
研究ノート

死の対話の場におけるワークやツール開発の現状 開発者たちへのインタビュー調査から

吉川 直人¹⁾, 林 美枝子²⁾

Current status of work and tool development used in the place for dialogue of death
—Report of interview survey with developers

Naoto Yoshikawa and Mieko Hayashi

Key words: A place for dialogue of death, Developments of work and tool, Interview survey

I. はじめに

死はだれにとっても当事者となる課題である。ACP, 悲嘆の分かち合い, 自死遺族会, デスカフェ等, その時々々の状況, ニーズにより対話の場が存在する(吉川 2020)。しかし, 死は語りにくい話題であるため, 場に参加しづらい, 場においても自己開示が難しい場合もある。その状況に対応するため, 現在, 死の対話の場で使用される様々なワークやそのためのツールが開発, 実践されている。海外から輸入されたワークや国産のワーク, カード, 本など多種多様である。本研究は, デスカフェにおけるワーク活用に関する考察(吉川, 萩原 2021)を土台として, ホームページ, SNS, オンライン・リアル開催等での活動が継続的に行われているワークやツールを取り上げる。その内容や開発にあたっての目的や意識を, インタビュー調査等から得られたデータから記述的に紹介し, 死の対話の場の広がりや可能性を探ることを目指している。本稿では, ワークの定義を「講義などの一方的な知識伝達のスタイルではなく, 参加者が自ら参加・体験して共同で何かを学びあったり創り出したりする学びと創造のスタイル」(中野 2001)とする。

II. 調査と方法

データ収集と分析方法

ホームページ, SNS 等の公開情報及び開発者へのインタビューにより, 死の対話ワークやツールの概要(開発期間, 開発に関わった人, ワークの形態, 内容等), 開発のきっかけ, 込めた思い, 実践の効果と開発目的との

相違点, 目指しているもの等を聞きとり, 死の対話のワークやツールへの意識を報告する。なお, 調査は 2021 年 7 月～8 月の期間にオンラインで実施した。半構造化インタビューで, インタビュー時間は 60 分から 90 分程度である。対象者の許可のもとで, インタビュー内容は録音し, データをトランスクリプションとし, 言説分析を行った。

倫理的配慮

調査に当たって, 京都女子大学臨床研究倫理迅速審査委員会の審査を受けて許可を得た。(許可番号 2021-7) また, 筆者らはいずれの調査対象に対しても, 利益相反はない。

III. 各ワークの概要, 現状, 現状への理解

今回取り上げた死の対話のワークやツールの一覧は次ページの表のとおりである。

III-1 もしバナカード 死の対話のワークツールの嚆矢

日本におけるこの種の嚆矢は, 表 1 で示したように, 「もしバナカード」である。すでにメディア等が取り上げ, よく知られたカードで, 世界 10 か国で普及している Coda Alliance が開発した「Go Wishes」(<http://codaalliance.org/>)を日本語に翻訳したものである。亀田総合病院の在宅・緩和ケアの医師らが翻訳, あるいはワークのためのルールを作成した経緯は, 現在専属販売契約を担っている企業の HP に明らかであるため(株式会社シンクロイズム), 今回は調査の対象とはしていない。その内容のみを紹介する。

日本語版は 36 枚のカードのうち 35 枚に, 重病の時や死の間際に最後までやりたいことが記されている。「人

1) 京都女子大学家政学部生活福祉学科

2) 日本医療大学保健医療学部看護学科

表1 死の対話ワークやツール

名称	形式	人数	開発時期	開発者の属性
もしバナカード	カード	2人～	2013年	医師
死生観光トランプ	カード	1人～	2020年	僧侶
414カード	カード	1人～	2020年	医師、看護師
ひきだしカード	カード	2人～	2021年	デザインチーム
どせばいいカード	カード	2人～	2018年	介護施設職員
弔辞ワーク	ペアワーク	2人～	2016年	僧侶
死の体験旅行®	グループワーク	数人～ ¹⁾	2013年	僧侶（管理者）
絵本ワーク	グループワーク	2人～	2020年	図書館司書

との温かいつながりがある」「誰かの役に立つ」などである。残りの一枚のカードには何も書いていない。

代表的なワークはカードをまず数枚ずつ配り、手持ちのカードから優先順位の低い順に1枚ずつ捨てていき、他の人が捨てた1枚を自分の1枚と交換してもよく、自分の番が来たらまた自分のカードから1枚捨てる。最後まで手元に残ったカードが自分にとって「一番大事なこと」になり、その内容に深く納得する人も、意外な自分を発見する人もいる。何も書いていないカードは35枚のカードに書かれていない独自の希望がある場合に使用する。もしもの時に何を大事にするのか、最後まで残るモノ、ヒト、価値観は何かといったワークから、意識していなかった自らの死生観に気付くこともある。

