

# 児童の死の概念

館野知都

## 概要

本研究は、子どもの死の概念発達の特徴と傾向を調査した。加えて、ゲームが死の概念に影響を及ぼすのかを検討することを目的とした。調査対象者は、死の現実的意味を理解し始める小学1年生から、「生まれ変わり」思想がみられ始める小学3年生とした。小学1年生25名、2年26名、3年19名の計70名に質問紙調査を実施した。質問紙は現実世界での死と、非現実世界のゲームの中での死の概念を比較するため2種類作成した。

その結果、死の3要因である「非可逆性」「体の機能停止」は、1年生から3年生を通して全体的に理解していたが、「普遍性」は3年生で正答率が下降した。死後観において学年差がみられ、1年生から2年生では、死後の世界や生まれ変わりなどの死後観を否定し、3年生では肯定する傾向がみられた。

メディアが現実世界の死の概念に影響を及ぼしているかを検討した結果、1年生・2年生は現実世界において否定した死後観を非現実世界では肯定し、現実世界の死の概念とは異なる傾向がみられた。本研究の子どもたちは、非現実世界と現実世界を区別しており、ゲームが死の概念に影響を及ぼしてはいないと推察された。

Key Words : 死の概念, 認知発達, 非現実世界

## 第1節 問題

### 1-1 近年の子どもの死生観

いじめや自殺、虐待問題など、小学生や中学生を含む未成年者の死にかかわる犯罪や事件が、後を絶たない。大人のみならず子どもたち自身が、死について考えることは一層重要なテーマになってきている。教育現場では、20年ほど前から「いのちの授業」が実施され始め、道徳をはじめとする様々な授業で生と死の問題が扱われるようになった。家庭においても、改めて子どもたちにいのちの大切さや尊さを教えることの必要性が問われている。現代の子どもたちは、時代の変化が激しく生活環境も多種多様な状況にある。彼らに死の概念を問うことで、彼らが今持っている死に対する考え方の特徴や傾向をとらえることができ、限りあるいのちをどのように考えているかを知る手がかりになると考える。

外国の子どもの死の概念を研究したものとして、代表的なNagy (1948)の研究がある。この研究は、7歳から10歳までの子どもに、死について絵や作文を書かせ、話し合いを行ったものである。Nagy (1948)は、子どもの発達様式を3段階に分けた。第1段階(5歳未満)では、まだ死がどのようなものであるか分かっていないとした。第2段階(6～8歳)になると、死の現実感が増してくる。第3段階(9～10歳)で、死は不可避なものであると認識し、いっそう現実的で一般的なものになってくる。

日本の子どもの死の概念を扱った研究として、仲村(1994)の研究がある。この研究は、3歳から13歳の男女205名を対象に、面接によって死のイメージや死後観、また死ぬとはどういうことかなどを問うものであった。

仲村(1994)によると、第1段階(3～5歳)では生と死が未分化であり、死の意味がまだ分かっていない。第2段階(6～8歳)になると死の現実的意味である「普遍性」、「体の機能停止」、「非可逆性」を理解する。第3段階(9～11歳)になると、「体の機能停止」「非可逆性」の理解を示した反応がわずかに減り、生まれ変わるという思想が増えてくる。第4段階(12～13歳)になると生まれ変わり思想が顕著になり、霊や天国といった霊的精神的回答が見られる。

仲村(1994)は4つの年齢群(3～5歳, 6～8歳, 9～11歳, 12～13歳)に分け、Nagy(1948)を含む諸外国の年齢群と比較している。その結果、諸外国の結果にはみられない「生まれ変わり思想」があったとしている。6～8歳を境に年齢が上がるにつれ、死んだ人間は「生まれ変わる」という意味で、生き返ることができると思う傾向がみられた。これは、日本人特有の宗教的観念が働いた結果だと考えられる。

山岸・森川(1995)は、子どもの死の概念発達を、認知発達及び大人の考え方への同化の面からとらえた。この研究は、幼児・小学生及び大学生177名に面接及び質問紙で、死のイメージや死後観などを問うものであった。山岸・森川(1995)によると死のとらえ方は、1年生から3年生にかけて具体的・直観的なものから、一般的で客観的になり、前操作的段階から具体的操作への移行という認知発達に基づくとしている。

山岸・森川(1995)の研究でも、死の非可逆性を3年生(8～9歳)では87.5%が理解するが、5年生(10～11歳)では58.5%に落ちこんでいた。死後観では、3年生は「生まれ変わる」と回答したものは6.3%に対して、5年生で「生まれ変わる」と回答したものは35.3%に増えた。山岸・森川(1995)の研究では、8～9歳を過ぎて、12歳に近づくまでに「生まれ変わり思想」が見られ、死の非可逆性を否定する傾向がみられた。これは、仲村(1994)の結果と一致している。

先行研究から、子どもは死を理解しており、子どもなりに死をとらえているといえる。一般的に大人が持つイメージである「子どもは死について理解はしていない」、「子どもは死を一時的な別離や睡眠だと思っている」というような、子どもの死についてのとらえ方

は、大人の憶測でしかなかったことがいえる。

しかしながら、上記の先行研究は10年以上前のものであり、現代の子どもの死の概念として単純に当てはめることには疑問が残る。さらに、この10年の大きな変化として、メディアの急速的な発展があった。子どもに何らかの影響を与えるものとして、取沙汰されるメディアの影響を考慮することで、より現代の子どもに即した死の概念がとらえられると思われる。

### 1-2 ゲームをはじめとするメディアとの関連

現代の日本は、メディアが多様化し、インターネット、テレビゲーム、テレビアニメなどが子どもの生活に密着している。

小学生1,165名を対象に実施された「子どもとゲームの利用」に関する調査（三菱総合研究所 2007）では、8割の子どもが普段からゲームを「やっている」と答えており、そのうち約99%の子どもは自分の家でゲームをやっている。所有台数では「5台以上ある」（34.4%）が最も多く、「複数（2台以上）もっている家庭」が8割以上であった。

