

仮装と心理

○伊地知美知子* 小林茂雄**

(*文教大 **共立女大)

<目的> 人は着装の変化に伴い気持ちの持ち方も変化することを経験している。それは普段の自分とは全く違う自分を体験する仮装行為により、最も顕著に表われると考え仮装行為の心理状態について考察した。

<方法> 実際に「1日仮装」を行った大学生（美術専修）34名について、仮装後に質問紙によるアンケート調査を実施した。調査内容は、何に仮装したか、その理由と衣装および道具、仮装時の気分（13項目、5段階評価尺度）、性格（14項目、4段階評価尺度）などである。なお、性格の調査には鈴木裕久氏の情報欲求、自己顕示欲、好奇心のスケールなどを採用した。

<結果> 学生が自主的に演じた仮装の役柄は、アニメの登場人物（サザエさん、ゲゲゲの鬼太郎、ブラックジャック、ドラエもん）、ドラキュラ、魔女、犬、おばさんなどであった。また、その役になりきれたかの自己評価は、「なりきれた」が32%、「どちらともいえない」が56%、「なりきれなかった」が12%であった。仮装時の気分については、楽しかった、陽気になった、活動的になった、気持ちがよかった、無邪気になったなどは高く評価され、弱気になった、真面目になった、臆病になったなどは低く評価された。これらの項目について平均評定値をもとに因子分析を行った結果、陽気（因子寄与率32.8%）臆病（23.8%）、安心（17.7%）の3つの基本的因子が抽出された。これらの因子の因子得点と性格評定値との間で相関分析を行った結果、陽気の因子と好奇心および情報欲求、安心の因子と自己顕示欲の間に統計的な有意性が認められた。