III-2 死生観光トランプ トランプ+世界の死生観

世界各国の様々な民族や文化の死生観を旅するように触れあうために、遺体の処理の方法や弔いの方法などを片面にイラストで、もう片面に簡単な説明が付されているトランプである。世界各国の葬送儀礼は多様な価値観や宗教を背景として行われているが、それぞれの民族にとっては、そうした文脈を理解するとごく自然な死生観であり葬送儀礼であるが、一枚のみのイラストと簡単なキャッチコピーで表現されているため、トランプはいずれも異文化性を色濃く感じられるものとなっている²⁾。死生観光トランプの開発者はこのワークを発想した思いを次のように語る（インタビューは2021年7月27日）。

デスカフェは、死の対話に対する意識があっても、その場に赴く必要がある。だけど死は誰にも訪れるものだから、もっと広がりを見せられる、気軽に手に取れるような、そういうものがあつたらいい。遊びのツールとして優秀なトランプを使い、デスカフェに限らず日常生活や遊びの中で死に触れる機会になれば。トランプの遊びを通して、それぞれが遊び方を開発したり、ワークショップで使ってくれたらいいな。



図1 死生観光トランプ

死生観光トランプ開発者が運営する若手僧侶集団ワカゾーは、デスカフェを定期的実施してきた。デスカフェ自体が敷居の低い、カジュアルな対話の場だが、対面やオンラインの場に参加する必要がある。そのため、何らかのツールがあればファシリテーターがいなくてもそうした場が広がっていく可能性がある。ルール設定から始めるカードゲームではなく、トランプのフォーマットに死生観を載せたことが特筆すべき点である。

現在、死の対話で実施されているワークのツールは多様であるが、ツールが増えている現状について、どう思うかを質問した。

すごくいいこと。いろんな思いを持たれてやっていることは、すごい面白いというか、共感するところがあります。ただ一方で多分、文脈がそれぞれにあるだろうなと思っていて。グリーフ寄りで、もやもやしたものが晴れ晴れしてほしい、みたいな思いであったり、家族間のコミュニケーションとか、それぞれ、意図があると思うんです。広まってくときに意図が強過ぎると結構、画一的というか、広がりが薄くなっちゃうんじゃないかなって思うところで。コミュニケーションツールは、作ったときは驚きがあるが、継続的に使

われるものはそれほど多くない。単に作って終わりじゃなくて、今後いろんな形で使われていく機会になればいいなというの思います。

ツールが増えることは、死の対話の場への思いを持つ人が増えていることでもあり、肯定的見解である。しかし、開発者の思いが全面に出すぎると広がりや欠く可能性、ツールが作られるだけで継続性がない可能性の2点のリスクについて言及している。死の対話を開く目的は一律ではない。使われる、使われ続けるためには、ワークやツールと人、場がマッチングする必要があることが分かる。

では、死生観光トランプの開発者が死の対話から目指す世界とはどのようなものか。

死が目前に迫ってから、あれこれ考えたり、大切な人と話そうと思っても時間が限られてしまいます。あるいは感情面で死を受け入れられなかったりすると、コミュニケーションの場面も作れない。それはすごく残念なことだと思っています。日常の元気なうちに、死について考えて、可能ならば大切な人とも死についてお話しするように、コミュニケーションするような機会がくれたらいいなと。誰もが死について考えたり、語り合えたりするような、そういう世界観が目標です。死生観でどれがいいとか正解とかあるわけではないので、それぞれが死について思いを巡らして、その中で自分がこういうふうに死んでいきたいとか、あるいは死後の物語も含めて自分のよりどころとなるような、そういうものに出会ってもらえると、より今、生きている生の部分が少し輝く、鮮やかになる、豊かになると思っているので。死を通して生についてあらためて見つめてみる、そういう機会になればいいと思います。

死の対話は、目前に迫った死、当事者として直近に迎える死に際してだけ行うものではない。日常の延長上にある死を意識することが、豊かな生につながると述べている。世界各国の死生観に触れるツールは、自分とかけ離れた世界に触れることでもある。自分の生を見つめ、考え、掘り下げるためには、自分と深く向き合う方法もある。しかし、よりカジュアルに行うツールを使用した対話により、他者との差異や自己開示から掘り下げることができる。

