

難易度：★★☆

GUIDANCE 作成中のエッセイの下書きが示され、横にコメントが付されている。このコメントは下書きの修正に向けたものであり、具体的にどのような修正がなされるべきかが設問で問われる。

チャレンジテスト

In English class, you are writing an essay on a topic related to preserving local festivals in Japan. This is your most recent draft. You are now working on improvements based on comments from your teacher.

Keeping Local Festivals Alive

Japan's local festivals, which once thrived in every town and village, are increasingly disappearing. Reasons include population decline, aging communities, urban migration, and lack of younger participants. These festivals are an essential part of regional culture and identity. To preserve these traditions, many communities are finding creative ways to revive and protect them. This essay will explore several steps that are helping local festivals survive and even flourish once again.

One key to saving festivals is involving younger people. In many areas, local schools and youth groups are being encouraged to participate in festival planning and performances. ⁽¹⁾ In some towns, traditional dances are taught in elementary school, helping students feel connected to their region's heritage. Hopefully, when they grow up, they will pass the traditions of the festival on to the next generation.

Another strategy is promoting local festivals to both Japanese and international tourists. ⁽²⁾ For instance, Namie in Fukushima restarted its Anba Matsuri after the 2011 disaster. Sharing information about this festival may attract visitors from other parts of Japan and overseas.

Comments

(1) Insert a connecting expression here.

(2) You are missing something here. Add more information between the two sentences to connect them.

Finally, cooperation between residents and local government is ⁽³⁾ not the only way to revive a festival. Some towns have created festival committees that include elders, young residents, and city officials working together to plan and fund events. Government funding can also provide essential support.

Festivals are more than local customs — they are living history. ⁽⁴⁾ With these efforts, Japan can ensure its cultural traditions not only survive but thrive in the future.

(3) The underlined part doesn't really match this paragraph. Rewrite it.

(4) I think you need to add a sentence here to summarize your point.

Overall Comment:

Good job! I agree with you that communities should do everything they can to protect local festivals. 😊

問1 Based on comment (1), which is the best expression to add?

- ① For instance
- ② However
- ③ In contrast
- ④ Moreover

問2 Based on comment (2), which is the best sentence to add?

- ① Social media platforms are the best way to attract visitors.
- ② Some communities offer multilingual brochures and social media campaigns.
- ③ The language barrier could discourage some tourists.
- ④ There are limits to what a community can do to revive a festival.

問3 Based on comment (3), which is the best phrase to replace the underlined part?

- ① being replaced by local business participation
- ② essential for the continued success of a festival
- ③ not guaranteed to continue in the future
- ④ the only way to encourage younger people to join

問4 Based on comment (4), which is the best sentence to add?

- ① Communities must involve the next generation, attract outside interest, and work with government.
- ② Government should come up with creative ways to make more money.
- ③ History doesn't just belong in books, it must be a part of the community.
- ④ Young people should stay in small towns instead of moving to the city.

チャレンジテストの解答・解説

解答 問1 ① 問2 ② 問3 ② 問4 ①

英文訳

英語の授業で、あなたは日本の地域の祭りを守ることにに関するテーマでエッセイを書いています。これはあなたの最新の下書きです。あなたは今、先生からのコメントに基づいて改善に取り組んでいます。

地域の祭りを存続させること	コメント
<p>かつてどこの町や村でも盛んに行われていた日本の地域の祭りが、ますます姿を消しつつある。人口減少、地域社会の高齢化、都市部への移住、若い参加者の不足などがその理由に含まれる。これらの祭りは、地域の文化やアイデンティティの重要な一部である。こうした伝統を守るため、多くの地域社会がそれらを復活させ、保護する独創的な方法を見出している。このエッセイでは、地域の祭りを存続させ、さらには再び繁栄させるためのいくつかの手段を探る。</p>	<p>(1) ここに接続の表現を挿入してください。</p>
<p>祭りを守る鍵の1つは、若者たちを巻き込むことである。多くの地域で、地元の学校や青少年グループが祭りの計画や開催に参加するよう奨励されている。⁽¹⁾いくつかの町では、伝統的な踊りを小学校で教えており、生徒たちが地域の文化的遺産とのつながりを感じるのに役立っている。願わくば、彼らが大人になったとき、祭りの伝統を次の世代に伝えてほしいものである。</p>	<p>(2) ここには何かが欠けています。2つの文がつながるように、間にもっと情報を追加してください。</p>
<p>もう1つの戦略は、日本人と外国人観光客の両方に地元の祭りを売り込むことだ。⁽²⁾例えば、福島浪江町では、2011年の震災後に「安波祭(あんばまつり)」を再開させた。この祭りに関する情報を発信することで、日本各地や海外からの観光客を呼び込む可能性がある。</p>	

