

《目的》 自己概念の発達からみると、小学生低学年までのプレイ段階では親や教師などの影響を強く受けるのに対し、中学生のゲーム段階では友人の影響を強く受けるようになるといわれている。プレイ段階からゲーム段階への移行期である小学生高学年を対象に、アンケート調査により被服の意識と着装行動を調査し、男子児童と女子児童の特徴を中心に考察した。

《方法》 被験者は東京都世田谷区の小学校の5・6年生、男子児童104名、女子児童109名の計213名であり、1989年11月に集合調査法によりアンケート調査を実施した。調査内容は日頃の着装行動の実態と意識、好きな被服・嫌いな被服などである。調査データはカイ二乗による検定、数量化Ⅲ類などの統計的手法により解析した。

《結果》 女子児童は自我が芽生え、被服への関心も強まってき、友達にどう思われるかということも、男子児童に比べてより多く着装行動に影響する。また、着る被服を選ぶとき女子児童は着用場面を考えて選ぶ傾向が男子児童より高い。被服を購入する場合には、女子児童は親と一緒に一歩に行き一歩に選び購入するのに対し、男子児童では親が購入しているという特徴がみられる。また、数量化Ⅲ類の分析により、被服の嗜好性の基本的因子として、性差（男っぽい；女っぽい）、年齢（大人っぽい；子供っぽい）、流行（みんなが着ている；人があまり着ていない）が抽出された（累積因子寄与率，45.6%）。平均的嗜好としては、女子児童は男子児童に比べて、大人っぽい被服、皆が着ている被服を好む傾向が強く、また、男っぽい被服に対しても男子児童ほどではないが好む傾向がみられる。