Ⅲ-3 414(よいし)カード 医療者が作成した「生」と「死」を深める対話カード

49枚のカードには、生を深める、死を深める対話のテーマとして大切にしたい項目が書かれており、裏面には項目に関する質問がある。例えば、あるカードの表には「人生の最後の時は誰かにいてほしい」、その裏には「そばにいてほしいひとは誰ですか?」と記されている³⁾。先行して普及しているもしバナカードとの違いは、この対話性にあることが分かる。1人でも複数でも行うことができ、作成者である医療者が、患者との関わりの中で、元気なうちから、死を見据えて自分が大切にしたいものはなにかを考えることができれば、という思いから作成されたという特徴がある。

本稿では、414カード開発者2名(A氏、B氏)にインタビューを行った。A氏は、ワークに関する思いを次のように語る(インタビューは2021年8月12日)。

死生観を語る場は誰も死んだことがないから正解、不正解がなく、ジャッジができないんですよね。だからみんながお互いの意見を尊重して大切にできる。でもそういう体験をしたら、すごく心地良い場だった、居心地がよかった、自分を認められたような気がするっていう感想が多い。そういう場を体験した人は、死生観を語る場じゃないところでも、場が作れていくんじゃないかって思うんですね。ファシリテーターや、死について深く考えている人たちがいなくても、その人の生きざまに触れたような対話を、どうやったらできるんだろうって考えたときに生まれたのが質問の力だなと。カードにはテーマと質問というものを載せて、何を話していいかわからない、なぜそのカードが大切だと思うかわからない人にも、質問があることで、お互いが話を聞き合えるような。それで、その質問があ



図2 414カード

ることで、大体4人で遊んでもらったら1枚選んだだけで1時間ぐらいの対話を持つような、そういう仕組みにしています。

死を語る場の心地よさとは、否定されない、自分の思いが尊重されることから来るとしている。死は答えがない課題であり、それぞれに抱えている物語がある。他者の死の物語を聴き、自分の物語を受け入れてもらうことで、自らの死生観が熟成するのかもしれない。

またB氏は対話の場を作ることの重要性について以下のようにも語っている。

死を語ることで温かい場が生まれることに驚かれる方に多く出会っています。そんな思いを感じられた方は自分の周りの人と対話をする行動につながっている。やり方ではなく、動かされる体験、場を作って差し上げることが力になる。死生観は大切にしなければ、安心、安全の場で対話の場を作らなければいけない。聞くことからやっぱり人は始まっていく、いかに人の話を聞ける場も作っていく必要がある。

ネガティブな要素がつきまとう死を語ることから、温かさが生まれるとしている。根源的な価値観である死生観を開示し、聞き、受け入れられることで肯定的な反応が生まれることがある。

しかし、対話を中心としたワークであるからこそ、これを利用するタイミングにも留意が必要である。A氏は言う。

例えば肉親だったり、大切な友達を最近亡くした方は、このカードを見るだけでつらくなる場合もある。人により、やるタイミングを大切にしながら、向き合いたいなって思うときにそばにある、そんなカードになっていったらいいのかな。

すべての人、状況に当てはまるわけではないため、必要な時、必要な場で利用することが肝要であり、死の対話は強制されるものではない。自発的に対話を望む時に寄り添えるワークや場が求められている。特に身近な人の死を体験した遺族への配慮が重要で、このカードによるワークが、自らの体験を乗り越え、一種のグリーフケアの契機となることをA氏は期待していると思われる。

では、死に関する対話の目的とは何であろうか。B氏は次のように語る。

穏やかな最期とは、その人が大切にしているものを最期まで大切にできるっていうこと。その人自身が何を大切に生きたいのかっていうことが分かっていることと、なるべく自分の周りにはいる多くの人たちがそれを理解してくれているっていうことが必要です。そこに至るためには、病気になる前から、若い内から死を見据えて、いつまで生きられるか分からないからこそ、どんなことを大切に生きたいのかっていうことを考えることや対話が大切だと思っているので、そういう未来ですよね。自分の大切にしていることを遠慮しないで生きられる、つまり死の話をすることは、なぜポジティブに感じるのか、今の自分の大切にしていることだったり、大切にしている価値観っていうところが、すごく明確になっていくってところで、知らなかった自分の可能性に気付いたりとか、必ずしも自分の人生を100パーセント、肯定できなくても、大切にしたい思いがあるんだっていうことを置き去りにしないで生きられる。

