思春期の死生観

―― 中学生の死生観の検討を通して ――

林　　昭　志

〈問　題〉

死と生という問題はだれにとっても重要なテーマであり、高齢期の方のみならず現代の中に生きるだれもが関係している問題である。特に最近は事件・事故・災害によって多くの尊い命が奪われている現実があり、あらゆる世代に対して身近に死が起こりうるという可能性を突きつけている。

死と生というテーマは、心理学のみならず医学、哲学、社会学、文化人類学など様々な分野が取り上げ、多様な立場から学際的にアプローチされている。

心理学の分野では死について、自殺やターミナルケア、あるいは死に対する恐怖(不安）と関わって取り上げられてきた。死に対する不安についての研究は普通の人間の経験として、一般的な人々を対象として行われてきた歴史的経緯がある。

死に対する不安を測定する尺度としてよく使用されているものに、ＤＡＳ（death anxiety scale)がある。この尺度では死への不安というよりも一般的な適応状態を測定しているという指摘、死に対して不安だけを取り上げているのは不適切であると言う指摘、などがあり、死に対して抱く複雑な心境を捉えていないといえる。

例えば、黒澤明監督の「夢」という映画の中では99歳の高齢で亡くなった事態を次のように描いている。旅人がある静かな村を訪ね、道で出会った村の長老にこの村のことを聞いていると、賑やかな行列が近づいてくる。村の高齢者が亡くなったというのだ。ところがまるで祭りの日のように笛、太鼓をならし、村中が着飾って踊りながら行列していく。旅人は違和感を感じながら立ち尽くしているが、話をしていた長老は旅人と分かれ花を手にとり、歌いながら行列に合流していく。それを見ていた旅人

にも最後に笑顔がこぼれてくる。つまり黒澤監督の映画での死は「かなしい」ではなく「めでたいこと」として、「暗い」ことではなく「明るい」こととして描かれているのである。人間の死はこのように迎えたいものだと主張していたのだろう。考えてみるに、人が亡くなるということは自然の摂理に沿ったことであり、高齢になれば亡くなることはごく自然のことにちがいない。できることなら自分の最後の時を喜びたい祝いたいというのもうなずける気がしてくる。しかし、我々は死に対して不安を感じており人の死を常に悲しいこと、弔うべきこと、涙するものと心得ている。このギャップが映画の旅人が感じたであろう違和感なのではないか。

またデーケンによれば我々は生きているうちに「死への準備教育」を受ける必要があり、死を考えることが人間的成長の糧となりうること、自分の生き方の自覚を促すことなど多くの意義が認めれるという。このように死に対する感情は複雑なのである。

本研究では青年期初期、あるいは思春期のただなかにいる中学生を対象に生活の現状、死生観や生き方をアンケート調査した。

〈方　法〉

被験児　中学生103名

質問項目

菅沼(1997)の自己開示尺度から14項目を選び、生活意欲項目とした。これらは高齢期特有の発達状況を反映しているものであり、８つの領域がある。それらは①心身の健康、②経済的基盤、③社会的つながり、④生きる目的、⑤過去の再確認、⑥価値観の継承、⑦喜び、⑧願望である。①から④では高齢期の喪失体験、⑤⑥は過去経験の総括、⑦⑧は残された人生への肯定的な関心・態度を示す。

丹下(1999)の死に対する態度尺度から10項目を選び、部分的に修正して11項目を作成し、死に関する意識項目とした。それら態度尺度は、①死に対する恐怖、②生自体が重要であるという生を全うさせること、③死後の生活の存在の信念、④死が人生に対して肯定的に作用すること、などを含む。

さらに９項目を自作し、社会や時代、自分についての項目とした。

表1　質問(図1－3の番号に対応)

