

日本における死と生の教育の通説を検証する

—— 一般的死生観調査に基づいて

堀江宗正

本稿は、二〇一九年二月におこなわれた日本人の基本的な死生観の調査（本誌収録）にもとづく。この調査の目的は、現在の日本の「死生学」の議論について、量的に検証することであった。質問カテゴリーは、死に関する経験、自殺、死のタブー、生前意思・遺言、死刑、良い死、宗教観、死後生、葬送と遺体処理、医療倫理的問題、影響源などである。質問する影響源としては、家族、学校教育、友人、物語、専門家、ソーシャル・メディア、宗教指導者、スピリチュアルな実践者、文化を設定した。日本の死生学では今なお「死のタブー」説が有力である。² 若者は死別経験が少なく、死について話す機会が乏しく、フィクションにおける死の表象を通して、死後生を信じるようになるという説は根強い。³ 本稿では、この仮説が正しいかどうかを検証する。また、いのかの大切さの教育の可能性について批判的に検討したい。

依拠した調査について

まず、私が白岩祐子（東京大学）とおこなった「日本人の死生観調査」の概略について説明する。実施日は二〇一九年二月一九〜二一日である。回答者は調査会社マクロミル社の登録モニター一二七九名である。私は、回答者の性別や年齢や居住地が、日本人全体の状況を反映するように属性を調整した。

質問の内容は前述の通りである。この調査の目的は、死生学の様々な議論と関係するような量的データを収集することである。その結果が今後の死生学の議論の基礎となることを目指している。

今後の国際比較を目指して質問紙を英訳し、英国在住の中国人社会学者（チャオ・ファン Chao Fang）、カナダ在住の日本人心理学者（和田香織）、翰林大学の生死学研究所に共有し、それぞれの文化の文脈でも通用するかチェックしてもらった。今年、日本と韓国で調査が実施されたが、今後は他の国でも同じ項目の調査が実施されることを望んでいる。

日本の死と生の教育の通説

本稿では、この調査結果を利用して、以下の通説を検証する。「若者は死別経験が少なく、死について話す機会が乏しく、フィクションにおける死の表象を通して、死後生を信じるようになる」。このような通説が出てきた背景を以下に説明する。

神戸連続児童殺傷事件

日本では一九九七年に当時一四歳の少年によっていわゆる「神戸連続児童殺傷事件」が引き起こされる。犯人の少年は、被害者になった児童の頭部を、自分の中学の門の上に置き、挑発的な犯行声明文を被害者の口に挟んだ。その出だしは、次のようなものである。「さあ、ゲームの始まりです。愚鈍な警察諸君、ボクを止めてみたまえ。ボクは殺しが愉快でたまらない」。国会はこれをきつかけとして、刑事処分の最低年齢を一六歳から一四歳に引き下げた（改正少年法、二〇〇一年）。また、いのちの大切さを教育する必要性が叫ばれた。

大人たちは、子どもたちがビデオゲームをプレイすることで、生命を軽視するようになると考えた。多くのゲームで、プレイヤーは死んでも、ゲームをリセットすれば生き返るように設定されている。したがって、ゲームをプレイする子どもは、人間は死んでも簡単に生き返ると考えるようになるだろう。その結果、子どもたちは殺人や自殺を簡単におこなうことができるようになる、と。

兵庫県教育関係者による調査

このような考えにもとづいて、事件が起きた兵庫県の教育関係者は児童三七一九名を対象として「死生観」に関する調査をおこなった⁴。その結果、七歳から九歳で「死の概念」が確立することが確認された。死の概念とは、「すべての人は死ぬ」という死の普遍性と、「人は死んだら生き返らない」という死の絶対性からなるところが、小学校四年生から「生き返る」という回答がわずかに増え、「生き返らない」という回答がわずかに減った。「生き返る」という回答は全回答者の約二〇%あった。調査者たちは、子どもたちが質問を「生まれ変わり」と受け取った可能性もあるが、自他のいのちの大切さを認識できていないと断定し、大きな課題だとした（一二〇頁）。