つまり、穏やかな最期のためには、自分自身の大切なものを知り、そのことを周囲に理解される必要があり、死の語りは、生を語ることであることが分かる。人は死の直前まで生きているわけで、最後まで何を大事なものとし、何に拘るかを、対話から気づくことが出来るのは、その瞬間を生きているからである。ここに、自分の価値観や思いを引き出すワークの核心があると言えよう。

III-4 ひきだしカードゲーム「ソラがハレるまで」深い悲しみの前後の思いをケアする

ひきだしカードは、上記3つのカードと異なり、ワークのために、ソラボード、ながぐつチップ、傘チップ、もやもや雲チップ、お題カードで構成されている。まず、空ボードをもやもや雲の板で覆い、ながぐつチップを参加者に配り、最初に傘を持つ人を決める。カードには「お気に入りの色」や「たからもの」等の質問があり、カードを引いた人は、書かれている内容について故人を思い返しながら答えていく。傘を持っている人は、出揃った回答からいちばん「故人（あのひと）っぽい！」と思った回答を選び、選ばれた参加者はソラボードにおいてあるもやもや雲を1個取り払うとともに、雲チップの裏に書いてあるポイントを得る。もやもや雲が全部なくなり、ソラボードが晴れるまで繰り返す。最後に残ったながぐつチップに書かれているチームの得点を合算して勝敗を決める⁴⁾。故人を想定したゲームであるため、明らかにグリーフケアに使用されるカードであることが分かる。

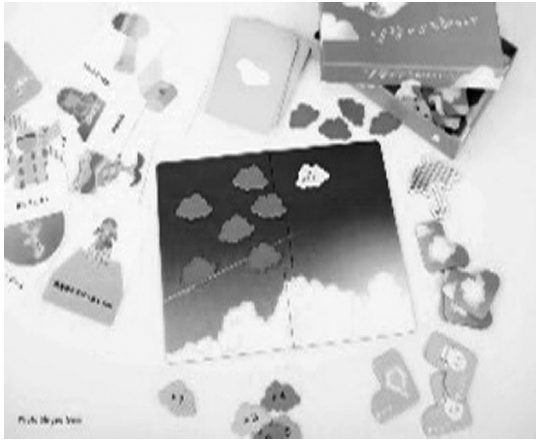


図3 ひきだしカード

ひきだしカードの開発者チームは、デザインスクールで出会った人たち4人によって構成されている。ワークを開発した思いは、メンバーたちに次のように語られる(インタビューは2021年8月8日)。

通常のカウンセリングで使われるようなカードだったり、宗教的なゲームよりは、もっとフラットなデザインで、ストーリーを用いて、空が晴れるまで心のもやもやを吐き出すというシンプルなもの。故人のことを考えるときに、思う形がさまざまにあります。その形に触れるときに、繊細でセンシティブなものだから、私たち自身が寄り添えるものじゃないといけない。突然の死を迎えてしまったときに、コロナや、葬儀の縮小化などの理由で心のもやもやを発散できず、ずっと日常を過ごすことになる。カードゲームを使い、対話することで、そのもやもやを発散するとともに、死自体の話しづらさとか、暗いイメージをデザインの部分で取り組めたらいいなという部分で作りました。

ここでは、人の死を経験した者たちの想いが「もやもや」という言葉で繰り返し語られている。死者を弔う辛さや悲しみは、時間とともに癒えてはいくが、整理しきれない気持ちを、現場での体験から開発者は「もやもや」と表現し、それを昇華する手段としてのツールが語られている。414カードのA氏も述べていたように、死というテーマを取り扱う際には、身近な人の死を経験したばかりの人たちを対象とする時には、やはり細心の注意を要することが引き出しカードの開発者によっても語られていた。ひきだしカードのようなグリーフケアを目的とするワークでは、当事者が置かれている状況により、辛さや悲しみ、心の痛みを呼び起こす可能性が高く、繊細でセンシティブな話題を如何に取り上げるか、工夫と考

慮が必要となる。晴れた空を、皆で取り戻していくといったこのワークのコンセプトは、極めて秀逸ではないだろうか。ゲームをデザインしたきっかけは以下のようなものであった。

私たちがデザインの学校に通っていた経緯と死別体験があって、コロナで縮小している葬儀や遺品などをアイテムとしてリデザインできるようなものを考えていく内に死別体験っていうのを思い出して、そこに立ち向かうっていう経緯がきっかけです。グリーフケアの領域は、心理的にダメージの大きい方向けなんです。私たちがやりたいところっていうのは、日常生活は送れているけれども、死別体験している人たち、グリーフケアの対象にならないけど悲しみや喪失を抱えている人たちというそういう人たちをどうにかしたい。誰も手を付けていない領域を何とかしたいっていう思いもあります。

