ナジー・研究所】 木山真史【明治大学】 木上正幸【(株)東洋経済】  
栗山 健【明治大学】 小林広樹【明治大学】 高野雅之【明治大学】 永井優子【明治大学】

本研究所は平成24年度科学研究費助成事業(基礎研究(C)24530491)  
「現場からサービスを創出するコミュニケーション年」の発展と活用化・標準化の研究の助成を受けたものです。  
発行年月日: 2015年3月10日 発行: 明治大学サービス創研研究所 制作: 株式会社カワーコード



# 1 TCoMとは (Transactional Constraint Method)

**はじめに**  
文法制約法TCoMの始まりは、平日夜の神保町に社会人が集まってビールを飲みながら始めたワークショップ「サービス創新6er」です。これをもとに「福の参加者が最大の学習資源」(原田康也)とするワークショップの技法としてまとめました。多様なバックグラウンドをもつ参加者が一人の課題探究者のために知恵を絞るこの共創の技法をぜひお試しください。

## TCoMって何?

本気で問題を解決したいと思っている人の課題をグループでもみほぐし、新しい気づきと解の創出を共創(Co-creation)するワークショップ技法です。長年悩み続けてきたことや行き詰った課題は、専門知識が不足しているのではなく、課題設定を間違えているために、袋小路に入り込んでいるのです。課題設定を間違えているために、袋小路に入り込んでいるのです。こんなときにTCoMを使えば、課題そのものの専門知識をもたない人による質問に答え続けることで課題がもみほぐされて解消し、新しい課題が浮かびあがります。

## 何の役に立つか?

自分事の課題進行に行き詰っている人の課題をもみほぐし、次の行動に移るための方向と意欲を見出すことができます。わずか2時間ほどで多様なバックグラウンドをもつグループから知恵が湧き出して結晶化していく共創(Co-creation)を体験できます。

## 何に使えるか?

社内のチームや部署が抱える行き詰まった課題を解消します。企業の現場担当者が接する顧客からの暗黙知を表出させます。デザイン思考などの課題解決技法へ効果的につなげることができます。



### STEP1:課題の探求

ここでまず、解決したい課題の核心を質問により探りだします。

### STEP2:解の創出

交流セッション(10分)  
3人から6人のグループを作ります。  
① 最初に挨拶をして、ごく簡単な自己紹介をします。  
② 組の中央に課題を置いて丸で囲みます。  
③ まず感想からはじめて、自由に意見交換をします。  
POINT! ファシリテーターは、挨拶や挨拶、時間や一定のルールを厳格に守らなければなりません。多様な意見を聞くことが目的であり、発言しなくても構いません。発言しなくても構いません。発言しなくても構いません。

### STEP2:解の創出



### STEP3:意味の創発



### STEP3:意味の創発

結晶化セッション(10分)  
① そのままのグループで、グループごとにキーワードを3個程度選び出します。  
POINT! キーワードを選ぶことで、書き出された多くの言葉から3個程度のキーワードに相違しながら絞り込むことで、私創していた考えがキーワードに結晶化していくさまを体験できること。2段階になること——の2つの効果を得られます。ここで、キーワードを選ぶのは千本木直博氏のアイデアで、「結晶化」の命名は矢野龍渓氏によります。さらに、ワールドカフェに結晶化セッションをつなげれば、短時間でシェアできる「結晶化ワールドカフェ」として使えます。

### メンバーチェンジ(5分)

④ 新しく選べるメンバーに質問するために質問するホスト役をひとり決めます。  
POINT! ホスト役を決めたグループはホスト役をもって立ち上がります。

⑤ グループで互いに感謝の感想「ありがとう(ごまじした)」をしてから、ホスト役以外の人は、同じメンバーが訪らないよう他のグループへ移動します。

### 集点化セッション(15分)

⑥ はじめに、簡単な自己紹介をしてから、ホスト役が紹介されたディスカッションや話を紹介します。  
⑦ 次に、参加者が前のグループで話し合ったことを紹介し合ってから、指定された議題に集点をつけてディスカッションします。  
POINT! ファシリテーターは議題に集点をお互いに話し合うよう導きます。このとき議題の上にとんどん上書きして書き込みましょう。もし時間がない場合は、もとのグループへ移動してメンバーチェンジして、もう1セッション入れてもいいです。