ゲームと「生き返り」

そして、毎日ゲームやパソコンを三時間以上操作している子どもはより多く「生き返る」と答えるとした（二二二頁）。しかし、データの分析においては明確な相関関係はないと調査者は書いている（二二六頁）。また、死の普遍性と死後生の信念は関係があると指摘している（二一五頁）。これは、死後生信念は未発達な証ではないということの意味する。なぜなら、誰もが死ぬということを理解した子どもが死後生を信じているからである。

文化的信念の学習？

調査者たちは注意をしていないが、死後生の信念は全体としては減るのに、書物、テレビとゲームに親しんだ男子女子、地域活動によく参加した女子は、小学から中学にかけて死後世界を信じる割合が増加している。このことから、子どもたちはゲームに影響されているだけでなく、書物や地域の大人たちとの会話の影響によつて、死後生信念を文化の一部として学んでいるのではないかと私は考える。そうであるならば、生まれ変わりの信念も、悪影響の結果ではなく、文化的な知識や信念として学んだ結果なのではないか。

長崎県での殺人事件と調査

同様の調査が、一二歳少年による長崎男児誘拐殺人事件（二〇〇三年）、佐世保小六女児同級生殺害事件（二〇〇四年）⁵が起きた長崎県でもおこなわれた。教育委員会の実施した調査によれば、小中学生の一五・四％は「死んだ人が生き返る」と回答した。彼らの四九・三％は「生き返る話を聞いたことがあるから」という理由を、二九・二％は「テレビや映画で生き返るところを見たことがあるから」という理由を挙げた。彼らは医

学的に起こりうる仮死状態からの蘇生を想定している可能性ももちろんある。だが、教育委員会は、「ゲームでリセットできるから」という理由が七・二%を占めたことを問題視し、仮想と現実の区別がつかない子どもがいると指摘する。

宗教的信念の無視

そして、その他の理由として、「よいことをしたら生き返るから」「他の何かに生まれ変わるから」という回答があつたと紹介しているが、これを願望の表れだと理解している。自由記述一覧には「霊は死んでいないと信じているから」「宗教の教えで、人は死んでも生き返ると思うから」というものもあつた。だが、調査者たちは、「生き返る」という回答をゲームの影響による未発達状態を示すものとしてとらえ、宗教的・スピリチュアルな信念の文化的学習にとらえていない。実際、この調査で、「生き返る」という回答は全体で一五・四%であるのに、中学生の方が一八・五%と、年長になるほど高い。発達とともに輪廻観の学習が進んでいると理解する方が自然である。

いのちの大切さ 教育関係者らの結論

兵庫県と長崎県の両方の教育関係者の結論はシンプルで、死と生の教育を通して、学校の授業で「人は死んだら生き返らない」ということを、いのちの大切さや尊さとともに教えるべきだというものである。

一〇年後の佐世保女子高生殺害事件

長崎県では二つの事件が起きた五月から七月のあいだの一週間に啓発活動をおこない、保護者や地域住民も

加わってきた。彼らは講話や話し合いを通じた道徳教育に取り組み、いのかの大切さを伝えてきた。しかし、一〇年後の二〇一四年に高校一年生の女子生徒が同級生を殺害する事件が起こった。二〇〇四年に佐世保市の教育長だった鶴崎耕一は「学校の教育には限界がある」と認めざるをえなかった。⁶

治安のよい社会での強迫

しかし、よく知られているように日本の治安はよい。一〇万人あたりの殺人の発生件数は、米国が五・三であるのに対し、英国は一・二、韓国は〇・六、日本は〇・二である（二〇一七年）⁷。少年による殺人の件数はほとんど減少している。日本の警察庁の統計によれば、一九五一年に二・五五だったのが、一九九八〇年に〇・二八に下がる。警察とマスメディアは一九九八年に〇・七九に増加していると警鐘を鳴らしたが、学者たちは長期的には減少していると指摘した。最新の統計によれば二〇一八年には〇・二九で最低水準である。⁸日本の教育者は、レアケースでしかない殺人事件を、子ども全体への教育によって強迫的にゼロに抑えようとしてきた。もちろんそれは不可能である。

