

レイモンド・ムーディ・Jr. 『かいまみた死後の世界』（評論社 1989年）

‘05/12/18 神野有生

第1章. 死とは

- 死とは何かについて、私たちには、対照的な2つの答があるに過ぎない (p.23)
 1. 意識を伴う一切の体験の消滅
 2. 魂・精神が別の次元の世界に移行すること
- 筆者がインタビューで集めた約150事例は、次の3つに分類できる。
 1. 臨床的な死を宣告された人の体験
 2. 臨床的な死の一步手前まで行った人の体験
 3. 間接的な体験談

第2章. 死の体験

- 死に瀕した人・状況は多様であるが、体験内容には驚くほどの共通点がある。
- 数多くの事例に共通して現れる15の要素を、すべて含むモデル (p.31-p.33より引用)

(引用ここから)

わたしは瀕死の状態にあった。物理的な肉体の危機が頂点に達した時、**担当の医師がわたしの死を宣告しているのが聞えた。耳障りな音が聞え始めた。大きく響きわたる音だ。騒々しくうなるような音**といったほうがいいかもしれない。同時に、長くて**暗いトンネルの中を、猛烈な速度で通り抜けているような**感じがした。それから突然、自分自身の**物理的肉体から抜け出したのが**わかった。しかしこの時はまだ、今までとおなじ物理的世界にいて、わたしはある距離を保った場所から、まるで傍観者のように自分自身の物理的肉体を見つめていた。この異常な状態で、自分がついさきほど抜け出した物理的な肉体に蘇生術が施されるのを観察している。精神的には非常に混乱していた。

しばらくすると落ちついてきて、現に自分がおかれている奇妙な状態に慣れてきた。わたしには今でも「体」が備っているが、この体は先に抜け出した物理的肉体とは本質的に異質なもので、きわめて特異な能力を持っていることがわかった。まもなく別のことが始まった。**誰かがわたしに力をかすために、会いにきてくれた。すでに死亡している親戚とか友達の霊が、すぐそばにいるのが**なんとなくわかった。そして、今まで一度も経験したことがないような愛と暖かさに満ちた霊——**光**

の生命——が現れた。この光の生命は、私に自分の一生を総括させるために質問を投げかけた。具体的な言葉を介在させずに質問したのである。さらに、**私の生涯における主なできごとを連続的に、しかも一瞬のうちに再生**して見せることで、総括の手助けをしてくれた。ある時点で、わたしは自分が**一種の障壁とも境界ともいえるようなもの**に少しずつ近づいているのに気がついた。それはまぎれもなく、現世と来世との境目であった。しかし、わたしは現世にもどらなければならない、今はまだ死ぬときではないと思った。この時点で葛藤が生じた。なぜなら、私は今や死後の世界での体験にすっかり心を奪われていて、現世にもどりたくはなかったから。激しい歓喜、愛、やすらぎに圧倒されていた。ところが意に反して、どういうわけか、わたしは再び自分自身の物理的肉体と結合し、**蘇生**した。

その後、あの時の体験をほかの人に話そうとしたけれど、うまくいかなかった。まず第1に、**想像を絶するあの体験を、適切に表現できることばが全然見つからなかった**。それに、苦勞して話しても、物笑いの種にされてしまった。だからもう誰にも話さない。しかし、あの体験をしたおかげで、わたしの人生は大きな影響を受けた。特に、死ということについて、中でも、死と人生との関係に関する私の考え方に、大きな影響を受けた。

(引用ここまで)

これから実際の体験談をもとに、上記モデルに含まれる15の要素を検討していくが、以下の事実に注意して欲しい (p.33—p.35)

- 各体験談は類似性が高いが、完全に同じ内容の体験談は1組もない。
- 体験談のうちで、上記モデルに含まれる15の要素を全て含んだものはないが、多くが8以上の要素を含む。
- 上記モデルの15の要素のうちで、全ての体験談に含まれるものはないが、1事例にしか含まれない要素はない。2,3の要素はほとんどの体験談に出てくる。
- 上記モデルに含まれる要素の登場順は、体験談により少し異なる場合がある。
- 体験談が、上記モデルの要素をどの程度含むかは、臨床的な死の有無、死んでいた時間に依存するようである。
- 人によっては、臨床的な死を宣告されて蘇生するまでに、上記モデルに含まれる要素を1つも体験しなかった。
- 体験談は面接で収録されたものであり、実体験が全て話されたとは限らない。

各要素の検討

ことばでは表現できない

死の宣告が聞える

心の安らぎと静けさ

耳障りな音

暗いトンネル

物理的肉体を離れる

他者との出会い

光の生命

省察

境界あるいは限界

蘇生

死の体験を話す

実生活に与える影響

死に対する新しい考え方

確証