学校のない日においては、3人に1人の男子が「3時間以上」ゲームをしているという結果がある。この調査から、現代の子どもたちはゲーム機が「一人に一台」が当たり前の状況になっており、ゲームが遊びの中心を占めていることがうかがえる。

日本では、テレビゲームが普及し始めた80年代からその悪影響が検討されている（坂本1998）。総務庁の報告書（「青少年とテレビ・ゲーム等に係る暴力性に関する調査研究報告書」1999）によると、テレビの暴力シーンを視聴する機会が多い子どもや、テレビゲームを長時間する子どもは、そうでない子どもよりも暴力を振るうなど、非行や問題行動を起こす傾向があることが分かった。また、格闘ではない一般のゲームであっても4時間以上プレイする子どもは、ゲームで遊ばない子どもに比べての暴力行動レベルが高かった。さらに、格闘ゲームの方が一般のゲームより暴力経験が多かった。この結果から、ゲームと子どもの問題行動の関連は無視できないものとなっている。

小学4年生から6年生4,240人を対象に、実施された第1回子ども生活実態調査報告書（Benesse教育研究開発センター 2004）では、漫画、テレビのニュースに接している小学生は7～8割であった。実に、半数以上の子どもが日常的に漫画やテレビに接していることがわかる。

また、学校教育ではここ10年の間にパソコンの授業が義務付けられた。子どもとインターネットの距離が近くなっている。子どもが関わった事件の中には、度々インターネットや漫画、ゲームなどの悪影響が指摘される。廣井（2006）はインターネットが、子どもの死生観に与える影響について「インターネットの中におけるネット人格を、肥大化・理想化しながら「偽りの自分」となり、現実の自分から乖離していく。その結果、徐々に現実を生きているという実感を失い死という感覚も希薄化になる」と述べた。

メディアの存在が子どもの死生観に無関係とは言い切れず、10年前とメディアが発達した現在では子どもの死の概念に変化があると考えられる。ゲームやテレビなどの暴力シーンの視聴が、子どもの問題行動を引き起こすと仮定すると死の概念が歪んでいる可能性も推測される。しかし、ゲームなどのメディアが、暴力行動や死生観に悪影響を及ぼすとする研究や説はあるものの、実際に死の概念にまで影響するのかを調べた研究は少ない。

### 1-3 現代の生活環境と家族形態の変化

日本は、ここ数年で急速にメディアが発達し物質的環境が大きく変わった。加えて、世帯の小規模化、すなわち核家族の進行、三世帯家族の減少、単独世帯増、出生率の低下などが進行している（柏木 2003）。在宅死と病院死の割合は、1951年は在宅死が82.5%、病院死が17.5%であったが、2005年では在宅死が15%、病院死が85%となっている（人口動態統計 厚生労働省 2004, 人口問題研究所 社会保険省 2005）。現在、祖父母と同居している子どもは少なく、身近な家族の死を体験することが減っていると考えられる。死に接したことの少ない子どもは、他者の死を体験した子どもとは死の概念が異なる可能性がある。

また大人は死をタブー視する傾向が強くなり、子どもたち自身が死についてどのように感じ、考えているかを探ることは避けられている。この傾向により、子どもは死から遠ざけられ死を考える機会が少ないと思われる。現代の子どもたちがどのような死の概念を持っているかを調査することは、子どもたちがどのように死を受け止めているかを知ることができ、子どもたちを深く理解できる機会になるとと思われる。

### 1-4 目的

子どもの死の概念を心理学的な側面から取り扱った研究は、仲村（1994）、山岸・森川（1995）の約10年以上前のものである。この間に、子どもの死の概念は変化したことも考えられる。よって、本研究では以下の四つについて調査することを目的とする。

#### 1. 現実世界の死の概念の発達傾向

本研究では、死の現実的意味を理解し始める小学1年生から、生まれ変わり思想がみられる3年生を対象とし、学年ごとの死の概念の発達傾向や特徴を調査する。また、現在の子どもと、10年前の子どもと比較し死の概念の変化がみられるかを検討する。

#### 2. テレビゲームによる死の概念への影響

非現実世界の死の概念を調べ、現実世界の死の概念と異なる傾向があるかを調査する。また、テレビゲームが、現実世界の死の概念に影響を及ぼしているかを検討する。

#### 3. 死に関する話題への不快感

死に対しての嫌なイメージや家族間における死についての会話の有無が、死に関する話題の不快感に影響を及ぼすかを検討する。

#### 4. 葬式体験と死後観

死別体験が第3段階（9～11歳）の子どもの死後観に影響を及ぼすという仲村（1994）の研究から、葬式体験の有無により死後観に影響がみられるか検討する。

本研究は、現代の子どもがどのような死の概念を持っているかを明らかにし、特徴や傾向を知ることによりいのちの大切さを教える教育などに有効なものにしたい。

## 第2節 方法

### 2-1 調査対象

調査対象者は、A県の公立小学校に通う1年生25名（男児15名、女児10名）・2年生26名（男児15名、女児11名）、及びB県の公立小学校に通う3年生19名（男児11名、女児8名）であった。学年及び性別の内訳はTable 1の通りである。

Table 1 学年及び性別の被調査者の内訳（人）

学年	1	2	3	合計
男子	15	15	11	41
女子	10	11	8	29
合計	25	26	19	70

### 2-2 調査方法

調査は質問紙により行った。現実にかき起る死と、非現実世界であるゲーム中で起る死の概念の比較を行うために、2種類の質問紙を作成した。

調査対象者には、最初にゲームの映像が写ったビデオを視聴してから、非現実世界の死に関する質問紙に回答してもらった。続けて、実際生きている人間が死んでしまった場合を想定してもらい現実世界の死について質問紙で回答を求めた。

