

目的 高度情報化社会での、主体的な生活の確立のためには、情報を適切に処理、管理する能力の育成が重要である。情報量は、すでに、個々の人間の処理能力を越えていると考えられるので、コンピュータを用いた生活情報処理システムの開発が望まれる。そこで物財の全消費プロセスに対して、物財に付与された様々な情報を処理するシステム（物質家計簿）の構築を試み、パソコン上で作動する衣生活情報処理システム(Olive)を作成した。

方法 カード型データベース(The CARD3, ASCII社)を用いて、NEC PC-9801上で作動する衣生活情報処理システム(Olive)を開発した。

結果 衣生活情報を、個々の衣服に付与された情報の集合と考え、衣服の入手－使用－廃棄プロセスに従って、情報が管理できるよう設計した。扱う情報は、衣服入手時の情報（名称、年月日、入手法、場所、金額、デザイン、色、模様、品質表示、取り扱い表示、着用目的、時期、手入れ、処分法）と、使用時の情報（着心地、耐久性、形態安定、衛生性能、欠点、洗濯法、費用、時間、保管法、費用、場所、時間、使用年数、手入れ法、処分法）である。個々の衣服に対してこれらの情報を入力し、抽出、集計の結果は、1. 費用一覧（年、月毎等4項目）、2. 分類表示（着用目的、デザイン等7項目）、3. 着用性能一覧（着心地等6項目）、4. 衣服の選択（時期等2項目）、5. 管理データ表示（保管場所等5項目）として、表示、印刷される。システムは、洋服版と着物版の2種類作成した。また、この衣生活情報処理システム（物質家計簿）の活用に関しては、教育への適用や、従来の金銭出納を中心とした家計簿との関係の面からも考察を加えた。