

# 仮装と心理

伊地 知美 知子\*

## Disguises and the Psyche

Michiko Ijichi

### 抄録

実際に「1日仮装」を行った大学生34名に対して仮装後にアンケート調査を実施し、仮装による気分の変化について考察した。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、性格などである。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、無邪気になったなどへの反応が多く、弱気になった、真面目になった、臆病になったなどへの反応は少なかった。これらの反応の平均評定値を因子分析した結果、陽気、臆病、安心の3つの基本因子が抽出された。各因子の因子得点をもとにクラスター分析を行い、被験者を4つのグループに分け、それぞれのグループの特徴を明らかにした。また各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要求、安心の因子と自己顕示欲の間に統計的な有意性が見られた。

### I はじめに

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。このことは高岡<sup>1)</sup>、矢尻<sup>2)</sup>らの着替えに伴う心理的な変化についての研究でも明らかになっている。また渡辺<sup>3)</sup>、泉<sup>4)</sup>らによる服装によって生起する多面的感情状態に関する一連の研究の結果、多面的感情状態尺度<sup>5)</sup>の作成も行われている。これらは日常的な被服行動においての研究であったが、筆者は気分や感情の変化

は非日常的行為である「仮装」により最も顕著に表れるものと考え、仮装行為における心理状態について調査し考察した。

### II 調査概要

#### 1 調査方法

本学の教育学部初等教育課程美術専修34名を対象に、平成9年11月に質問紙によるアンケート調査を行った。

#### 2 調査内容

平成9年春に行われた美術専修学生主催の「1日仮装」について調査を行った。調査項

\*いぢち みちこ 文教大学教育学部

表1 仮装内容

番号	役柄	理由	何によってそれを表現したか	使用した衣装、道具
○1	サザエさん	妥当な選だったから	化粧、服(おばさんぽく)	おばさんが着てそうなシャツ、スカート、エプロン、つっかけ、アフロっぽいかつら
2	暴走族(レディース)	前から着てみたかった	特攻服、きついメイク	バット、特攻服、地下足袋、タバコ、イヤリング、化粧
3	ガチャピン	似ているといわれたから	服	ガチャピン
4	中国人サラリーマン	中国人とサラリーマンが好きだから	パーティ-用マスク、スーツ	父親のスーツ、ネクタイ、ゴム製のマスク
5	女子中学生	14才が好きだから	セーラー服と幼い顔	セーラー服、花、ルーズソックス、ローファー、手提げバッグ、園児服
6	犬	犬の着ぐるみのバジャマが家にあったから	着ぐるみのバジャマ、紙コップで作った鼻	
7	幼稚園生	安上がりで済みそうだったから	黄色い帽子、黄色いかばん、園児服	左同