### 2-3 手続き

調査は、視聴覚室及び教室で行った。時間は、朝と放課後のHRの時間であった。1年生と2年生は集中力を欠かないように「非現実世界の質問紙」は朝に行い、「現実世界の質問紙」は放課後に行った。3年生は担任の先生と話し合った結果、朝のHRの時間を延長してもらい「非現実世界の質問紙」と「現実世界の質問紙」を一度に行った。

配布の際、中を見ないように指示を与えた。全員に配られたのを確認してから、これからいくつか質問をすること、正しい答えや間違った答えはなく思ったところに丸をつけて欲しいと説明した。また、アンケートの内容は、先生やお母さんには見られないこと、学校の成績にも関係しないことを伝えた。分からない子どもには直接指導をした。回答方法は、筆者が問題を読み上げながら全員一緒の速度で回答していく形式をとった。

### ①非現実世界の質問紙の実施

質問紙は「非現実世界の質問紙」から答えてもらった。子どもたちには「今から、ゲームの映像を見てもらいます。このゲームに出てくるクラウドについて考えてもらいます。」と話し、あらかじめビデオに録画した「ファイナルファンタジー」(スクウェアエニックス 1997)の映像を見せた。内容は主人公クラウドが敵と戦い、負けて倒れてしまう(死んでしまう)場面で約3分のものである。始めにクラウドが倒れてしまう前まで、視聴してもらった。「今、クラウドが戦っています。そのクラウドについて答えてもらいます。」と説明をして、生きている時の体の機能を問う最初の11問を答えてもらった。次に、敵に倒される場面までを見せ「今、クラウドは敵と戦っていましたが、やられて死んでしまいました。そのクラウドについて答えてもらいます。」と説明をし、死の概念の3要因と死後観を問う残りの17問に答えてもらった。

### ②現実世界の質問紙の実施

1年生・2年生は放課後に、3年生は「非現実世界の質問紙」の後に「現実世界の質問紙」に答えてもらった。子どもたちには「今度は、私たちが生きている場合について答えてもらいます。」と教示をし、生きている時の体の機能を問う最初の11問を答えてもらった。「次は、私たちが死んでしまったときを想像して答えてください。」と教示をし、死の概念の3要因などを問う残りの41問を答えてもらった。

最後に「今度は、自分自身のことについて聞きます。」と説明をしてから、お葬式に行ったことがあるか、好きなゲームは何かなどを問う8問に答えてもらった。

## 2-4 質問紙の作成

### ①調査対象に関する項目

フェイスシートには、「学年」、「組」、「出席番号」及び「性別」を記入する欄を設けた。「好きなゲーム」、「ゲームで遊ぶ時間」、「好きな漫画」、「好きなアニメ」を記入する四つの欄を現実世界の質問の後に設けた。

### ②現実世界の死の概念

現実世界の死の概念を調査するために、以下のカテゴリーに分けて質問を作成した(Table 2)。回答方法は「はい」「わからない」「いいえ」の3件法である。

Table 2 現実世界の質問紙のカテゴリー表

死の概念の3要因	質問内容(例)	質問数
普遍性	自分もいつかは死んでしまうと思いますか	1問
体の機能停止	死んだ人は息をしますか	11問
非可逆性	死んだ人は生き返れますか	1問
<b>死後観</b>	死んだ人は生まれ変わりますか	5問
<b>死のイメージ</b>	死は嫌な感じがしますか	15問
<b>死因</b>	人は、魔法で死ぬことがありますか	9問
<b>葬式体験</b>	お葬式に行ったことがありますか	1問
<b>家族との会話</b>	家族と死について話すことがありますか	1問
<b>死に関する話題への不快感</b>	死について話すのが嫌な気持ちになりますか	1問

### (1) 死の概念の3要因

岡田 (1990), 仲村 (1994), 山岸・森川 (1995), 井上・岡田・菅野・志賀・荃津・井上 (2005) の論文において, 死の概念の特性として共通するものが「非可逆性」, 「体の機能停止」, 「普遍性」であった。これらを死の概念の3要因とし質問項目を作成した。

非可逆性は「死んだ人は生き返れますか」という質問である。体の機能停止は「死んだ人は息をしますか, 歩きますか」といった体の機能について問うものである。普遍性は「自分もいつか死んでしまうと思いますか」という質問である。体の機能停止に関しては, 体の基本的機能を理解しているかを知るために, 「生きている人は息をしますか」というような生きている場合を問う質問項目も設けた。普遍性は自分自身について質問している項目のため, 最後に項目を設けた。

### (2) 死後観

仲村 (1994), 山岸・森川 (1995) の論文を参考に, 死んだ後, 人はどうなると思うのかを問う死後観の項目の中から共通する項目を抜粋し「死んだ人は天国・地獄に行きますか」, 「死んだ人は幽霊になりますか」, 「死んだ人は生まれ変わりますか」, 「死んだ人はどこにもいなくなってしまうか」という質問を作成した。さらに, 著者が考えた「死んだ人は星になりますか」という項目を加えた。

### (3) 死のイメージ

死に対するイメージを知るため, 仲村 (1994) と山岸・森川 (1995) の論文を参考に項目を作成した。「明るい」, 「暗い」, 「暖かい」, 「寒い」, 「汚い」, 「きれい」など山岸・森川 (1995) の論文から抜粋したものと, 「良い感じ」, 「悪い感じ」, 「何も思わない」など仲村 (1994) の論文から抜粋した項目を入れた。全ての質問を「死は〇〇な感じがしますか」という形式にしたが, 「何も思わない」については「死について何も思いませんか」とした。