深い悲しみの後にあるグリーフケアは共有することが困難である。そのために昇華されないまま死の物語を抱えている人達への見過ごされていたアプローチをすることが、このようなデザイン性の高いゲームの発想になったと言うことがよくわかる。とかく、医療、宗教などの死のフィールドからのアクセスに偏りがちなグリーフケアであるが、デザインによるアプローチの効果はどのようなものであろうか。このワークによる死の対話が期待するものは何か、以下の様に説明している。

死は、黒と白っていうモノトーンのイメージが強かったり、暗いイメージが根付いてしまっている現状を、緩やかに、パステルカラーのように、かわいく明るくしていければ、自分たちが、死を迎えたときに残された人たちが少しでも明るく自分の死を捉えてくれるのではと思います。死イコール不幸というものでなく、その人が今まで人生を通して幸せに生きていたかどうか、人から見て、その人が幸せかよりは、本人が幸せだったかのほうが重要だになって、死の捉え方が変わったらいいなって思います。亡くなった人のことも普通に生きている人と同じぐらいのテンションで、あの人、そう言えばああだったよねとか、ふとした瞬間に自然にしゃべれるような世界、世の中、死生観になっていったらいいなって思っています。

開発チームは、このカードでのワークのターゲットとして、ミレニアル世代を打ち出している。死にまつわる

事象を晴れた青空への回帰というデザインで捉えなおす試みは、アプローチが難しかった一定の層に対して、グリーンケアの試みが届くことが期待される。

Ⅲ-5 どせばいいカード 津軽弁で書かれた死の対話カード

ターミナル期（余命6カ月以内）の想定のもと、死に際して大事なものを、表の1人称（自分の希望）、裏の2人称（大切な人への思い）で考える言葉を並べた50枚のカードである。特別養護老人ホーム（以下特養）が開発したため、医療分野よりも介護分野やケアに関するワードが多いこと、津軽弁で書かれていることが特徴である⁵⁾。どせばいいカード開発者は、このワークを開発した思いを次のように語る（インタビューは2021年8月15日）。

ACPにつながる目的で、多職種が関わっていくカードの種類も意識して、余命6カ月の想定で何をしますかという、考える言葉を並べた50枚のカードです。地域にとって身近な津軽弁にすることによって、考える、語るハードルが少し下がる。死をもっと気軽に語るには、方言の魅力を導入することが重要なと考えてみました。自分の死よりもより身近な、高齢者、お父さん、お母さん、あるいは祖父、祖母の現実がある中で、聞き取りする場合に、やっぱり津軽弁が出てくる地方なので、より津軽弁ももう一度振り返る必要があるのかなという、そんな思いを込めて作ってみました。多分ツールがあっても、場所、機会、人がいないと駄目なので、それを広めていけば、気軽に行える。時々、どこかのコミュニティでこのカードやりましょうかという文化が生まれれば。



図4 どせばいいカード

どせばいいカードは、医療専門職を目指す学生の授業や、福祉専門職に対する研修の場でも使用されている。多職種連携が求められ、医療と介護の一括法が成立している今の日本の現場に根差した提案と言えよう。津軽弁の使用からは、地元の方たちが自分事として死の対話に向き合うことができるようにしたいという開発者の思いも伝わり、お仕着せのツールではかなえることが困難な、地域文化としての定着を目指す仕掛けや工夫が方言の採用であった。ではどのような活用を想定しているのだろうか。

多死社会の背景に、コロナという、死が急に加速し始めて、死に対する考えが追い付いていない。死の対話のツールがいつでもお茶の間に、図書館だったり、公民館に行ったら借りれるとか、いつでもどこでもできるような感じになればいいのかなと考えていますね。一昔前まで死について考えるっていうのはタブー視されてきたと思いますし、タブー視していても、日本の家族構成の中で考えなくてよかったことだと思うんです。数世代で同居して、自分の死後のこととか葬式のこと考えなくても、あとの人がやってくれるという。でも、核家族化、独居者が増えて、あとの人に任せるっていうことができなくなるので、考えざるを得なくなった。ただ考えてくださいって言われても考えにくいことですので、こうしたゲームだったり、カードだったり、材料があるのは考えやすくするために必要なものだと思います。

ツールを用いた死の対話が必要とされる背景として多死社会の到来、コロナのパンデミックといった急速に転変する共時的な社会的現象に加え、通時的な世帯構成の変化や、人口動態の偏りは、死の文化の創造や死に関する知識・経験の家庭内における継承を困難にしている。地域完結社会を目指し、継承や取り組みが困難となっている死生観の醸成や死の文化創造が地域の福祉拠点でもある特養から生み出されたことは特筆すべきことではないだろうか。