8	ゲゲゲの鬼太郎	わかりやすいから	髪型、下駄、番傘	ちゃんちゃんこ、番傘、半ズボン、下駄
9	族(ヤンキー)	インパクトがあるから	メイクと服	旗、特攻服
10	ドラキュラ	化粧が簡単でかつカッコいい	黒目、つり上がった目、真っ赤な口、爪	黒マント、キバ、黒ズボン、白シャツ、大きなつけ耳
11	ドラキュラ	カッコいい&こわいかなと思って	黒マント、つけ耳、真っ赤な口紅	黒マント、キバ、白シャツ、つけ耳
12	魔女	普段できないから	黒くて長いフードつきの服とほうき	サテンの布(黒)、ほうき、ヘアースプレー
13	魔女	時間的、経済的にできそうだったから	黒い服とほうき	黒い服、竹ぼうき、黒い靴、クモとヘビのつくりもの、ヘアカラー
○14	マイケル・ジョーダン	バスケットが好き、憧れている選手だから	服装、黒人に見せるための顔へのペイント	バスケット(カゴ・バス)のユニフォーム、バスケットシューズ、水泳キャップ
○15	プロレスラー	プロレスが好きだから	顔のペイント、コスチューム	絵の具、赤いジャージ、色紙
○16	ナース	オレ向きかなと思った	チラリズム	薄い絹、 絵の具
○17	ロッドマン	なんとなく		青いパーカー、ビニール袋、鈴、絵の具
18	ドラえもん	道具が間に合う、誰が見てもわかる	青い色、メイク	マクラ、バジャマ、スリッパ
19	寝起きの人	新しいバジャマがほしかったから	マクラ	バイト先のブラウス、エプロン、三角巾、つけ毛、サンダル、バッグ、輪ゴム
20	おばさん	手頃に材料そろったから	前髪のパーマ	ダンボール、紙、ビニールテープ
21	食パンマン	やりやすそうだったから	食パンマンのかぶりもの	はげかつら、にせ毛、すててこ、お守り、日本酒
22	はげおやじ	家にすててこがあったから	はげかつら	左同
23	レレレのおじさん	家に服があった	ほうき、着物、かつら、メイク、下駄	緑のもの
24	マメ	テレビで見て		カウボーイハット(表裏)、青いジーパン、上着、ガン、ベルト
○25	カウボーイ(トイストリ)	手軽、わかりやすい	カウボーイハット、おもちゃのガン	ジェル、黒短パン、赤い靴下
○26	鉄腕アトム	髪がちょうどよかった(ジェルで)	髪をジェルで	ポスターカラー、全身タイツ、スズ
○27	ドラえもん	実物の人間でやるとおもしろいと思った	全身タイツ	ジェル、ポスターカラー、コート
○28	ブラックジャック	衣装ができそうに思えたから	髪型、つぎはぎ&青色の顔、黒コート	水泳帽
○29	ドラミ	顔にペイントしたかったから	水泳帽	水泳帽、軍手、鈴、リボン
30	雪ん子	髪を真っ白にしてみたかったから	白いフワフワの髪と白い装いと白い化粧	ビニールテープ、Tシャツ
31	ロリオ君	かわいいから、準備楽	くりくりパーマ	カツラ、半ズボン
32	東南風人	アジアブームより	ボディアート	スカート、ワラジ、絵の具、化粧
33	シャンソン歌手風マダム	女装する為		普通の女性が着るドレス、サングラス、毛皮のマフラー、女性用の靴、化粧
34	シノハラトモエ	派手にいきなかつたから	短パン、いろいろなアクセサリ	*絵により詳しく示してくれた