#### (4) 死の原因

死の原因をどのように考えているかを知るために、仲村（1994）と山岸・森川（1995）の論文を参考に項目を作成した。「人は、〇〇して死ぬことがありますか」という形式にした。内容は、魔法や天使・死神が来ると死んでしまうという空想的なもの、交通事故や病気といった現実的な外的原因、老衰といった現実的な内的原因によるものとした。

#### (5) 死に関する経験－葬式体験、家族との会話－

葬式に行ったことがあるか、家族と死について話すことがあるか、死について話すとな気持ちになるかを問う項目を作成した。

#### ③非現実世界の死の概念

非現実世界の死の概念の尺度は、現実世界の尺度に則って作成した。現実世界で作成した死の概念の3要因である非可逆性、体の機能停止、及び死後観の質問項目を引用した。現実世界の質問紙での「人は～」という主語を、非現実世界の質問紙では「クラウドは～」とゲームの主人公を主語にした。体の機能停止は現実世界と同様に、生きている場合と死んだ場合を想定して答える2種類を用意した。非可逆性は「死んだクラウドは生き返りますか」などと質問をした。体の機能停止は、「死んだクラウドは息をしますか」などと質問をした。生きているクラウドの体の機能の質問は、「クラウドは息をしますか」などと質問をした。死後観は「死んだクラウドは生まれ変わりますか」というように質問をした。

### 第3節 結果と考察

#### 3-1 現実世界の死の概念の発達傾向

Table 3 有意であった質問項目の学年別度数表

質問内容	回答	学年			質問内容	回答	学年		
		1	2	3			1	2	3
項目3・死んだ人は刺されると痛いです	はい	7 (28%)	0 (0%)	1 (5.3%)	項目18・死は嫌な感じがしますか	はい	0 (0%)	0 (0%)	18 (94.7%)
	わからない	1 (4%)	1 (3.8%)	1 (5.3%)		わからない	3 (12%)	5 (19%)	0 (0%)
	いいえ	17 (68%)	25 (96.2%)	17 (89.5%)		いいえ	22 (88%)	21 (81%)	1 (5.3%)
項目7・死んだ人は叩かれると悲しいです	はい	3 (12%)	0 (0%)	3 (15.8%)	項目20・死について何も思いませんか	はい	0 (0%)	0 (0%)	3 (16%)
	わからない	4 (16%)	0 (0%)	1 (5.3%)		わからない	5 (20%)	8 (31%)	0 (0%)
	いいえ	18 (72%)	26 (100%)	15 (78.9%)		いいえ	20 (80%)	18 (69%)	16 (84%)
項目13・死んだ人は天国・地獄へ行きま	はい	0 (0%)	0 (0%)	14 (73.7%)	項目33・人は、刃物で刺されて死ぬことがありますか	はい	21 (84%)	26 (100%)	19 (100%)
	わからない	0 (0%)	1 (3.8%)	5 (26.3%)		わからない	1 (4%)	0 (0%)	0 (0%)
	いいえ	25 (100%)	25 (96.2%)	0 (0%)		いいえ	3 (12%)	0 (0%)	0 (0%)
項目14・死んだ人は幽霊になりますか	はい	0 (0%)	0 (0%)	4 (21.1%)	項目34・人は、魔法で死ぬことがありますか	はい	22 (88%)	24 (92.3%)	2 (10.5%)
	わからない	0 (0%)	0 (0%)	6 (31.6%)		わからない	2 (8%)	2 (7.7%)	10 (52.6%)
	いいえ	25 (100%)	26 (100%)	9 (47.4%)		いいえ	1 (4%)	0 (0%)	7 (36.8%)
項目15・死んだ人は星になりますか	はい	0 (0%)	0 (0%)	4 (21.1%)	項目35・人は、死神が来ると死ぬことがありますか	はい	22 (88%)	23 (88.5%)	7 (36.8%)
	わからない	0 (0%)	0 (0%)	5 (26.3%)		わからない	2 (8%)	3 (11.5%)	4 (21.1%)
	いいえ	25 (100%)	26 (100%)	10 (52.6%)		いいえ	1 (4%)	0 (0%)	8 (42.1%)
項目16・死んだ人は生まれ変わりますか	はい	0 (0%)	0 (0%)	2 (2.9%)	項目36・人は、天使が来ると死ぬことがありますか	はい	22 (88%)	24 (92.3%)	2 (10.5%)
	わからない	0 (0%)	0 (0%)	5 (26.3%)		わからない	2 (8%)	2 (7.7%)	4 (21.1%)
	いいえ	25 (100%)	26 (100%)	12 (63.2%)		いいえ	1 (4%)	0 (0%)	13 (68.4%)
項目17・死んだ人はどこにもいなくなってしまうか	はい	0 (0%)	0 (0%)	12 (63.2%)	項目44・死について話すとな気持ちになりますか	はい	8 (32%)	23 (88.5%)	17 (89.5%)
	わからない	0 (0%)	0 (0%)	2 (10.5%)		わからない	10 (40%)	0 (0%)	2 (10.5%)
	いいえ	25 (100%)	26 (100%)	5 (26.3%)		いいえ	7 (28%)	3 (11.5%)	0 (0%)



現実世界の質問紙において、各質問項目の回答（「はい」「わからない」「いいえ」）の学年差をみるために $\chi^2$ 検定を行った。度数が少ないためイエーツの修正を行った。その結果、5%以下で有意であったものをTable 3に示した。

(1) 死の概念の3要因

①体の機能停止

体の基本的機能を理解しているかを知るために、本研究では生きている人と死んでいる人の体の機能停止の質問項目を設けた。その結果、生きている人間の体の基本的機能は全ての子どもが理解していた。

