
日本語文のタイプ習熟とコンピュータに 対する好感度の関係

黒田 哲也

1. はじめに

インターネットの普及によってパーソナル・コンピュータ（以下、パソコン）の購買層は拡大し、「パソコン・ブーム」と称されるほどパソコンは好調な売行きを示したことは、記憶に新しい。しかし、パソコンの使用目的に関するアンケート調査やアプリケーションの売行き調査の結果によると、もっとも多い使用目的はインターネット利用ではなく文書作成であり、もっとも売れているアプリケーションはブラウザやメーラではなく文書作成用アプリケーション（俗称はワープロソフト）である³⁾。この結果は、わたしたち日本人にとって日本語入力はパソコン操作の第一歩であると同時に、パソコン操作に熟達していくうえでも非常に重要な操作であることを示している。当然、入力は早ければ早いほどよい。入力を早くできれば、さまざまな作業を迅速におこなえるからである。

自らの考え等をパソコンへ入力する方法は、今のところキーボードからおこなう以外にない。したがって、キーボードの操作は、情報処理教育で最初におこなわれるコンピュータリテラシー教育において、真っ先に躰けられる項目である²⁾。これはキーボード教育と呼ばれる。このとき、タッチタイプ、すなわちキーボードを見ることなく触覚（タッチ）のみで入力をおこなうタイプ法の修得は必須である⁴⁾。タッチタイプは、キーボードを見ながら入力するサイトタイプと比較して入力速度を数倍に高められる。さらに、タッチタイプをおこなえるということは、思考とタイプをほぼ同時に（実時間で）処理できることを意味し、このため肉体的・精神的なストレスも最小限に食い止められる。ところが、タッチタイプを実践できずキーボード操作にストレスを感じるユーザは、必ずと言ってよいほど、パソコン嫌いやいわゆるコンピュータアレルギーを引き起こしている⁵⁾。これは、タッチタイプ修得はキーボード操作に対するストレスを取り除く、すなわちコンピュータアレルギーを取り除く最良の方法であるといわれる所以である⁶⁾。タッチタイプ修得は、多大な恩恵をもたらし、害となることは一切ない。

最近、文部省は、小・中・高等学校における一貫した情報教育の実現を目指すと発表した⁷⁾。これにより、コンピュータリテラシー教育の重要性、なかでもキーボード教育の重要性はさらに強まるだろう。タッチタイプを修得する時期は、早ければ早いほどよいからである。前述の通り、タッチタイプ修得はコンピュータアレルギーの解消に最も有効な手段である。そのうえ、幼いうちに修

得したタッチタイプはそのユーザにとって一生忘れることのない重要なスキルとなる。特に、コンピュータアレルギーを引き起こさないことは、あとに続く情報処理教育に甚大な影響を及ぼす。一度コンピュータ嫌いになると、これを解消することはなかなか難しい。その結果、コンピュータに嫌悪感等を抱いたユーザは、システムやプログラムについて学習し情報処理を修得することは困難になる。しかし、タッチタイプでコンピュータ（キーボード）操作に自信を持ち、コンピュータに対する好感度を高められれば、コンピュータ操作を身近なこととしてとらえ、より高度な処理の学習へ容易に移行できることは想像に難くない。

タッチタイプ練習をおこなうと、入力速度は必ず向上する⁴⁾⁵⁾⁶⁾⁹⁾¹⁰⁾。一般に、タッチタイプ練習の目的は英文の入力速度を高めることにある。英数字もしくは英文入力によるタッチタイプ練習法は確立されているので、アルファベット入力のタイプ練習は誰でもほぼ同様におこなえる。また、目標となる入力速度の指針も明確に存在する⁹⁾。このことから、日本語文はローマ字キー入力によりタイプすることで、かなキー入力によるタイプよりユーザの労力を抑えられると考える。しかし、日本語文を入力する際は「かな漢字変換処理」を伴うため、その速度は英文入力もしくは無変換入力と比較して必ず低下する。さらに、システム性能やユーザのシステムに対する慣れ等により、ユーザ毎の差異を大きくしてしまう。このため、日本語文入力を練習する際に目標とすべき入力速度については多様な説をみる。したがって、日本語文入力の練習はタッチタイプ練習と分けて考え、タッチタイプ練習の成果のあとに日本語文の入力練習の成果をみたほうが自然であろう⁹⁾。日本語文入力練習によりある程度の成果をおさめられれば、ユーザはコンピュータ操作に対して自信や達成感を抱くはずである。このとき、コンピュータに対する好感度を高めているならば、あとに続くシステム作法⁶⁾の習熟をスムーズにおこなう、つまり、情報処理に関する学習全般を難なく受け入れると考える。