〔生活意欲項目〕

1　体調が悪くて心配だ

2　まとまったお金が欲しくて困っている

3　先々必要なお金のことを考えると不安だ

4　人づきあいで気まずいことがあり、気にかかる

5　もっと知り合いを増やしたいが、よい方法が見つからず寂しい

6　これからどのように生きていこうか悩んでいる

7　何か夢中になるものが欲しいがみつからなくて困っている

8　自分が生きてきた歴史を残しておきたい

9　自分が忘れられない経験について振り返りたい

10　今までの人生で得た信念を語りたい

11　楽しいことがあってうきうきしている

12　新しく見つけたことがあってうれしい

13　新しく始めたことがある

14　出かけたい場所がある

〔死に関する意識項目〕

15　死ぬと人々に忘れられるのがいやだ

16　人が死ぬと、自分の死について考えさせられるのがいやだ

17　死によって自分の計画が未完成におわるのはいやだ

18　命より大切なものはない

19　たとえ小説の中でも人が死ぬ場面はいやだ

20　死後の世界はある

21　人が死んでも魂は残る

22　死んだ後は人はすばらしい場所へ行く

23　治る見込みのない病気ならば無理して延命したくない

24　「安楽死」を権利として認めるべきだ

25　たとえ脳死状態でも行き続けたい

〔社会や時代、自分についての項目〕

26　自分はよい時代に生まれたと思う

27　最近は怖い事件が多いと思う

28　今より幼い時の方が楽しかった

29　日本の未来が心配だ

30　生きていて幸せだと思う

31　明るい性格である

32　大きな夢がある

33　悩みを相談できる人がいる

34　高齢者とよく話をする

〈結果と考察〉

表１の質問に対して、はい・いいえ・わからないの３件で答えてもらった結果を図１から図３まで％で示してある。

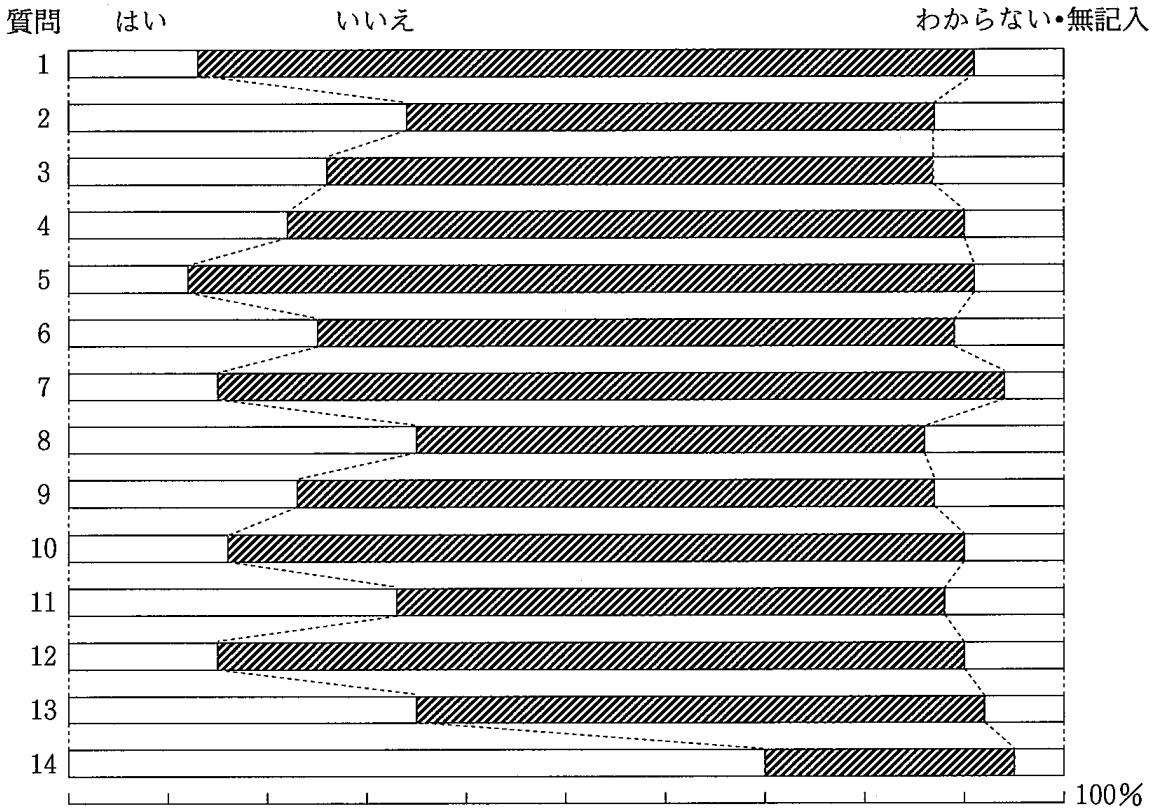

図１　生活意欲に関する質問に対する回答

質問１から13までいいえが多数であるが、14の出かけたい場面のみはいが多い。人間関係や生き方などの深刻な悩みをもっている中学生も少数はいることが伺える。

15から18までは意見が分かれた項目である。17、18は多少はいが多かった。

20の死後の世界についてははいがかなり多い。わからないも多い。逆にいいえはきわめてすくない。科学的な考え方からすれば死後の世界は想像上のものでしかない。中学生の科学観のありかたを考えなおす必要性があるのではないか。