死んでしまった人間の体の機能停止を問う、項目3 ( $\chi^2(4) = 12, p < .05$ )、項目7 ( $\chi^2(4) = 10.3, p < .05$ )に有意な結果が得られた。残差分析の結果、項目3では1年生の「はい」に偏り、項目7では、2年生の「いいえ」に偏っていた。他の体の機能停止を問う質問（例えば味がわかりますか、周りが見えますかなど）に対しては、1年生から3年生まで「はい」と答える数は極めて少なく、死んだ人間の体の機能停止に関しては理解を示していた。しかし、項目3と項目7では「はい」と答える1年生が多くみられた。2年生になると理解したように思われるが、3年生で「はい」が増える傾向にあった。1年生の時点では、目に見えない機能である「感情」「痛覚」が理解できていない傾向がみられたのは山岸・森川（1995）の結果と一致していた。3年生は、「感情」の正答率が山岸・森川（1995）の結果と同様に下降した。

しかし、「痛覚」は2年生で回答率が上がり3年生で下がった。年齢が進むにつれて正答率が上がる山岸・森川（1995）の結果とは異なった。死んだ人にも「痛覚」があるという3年生の回答は、単純に体の機能停止を理解していないことではない。仲村（1994）の研究では、年齢が高くなるにつれて「死んでしまっても、霊や魂などにより見たり聞いたり感じたりできる」という回答が増えていた。仲村（1994）はこの回答を、「生まれ変わり」思想と同様に霊的・精神的な考えから至るものと述べている。「痛覚」は目に見えて判断しづらいものであり、より精神的で主観的な考えが入る項目だったため低い回答率になったと思われる。

②非可逆性

Table 4 非可逆性の度数表

質問内容	回答	1年生	2年生	3年生
項目1・死んだ人は 生き返りますか	はい	1 (4%)	0 (0%)	0 (0%)
	わからない	1 (4%)	1 (3.8%)	1 (5.3%)
	いいえ	23 (92%)	25 (96.2%)	18 (94.7%)

非可逆性は、学年差はみられなかった（Table 4）。本研究では、1、2年生の回答率とともに90%を超えており死の非可逆性には理解を示していた。これは仲村（1994）の研究と一致した。だが、仲村（1994）の研究では、3年生から「生まれ変わり」思想が見られ

るとともに、死の非可逆性を否定する傾向がみられたが、本研究の3年生は非可逆性を肯定したものは0%であった。仲村（1994）、山岸・森川（1995）、岡田（1990）では、「非可逆性の肯定」と「生まれ変わり思想」は、3年生から徐々に始まり5年生で顕著になっていた。本研究の子ども達も、生まれ変わり思想は3年生から始まっていた。今後、非可逆性を肯定する可能性もある。しかし本研究では、4年生以降の調査を実施していないので検証することができなかった。ここからは筆者の推測ではあるが「生まれ変わる」ということは、別の個人になり生まれるということである。3年生はこの考えを否定している。個人はその人だけであり、生まれ変わった個人は別人だと考えている。つまり、死んでしまった人は決して同じ個人として生まれてこないこと、生まれ変わった個人は別人であると極めて現実的に受け止めている傾向が高いと思われる。

### ③普遍性

Table 5 普遍性の度数表

質問内容	回答	1年生	2年生	3年生
項目49・自分もいつかは死んでしまうと 思いますか	はい	16 (64%)	24 (92.3%)	16 (84.2%)
	わからない	5 (20%)	2 (7.7%)	1 (5.3%)
	いいえ	4 (16%)	0 (0%)	2 (10.5%)

普遍性は学年差がみられなかった（Table 5）。仲村（1994）の研究では1年生は約92%、2年生は約95%、3年生は100%と高い回答率を示したが、本研究では1年生では64%と下回り、2年生では92%まで回答率は上昇したが、3年生になって84%に下降するという傾向がみられた。これは、普遍性に関する質問項目の違いが影響していると考えられる。仲村（1994）の研究では「誰でもいつか死んでしまいますか」と一般的、間接的な問い方をしていた。本研究では「自分もいつかは死んでしまいますか」と直接的な問い方をした。誰でも死ぬという常識的な質問には答えられても、自分が死ぬという質問に対しては、答えることが困難となってしまったと推察される。学年があがるにつれて普遍性の回答率が低くなるという結果は、山岸・森川（1995）の研究と同様であった。

### (2) 死後観

死後観の項目13 ( $\chi^2(4) = 69, p < .01$ )、項目14 ( $\chi^2(4) = 31.4, p < .01$ )、項目15 ( $\chi^2(4) = 27.4, p < .01$ )、項目16 ( $\chi^2(4) = 21.1, p < .01$ )、項目17 ( $\chi^2(4) = 50.2, p < .01$ )に有意な結果が出た。残差分析の結果から、全5項目とも「いいえ」と答えた3年生が少ない傾向にあった。1年生と2年生の95%以上が、死後観の全5項目を「いいえ」と答えていた。天国や地獄に行く、幽霊になる、生まれ変わるなどの意味自体が分からないために「いいえ」と答えたと思われたが、非現実世界の質問紙では「はい」と回答し区別している1年生、2年生もいるため死後観自体は理解しているようである。つまり、1年生や2年生は天国や地獄とは何か、生まれ変わるとはどういう事か分かったうえで死んだ人間の死後の世界や行方を否定していると思われる。

3年生になると「生まれ変わり」思想がみられた。この結果は、9歳前後から「生まれ変わり」思想が増えるという仲村（1994）、山岸・森川（1995）の結果と一致していた。一番多く持たれている死後観は「天国・地獄へ行く」であり、次いで「どこにもいなくなる」であった。山岸・森川（1995）の死後観を見ると、小学生の死後観は5年生の時点で「天国や地獄に行く」と思う群と、「どこにもいなくなる」と思う群と、「何かに生まれ変わる」と思う群の3パターンに分かれていた。