(本研究は、平成9年度つくば国際大学共同研究による成果の一部である。)

2. 研究の目的

本研究では、タイプ修得過程の初期段階に注目し、日本語文のローマ字入力におけるタイプ習熟の特性について明らかにする。そこで、日本語文入力の練習の成果に関して、以下の(1)、(2)の観点から分析する。また、タイプ修得の程度によってコンピュータに対する好感度に及ぼした変化について明らかにする。そこで、日本語文入力の練習終了後におこなったアンケート調査の結果に関して、以下の(3)、(4)の観点から分析を試みる。最後に、練習内容に対する印象に関するアンケート結果から、練習に使用する教材について考察する。

- (1) 無変換入力時の入力速度と進歩の関係
- (2) 無変換入力時の入力速度と習熟度の関係
- (3) 進歩の程度と日本語文入力の練習に対する達成感の関係
- (4) 進歩の程度とコンピュータに対する好感度の関係

3. 研究方法

3.1 被験者

被験者は、情報処理演習を履修する大学生40名とした。

3.2 研究概要

実験は、以下の手順でおこなった。

- (1) 被験者に4週間のタッチタイプ練習を実施する。
- (2) 被験者に例文をひらがなのみで入力させる。
- (3) 被験者にかな漢字変換を伴う例文の入力を15回練習させる。
- (4) 実験後、被験者にアンケートを実施する。

3.2.1 タッチタイプ練習

日本語文入力の練習に先立って、被験者全員に4週間のタッチタイプ練習を実施した。

タッチタイプ練習は、まず、常にホームポジションを意識することから始める。ホームポジションとは、タイプの小休止など何も打たないときに各指のあるべき位置をいう。次に、ホームポジションとキーの間隔・角度を覚えるプログラムをアルファベット入力で実施する。ここでは、タッチタイプ練習のなかでももっとも古典的で一般的な練習法を採用した。これは、人差し指から小指へと、指1本ずつそれぞれの指で打つキーを増やしていき、最後に10本すべての指を使ってタイプできる方法である⁹⁾。

3.2.2 日本語文入力練習に使用した例文

例文は、400字程度の現代文をA、Bの2種類用意した¹⁰⁾。例文Aは、398字（ひらがなのみで483字）で、漢字を約28%、英数字を約3%、カタカナを約5%含む文章である。例文Bは、396字（ひらがなのみで511字）で、漢字を約36%、英数字を約2%、カタカナを約14%含む文章である。

被験者の使用する例文は、全ての入力を通してA、Bのどちらか一方に限定させ、どちらの例文で練習をおこなったかについても記録させた。記録に基づき、使用した例文字数を入力時間、もしくは練習時間で除算した結果を入力速度とした。

3.2.3 練習時の環境

練習は、基本的に米Apple社製Macintosh(LC575, OSは漢字Talk 7.1)でおこなったため、使用するかな漢字変換システムは、OSに標準で搭載される「ことえり」である。しかし、自宅等に個人のパソコン・ワープロを所有する場合はその使用を制限しなかったため、かな漢字変換システムの統一は徹底できなかった。