○印は男子、無印は女子

11~13は1年生、14~24は2年生、25~34は3年生

目は①何に仮装したか、②その理由と衣装および道具、③仮装時の気分、④普段の性格、⑤被験者の基本属性などである。

### Ⅲ 調査結果と考察

#### 1 仮装内容

学生が自主的に仮装した役柄と理由、何によってそれを表現したか、使用した衣装および道具については表1に示した。

役柄はサザエさん、ドラえもん、ブラックジャックなどアニメの登場人物や、ドラキュラ、魔女など伝説上の人物、有名スポーツ選手、犬、はげおやじ、まめなど多岐にわたっていた。なおドラえもん、ドラキュラ、魔女の3役はおのおの2名の人が選んでいた。

その役柄を選んだ理由としては、前から着てみたかった、似ているといわれた、インパクトがある、かっこいい、普段できない、誰

が見てもわかる、材料がそろうなどであった。

何によってその役を表現したかについては、幼稚園生の場合は黄色い帽子とかばん、園児服、ゲゲゲの鬼太郎の場合は髪型、下駄、番傘、ドラキュラの場合は黒マント、つりあがった目、真っ赤な口、キバ、魔女の場合は黒い服とほうき、ドラえもんの場合は青い色と鈴というようにそれぞれの役の特徴をとらえていた。

使用した衣装および道具類については多種多様であり、それぞれの役柄表現のために創意工夫が凝らされていることが分かる。

図1はシノハラトモエに仮装した具体例として学生の書いてくれたものである。この仮装のために前髪を短く切り、カラー針金で髪飾りや腕輪を作った。透明ケースに蛍光マーカーやおもちゃをごちゃごちゃに入れ首から下げ、サスペンダーは蛍光ピンクの布にビニールテープで派手にした。この日一日はハイ