本研究の3年生は複数の死後感をもっていた。この結果は精神的な思想を持った考えもできると同時に、現実的な考えもできることを示唆している。学年が上がるにつれて個人の経験や獲得した知識から、より多面的に死後観を捉え始めていると思われる。

死後観の発達の展開は本研究の対象となった子どもも、10年前と同じような経過を辿っていることが示唆された。

### （3）死のイメージ

死のイメージの項目18 ( $\chi^2(4) = 65.7, p < .01$ )、項目20 ( $\chi^2(4) = 14.6, p < .01$ ) に有意な結果が得られた。残差分析の結果、項目18は「はい」と答えた3年生が多い傾向にあった。項目20は「わからない」と答えた3年生が少ない傾向にあった。3年生になると死に対して、嫌なイメージを持つようになることが分かった。また、3年生になると項目20「死について何も思わないか」という質問に対し「わからない」という回答が減少するのは、仲村（1994）の研究と一致していた。これは学年があがるにつれて、おぼろげであった死のイメージが各自形成されていくことを示唆している。「また山岸・森川（1995）の研究では、死のイメージは年齢が上がると共に大人のもつものに近づくとある。」本研究の3年生は、大人が死をタブー視している傾向が反映されたと考える。そのため、意識的にも無意識的にも死に負のイメージを抱いたと思われる。

### （4）死因

死因の項目33 ( $\chi^2(4) = 11.5, p < .05$ )、項目34 ( $\chi^2(4) = 43.5, p < .01$ )、項目35 ( $\chi^2(4) = 24.2, p < .01$ )、項目36 ( $\chi^2(4) = 48.5, p < .01$ ) に有意な結果が出た。残差分析の結果、死因の項目33は「はい」と答えた1年生が少ない傾向にあった。項目34は「はい」と答えた3年生は減り、項目35は「いいえ」と答えた3年生が増える傾向にあった。項目36は「はい」と答えた3年生が少ない傾向にあった。

上記の「34・魔法」「35・死神」「36・天使」は非現実的な死因である。3項目とも「はい」と答える1年生、2年生が多く、非現実的な死因を肯定していた。仲村（1994）の研究では、空想を含む死因を答えるのは3歳から5歳までであった。しかし、現在は魔法や死神などをモチーフにした漫画や映画が多数存在する。1、2年生では絶対的に存在を否定することが出来なかったため、肯定する傾向が高かったと思われる。

3年生になると空想的な死因を肯定する子どもは減り、「魔法」「死神」「天使」は現実

には存在しない非現実的なものであると認知し出している。人が死に至る要因は、現実的であり因果関係が考えられる知識として獲得していると思われる。

### (5) 死に関する経験

#### 葬式体験・家族との会話

葬式体験や家族との会話について、統計的に有意な結果は得られなかった。

#### 死に関する話題への不快感

項目44 ( $\chi^2(4) = 28.8, p < .01$ )に有意な結果が出た。残差分析の結果「はい」と答えた1年生が少ない傾向にあった。これは、1年生が死に対して嫌なイメージを持っていないことと関連していると推測できる (Table 3, 項目18)。1年生の時点では、生と死がまだ未分化な部分がある。死について何かを思う以前に、死そのものを深く考える経験が浅い。そのため死に関する話題への不快感が低い結果になったと思われる。

### 3-2 テレビゲームによる死の概念への影響

#### (1) 子どもたちが接するゲーム・漫画・テレビ

調査対象者の好きな漫画, アニメ, ゲームのタイトルを筆者がジャンル分けをし学年別にまとめた。ゲームは, マリオシリーズ (任天堂) のタイトルを挙げた子どもが最も多かった。漫画・アニメは, 戦闘シーンを含まない冒険や学園をモチーフにしたものを好む傾向にあった。

#### (2) 非現実世界の死の概念の学年差

非現実世界の各項目の学年差を調べるため  $\chi^2$  検定を行った。その結果, 5%未満で有意であったものをTable 6に示した。

Table 6 非現実世界の質問紙による各質問項目の学年差の結果

#### クラウドが生きている場合

質問内容	回答	1年生	2年生	3年生
項目1・クラウドは息をしますか	はい	12 (48%)	19 (73.1%)	14 (73.7%)
	わからない	13 (52%)	5 (19.2%)	5 (26.3%)
	いいえ	0 (0%)	2 (7.7%)	0 (0%)
項目3・クラウドは周りが見えますか	はい	13 (52%)	22 (84.6%)	13 (68.4%)
	わからない	8 (32%)	4 (15.4%)	2 (10.5%)
	いいえ	4 (16%)	0 (0%)	4 (21.1%)
項目10・クラウドは背が伸びますか	はい	17 (68%)	20 (76.9%)	1 (5.3%)
	わからない	6 (24%)	4 (15.4%)	2 (10.5%)
	いいえ	2 (8%)	2 (7.7%)	16 (84.2%)
項目11・クラウドは年をとりますか	はい	16 (64%)	20 (76.9%)	4 (21.1%)
	わからない	7 (28%)	4 (15.4%)	2 (10.5%)
	いいえ	2 (8%)	2 (7.7%)	13 (68.4%)

#### クラウドが死んでいる場合

質問内容	回答	1年生	2年生	3年生
項目5・死んだクラウドは味が分かりますか	はい	1 (4%)	0 (0%)	0 (0%)
	わからない	2 (8%)	0 (0%)	0 (0%)
	いいえ	22 (88%)	26 (100%)	19 (100%)
項目13・死んだクラウドは天国・地獄へ行きますか	はい	15 (60%)	8 (30.8%)	8 (42.1%)
	わからない	7 (28%)	6 (23.1%)	9 (47.4%)
	いいえ	3 (12%)	12 (46.2%)	2 (10.5%)
項目14・死んだクラウドは幽霊になりますか	はい	13 (52%)	6 (23.1%)	4 (21.1%)
	わからない	4 (16%)	2 (7.7%)	3 (15.8%)
	いいえ	8 (32%)	18 (69.2%)	12 (63.2%)