「霊が私を呼んでいる」と自殺した少女

同様の論調は自殺についても見られる。一九八九年に一二歳の少女が自殺をした。彼女は霊界や死後のことに関するオカルト雑誌を読んでおり、友人に「霊が私を呼んでいる」と話していた。これについて精神科医の小田晋は「情報化社会と呼ばれるなかで、子どもたちが現実と非現実、生と死の区別がつかなくなっていることも原因の一つ」だとコメントした。⁹

生き返りと自殺

中村博志の調査では小中高生の一九・九％（二〇〇三年）、中学生の四九・三％（二〇〇二年）が「一度死んだ生き物が生き返ることがあると思う」と答えたという。中村は、この結果は輪廻転生の文化の現れではないと断定する。その代わり、家庭や学校で死について話すことがタブーとなっているため、メディアや本、うわさ話で、死のイメージができていると、中村は推測する。そして、生死の区別がつかないから、リストカットや自殺をする子たちが出るという。¹⁰

いのちの大切さの教育への批判

近年、日本の自殺率は下がっているが、若年層の自殺率は微増している（もちろん高齢者に比べればずっと少ない¹¹）。自殺対策のためのいのちの大切さを伝える教育が必要だという主張に対して、精神科医の松本俊彦は、そのような教育は自分の身体を大切にできない自傷経験者に罪悪感を植え付け、身体的虐待を受けている人を孤立させると指摘する。松本は、道徳教育の枠でいのちの大切さを説くのではなく、メンタルヘルス教育によって回復の可能性を伝え、他者に助けを求めるスキルをトレーニングすることが必要だと述べる。¹²

インターネットと自殺

自殺については、今日ではゲームよりソーシャル・メディアの影響を指摘する意見が強い。また二〇〇〇年代から「ネット心中」という現象が起きている。これは「自殺志願者」（自殺を考えている人）がインターネットで他の自殺志願者を募り、一緒に自殺するというものである。二〇一七年には、自殺を志望する少女八

人がツイッターで知り合った男性に殺される座間市連続殺人事件が起こる。政府はツイッター上での自殺をほめかす投稿の制限を検討した。しかし、松本は「死にたい」と書いた投稿を削除することは希死念慮者を孤立させると反対した。¹³

道徳教育復活の政治的動機

日本における死の教育の背景として、知っておかなければならないのは、政治の影響である。日本社会では若者の殺人も自殺も非常に少ないのに、それらはレアケースであるからこそセンサーショナルに報道される。そして、道徳教育のなかでいのちの大切さを教えることが政府から推奨される。

日本の道徳教育は、戦前の修身にさかのぼる。修身は天皇制秩序を国民に内面化させることを目的とし、戦後にGHQによって廃止された。保守的な政治家は道徳教育の復活を望んできたが、「道徳」という教科は安倍政権のもとで学校に復活した（二〇一八年）。指導目標にはもちろん天皇への忠誠は含まれていないが、愛国心は含まれている。

道徳教育における生命の尊重

この道徳教育の体系においては、生命の尊さと自然愛護と人間の力を超えたものへの畏敬の念と郷土愛と愛国心が並んでいる。内容一覧の説明を見ると、「生命は多くの生命のつながりの中にあるかけがえないものであることを理解し、生命を尊重すること」が教育目標として含まれている。¹⁴ 生命尊重は、生命の相互依存性の認識を媒介として、社会秩序と結びつけられている。このような文脈では、殺人と自殺を防止するための死と生の教育は、社会秩序を保持し、愛国心を育もうとする政治的関心と無関係ではいられない。

道徳教育の前提と方法 物語の置き換え

日本における死と生の教育は、死によってかけがえない生命が失われることの教育にフォーカスしている。その理論的前提は、若者の死生観が死と生の現実的経験の不足と仮想現実体験（ゲーム、メディア、ソーシャル・メディアを含む）による悪影響から成り立っているというものである。それを修正するための方法の一つは、教室で生命の尊さを実感させる物語を読み、それについて話し合うことである。つまり、危険な物語を正しい物語に置き換えようという手法である。この手法の効果についてはここでは問わない。それよりも、われわれの死生観調査のデータにもとづいて、右述の理論的前提を検証したい。