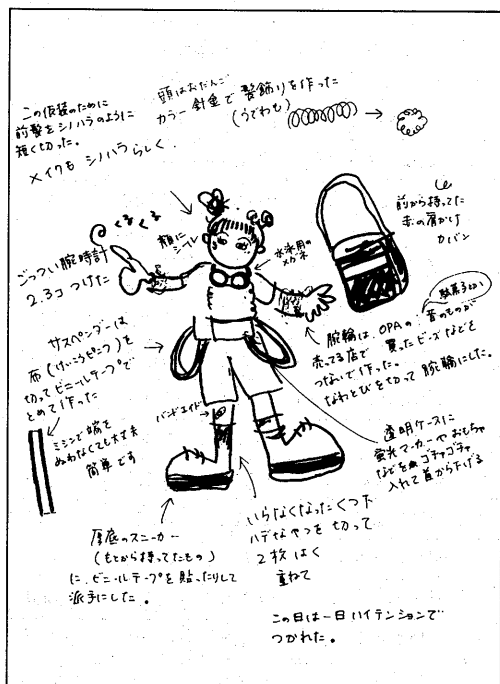


図1 シノハラトモエ

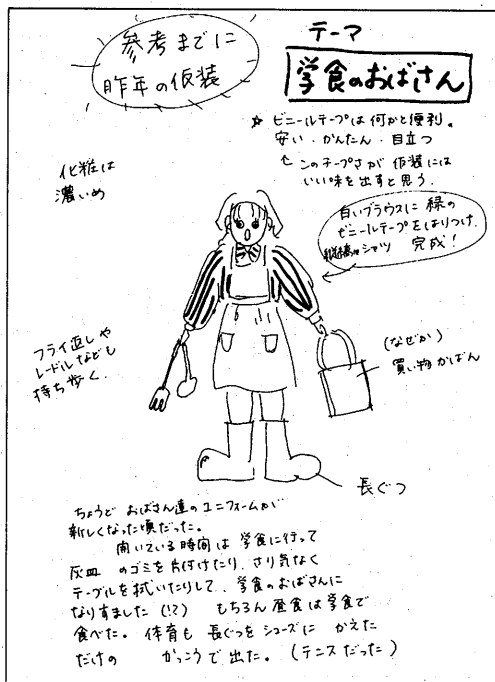


図2 学食のおばさん



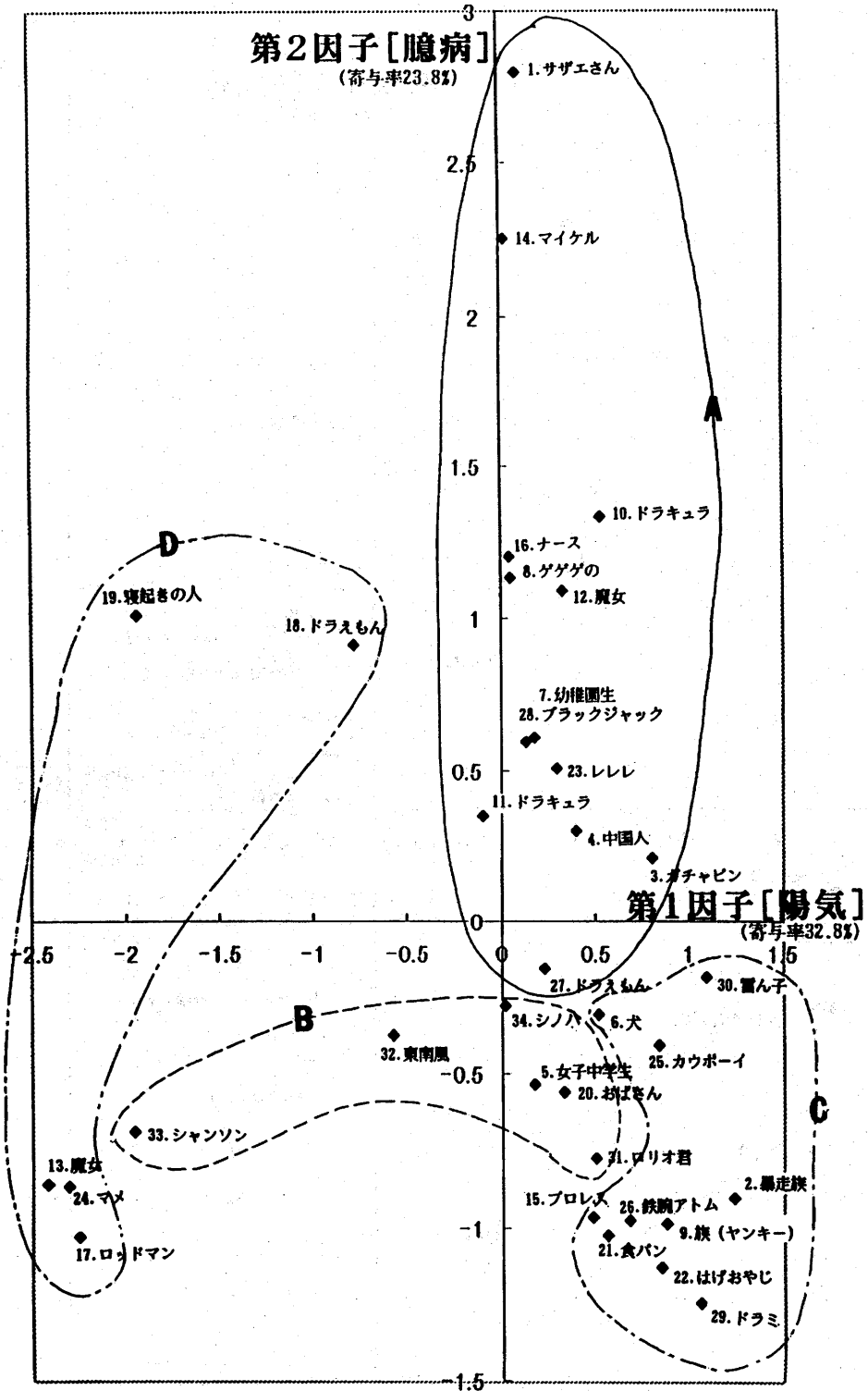


図4 因子得点の布置(第1因子と第2因子)