Ⅲ-6 弔辞ワーク 生者同士で弔辞を作りあうことから大切な価値観に気付く

参加者は、インタビュアーとインタビューーに分かれ、インタビュアーは、「何を大切に人生を歩んできましたか?」「周囲からはどんな性格だと思われていますか?」などの質問を通して、弔辞を書くための材料を集める。弔辞のフォーマットを参考に相手のために弔辞を

作成し、弔辞を相手に向かって読みあげ、読まれた者はその感想を述べる。グループになり、感じたことや気づいたこと、考えたことなどを共有する。このワークには、これまで述べてきたような特段のツールはない。

弔辞ワーク開発者から、まずはワークを開発した思いを語ってもらった(インタビューは2021年8月4日)。

死を語る時間を大事にするため、弔辞のワークを使って、考え頭をほぐすようなことができればと思います。死を見つめることは今の生を見つめること、死は必ず訪れるものだけど、なかなか普段、話したり考えたりする機会がないので、思っていることを語ってもらうために、死の現場でよく読まれていた弔辞を使う。弔辞というものの自体が味わいあるもの、現代では行う機会が減ってきていますが、場の雰囲気を変える、お葬儀の雰囲気を変えている感覚も僧侶としてあります。故人への思いを語るものとして弔辞の文化的側面も担えたらいいと思います。

弔辞をワークの題材に選んだことは、僧侶が関わる死の現場である葬儀で、死を想い、故人を悼む機能の重要性を既に感じていたからであると言う。それを生きている者たちが死の対話をする場使用するアイデアには妙味を覚えた。世の中には、長寿を願って生前葬をするという話もあるが、デスカフェにおける弔辞ワークははるかに実現可能な模擬的な死の経験となる。弔辞ワーク開発者も述べているように、現代では弔辞を読む経験を人はごく少数であるため、例え仮想の経験であったとしても、その効果はいかなるものであろうか。

心が動いて、涙を流され感動されている方がいらっしゃる。弔辞を作るときのパアの方は、全く出会ったことのない人で、長年のお友達が弔辞を読むというのとは違う。その場で5分、10分で出会った人とパアでワークをして、自分の一世一代の弔辞を読んでもらう、特殊な時間で感動される方がいらっしゃるのが印象的です。知らない人同士で、自分が死んだらどうしてほしいとか、自分が生きている間に大事にしたこと何ですかという質問を、自分の人生、大切にしてきたものを吐露するという機会になるので。初めて会った人だけど、初めて会った気がしない、もう長年の友達のような感覚になる場合がある。

ワーク参加者はゆるやかであいまいなつながりでしかないにもかかわらず、弔辞を介してこれほどの感情の揺

らぎを与え合うことができることに驚かされる。むしろ身近な人にも語れない思いを、初対面の人同士で語れるのは、弔辞ワークの成せる技であり、このワークにはクッションのような媒介力があるのかもしれない。しかし、死の対話において、語りたい思いを多く抱えている人にはこのワークがマッチングしないことも考えられる。

Ⅲ-7 死の体験旅行® 自分と向き合い、最後に残る大切なものに気付く

このワークも、弔辞ワークと同様に、カードのような何らかのツールを使うものではないが、死の対話の場におけるワークとしては、表1にあるように日本ではやはり嚆矢の一つと言えるものであろう。ワークの参加者は、最初に4色の紙に自分の大切なモノや人を書き留めていき、自らが、体調不良からだんだん死へと近づく物語の当事者となり、ファシリテーターのナレーションに沿って、大切な存在をひとつずつ手放していく。その後、参加者同士で体験を共有する。ワークのルーツや開発者については諸説あるが、同時多発的に作られたものが、融合され現在の形態に落ち着いたと考えられる。インタビュー対象者は、国内において商標登録されている死の体験旅行®の管理者である。管理者は、このワークが与える影響について以下の様に説明してくれた(インタビューは2021年8月5日)。

受講者に関しては、普段考えない死ということについて考えることで、視点の角度が変わり、普段と違う物の見え方がしてくると思うんです。違う角度の物の見方に気が付いてほしい。多くの人は身の回りの、親しい家族の重要さに気付きますので、そういった気持ちを大事にしてもらいたい。進行役は僧侶で、場所は、お寺でやる場合が多い。このワークショップの受講者は、年齢層は幅広いですが、普段お参りに来る層よりは、明らかに下の層が来るんです。若い、お寺とあまり関係のない年代の人に、お坊さんこうして話せるんだな。今後、何か困ったときがあったら、相談してみようかなとか、そういう敷居を下げる。受けて帰った人がふと人生で苦境に立ったときに、ああ、そうだ、あのときに坊さんのワークショップ受けたなって、近所にお寺があるから、そこで相談してみようかなとそんな機会になればと思います。