21の魂がのこるについてもはいが多くなっている。22の死んだ後にすばらしいところへ行くかについてはわからないが多くなっている。死後の世界があるとしても、それがすばらしいところかどうかはわかならいと考えているのかもしれない。

23はいいえが目立つが、治らないといわれても治ると信じて頑張ることが大切だと思っているからではないだろうか。25の脳死でいいえが多いが、脳死は明らかに死であり、延命しても仕方がないと考えたのではないか。

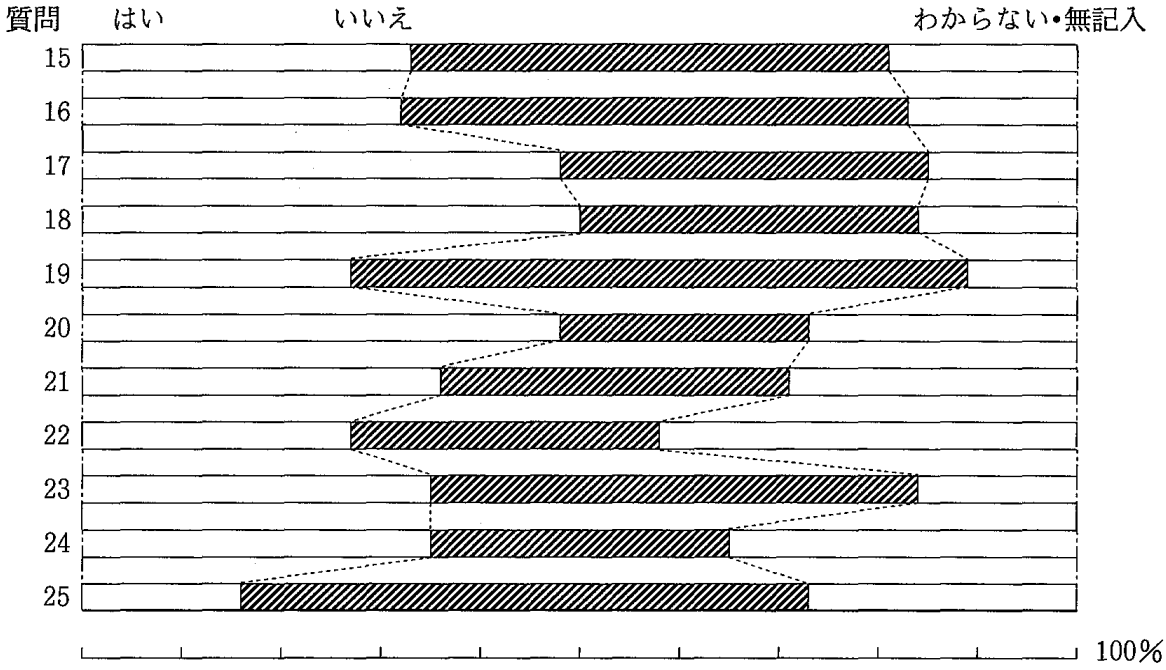

図２　死に関する質問に対する回答

26は自分がよい時代に生まれたとするものではいが多い。しかし27のように最近は怖い事件が多いと答える数が圧倒的で、近年の事件の狂暴さが中学生に与えた衝撃の大きさを物語っている。

28、29は意見がわかれたもので、はいといいえがほぼ同数である。日本の未来につ

いては意外にも楽観視しているという印象を受ける。

30の生きていて幸せかについてはいいえがほとんどなく、大多数がはいと答えている。ただし28のように今と幼いときと比較すると今の方が楽しいとはいえない者がかなり多い。