タッチタイプ練習後、被験者それぞれの修得度は、当然、均質になるわけではない。したがって、日本語入力の練習時にタッチタイプを実践できたかどうかは被験者による。

3.3 調査項目

被験者に例文の無変換入力（ひらがなのみの入力）をおこなわせる際、以下の2項目について記

録させた。

(1)入力月日

(2)入力時間

被験者に例文のかな漢字変換入力を15回練習させる際、15回のそれぞれにつき、次の2項目について記録させた。

(3)練習月日

(4)練習時間

3.4 研究期間

実験は、1997年6月下旬から6月上旬にわたって実施した。記録の回収は6月上旬におこなった。

3.5 実験後のアンケートについて

実験後、日本語文入力の練習に対する達成感、コンピュータに対する好感度、練習に対する印象等についてアンケート調査をおこなった。調査は、日本語文入力練習の記録回収終了後の6月中旬に実施した。

アンケート結果より、Macintosh（漢字Talk 7.1）でない個人所有のパソコンもしくはワープロを練習に使用した被験者は、全体の20%であった。

4. 研究結果と考察

4.1 無変換入力時の入力速度と進歩の関係

最初におこなった無変換入力の速度は、タッチタイプ練習の成果を示している。各自が採用した例文のひらがな数を入力時間で除算した値を、無変換入力速度とする。無変換入力速度について、20字/分未満の者を低速度群、20字/分以上30字/分未満の者を中速度群、30字/分以上の者を高速度群として分類した結果、低速度群は7名、中速度群は25名、高速度群は8名であった。この無変換入力速度は、英文タイプと比較する際はストローク数に換算しなければならない。基本的にひらがな1字はアルファベット2字で表現することから、単純に2倍することでかまわないと考える。

日本語文入力の練習開始時に、その入力速度は、たいていの場合無変換入力速度と比較して遅くなる。しかし、練習を重ねることで日本語文入力のコツをつかみ、入力速度は向上させられる。練習開始時と終了時の入力速度の差は、日本語文入力練習による進歩といえる。

図1に、無変換入力速度の各群における進歩の平均と標準偏差を示す。

図1の結果に基づき、進歩について無変換入力速度別の3群間で分散分析をおこなった結果、3群間の進歩の主効果に有意傾向を認められた ($F=2.73$, $df=2/37$, $.05 < p < .10$)。また、進歩の主効果の多重比較検定 (Fisher's PLSD 法) をおこなったところ、低速度群と高速度群の間に有意傾向を認められた。したがって、無変換入力時の入力速度の速い被験者は、入力速度の遅い被験者に比べ、練習による進歩を大きくできる可能性は高い。

