高齢者のEOLケアへのアクションリサーチ（2）

ーライフエンディング・ワークの開発 ー

川島大輔[1]・古賀佳樹[1]・葉室亮介[2,#]
[1] 中京大学, [2] 一般社団法人ライフエンディング・ステージ

問題と目的

背景：
- 高齢化率が27.2%（平成30年度版高齢白書）・・・多死社会の到来が目前
- 人生の終焉（EOL：End-of-Life, EOL）をめぐる様々な議論の活発化
- エンディングノートや終活セミナーなど，高齢者のEOLをめぐる実践は各地で開催
  ←→ 実証的知見の不足
- ほとんどのツールでは高齢者自身の希望を表明することにとどまっている現状
- 医療現場におけるAdvanced Care Planning（ACP）への関心の高まりとコミュニケーションへの注目
  ←→ 葬送の希望や遺言など，医療以外の現場で生じるEOLの問題の看過

目的：
- 日本人高齢者のEOLへの態度構造と関連要因を検討した実証的研究の成果（川島他, 2017; Tanaka et al., in submitting; 辻本他, 2019）を踏まえて，新たな実践的ツール（ライフエンディング・ワーク）を開発する

方法と結果

1. 作成準備：
- エンディングノートや終活に関する冊子・書籍を収集し，分析
- ➢ 自身の人生の振り返りや家族の歴史，葬儀や延命治療などについての希望，財産の記録や具体的手続きに必要な情報，遺される人へのメッセージに大きく区別された。

- Advanced directives（AD）の実施困難性とACPの重要性といった近年の動向（e.g., 角田, 2015; Tulsky, 2005），ライフレビュー（Butler, 1963）とディグニティ・セラピー（Chochinov, 2002）の構成要素，研究班でのこれまでの調査結果などの吟味
- ➢ EOLについての他者とのコミュニケーションを促すことを主たるねらいとして設定し，コミュニケーションを賦活させるゲームやワークのコンテンツを収集，整理

2. ワークの構成：
- ナラティヴ死生学（川島, 2011）の観点に基づき，以下の点を重視したワークを構成した。

① EOLに関わる特定の事柄（例えば，延命治療の希望や希望する葬儀の形など）について高齢者が自身の考えを語り，それを周囲の他者が受容的に受け止めること，また人生統合への働きかけにより，死への向きあいとジェネラティビティを促進すること
② 既存のツールに含まれているコンテンツならびに調査を通じて把握したEOLへの態度構造（辻本他, 2019）をもとに作成すること
③ ゲーム性を高めるための工夫（例えば，すごろくをベースとして目標ポイントに早く達したものが勝ち，トラブルマスを設定する，明確なルールの設定，全員が意見を述べるカードやサポートカードといった特殊要素も盛り込むなど）を行うこと

3. ワークの再構成
- 試作したワークを，心理学を学ぶ大学生や高齢者のグループを対象として実施し，そこでの感想や意見をもとにコンテンツやルールの修正等を行った。

- 中京大学倫理審査委員会の承認を得て実施した。
- 本研究はJSPS科研費16K13477からの助成を受けた。

ワークの概要

1. コミュニケーション版：
- コミュニケーションカード（通常，スペシャル，プラス）のみを使用
- 点数はつけず，各自のエンド・オブ・ライフについての考えや態度についてコミュニケーションを図る
2. すごろく版：
- 全ての道具を使用
- 点数を競い合う形のゲーム形式で行う

カードの種類

1. コミュニケーションカード： EOLに関わる様々なトピックス（医療，介護，葬送，財産等）
2. コミュニケーションカード・スペシャル： 参加者が自身の人生を受容し，尊厳（dignity）を感じ，次の世代への関心（generativity）を高めるトピックス
3. コミュニケーションカード・プラス： コミュニケーションの活性化を企図し，他者への質問や自分の意見の表明ができる
4. このほか，トラブルカード，アイスブレイクカード，サポートカードがある

まとめ

1. まとめ
- ゲーミングを通じて高齢者の対人コミュニケーションを促し，そこで醸成された所属感や有能感をもとに自らのEOLに積極的に向き合っていくことを促しうる，実践的ワークが開発された。
2. 今後の課題：
- 効果検証は行なっていない → 実際のEOL行動にどのように結びつくのかについての調査研究の必要性
- ワーク使用に際しての留意事項や使用者の範囲（利用可能な人と利用が難しい人の区別）についても，さらに検討が必要