### ストーリー化セッション(15分)

⑧ 選び出したキーワードを組み合わせて一本のストーリーを紡ぎだします。これによって、バラバラだったキーワードから意味が浮かび上がってきます。  
POINT! シェア型の「結晶化ワールドカフェ」にさらにストーリー化セッションをつなげれば、意味抽出型の「ストーリー結晶化ワールドカフェ」として使えます。

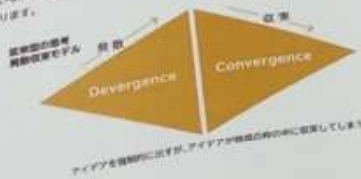
### シェア(5分)

⑨ ホスト役または参加者の誰かが、はじめにキーワードを挙げます。  
⑩ 次に、キーワードを使ってディスカッションの結論を説明します。  
⑪ 最後に、課題探究者から感想をもらって、全員で挨拶して終了します。

## 2 なぜTCoMか

### なぜTCoMか?

これまでの思考法では、先にアイデアをたくさん出して整理してから新しいアイデアへ必要とする思考の軌道やプロセスが一般的ですが、あまり良い議論にならないことが多々あります。TCoMでは、まずは意見を述べ、参加者が質問だけを通り過ぎて整理を待たず、次第に議論の深まりと共に、参加者同士が、疑問から解き放たれて整理を待たず、今まで質問しなかったアイデアが、疑問から解き放たれて整理を待たず、整理が自然に進んでいきます。



### 誰がうれしいのか? 参加した方の声

- 課題担当者 (1時間ほどで悩んでいたことが社内でも話せなかったことでしたが、みなさんが自分のためにこんなに長い時間を費やしてくれたことがうれしかったです)
  - 参加者 (質問だけで課題の核心を探り出すのは難しかったのですが、事前に質問しかさせてもらえなかったので、驚かすように質問してました。後半のワールドカフェでは一気に盛り上がりました。こんなに楽しいワークショップは経験したことがありません)
  - ファシリテーター (シンプルで方法論的でワークショップとしてとても導入しやすいです。A3の紙を準備するだけでもよいので、事前準備が少なく会場も楽でした)
- 「終わった後は、課題担当者も参加者も喜んでくれるので、満足度が非常に高かったです」
- (参加者を集めるだけで、準備知識はほとんど不要です。参加者の参加条件は、参加者を集めるだけで、準備知識はほとんど不要です。参加者の参加条件は、参加者を集めるだけで、準備知識はほとんど不要です。)

## 3 TCoMのやり方

### 参加する人 (最低参加人数: 9人)

- 1 課題担当者 (課題進行に付き添って、本気と解決を促す)
- 2 参加者 (課題担当者)
- 3 ファシリテーター (ワークショップを企画・運営する)

### 用意するもの

- 紙 (A3の紙または横書きのA4の紙)
- エイローカード (10枚程度)
- 筆記用具

### STEP1: 課題の探求

- 質問セッション (収束思考: 60分程度)
- 課題担当者による課題の提示 (2~3分)
  - 参加者による課題の探求 (45~60分程度)

### STEP2: 解の創出

- 議論の再定義 (2分程度)
- 課題担当者から質問を受けて見直した課題を見直し、参加者に確認します。
  - ファシリテーターは再定義された課題で見るかどうかを参加者に確認します。
  - 参加者から意見が出たときは、その意見を課題担当者に受け入れるかどうかをファシリテーターが確認します。

### STEP3: 意味の創出

- 結晶化セッション (10分)
- そのままのグループで、グループごとにキーワードを3つ選出します。



### ポイント

- 参加者から意見が出たときは、その意見を課題担当者に受け入れるかどうかをファシリテーターが確認します。
- 参加者から意見が出たときは、その意見を課題担当者に受け入れるかどうかをファシリテーターが確認します。

### ストーリーセッション (15分)

- 選出したキーワードを組み合わせて一つのストーリーを構築します。これによって、バラバラだったキーワードから意味が結びついていきます。

### シェア (5分)

- 各グループは参加者のほか、はじめにキーワードを挙げます。
- 次に、キーワードを使ってディスカッションの結論を説明します。
- 最後に、課題担当者から感想をもらって、全員で振り返りをします。