通説の検証

分析するサンプルと質問

本調査では現在の未成年者を対象としない。神戸の殺人事件が起きた一九九七年時点で一四歳だった子どもたちは現在三六歳である。三六歳より年齢が下の人々は、「いのちを大切に」というメッセージを学校やメディアから受け取っていると考えられる。したがって、まず二〇歳から三四歳までの若者サンプル（ $n=24$ ）に限定してこれまでの通説を検証する。「いのちを大切に」というメッセージともつとも関わりのある質問文は、今回の調査のなかでは、自殺否定「自殺は決して容認できない」である。これと、以下の項目との相関を見る。家族内タブー「家族の死について家族と話すことに抵抗を感じる」（Q14b）、生まれ変わり「死者の魂が別の肉体を持って生まれ変わることにはある」（Q14c）、影響源については、学校教育「私の死と生につい

ての見解（死生観）は学校教育の影響によるところが大きい」（Q1982）、
 虚構「私の死と生についての見解（死生観）は虚構の物語（ファンタ
 ジー、アニメ、ゲームなど）の影響によるところが大きい」（Q1985）、
 スピリチュアル「私の死と生についての見解（死生観）は宗教的ではな
 いスピリチュアルな実践者の影響によるところが大きい」（Q1989）と
 の関係である。

結果 通説の否定

回答には得点を割り当て、「全くそう思わない」を1、「あまりそう思
 わない」を2、「ややそう思う」を3、「とてもそう思う」を4とし、ピ
 アソンの相関係数を出した。その結果、「自殺否定」のちを大切にす
 る」とその他の項目に有意な関係はないことが分かった¹⁵（表1）。これ
 は通説をすべて否定する結果である。

死と生の教育の狙いとは逆に、生まれ変わりと学校教育と虚構やスピ
 リチュアルな実践者の影響のあいだには有意な関係が見られた。これは
 私が示唆してきた、「宗教的、スピリチュアルな信念の文化的学習」と
 という仮説を支持する。虚構、スピリチュアルな影響と生まれ変わりの関
 係は通説どおりである。しかし、それらはいずれも学校教育からの影響
 とも関係がある。

| | 自殺否定 | 家族内タブー | 生まれ変わり | 学校教育 | 虚構 | スピリチュアル |
|---------|---------|--------|-----------|-----------|-----------|---------|
| 自殺否定 | 1 | | | | | |
| 家族内タブー | 0.0405 | 1 | | | | |
| 生まれ変わり | 0.1102 | 0.0588 | 1 | | | |
| 学校教育 | 0.0679 | 0.0520 | 0.1433* | 1 | | |
| 虚構 | -0.0327 | 0.0846 | 0.2011** | 0.4722*** | 1 | |
| スピリチュアル | 0.0604 | 0.0305 | 0.2151*** | 0.4258*** | 0.4182*** | 1 |

表1 死と生の教育の通説に関わる各項目の得点間の相関係数
 （若者サンプル n=241）

文学教育の影響の可能性

日本の学校教育で死生観に影響を与える要因としては、国語教育において取り上げられる文学作品が考えられる。なぜなら、ここでは死と生をめぐる物語が多く取り上げられているからである。もちろん、「いのちを大切に」というメッセージに反するような物語は含まれないだろう。だが、今回の分析結果を見ると、このメッセージを教えることが虚構やスピリチュアルな影響を効果的に排除し、生まれ変わりを信じないように生徒を導いたとは言えない。教育関係者が懸念していた現実と仮想現実の曖昧さは、文化的に価値を認められた文学作品にも見られる特徴である。虚構やスピリチュアルな実践者らの影響を受けた若い回答者たちは、文化全般の学習に熱心だと考えられるので、学校で教わった文学作品の物語からも影響を受けたと考えられる。

