

Inhalt

Vorwort	V
1. Das Rollenspiel als Methode der Entscheidungsfindung	1
1.1 Didaktischer Ort	1
1.2 Medien und Lernstufen	2
2. Das Rollenspiel im Lernbereich Kleidung / Mode	6
2.1 Kleidung / Mode als Rollenattribut	6
2.2 Entscheidungssituationen im Bereich Kleidung / Mode	9
3. Statistischer Teil	12
3.1 Untersuchungsverfahren	12
3.2 Darstellung der Ergebnisse	14
3.3 Ergänzende Hinweise	30
4. Rollenspiele	31
4.1 Einflußfaktoren des Kleidungsbedürfnisses	31
4.2 Kleidungsvorschriften am Arbeitsplatz	42
4.3 Schuhmode und Gesundheit	54
4.4 Kleidung und Rollenkonflikte	68
4.5 Kleidung und Generationskonflikte	78
4.6 Mode und Berufswahl	89
4.7 Mode und soziale Situation	100
4.8 Mode und Freizeitgestaltung	111
4.9 Kleiderverhalten und Werte	126
4.10 Kleidung für Anlässe	136
4.11 Grundfunktionen der Mode	149
4.12 Mode und Sitte	162
4.13 Modeverhalten und Bekleidungsverbrauch	173
4.14 Jugendkultur und expressive Modestile	184
4.15 Mode und Absatz	197
4.16 Kleidung und Kommunikation	208
4.17 Entstehung von Kleidung	221
4.18 Kulturelle Unterschiede in der Bekleidung	233

5. Anmerkungen	247
Literaturverzeichnis	247
Verzeichnis der Zeitschriften	253
Verzeichnis der Handbücher, Lexika, Kollegs	253
Verzeichnis der Institute, Verbände, Unternehmen	254
Personenregister	255
Sachregister	257