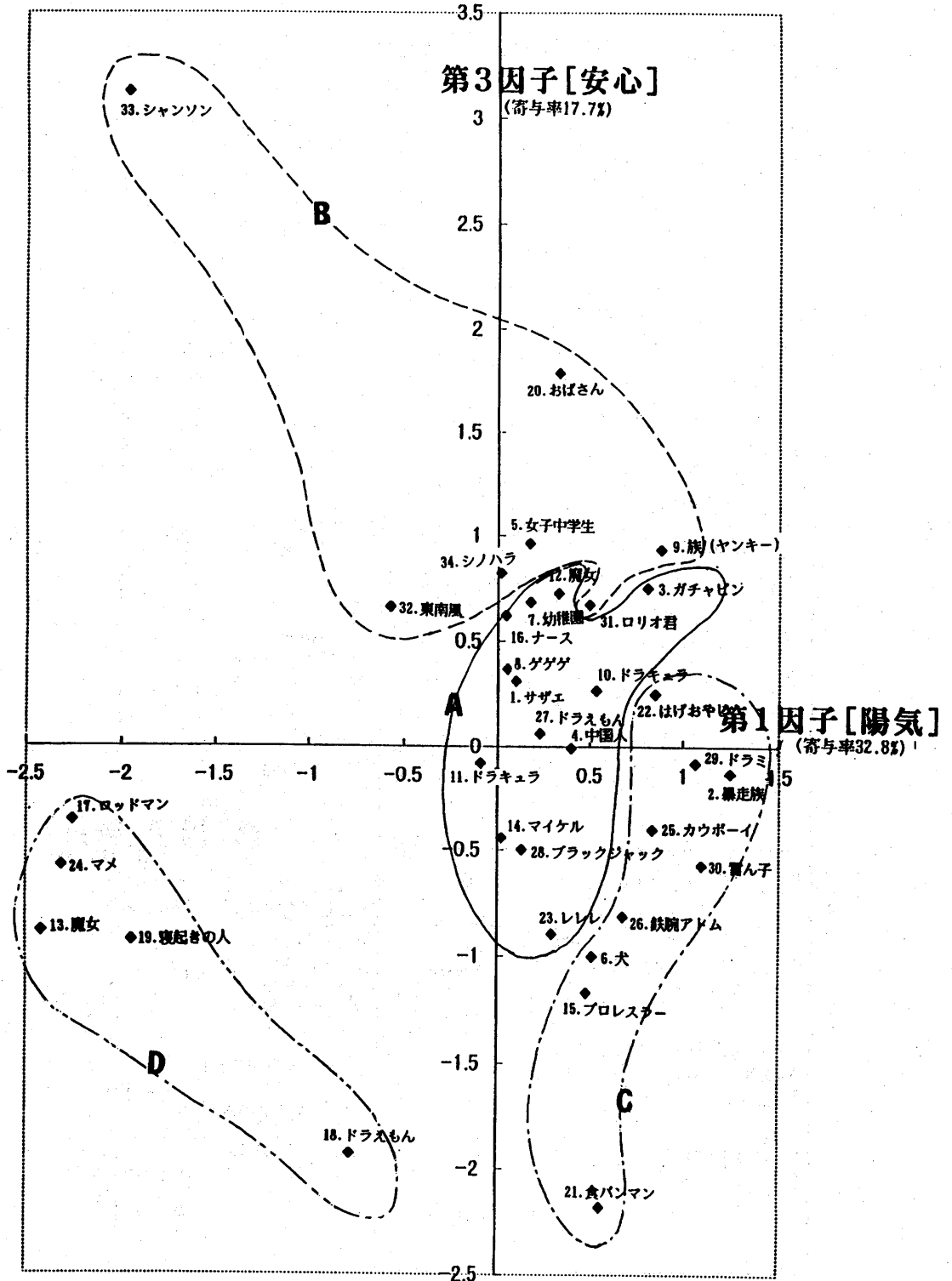


図5 因子得点の布置(第1因子と第3因子)