年齢との相関と肯定回答率の区別

しかし、教育関係者の通説も、まったく根拠がないわけではない。全体のサンプルにおいて、「自分にとつてとても身近な人と死別した経験がある（自殺以外）」の得点と年齢の相関は 0.385^{**} で、若者ほど死別経験が少ないということは言える（以下、表2参照）。しかし、若者サンプルは五四・四％が死別を経験しており、割合は少なくない。つまり、「若者は年長者より死別経験が少ない」は真であるが、「若者は死別経験が少ない」は偽である。このようなパターンが他の項目に

| | 自殺否定 | 家族内 タブー | 生まれ 変わり | 学校教育 | 虚構 | スピリチュ アル | 死別経験 |
|--------------|-----------|------------|------------|----------|------------|-------------|-----------|
| 年齢との 相関 | 0.11103** | -0.06678* | -0.17242** | -0.03732 | -0.12716** | -0.00485 | 0.38524** |
| 若者の 肯定回答率 | 51.0% | 47.7% | 51.5% | 21.6% | 19.1% | 14.9% | 54.4% |

表2 各項目得点と年齢との間の相関係数
若者サンプル (n=241) における肯定回答率 (ややそう思う+とてもそう思う)

についても見いだされる。

比較バイアス 一般化の危険

以下、列挙しよう。若者の方が年長者より「家族の死について家族と話すことに抵抗を感じる」が、若者の五二・三％は抵抗を感じないと答えた。若者の方が生まれ変わりをより強く信じるが、約半数の若者は信じていない。若者の方が虚構により強く影響されているが、約八〇％の若者は影響されていない。スピリチュアルな実践者の影響は若者と年長者に違いがないが、八〇％以上の若者は影響されていない。最後に、若者の方が自殺を容認しがちで、年長者の方がいのちを大切にしているが、若者の半分以上は自殺を容認していない。

われわれは、自集団と他集団の比較の結果から、他集団の一般的特徴に関する結論に飛躍するという「比較バイアス」に陥りがちである。たとえば「彼は私より背が高い」ということは、必ずしも「彼は背が高い」ということを意味しない。

考察

教育者たちの誤解の理由

年長の教育者たちは、自分たちの豊かな死別経験と比較して、子どもたちが死別を経験していないと考え、死について家庭で話す機会が少ないことを、まったくないと錯覚したのかもしれない。また彼らより、子どもたちの方が仮想現実の影響を強く受けていると認識したことから、仮想現実がすべての子どもたちに影響を与えていると誤認してしまった。また、教育者たちは、日本社会に「生まれ変わり」の信念が存在するのに、子

どもたちはゲームの影響で「生き返り」を信じていると決めつけた。この断定は、宗教的信念を教育者がどのように扱えばよいか明確な方針がないことにも影響されているだろう。また、科学的に説明できないことは排除すべきだという判断も影響しただろう。そして、新しいメディア情報は伝統的な宗教的信念とは無関係であるはずだという暗黙の前提が共有されていたように思われる。

仮想現実から文化的信念の学習へ

死と生の教育の必要性は、日本では一九九〇年代末から強調されてきた。調査や提言は、ゲームのような殺人、雑誌やネット情報に触発された自殺など、レアなケースに触発されたものである。死のタブー視と仮想現実の影響を危険視し、道徳教育を通じていのちの大切さを教え込むべきだという言説が二〇年以上にわたって流布されてきた。それは、日本の教育者に根強い唯物論的な世界観と、戦前の道徳教育を復活させようとする保守的な教育政策の合成物と言える。

しかしながら、本調査では、上記の仮説は検証されなかった。逆に学校教育の影響が、虚構の影響、スピリチュアルな実践者の影響、そして生まれ変わりの信念と関連していることが分かった。このことから、若者、そしておそらく子どもたちの生まれ変わりの信念は文化的に共有された信念の学習の結果であると言える。メディア情報と学校教育に優劣はなく、どちらも死生観の資源としては対等であると見るべきではないか。

死と生の教育の多様性を目指して

死と生の教育は、宗教的、スピリチュアルな信念と何らかの関係を持たざるをえないが、公教育は政教分離原則を守らなければならない。しかしながら、日本人の死生観は非常に複雑で、ただ一つの死生観に代表され

るわけではない。生まれ変わりの観念と先祖崇拜は異なる信念体系でありながら、曖昧に同居している。生まれ変わりを否定し、いのちの大切さと相互依存と社会秩序と愛国心を結びつけるような道德教育は、現実とかけ離れており、多様性の尊重を欠いており、死と生に関する特定の考えを押しつける危険性を持っている。子どもたちを取り巻く現代文化の環境を丁寧調査した上で、死と生の多様な教育法を模索することが必要であろう。