ゲームの主人公であるクラウドが生きている場合の体の機能を問う, 項目1 ( $\chi^2(4) = 11.6, p < .05$ ), 項目3 ( $\chi^2(4) = 21.8, p < .01$ ), 項目10 ( $\chi^2(4) = 43.9, p < .01$ ), 項目11 ( $\chi^2(4) = 31.6, p < .01$ )に有意な結果が得られた (Table 9)。残差分析の結果で項目1と項目3は「わからない」と答えた1年生が多い傾向にあった。1年生の時点では, ゲームの世界において主人公が生きていても息をするのか, 周りが見え

るのかといった体の機能は「わからない」と回答する傾向がみられた。項目10と項目11は「いいえ」と答えた3年生が多い傾向にあった。学年があがるとゲームの世界において、主人公が生きていても年をとる、背が伸びるといった「成長」を否定する傾向にあった。

死後観の項目5 ( $\chi^2(4) = 12.6, p < .05$ ), 項目13 ( $\chi^2(4) = 14.4, p < .01$ ), 項目14 ( $\chi^2(4) = 9.75, p < .05$ ) に有意な結果がえられた。残差分析の結果, 項目13は「いいえ」と答えた2年生が多い傾向にあった。2年生は, ゲームの世界における天国や地獄の存在を否定していた。項目14は「いいえ」と答えた1年生が少ない傾向にあった。1年生の時点では, ゲームの主人公が幽霊になることを否定しない傾向にあった。非現実世界の死後観の結果は, 現実世界の死後観の結果 (Table 3) とは異なる傾向がみられた。現実世界では, 1年生, 2年生は死後の世界や幽霊を否定する傾向がみられたが, 非現実世界では天国や幽霊を肯定する子どももいた。また, 現実世界において3年生になるとみられる「生まれ変わり」思想には学年差はみられなかった。本研究の対象となった子どもたちは, 非現実の世界と現実世界を区別していることが示唆された。

(3) テレビゲームによる死の概念への影響のまとめ

子どもたちは, 非現実世界を現実世界とは違う独自のものと捉えていた。非現実世界の死の概念と現実世界の死の概念は, 区別して考えていた。加えて, 本研究の子どもたちは, 暴力描写が含まれるゲームで遊んでいなかった。これもゲームの影響があまりみられなかった要因の一つだと思われる。

3-3 死に関する話題への不快感

(1) 死に対するイメージと死に関する話題の不快感

Table 7 「死について話す気持ちになりますか」と「死は嫌な感じがしますか」の度数表

		項目18・死は嫌な感じがしますか		
		はい	わからない	いいえ
項目44・死について話す と嫌な気持ちになります	はい	16(33.33%)	2(16.67%)	18(25.71%)
	わからない	6(12.5%)	1(8.33%)	8(11.43%)
	いいえ	26(54.17%)	9(75%)	44(62.86%)

死に対しての嫌なイメージと, 死に関する話題の不快感の関連を検討するために,  $\chi^2$  検定を行ったが有意な結果は得られなかった。本研究の対象となった子どもの中には, 死に対して嫌なイメージを持っていても持っていないくても, 死を話題にすることを不快と感じる子どもがいることが分かった (Table 7)。

(2) 家族間における死について会話の有無と死に関する話題への不快感

家族間における死についての会話の有無と, 死に関する話題への不快感の関連を検討するために  $\chi^2$  検定を行った。その結果,  $\chi^2(4) = 11.9, p < .05$  で有意な結果が得られた

Table 8 「死について話すと嫌な気持ちになりますか」と「家族で死について話すことはありますか」の度数表

		項目43・家族で死について話すことがありますか		
		はい	わからない	いいえ
項目44・死について話すと嫌な気持ちになります	はい	11 (57.9%)	6 (26.7%)	31 (79.5%)
	わからない	2 (10.5%)	5 (41.7%)	5 (12.8%)
	いいえ	6 (31.5%)	1 (8.3%)	3 (7.7%)

(Table 8)。残差分析の結果、項目43で「いいえ」と答えた子どもは、項目44では「はい」と答える子どもが多く死に対して否定的であった。家族間で死について話すことがない子どもは、死について話すことを不快としていた。家族の中で死についての話題がのぼらなければ、子どもは死に関する話題を避けるべきものと認知するかもしれない。

家族という子どもにとって一番身近な環境で、死がタブー視される。それは、一番大きな情報源が機能しないということである。つまり、死が話題に上ること自体がない状況とは、死を考える機会が与えられないことである。子どもは環境に適応していくため、死を嫌悪し遠ざける傾向を抱きやすくなる。その結果、死の話題は嫌なものであるというイメージを抱き、死について話すことを不快と感じてしまう可能性がある。

#### 3-4 葬式体験と死後観の関連

仲村(1994)の研究では、子どもの死後観は9~11歳になると現実の事象を述べる現実派から現実には体験できず想像として考える想像派へ移行していく傾向があり、死別体験の関連がみられた。死別体験によって、人が死ぬと焼かれて骨になりお墓に入るといった現実的な死後観だけでなく、死後の世界や靈魂といった想像が広がるためではないかと仲村(1994)は述べている。本研究でも死別体験と死後観の関連を検討するために、3年生を対象に葬式体験と死後観の $\chi^2$ 検定を行ったが、有意な結果は得られなかった。本研究の3年生は、死別体験に関係なく死後観を芽生えさせているようである。