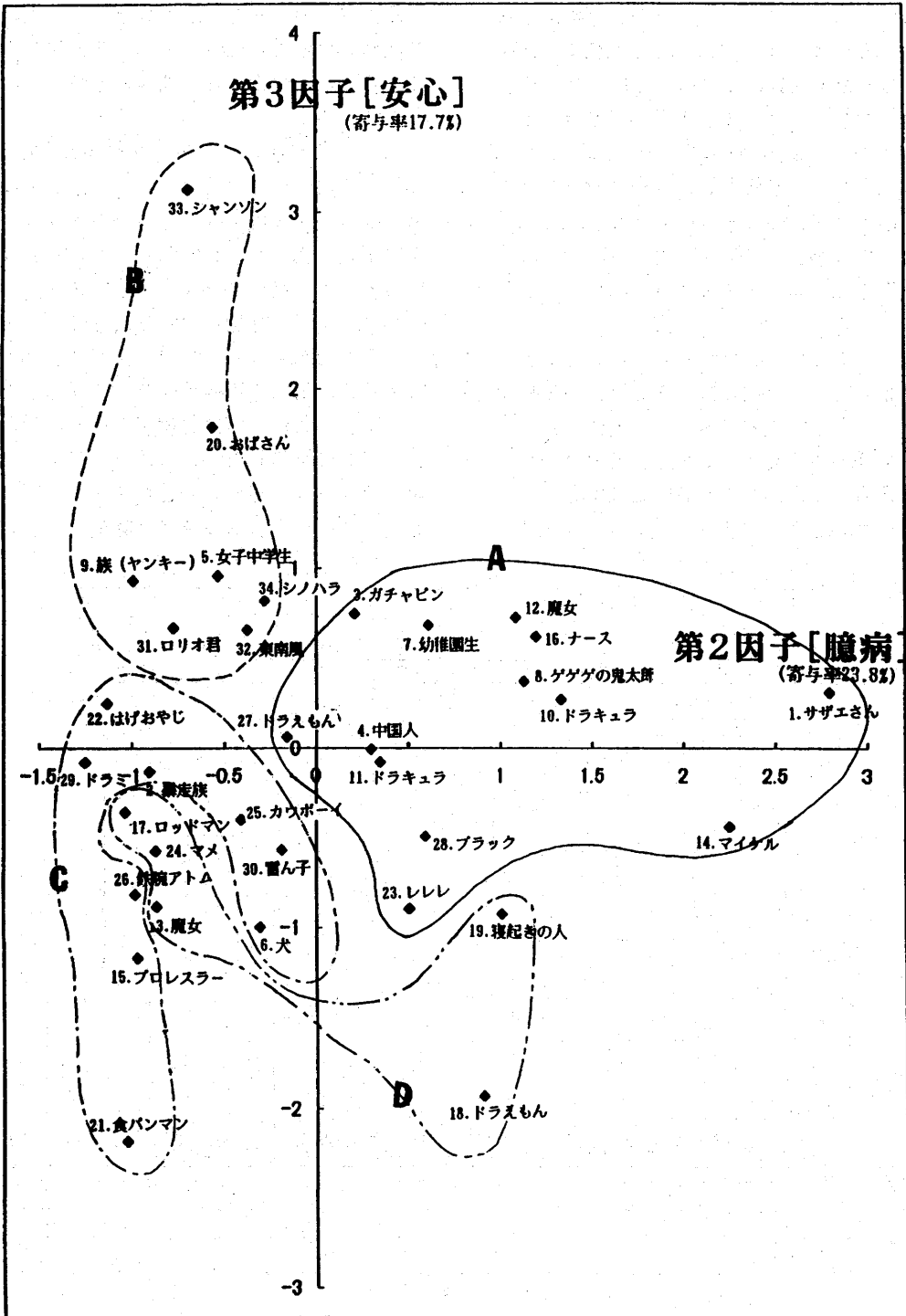


図6 因子得点の布置(第2因子と第2因子)

これらの気分について、その評価構造を考察するために、気分の13項目を変数に、被験者34名を観測回数にとり因子分析した。表2はバリマックス回転後の因子負荷量を示したものであり、固有値1.0以上で3因子が抽出された。なお、累積因子寄与率は74.3%である。因子負荷量の大きさに注目しながら各因子の意味を検討した結果、第1因子は陽気、第2因子は臆病、第3因子は安心の因子とした。

図4-6は得られた因子について、2因子ずつ組み合わせ、因子得点をもとに各被験者をプロットしたものである。X軸に陽気、Y軸に臆病の因子をとった場合、X軸のプラス側に分布する人が多く、陽気側に反応している人が多いことが分かる。またX軸に陽気、

Y軸に安心の因子をとった場合も、X軸のプラス側に反応した人が多いことは前述の通りである。なお図中の線の囲みの意味については後述する。

次に、各被験者をグループ化するために、3因子の因子得点を用いて、ウォード法によるクラスター分析を行い、4つのクラスターを求めた(図7)。4グループについて各被験者の因子得点のプラス、マイナスに注目して各グループを特徴づけてみた。図にプラス、マイナスの記号を示したが、Aグループは全体的にみて陽気、臆病がプラスに反応したグループ、Bグループは臆病がマイナス、安心がプラスに反応したグループ、Cグループは陽気がプラス、臆病と安心がマイナスに反応したグループ、Dグループは陽気と安心がマ