■註

- 1 本稿は、The 14th International Conference on the Social Context of Death, Dying and Disposal で発表した原稿にもとづく（バース大学、二〇一九年九月七日）。元の発表タイトルは「Sources of Influence on the Taboo of Death and a Good Death: The Relationship between Social Construction and Education among Japanese People」¹⁾である。
- 2 枚挙に暇がないが、一般大衆向けの発信としては次を参照。山折哲雄・鶴飼秀徳「死生観の変遷 山折哲雄氏インタビュー」『死はいつからタブーになったのか?』九〇歳を過ぎたら「死の規制緩和」を』『Wet's』三二（九）、二〇一九年九月、二八～三二頁。
- 3 これまでの研究をレビューしたものとしては次を参照。緒方紀子・西田三十一「幼児の死生観の形成に影響する要因に関する文献研究」『聖徳大学研究紀要』（聖徳大学第二八号、聖徳大学短期大学部第五〇号）、二〇一七年、一四三～一四九頁。一四五頁の表、および一四八頁にテレビやゲームが子どもの死生観に影響するという見解が紹介されている。しかし、その通説の内容は、本稿でこのあとにまとめたものの方が詳しい。
- 4 兵庫・生と死を考える会（高木慶子ほか）「子どもの成長に寄与する「いのち」の教育のあり方（子どもの死生観についての発達段階に関する意識調査）」『ヒューマンケア実践研究支援事業研究成果報告書』、二〇〇四年、一〇九～一三二頁。

- 5 長崎県教育委員会「児童生徒の生と死のイメージに関する意識調査」二〇〇五年一月二四日。
- 6 日本経済新聞「命の教育 10年 衝撃する 凄惨な少年事件相次いだ長崎」二〇一四年七月二八日、夕刊一五頁。
- 7 UNODC, "National Data, Global Study on Homicide," <https://datanodc.un.org/GSH_app>, 二〇二〇年二月七日最終アクセス (以下の本稿に記載されているインターネット上のリンクは同様)。
- 8 「少年犯罪データベース 少年による殺人統計」, <<http://kangaru.sj9.xrea.com/G-Satuji.htm>>。二〇一八年の発生率は「犯罪統計資料」と「人口推計」から私が計算した。 <<https://www.e-stat.go.jp/>>。
- 9 「小6少女飛び降り 「霊が呼んでいる」 向日市」『朝日新聞』一九八九年三月二八日、朝刊二七頁。
- 10 宮坂麻子「生き返り」信じる子どもたち——なぜ」『週刊朝日』二〇〇五年二月四日、三四頁。
- 11 自殺率は五〇歳から五九歳までは二・八(二〇万人あたり)だが、一九歳以下では二・六、二〇歳から二九歳までは一・八である。厚生労働省自殺対策推進室・警察庁生活安全局生活安全企画課「平成二九年中における自殺の状況」二〇一八年三月二六日、 <https://www.npa.go.jp/safety/life/seianki/jisatsu/H29/H29_jisatsunojoukyou_01.pdf>。
- 12 松本俊彦「「いのちの大切さ」を説くだけでは子どもは救えない」『SYNODOS』二〇一七年六月二三日、 <<https://synodos.jp/society/19993>>。
- 13 鳥集徹「命を大切に」と説く教育は自殺防止になるどころか有害だ 若者の自殺に詳しい松本俊彦さんに聞く」『文春オンライン』二〇一七年一月二三日、 <<https://bunshun.jp/articles/5048>>。
- 14 文部科学省「小学校学習指導要領(平成二九年告示) 解説 特別の教科 道徳編」二〇一七年、 <http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_jcsFiles/fieldfile/2019/03/18/1387017_012.pdf> 二七頁。
- 15 $n=241$ の時 $r=0.1265$ なら $p<0.05$ $r=0.1657$ なら $p<0.01$ $r=0.2107$ なら $p<0.001$ とした。
- 16 $N=1279$ の場合 $r=0.05482$ なら $p<0.05$ $r=0.07201$ なら $p<0.01$ とした。

(ほりえ・のりちか 東京大学大学院人文社会科学系研究科死生学・応用倫理センター准教授)