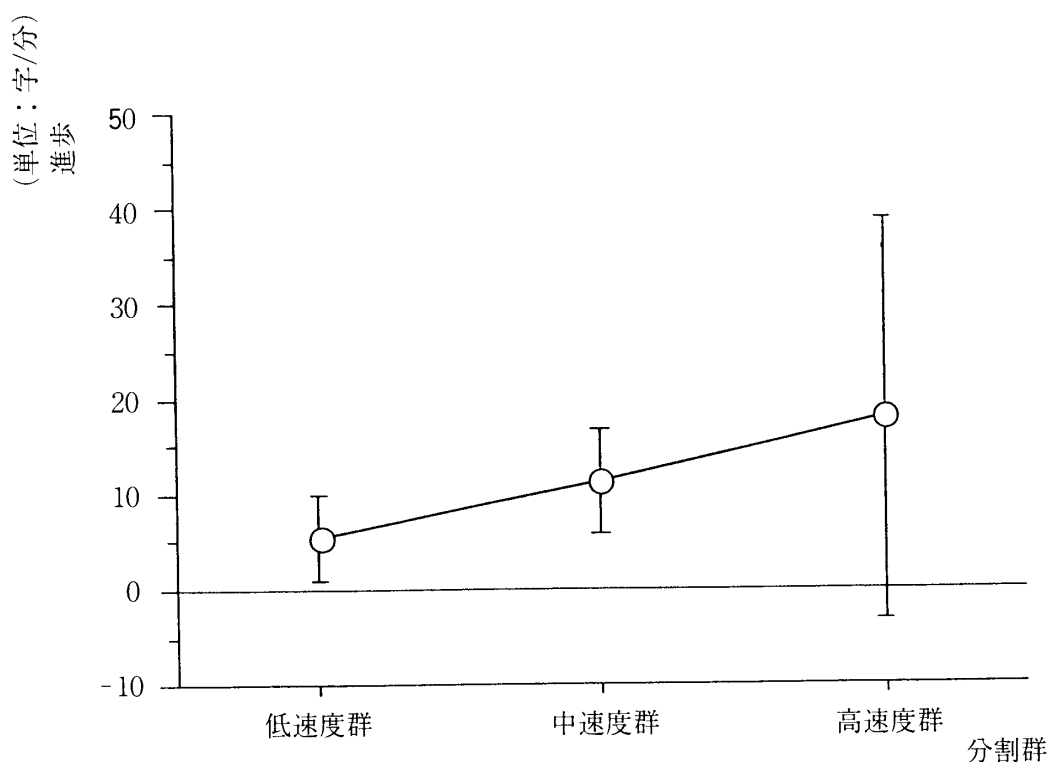


図1 無変換入力速度の各群における進歩の平均と標準偏差

4.2 無変換入力時の入力速度と習熟度の関係

図2に、無変換入力速度群別にみた習熟曲線を示す。横軸の累積練習時間は、練習時間を加算して求めた。

図2より、高速度群の入力速度の進歩は、低速度群・中速度群の進歩と比較して、短時間で2倍以上の伸びを示している。高速度群は約300時間の練習で、入力速度を20字/分から40字/分まで速めている。これに対し、低速度群は約500時間で10字/分から14字/分まで、中速度群は約500時間で13字/分から20字/分まで速めている。これは、4.1節で述べた結果とも一致している。したがって、日本語文入力の習熟度は、タッチタイプの修得度を高くできた被験者ほど速く高くできるといえる。