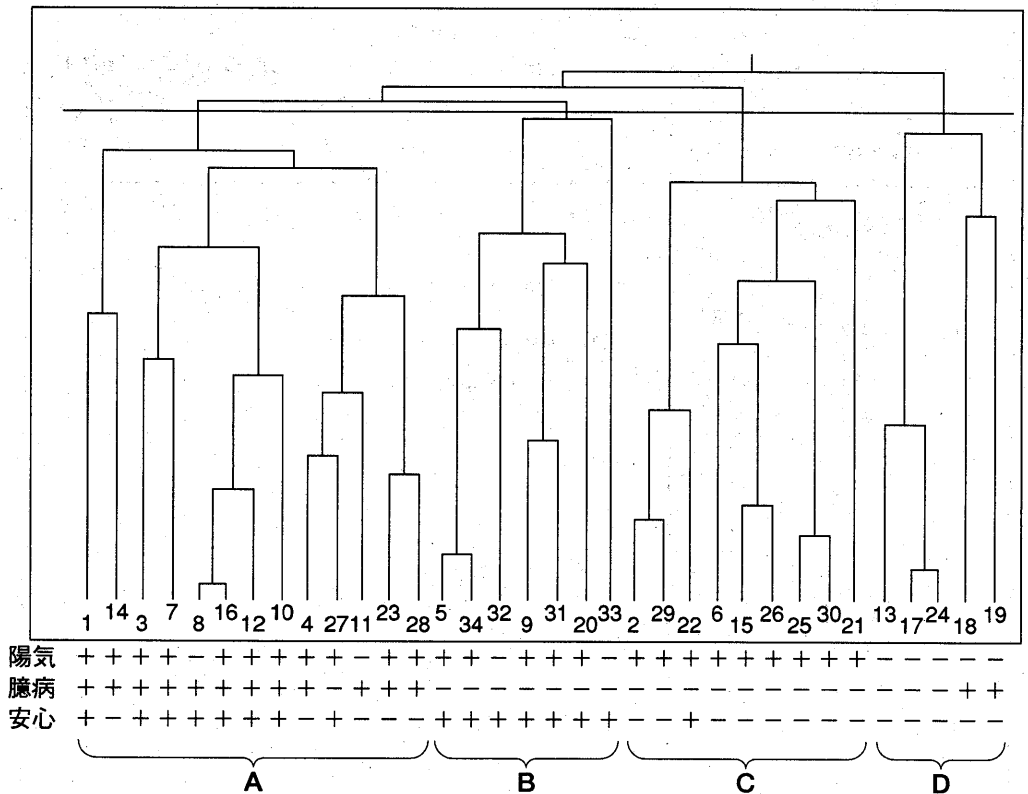


図7 クラスタ分析樹形図



イナスに反応したグループと考えることができる。

これら4つのグループを先の因子得点の布置の図中に線で囲んでみると、第1因子「陽気」と第2因子「臆病」の座標上では、サザエさん、マイケル・ジョーダン、ドラキュラ、ゲゲゲの鬼太郎らの陽気と臆病に強く反応したAグループは第1象限に、また、ドラミ、はげおやじ、鉄腕アトム、雪んこ、犬などの陽気には強く反応し、臆病と安心にはあまり反応しなかったCグループは第4象限にまとまって分布した(図

4)。第1因子「陽気」と第3因子「安心」の座標上では、Cグループは第4象限に、また、寝起きの人、マメ、ロッドマンらの陽気にも安心にも反応しなかったDグループは第3象限にまとまって分布した(図5)。第2因子「臆病」と第3因子「安心」の座標上では、シノラー、女子中学生、おばさんなどの臆病には反応せず、安心には強く反応したBグループは第2象限、Cグループは第3象限にまとまって分布した(図6)。

なお、各グループ内に配置された被験者を学年別にみると、Aグループには1年生、B・Cグループには3年生、Dグループには2年生の多いことが分かった。学年別に考察を加えると、1年生は初めての仮装でとまどいもありやや臆病になったり弱気になったりした傾向がみられたが、陽気で楽しい気分を経験した人が多かったようである。一方、2年生は色々に反応したが、3年生は積極的に陽気にかつ安心して最後の仮装を楽しんだものと考えられる。