最後に、住民と地方自治体の協力は⁽³⁾祭りを復活させる唯一の方法ではない。町によっては、年長者、若い住民、市の職員が協力して行事を計画し、資金を提供する祭り委員会を設立しているところもある。政府からの資金提供も不可欠な支援となりうる。

祭りは地域の風習を超えた、生きた歴史なのだ。⁽⁴⁾このような活動によって、日本は文化的伝統を将来にわたって存続させるだけでなく、繁栄させることを確実にできるのである。

(3) 下線部はこの段落にあまり合っていません。書き直しましょう。

(4) 主張をまとめるためにここに1文加える必要があると思います。

全体的なコメント：

よくできました！ 地域の祭りを守るために、地域社会はできる限りのことをすべきであるという意見に賛成です。😊

解説

問1 コメント(1)に基づいて、追加するのに最適な表現はどれか。

- ① 例えば
- ② しかし
- ③ 対照的に
- ④ その上

ステップ1 リード文を読み、本文の体裁を確認して、概要を理解する

以下のリード文を読む。

In English class, you are writing an essay on a topic related to preserving local festivals in Japan. This is your most recent draft. You are now working on improvements based on comments from your teacher.

「英語の授業で、あなたは日本の地域の祭りを守ることにに関するテーマでエッセイを書いています。これはあなたの最新の下書きです。あなたは今、先生からのコメントに基づいて改善に取り組んでいます。」

さらに、エッセイのタイトル(Keeping Local Festivals Alive)と、エッセイの下書きの右側に、「先生からのコメント」が4つあることを確認する。

- 本文はエッセイの下書き
- エッセイのテーマは「地域の祭りを存続させること」

□ 4つの「先生からのコメント」に基づき、下書きを修正する
ということがわかった。

ステップ2 設問文を読んで、読み取るべき情報をチェックする

空所補充の問題である。選択肢を見ると、前後の論理関係がポイントになることもわかる。

ステップ3 本文を読み、該当箇所でストップして設問を解く

直前の文 (In many areas, local schools and youth groups are being encouraged to participate in festival planning and performances. 「多くの地域で、地元の学校や青少年グループが祭りの計画や開催に参加するよう奨励されている。’) と直後の文 (In some towns, traditional dances are taught in elementary school, helping students feel connected to their region’s heritage. 「いくつかの町では、伝統的な踊りを小学校で教えており、生徒たちが地域の文化的遺産とのつながりを感じるのに役立っている。’) を比較すると、後者が前者の具体例になっていることがわかる (地元の学校⇒いくつかの町の小学校、奨励されている⇒踊りを教える、とそれぞれ具体化)。よって、“具体化”を示す①例えが正解。

問2 コメント(2)に基づいて、付け加えるべき文として最も適切なものはどれか。

2

- ① ソーシャルメディア・プラットフォームは集客に最適の方法である。
- ② 多言語パンフレットやソーシャルメディアキャンペーンを提供している地域もある。
- ③ 言葉の壁が観光客のやる気をなくさせる可能性もある。
- ④ 祭りを復活させるために地域ができることには限界がある。

ステップ1 リード文を読み、本文の体裁を確認して、概要を理解する

問1の解説参照。

ステップ2 設問文を読んで、読み取るべき情報をチェックする

本文中の(2)に入れるべき内容が問われている。前後の文から考えることになる。

ステップ3 本文を読み、該当箇所でストップして設問を解く

直後の文がFor instance「例えば」から始まり、Namie in Fukushima「福島の新潟浪江町」と具体的な地名が書かれているので、補うべき文の中に「地域」「町」

などの語句が含まれていると予想する。すると、選択肢②および④にcommunity[communities]「地域(社会)」が含まれていることに気づく。ただ、④は「限界がある」というネガティブな内容なので、前とも後ともつながらない。②多言語パンフレットは、直前の文のboth Japanese and international tourists、直後の文のother parts of Japan and overseasと自然につながる。

問3 コメント(3)に基づいて、下線部に代わる表現として最も適切な方法はどれか。

3

- ① 地元企業の参加に取って代わられる
- ② 祭りの継続的成功には不可欠である
- ③ 将来も継続する保証はない
- ④ 若者たちに参加を促す唯一の方法である