タッチタイプ練習の際、高速度群の無変換入力速度、すなわち30字/分以上の入力速度まで到達できれば、日本語文入力の習熟効率をあげられるだろう。

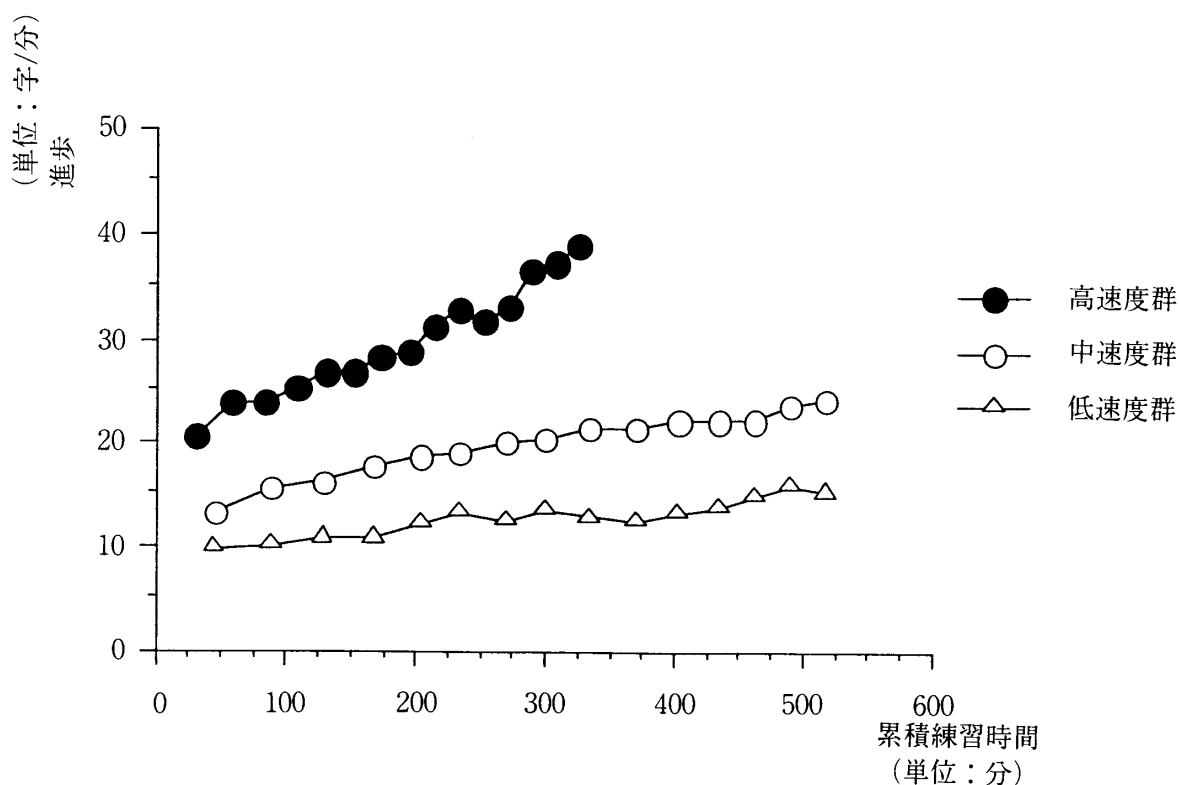


図2 無変換入力速度群別にみた習熟曲線

4.3 進歩の程度と日本語文入力の練習に対する達成感の関係

進歩の程度によって、練習の成果に対する達成感に差異を生じると考えられる。例えば、高進歩であるほど達成感を強く抱くのではないか。さらに、達成感、ユーザのコンピュータに対する好感度に大きな影響を及ぼす可能性も考えられる。そこで、日本語文入力の練習後におこなったアンケート結果に基づき、進歩の程度と練習の達成感の関係について分析をおこなう。

進歩字数について、10字/分未満の者を低進歩群、10字/分以上20字/分未満の者を中進歩群、20字/分以上のものを高進歩群として分類した結果、低進歩群は20名、中進歩群は16名、高進歩群は4名であった。

表1に、進歩の程度と日本語文入力の練習に対する達成感の分割表を示す。アンケートでは、回答の選択肢として、「できた」・「多少できた」・「できなかった」・「わからない」の4項目を用意した。その結果、「できた」と答えた者はいなかった。また、「わからない」と答えた者は低進歩群に1名いた。ただし、「わからない」という尺度は今回の分析において不適切と考えたため、表から除外した。

χ^2 検定の結果、 $\chi^2(2)=4.75$, $p=.09$ であり、5%有意水準で、進歩の程度と日本語文入力の練習に対する達成感の独立性は棄却されない。したがって、進歩の程度に関わらず、日本語文入力の練習に対して達成感を抱くといえる。

表1より、「多少できた」と答えた者は各群で過半数を超え、全体でも82.1%である。明らかに、

進歩の程度にかかわらず日本語文入力の練習に対して達成感を抱く者は多かった。これは、被験者のほとんどはコンピュータの初心者であり、タッチタイプという概念を知らなかったことによると思われる。本実験をおこなう前に、「タッチタイプを知っているか」という質問をしたところ、全員、タッチタイプについて「知らない」、あるいは「名前は聞いたことはあるが内容はわからない」と答えている。その後、タッチタイプについて学習・練習をおこなったうえで日本語文入力の練習をおこなったため、ほとんどの被験者は「やればできる」という達成感を抱いたと考える。

以上より、コンピュータ利用の初心者ならば、進歩の程度にかかわらずタッチタイプによる日本語文入力練習の成果に対して達成感を抱くことは可能である。

	低進歩群	中進歩群	高進歩群	合計
多少できた	13	15	4	32
できなかった	6	1	0	7
合計	19	16	4	39

表1 進歩の程度と日本語文入力の練習に対する達成感の分割表

4.4 進歩の程度とコンピュータに対する好感度の関係

進歩の程度によって、コンピュータに対する好感度に変化と差異を生ずると考えられる。例えば、高進歩であるほど、コンピュータに対する好感度は高まるのではないか。そこで、日本語文入力の練習後におこなったアンケート結果に基づき、進歩の程度とコンピュータに対する好感度の関係について分析をおこなう。