表3 性格のスケール

性格	質問項目
自己顕示欲	<ul style="list-style-type: none"> <li>・有名人と知り合いになりたいと思う。</li> <li>・人々の注目の的になることが好きだ。</li> <li>・何人かで話をするときは、いつも中心にならなければ気がすまない。</li> </ul>
好奇心	<ul style="list-style-type: none"> <li>・趣味やレジャーなど、何でもすぐ手をだすが長続きしない。</li> <li>・友達が何か変わったものを持っているとすぐ欲しくなる方だ。</li> <li>・同じものをいつまでも使っているとすぐ飽きてしまう。</li> </ul>
情報欲求	<ul style="list-style-type: none"> <li>・一般に何か他人が知っている自分が知らないことがあると、非常にはずかしい。</li> <li>・どんなことでもできるだけ詳しく、徹底的に知ろうとする。</li> <li>・他人が知っていて自分が知らないことがあっても、その反対もあるのだから少しも恥ずかしくないかと割り切って考えるほうだ。</li> </ul>

### 3 仮装時の気分と性格との関係

性格の調査には鈴木裕久氏の情報欲求、自己顕示欲、好奇心の尺度<sup>6)</sup>(表3)を用い「非常にその通り」から「そうではない」までの4段階尺度で回答してもらった。その結果を性格ごとに得点化し尺度化した。全体的には情報欲求には「やや」から「かなりその通り」と強く反応した人が多く、自己顕示欲、好奇心の尺度には「そうではない」と「ややその通り」の間に反応した人が多かった。

気分の因子分析により抽出された3つの基本因子と鈴木氏の情報欲求、自己顕示欲、好奇心の性格評定値との関係について検討した。具体的には、陽気、臆病、安心の3つの基本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。相関の有為性の検定を行った結果、陽気の因子と好奇心の間には $r = -0.466$ と負の相関関係が存在し、危険率1%

で有意性が認められ、陽気の因子と情報欲求の間には  $r = -0.353$  と負の相関関係が存在し、危険率 5% で有意性が認められた。また安心の因子と自己顕示欲の間には  $r = 0.403$  と正の相関関係が存在し、危険率 5% で有意性が認められた。つまり自己顕示欲の強い人程安心感に強く反応し、好奇心と情報欲求の強い人程、陽気にはあまり反応しなかったことになる。

### Ⅲ おわりに

仮装行為における仮装方法ならびに気分についてアンケート調査をもとに検討したが、役柄造りには様々な材料や衣装を用い、それぞれの役の特徴をとらえながら創意工夫が凝らされていた。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」などプラス志向に反応する人が多く、「臆病になった」、「弱気になった」、「不安になった」などマイナス志向に反応する人は少なかった。自ら選んだ役柄で1日を送り、普段の自分とは違う自分を体験することがプラス志向につながったものと考えられる。以上個人差があるが、仮装行為により心理状態が変化することがわかった。このことは日常生活の場においても着装の仕方により、気分が変化することを示唆しているといえる。

本研究は日本家政学会第50回大会（平成10年5月）において発表したものを中心にまとめた。調査にご協力いただいた美術専修の学生ならびに本研究をまとめるに際しご助言をいただいた共立女子大学家政学部小林茂雄教授に深く感謝する。

### 参考文献

- 1) 高岡朋子他：日本繊維機械学会誌、Vol.45, No.6, 1992, p.p.59-68
- 2) 矢尻世津子他：日本繊維機械学会誌、Vol.47, No.2, 1994, p.p.62-69
- 3) 渡辺澄子他：日本繊維機械学会誌、Vol.47, No.2, 1994, p.p.62-69
- 4) 泉加代子他：日本繊維機械学会誌、Vol.48, No.4, 1995, p.p.57-64
- 5) 西藤栄子他：日本繊維機械学会誌、Vol.48, No.4, 1995, p.p.57-64
- 6) 鈴木裕久：日本繊維機械学会被服心理学研究分科会講演要旨、1984, p.p.51-63