31の性格についてはわからないがかなり多く、自分が明るいと思っている者の割合は意外にも多くないことがわかる。

32の夢は半数ほどがあると回答した。

33の悩みの相談相手はかなり多くがいると回答した。

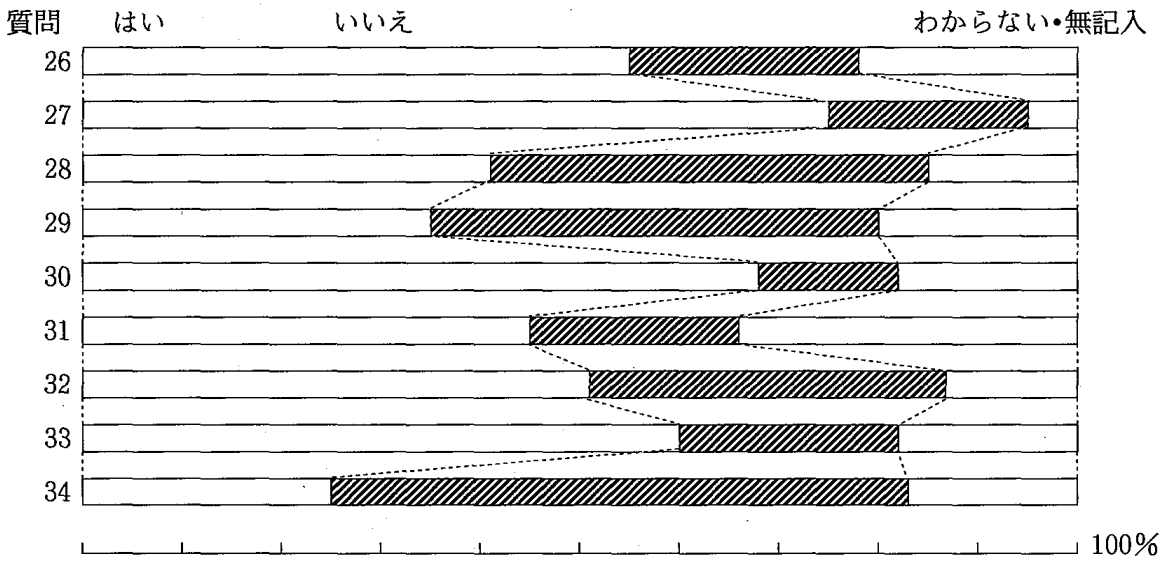

図３　社会や時代、自分に関する回答

全体的な傾向として挙げられるものは、体調を心配していない、お金に困っていない、生き方に悩んでいない、生きていて幸せである、よい時代に生まれた、怖い事件が多い、命より大切なものはない、しかし、今より幼い時の方が楽しいかどうかは意見が分かれている、死後の世界がある、人が死んだら魂が残ったりすばらしい場所へ行くかどうかはわからない、などであった。

死後の世界については仲村(1994)が３～13歳の子どもたちに人は死んだらどうなるかと尋ねて「死後観」を調査している。これによれば、焼く、骨になる、腐るなどといった現実的な考え方が４、５歳ごろからはかなり優勢であるのに対し、霊、魂、天国、生まれ変わるなどの想像的な考え方が６、７才から13歳まで優勢になりつづけて

いるという結果を得た。本調査でも死後の世界があるという回答が優勢であるという同様の結果であり、中学校期においても「死後観」が「想像的」である可能性がある。仲村(1994)によれば日本の宗教の影響で「生まれ変わり思想」が特徴的であるという。

時代をどうみているのかという問題では今の中学生は最近怖い事件が多いという点では共通でもそれほど悲観的ではないように思われる。

女子と男子を比較すると女子の方が、人づきあいが気にかかる、出かけたい場所ある、相談相手がいる、という結果であった。

学年の違いについては３年生の方が悩みや問題が多い結果であった。３年生はやはり時期的に見て進路・受験などがストレスになっているのではないかと思われた。

【文献】

菅沼直樹　1997　老年期の自己開示と自尊感情　教育心理学研究, 45, 378-387.

丹下美智子　1999　青年期における死に対する態度尺度の構成および妥当性・信頼性の検討　心理学研究, 70, 327-332.

仲村照子　1994　子どもの死の概念　発達心理学研究, 5, 61-71.

黒澤　明　1990　夢 ―こんな夢をみた―　ワーナー・ブロス社

(Warner Bros.Inc.)