表2に、進歩の程度とコンピュータに対する好感度の分割表を示す。アンケートでは、回答の選択肢として、「好きになった」・「嫌いになった」・「以前と変わらず好き」・「以前と変わらず嫌い」・「わからない」の5項目を用意した。その結果、「嫌いになった」と答えた者はいなかった。また、「わからない」と答えた者は低進歩群に6名、中進歩群に3名いた。ただし、「わからない」という尺度は今回の分析において不適切と考えたため、表から除外した。

χ^2 検定の結果、 $\chi^2(4)=6.99$, $p=.14$ であり、5%有意水準で、進歩の程度とコンピュータに対する好感度の独立性は棄却されない。したがって、進歩の程度に関わらず、日本語文入力の練習はコンピュータに対する好感度を高められるといえる。

「好きになった」と答えた者は、予測に反して低進歩群に多く、低進歩群の78.6%、被験者全体でも35.5%を占める。これは、実際にキーボードを操作した経験からコンピュータに対して好奇心を感じた、あるいは「もっと使いこなしたい」という欲求を抱いたことによると考えられる。こういった好奇心や欲求は、達成感とも深く関係している可能性は高い。また、「以前と変わらず好き」と答えた者は、低進歩群・中進歩群・高進歩群でそれぞれ、各群の21.4%、53.8%、75.0%だった。この結果から、高進歩群・中進歩群はもともとコンピュータに好感度を持ち、コンピュータの操作に対して抵抗を感じないと考えられる。コンピュータを前にしたとき、わくわくするような好奇心や

興奮をもてるなら、いかなる操作も苦もなく身に付けられるだろう。このような要素により、日本語文入力の練習で進歩を大きくできた可能性は高い。

特に顕著にあらわれた結果は、「嫌いになった」者は皆無であったということである。今回の実験開始時に、ごく少数は練習に対する意欲や集中力を欠き、その結果コンピュータに対して強い抵抗を感じるのではないかと考えた。しかし、実際に練習をおこなった結果、コンピュータに対して「嫌いになった」者を皆無にし、「好きになった」者を被験者全体の54.8%にできた。このことは、タッチタイプや日本語文入力の練習は、コンピュータ利用の初心者にとってコンピュータに対する好感度を高められるよい機会であることを裏付ける。つまり、好奇心や達成感を刺激する実体験により、コンピュータに対する好感度を高められる可能性を示している。さらに日本語文入力の練習を実施することで、コンピュータ操作を身近な行動ととらえ、コンピュータに対する好感度を高められると考える。

ところで、「低進歩群」とした被験者は、コンピュータに対する好感度を高めたことから、実験を続けることで「高進歩群」に変わることも考えられる。また、低進歩群に対して中進歩群・高進歩群は少なかった。したがって、実験期間を延長し、さらにタイプ習熟のすすんだ時点でも同様の実験をおこなうべきであろう。

	低進歩群	中進歩群	高進歩群	合計
好きになった	11	5	1	17
以前と変わらず好き	3	7	3	13
以前と変わらず嫌い	0	1	0	1
合計	14	13	4	31

表2 進歩の程度とコンピュータに対する好感度の分割表

4.5 練習に使用した教材について

アンケート調査では、練習に対する印象についても、多岐選択式・自由回答形式の両方で回答を求めた。このとき、回答の選択肢として、「おもしろかった」・「あまりおもしろくなかった」・「つまらなかった」・「わからない」の4項目を用意した。多岐選択式の回答結果に基づき、練習に対する印象と使用した教材について考察する。

表3に、進歩の程度別にみた練習に対する印象を示す。 χ^2 検定の結果、 $\chi^2(6)=6.14$, $p=.41$ であり、5%有意水準で、進歩の程度と練習に対する印象の独立性は棄却されない。したがって、進歩の程度に関わらず、練習はつまらなかったといえる。

表3より、「あまりおもしろくなかった」、「つまらなかった」と回答した者をあわせると32名である。これは被験者全体の80.0%にあたり、「おもしろかった」と答えた7.5%（3名）と比べると圧倒的に多い。被験者のほとんどは練習をつまらないと感じていることから、教材について考え直す必要のあることを示している。2.2.2項で述べた通り、練習は約400字の例文を15回繰り返し入力