死の体験旅行®は、管理団体(仏教死生観研究会)の認定を受けた僧侶が行っている。僧侶が、社会に対して、人々の死生観に熟成をもたらしたいという考えが根底に

あり、死の対話から広がるコミュニティに対して、お寺が社会的役割を果たそうとする方向性が伺える。しかし、デスカフェへの応用が可能なワークであると思われるが、管理団体があることや、その認定を受けた専門職でなければ取り組むことができないという点では、一般的な普及や身近での実施は困難である。認定を受けた僧侶をファシリテーターとしている狙いについて、以下の様に語ってくれた。

誘導してしまうことになり得るので、意図的な効果、狙いって言うのは、あまり思わないようにしています。それでも死というものを考えることで、より前向きに自分の人生を捉えるきっかけにしてほしいという思いはあります。帰る時は大概、皆さん明るい顔をして帰っていかれるので、それぐらいの狙いはあるし、機能しているんじゃないかなと。導入があってワークショップ本編があって、グループシェア、全体シェアと進んでいきます。もうシェアが非常に盛り上がるのがほとんどなのでですね。ワークショップ本編のときは壁を向くようにして、自分自身の世界の中でやっていて。でもシェアリングの中で全然違う考え方とか選択をしている人の話を聞いて、そこで多様性に気が付いてくれるっていうのは、とても主催者としてうれしいかな。自分が常識だと思っていたことは常識じゃなかったのかとか、特に気が付いてほしいなっていう意図はあります。思ったよりもリピーターが早い段階で来られます。自分を取り巻く環境が、結婚とか出産とか転職とかで変わったので、今だったらどうなるかと確認してきたとか、理由は様々ですけど。

ワークは自分の価値観に向き合い、向き合った後には他者との共有がある。このシェアが盛り上がることを管理者は非常にうれしいと表現している。抽出され、共有された死の物語が、生きると言うことを意義付けてゆく。当該ワークに、人生の節目に当たり、再度、自分の死の物語に向き合うためにリピーターとなる人が多いことは、どのような立場や状況であろうとも死を想い、考えることが人には必要なことを示唆していると言えよう。

Ⅲ-8 絵本ワーク 絵本の世界に入り死の対話を行う

絵本ワークはそのために特別に開発されたツールがあるものではない。既存の死をテーマにした絵本を使用するワークである。参加者全員で朗読をした後に、絵本の絵と文章から1ページずつ丹念に読み込み、場面ごとに感じたことや気づいたことを思い思いに話してもらい、

絵本のストーリーから死の対話を展開していく。小グループで読み合わせ、絵本の世界に深く入ることで、死の対話から生きると言うことの意味を問い直していく。絵本ワーク開発者は、開発した思いを次のように語る(インタビューは2021年7月31日)。

公共施設である図書館で蔵書である本を用いて行うことで、本の利用促進にもつながるし、絵本の効果もお伝えできる。参加者の声として、1ページずつ丁寧に見ていって他の方と話す活動はこれまでやったことがないと。非常に新鮮。深みがあるという声もいただいている。(・・・) 絵本について深く読み込む視点とデスカフェの入門みたいな感じかな。

確かに絵本ワークをデスカフェの入門に位置づけていることは妥当かもしれない。題材として使用される本に「くまとやまねこ」(湯本 香樹実(著)、酒井 駒子(イラスト)、河出書房新社、2008年)「わすれられないおくりもの」(スーザン・バーレイ(著)、小川 仁央(翻訳)、評論社、1986年)などがある。一方、そこには問題点もある。

反面、絵本の語りかけているメッセージについて皆さんで語り合うっていう場なので、自分が語りたい人はちょっと異なる場面が出てくると思うんですね。グリーフケアの過程について語り合っている絵本を使うと、そうではない死について語りたい方、他の方の死生観を知りたい方については、ちょっと物足りないことは現れます。

絵本の世界を通して死の対話を行うことは、確かに斬新な読書体験ではあるが、絵本のメッセージや著者が描いた物語から乖離することが懸念される。また、その絵本で語られていない死の物語について話しづらくなることも想定される。

開発者は、司書であり、死の対話において、絵本ワークにとどまりながら、図書館、本、絵本といった場やツールの価値や効果を発揮したいという意図もある。その課題について語ってくれた。