## 第4節 総合考察

本研究では、死の現実的意味を理解し始める1年生から、生まれ変わり思想が芽生え始める3年生までを対象に、児童の死の概念の特徴や傾向を明らかにすることを目的とした。

対象となった子どもたちは、死の現実的意味である「体の機能停止」、「非可逆性」を1年生の時点で多くが理解しており、3年生になると「生まれ変わり」思想がみられた。この結果は10年以上前の仲村(1994)、山岸・森川(1995)の研究と一致した。だが、死の概念の3要因の一つである「普遍性」においては、先行研究と比べると全体的に正答率が下がった。2年生から3年生にかけて低下していた。この結果は先行研究とは異なってい

た。また、仲村（1994）の研究では「生まれ変わる」という意味で、死んだ人間が生き返ることができるという考えから「生まれ変わり」思想と「死の非可逆性」には関連がみられたが、本研究ではこの二つに関連はなかった。現実的に死を受け止めている傾向が高いと思われる。

本研究の子どもたちは、1年生の時点で「非可逆性」と「体の機能停止」を理解しており明確に死の概念を形成していた。

子どもだからと死を遠ざけることなく、死について隠し立てのない態度をとることで、子どもが死に関して知った時に受けるショックを減少させることができる（Nagy,1948）。よって、死の現実的意味を理解し始める低学年から、死とは何かを考える機会を設けることは有効である。

本研究では、ゲームの中で起こる死について問い、非現実世界の死の概念を調べた。非現実世界と現実世界の死の概念では、異なる傾向があるのか、混同しているのかを検討した。ゲームが、現実世界の死の概念に影響を及ぼすのかを調査した。子どもたちは、死を現実世界で体験するよりも、テレビゲームやマンガなどのメディアといった非現実世界の中で死を体験する機会の方が多い。仲村（1994）は、メディアによって誤った死の概念を形成したり、強化したりする危険性があると述べた。

非現実世界の死の概念の特徴として、ゲームの主人公が生きていても、学年が上がるにつれ体の機能である「成長」を否定する傾向がみられた。また、現実世界では「天国」や「幽霊」を否定していた1年生、2年生の中に非現実世界にはその存在を認める子どもがおり、現実世界とは異なる死後観を持っているようであった。この結果から、本研究の対象児は、私たちが生きている現実世界とゲームの世界である非現実世界を区別してとらえていたといえる。今日、危惧されるような「子どもはゲームと現実の区別がついていないのではないか」といった傾向はみられなかった。情報を一方的に受け取れる状況であっても、子どもは適当な理解を形成していることが示唆される。この理解が歪んでしまうのか、さらに深まるのかは、周りの大人たちの影響が大きい。死が忌まわしいものだという一側面を強調することは、死を教えることではない。死を見つめることによって、人生を考え、命の尊さや生きることの難しさ、素晴らしさを認識でき身近な話題の一つになると考える。

しかし、本研究の子どもたちの中には、好きな漫画、アニメ、ゲームが「ない」という回答もみられたこと、暴力描写がないゲームで遊んでいたことなどメディアからの強い影響を受けていない子どもであった。本研究の課題として、ゲームで遊ぶ時間が極端に長い子どもたちも対象に含めて、死の概念形成をとらえていく必要がある。さらに、「生まれ変わり」思想が顕著に見られる高学年も対象にすることで、より細かい特徴と傾向がとらえられると考える。

## 第5節 参考文献

- 廣井亮一 2006 ゲームやネットが子どもの死生観に与える影響－佐世保小六事件から考える－  
児童心理 60 (10), 33-38
- 井上ひとみ・岡田洋子・菅野予史季・志賀加奈子・荃津智子・井上由紀子 2005 小学生を対象としたDeath Educationの実践と評価－小学2年生の記述内容の前後比較より－石川看護雑誌 Vol.3, 65-75
- 伊豆倉哲 1999 暴力シーン視聴と問題行動に相関－テレビ, ゲームの影響を推定－内外教育 通号5060, 2-5
- 柏木恵子 2003 家族心理学 東京大学出版部 15-18
- ナギー, M. 大原健士郎・勝俣瑛史・本間修 (訳) 1973 死の意味するもの 東京: 岩崎学術出版社
- (Nagy, M. 1948 The Child's theories concerning death. Journal of Genetic Psychology, 73 3-27)
- 仲村照子 1994 子どもの死の概念 発達心理学研究 5 (1), 61-71
- 岡田洋子 1990 学童期にある小児の死の概念発達に関わる要因の検討－認知発達と社会経験に焦点をあてて－ 天使女子短期大学紀要 No. 11, 21-35
- 相良－ローゼンマイヤーみはる 2005 日本の子どもたちの生と死の概念研究レビュー－生活世界 (life world) に焦点をあてて－ 小児看護 28 (6), 782-787
- 坂元章 1998 テレビゲームと暴力 悪影響論をめぐって 心理学ワールド 2, 20-24
- 坂元章 2001 子どもを取り巻くテレビゲームとインターネット－光と影－ 教育学研究 68 (1), 22-26
- 坂田和子・牧正興 2005 Death Education Programの導入時期に関する検討 福岡女学院大学紀要 6, 23-27
- 高木慶子・近藤靖宏・原美男・宮先啓子・山下文夫・西本義之・赤澤正人・伊藤博・伊藤玲子・服部洋介・古田晴彦・松本信愛 2004 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成果報告書 109-132
- 山岸明子・森川由美子 1995 子供の死の概念発達－認知発達による変化と大人の考え方への同化の観点－ 順天堂医療短期大学紀要 6, 66-75

## 謝 辞

本研究は、卒業論文に一部改正を加えたものである。調査にご協力して下さった各学校の先生方、生徒のみなさまに改めて御礼を申し上げます。また、親身なご指導と力強い励ましを頂いた聖徳大学の佐伯素子先生に深謝申し上げます。最後に、有益な議論をし、論文作成に取り組んでくれた共同執筆者である植木奈緒氏に、心から感謝の念を表して謝辞とさせていただきます。