させることとした。このとき、各回について必ず例文を最後まで入力することとし、15回の練習を通して使用する例文を統一させた。これにより、練習を単調、あるいは面倒なものに思わせ、練習をつまらないと感じさせたと考えられる。1回の練習をできるかぎり単純なものとし、練習を通して変化を持たせることは急務であろう。

また、低進歩群に「おもしろかった」と感じた者は皆無だったことに対し、中進歩群で2名（中進歩群の12.5%）、高進歩群で1名（高進歩群の25.0%）は「おもしろかった」と感じている。さらに、高進歩群では「つまらなかった」と感じた者は皆無だった。これは、教材は低進歩群に属する被験者にとって多少高度なものであり、逆に高進歩群に属する被験者にとって比較的簡単であったためと考えられる。したがって、進歩の程度により、教材の内容を変える必要性を認められる。

	低進歩群	中進歩群	高進歩群	合計
おもしろかった	0	2	1	3
あまりおもしろくなかった	10	8	2	20
つまらなかった	7	5	0	12
わからない	3	1	1	5
合計	20	16	4	40

表3 進歩の程度別にみた練習に対する印象

5. まとめ

本論文で、以下に列挙する事柄について明らかにした。

- (1)無変換入力の速い者は、遅い者より、練習による進歩を大きくできる。
- (2)タッチタイプ練習の際、無変換入力速度を30字/分以上とできれば、その後の日本語文入力の習熟効率をあげられる。
- (3)日本語文入力の練習により、その進歩の程度に関わらず、コンピュータに対する好感度は高められる。

ここで、上記(2)の「無変換入力速度を30字/分以上」は、英文タイプのストローク数に換算すると、「少なくとも60ストローク/分以上」と読み替えられる。

タッチタイプの修得度を高くするほど日本語文入力の習熟効率を高められることは、間違いない。問題は、どうすればタッチタイプの修得度を高められるか、また、どのようにタイプ修得に意欲的に取り組める環境を提供するかという点にある。本実験では、英文タッチタイプの練習について統制していない。英文タッチタイプを確実に修得するよう統制しなければならない。このとき、ユーザに単調なつまらない作業と感じさせないよう、ある一定の時間で終了でき、かつ練習の成果を

感しやすい練習材料を提供することに注意したい。これは2点目の問題とも関連する。タイプ修得の長期トレーニングは、当人の目的意識を高く維持できなければ、続けられない。タイプ修得はそれを目的とするのではなく、別の目的に利用するための手段であることを忘れてはならない。

進歩の程度と練習に対する達成感、コンピュータに対する好感度については、予測に反して高進歩群より低進歩群において顕著な結果を示した。今回は、被験者の心的変化について、練習実施後のアンケート結果だけを用いた。本来なら、心的変化は、練習の各回の前後で測定するべきである。こうすることで、コンピュータに対する好感度と進歩の関係は、さらに明確になるだろう。

本実験期間は短かったと考えられる。タイプ習熟は一朝一夕でできるものではなく、長い時間をかけて身に付けていくスキルである。もっと長い期間、例えば1年度を通して、タイプ習熟によってレポーティングやプログラミングに与える影響についても検討したい。

タイプ習熟と情報処理学習に与える影響の関係について明らかにすることは急務である。情報処理教育を指導する教員の不足等⁷⁸⁾により、タッチタイプやキーボード教育の重要性ははまだ周知されていないとみる。小・中・高等学校における一貫した情報処理教育の実現には、タッチタイプによりどれほどの恩恵をもたらせるかを明確にし、これを知らしめなければならない。

教材の内容、進歩の程度と教材を変える時期について、一般化された説は存在しない。この点については、被験者を増やして実験をおこなう以外に明らかにする術はないと思われる。

(くろだ・てつや 産業情報学科)