ステップ1 リード文を読み、本文の体裁を確認して、概要を理解する

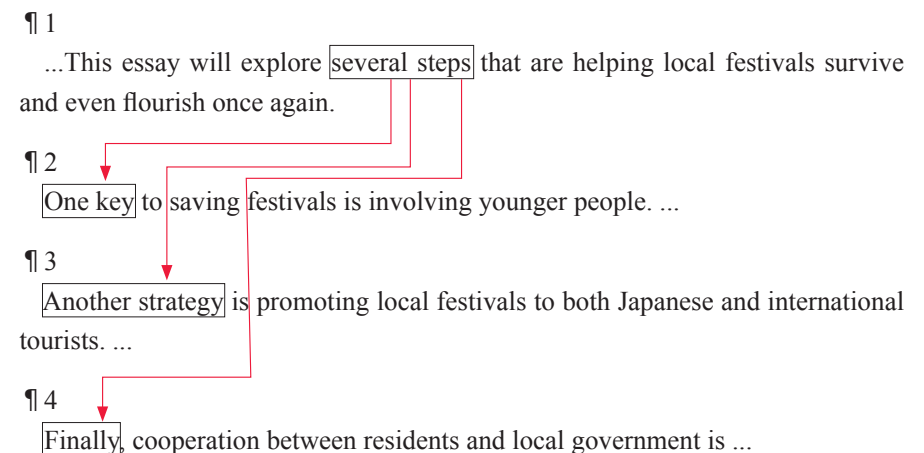
問1の解説参照。

ステップ2 設問文を読んで、読み取るべき情報をチェックする

下線部が文脈上適切でないので、適切な表現に置き換えることが求められることがわかる。

ステップ3 本文を読み、該当箇所でストップして設問を解く

まず、本文全体の構成を確認しよう。



このように、第1段落最終文の several steps that are helping local festivals survive and even flourish once again 「地域の祭りを存続させ、さらには再び繁栄させるためのいくつかの手段」を第2～4段落で1つずつ、計3つ挙げていることがわかる。したがって、cooperation between residents and local government 「住民と地方自治体の協力」は祭りの存続・繁栄のための手段として挙げられているので、②祭りの継続的成功には不可欠であるが正解となる。

問4 コメント(4)に基づいて、付け加えるべき文として最も適切なものはどれか。

4

- ① 地域社会は次世代を巻き込み、外部からの関心を引きつけ、行政とも連携する必要がある。
- ② 行政はもっとお金を稼ぐための独創的な方法を考え出すべきだ。
- ③ 歴史は本の中だけのものではなく、地域社会の一部でなければならない。
- ④ 若者は都会に移住するのではなく、小さな町に留まるべきである。

ステップ1 リード文を読み、本文の体裁を確認して、概要を理解する

問1の解説参照。

ステップ2 設問文を読んで、読み取るべき情報をチェックする

先生からのコメントにより、主張をまとめる1文を加えることが求められている。そこで、ここまでの要約になるよう考える。

ステップ3 本文を読み、該当箇所でもって設問を解く

本文全体の構成は問3で確認した。祭りの存続・繁栄の手段は3つ挙げられている。第1に若者を巻き込むこと(第2段落第1文: involving younger people)、第2に国内外へ祭りを売り込むこと(第3段落第1文: promoting local festivals to both Japanese and international tourists)、第3に住民と地方自治体が協力すること(第4段落第1文: cooperation between residents and local government)である。この3つを全て含む①地域社会は次世代を巻き込み、外部からの関心を引きつけ、行政とも連携する必要がある。が正解となる。



着眼点

空所や下線部の前後だけではなく、文章全体の構成にも注目。

語句

リード文

- (be) related to ~ ~に関連する
- preserve 動 守る, 保存する
- festival 名 祭り
- draft 名 下書き, 草稿

- work on ~ ~に取り組む
- improvement 名 改善, 改良
- based on ~ ~に基づいて

本文(エッセイ)