対話が基本ベースであるので、一つの切り口として本、あるいは、絵本を用いています。本を用いるのは楽しむのではなくて、あくまでも切り口。対話をうまく回す力量がないと難しいのかな。その辺がきちんとしていればさまざまなツールを使ってできるのだろう

かなとは思っていますね。ただ、福祉だとか、心理だとか、医療だとか、そういったところで基本的な知識はいるのかなというふうには思っています。

デスカフェを継続的に展開していくうえでは、その先のフェーズや設定について考慮する必要もあるだろう。死の対話に絵本を使用することは、深い読解力と場を進行する力量を求められることになる。絵本は手段であり切り口の位置づけであるが、絵本は死の対話のために開発されたツールではない。司書ではないファシリテーターの場合、絵本というツールに踊らされないように、死の対話に関連する知識、ファシリテーション力が他のワークに比べて必要となる。

IV. おわりに一死の対話ワークの可能性

以上の様に、現時点では死の対話において多様なワークの開発やツールの利用が実施されている。このように様々なワークやツールの開発が進む背景として、死のフィールドを持つ、医師や僧侶、老人ホームの職員などさまざまな専門家が、それぞれの問題意識や必要性に基づいて、独自の取り組みを試みてきたからである。加えてアイデアを具現化する、新たな手段の普及がある。画期的なアイデアを持っていたとしても、一人では開発出来なかったものが、ひきだしカードのようにオンライン会議等を活用してチームで取り組むことで、開発しやすくなったことや、死生観光トランプのようにクラウドファンディングにより資金集めが可能になるなど、開発のための情報収集力は向上し、資金集めのハードルは下がっている。

死を巡る深い悲しみに陥っている人には、ゲーム形態のワークによる死の対話はなじまないことが多い。しかし、深い悲しみに陥る前や、グリーフケアを受け入れる時期の人々には、本研究で報告したワークやツールがなじむ人やそうした直接的な対話を求めている人もいる。カード利用やゲームに参加することで、死生観という自分の根源的な価値観を他の人に直接話すことの困難を乗り越えることができる多くの事例を得ることができた。いずれのワークであれツールの利用であれ、すべての調査対象者の回答は、死の対話参加者の死生観を耕す効果があることの一種の証言となっていた。

これらのワークや多様なツールが普及し、より死の対話を必要とする人に届くような情報発信や場づくりはまだ緒に就いたばかりである。また、開発者同士が交流し、有益な情報交換の機会もあまりない。死の対話への意思を持ちながらも、既存の対話の場を身近に見出すこ

とのできない人や、既存のワークやツールでは死の対話への誘導が困難な人々に向けた新たな方法論を見出すためにも、まずは多様な死の対話の場や、それぞれの場の交流の機会に継続的に取り組むことが何より求められている。同時に死の対話の効果に関する、科学的なエビデンスを得るための研究にも取り組むことが今後の課題であろう。

謝 辞

本稿は、科学研究費 基盤研究 (C)「住民参加による日本型看取りのドゥーラ導入の課題と臨死期ケアの変容について」課題番号 21K01952(研究代表者 林美枝子)令和3年度～令和6年度により実施した研究成果の一部である。

本研究にご協力いただいた方々にこの場を借りて感謝の意を伝えたい。

注

- 1) 1人からの実施も可能だが、実施後のシェアのため、数人～30人程度の規模で開かれることが多い。
- 2) このトランプは、クラウドファンディングを募って作成・頒布された。開発者のホームページからデータのダウンロードが出来るが、現物を希望する声に応えるためにオンラインショップでも購入が出来るようになっている。<https://wakazooo.thebase.in/>
- 3) カードは、開発者が開設しているネットショップで購入することができる。<https://sachihouse.org/action/414card/>。
- 4) このカードは頒布のためにクラウドファンディングを達成した(2021年10月31日)。
- 5) このカードは頒布のためのクラウドファンディングを予定している(インタビュー時点)。初版は2018年だが、クラウドファンディング時には、どせばいいカード2として、デザイン、文言等の改良版をリリース予定。

文 献

- ・中野 民夫：ワークショップ—新しい学びと創造の場、2001、岩波書店
- ・吉川 直人：国内のデスカフェの現状と可能性：多死社会を支えるつながりの場の構築、京都女子大学生生活福祉学科紀要、2020、(15)、pp39-44
- ・吉川 直人、萩原 真由美：デスカフェ・ガイド—「場」と「人」と「可能性」2021、クオリティケア