参考文献

- 1) ビジネスコンピュータニュース：<http://www.computernews.com/>
- 2) 情報処理学会：一般情報処理教育の実態に関する調査研究報告書．p.205(1992)．
- 3) 情報処理学会：大学等における一般情報処理教育の在り方に関する調査研究報告書，p.182(1993)．
- 4) 大岩元：一般情報教育，情報処理，vol.32，No.11，pp.1184-1188(1991)．
- 5) 石井典子：キーボード3時間速習術，p.166，中央公論社(1996)．
- 6) 大野尙郎：パソコンでつきあう，p.150，共立出版(1996)．
- 7) 文部省の答申：<http://village.infoweb.or.jp/~fwgk7863/monbushou.htm>
- 8) 小・中・高一貫教育の実現に向けて：<http://www.psn.or.jp/~ipc-ken/shiryo/ikkan.html>
- 9) 黒田哲也：練習パターン・練習時間とタイプ修得の関係，つくば国際大学研究紀要，vol.3，pp145-159(1997)．
- 10) 黒田哲也：日本語文入力の修得効率，平成9年度 情報処理教育研究集会 講演論文集，室蘭工業大学情報メディア教育センター，pp93-96(1997)．
- 11) 高橋源一郎：こんな日本でよかったら，p228，朝日新聞社(1996)．

附録：タイプ練習に使用した例文¹⁾

附録1：タイプ練習に使用した例文A

悲しいことに，8年間も英語教育を受けていながら，「HELLO」の一言すら出てこない。外国人が向こうからやってくると，つい知らん顔をしてしまう。親がこれなのだから，自分の子供に教えようといっても無理な話なのである。このままでは，子供も国際人にはなれそうもない。

ヨーロッパでは，国家が単一民族で構成されていないという事情もあって，母国語以外の外国語が小学校の授業で教えられている場合が多いそうだ。家庭の中でも，複数の言葉が飛び交っているという場合さえあるらしい。いずれは日本の小学校でも，他国語を教える時代が来るのだろうか。

最近では，テレビの幼児や子供向けの番組に英語のコーナーを設けたり，遊びながら英語を覚えようという番組が次第に増えてきている。子供はすんなりと受けとめているようだが，親の方はついついアルファベットを並べてしまう。これでは，いつまでも「HELLO」の一声は出てきそうにない。

附録2：タイプ練習に使用した例文B

フランス，パリの西約80kmにジヴェルニーという村がある。1883年より印象派の画家クロード・モネが移り住んだ場所である。ここジヴェルニーの環境は画家としてのモネに多大な創作意欲を与えた。

大の日本びいきであり浮世絵の収集家としても有名なモネは、その影響からたいこ橋のかかる睡蓮の池をこの地に作った。池に浮かぶ睡蓮の花，橋の上の藤棚，池のほとりの柳や竹やぶ，日本庭園を思わせる植物。四季折々の花が咲乱だれた。時間の流れと光の変化を重視したモネは，こうした環境を見事に作品に表現した。

パリ，オランジェリー美術館の地下一階は「睡蓮の間」と呼ばれる。その名の通り，楕円形の二部屋の壁は一枚の絵が部屋の四分の一を占めるほどの「睡蓮」の絵で飾られている。

現在，このモネの屋敷はクロード・モネ美術館として保存され，一般公開されている。睡蓮の間を訪れた私は一瞬，過去にタイムスリップしたように感じた。

The Relationship between the Typing Proficiency of Japanese by Touch Method and Preference toward Computers

Tetsuya Kuroda

The purpose of the present study is to make clear the relationship between the typing proficiency of Japanese by touch method and preference toward computers. The experiments were conducted by picking up 40 students who had been studying the computer literacy education at our university.

The following three facts became clear; (1) Students who were able to type English sentences faster have made remarkable progress at the typing training of Japanese sentences. (2) To become proficient in typing of Japanese, it would be better to set the typing speed more than 60 strokes per minute. (3) Students who had the training of touch typing in Japanese were able to remove the computer allergy and to enhance preference toward computers.

Key Words: Touch method, Computer literacy, General informatic education