- thrive 動 繁栄する, 成功する
- decline 名 減少, 低下
- urban 形 都会の, 都市の
- migration 名 移動, 移住
- lack 名 不足
- participant 名 参加者
- essential 形 重要な, 不可欠な
- regional 形 地域の
- identity 名 アイデンティティ, 独自性
- tradition 名 伝統
- community 名 地域(社会), 共同体
- creative 形 創造的な, 独創的な
- revive 動 復活させる
- protect 動 守る, 保護する
- explore 動 探求する, 探る
- step 名 手段, 行動
- survive 動 生き残る, 存続する
- flourish 動 繁栄する, 栄える
- once again もう一度
- involve 動 巻き込む, 関わらせる
- youth 名 若者
- encourage 動 促進する, 奨励する
- participate in ~ ~に参加する
- performance 名 実行, 遂行
- traditional 形 伝統的な
- (be) connected to ~ ~とつながって
- heritage 名 (文化的) 遺産

- hopefully 副 願わくば, 理想としては
- pass A on to B
AをBに伝える, 受け継がせる
- generation 名 世代
- strategy 名 戦略
- promote 動 促進する, 売り込む
- tourist 名 観光客
- restart 動 再開する
- disaster 名 災害
- attract 動 引きつける
- visitor 名 訪問者, 観光客
- overseas 副 海外で
- cooperation 名 協力
- resident 名 住民
- government 名 政治, 行政
- committee 名 委員会
- elder 名 年長者
- official 名 職員, 役人
- fund 動 資金を提供する
- funding 名 資金提供, 資金調達
- provide 動 提供する
- custom 名 慣習, しきたり
- living 形 生きている
- effort 名 努力, 活動
- ensure 動 確実にする
- not only A but (also) B
AだけでなくBも

本文（コメント）

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> insert 動 挿入する | <input type="checkbox"/> paragraph 名 段落, パラグラフ |
| <input type="checkbox"/> connect 動 接続する | <input type="checkbox"/> rewrite 動 書き直す |
| <input type="checkbox"/> sentence 名 文 | <input type="checkbox"/> summarize 動 要約する |
| <input type="checkbox"/> underline 動 下線を引く | <input type="checkbox"/> point 名 主張, 言い分 |
| <input type="checkbox"/> match 動 適合する, 一致する | <input type="checkbox"/> overall 形 全体的な, 総合的な |

設問

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> in contrast 対照的に | <input type="checkbox"/> replace 動 取って代わる |
| <input type="checkbox"/> moreover 副 さらに, その上 | <input type="checkbox"/> business 名 企業 |
| <input type="checkbox"/> social media ソーシャルメディア | <input type="checkbox"/> participation 名 参加 |
| <input type="checkbox"/> platform 名 プラットフォーム | <input type="checkbox"/> continued 形 継続的な |
| <input type="checkbox"/> offer 動 提供する, 与える | <input type="checkbox"/> guarantee 動 保証する |
| <input type="checkbox"/> multilingual 形 多言語の | <input type="checkbox"/> outside 形 外部の |
| <input type="checkbox"/> brochure 名 パンフレット, 小冊子 | <input type="checkbox"/> come up with ~
~を思いつく, ~を考え出す |
| <input type="checkbox"/> campaign 名 キャンペーン | <input type="checkbox"/> belong in ~
~に属する, ~の中に収まる |
| <input type="checkbox"/> barrier 名 壁, 障壁 | <input type="checkbox"/> instead of ~
~ではなくて, ~の代わりに |
| <input type="checkbox"/> discourage 動 落胆させる, やる気を失わせる | |
| <input type="checkbox"/> limit 名 限界 | |

難易度：★★★

GUIDANCE 3段階を経てエッセイを書き上げるという設定で、それぞれの段階につき情報や資料が与えられ、設問が付く。基本的には段階に沿って読み、解き進めるが、場合によって読む順序を変えるなどして効率よく必要な情報を探す工夫が求められる。

チャレンジテスト

You are working on an essay about **whether e-sports should be recognized as an official sport**. You will follow the steps below.

Step 1: Read and understand various viewpoints about e-sports.

Step 2: Take a position on e-sports.

Step 3: Create an outline for an essay using additional sources.

▶ [Step 1] Read various sources

Author A (E-sports event organizer)

E-sports are already bigger than many traditional sports in terms of viewership and money. We have professional leagues, coaching systems, and international tournaments. In 2024, 100 million people watched one of our biggest tournaments. Recognizing e-sports as an official sport would bring clearer rules, government support, and better conditions for players, such as health standards and fair contracts. It's time we updated our definition of sports to reflect modern realities.

Author B (Sports journalist)

I cover a wide range of sports, and while I respect the skill in e-sports, they don't require physical skill like traditional sports. Calling gaming a sport may lessen the meaning of sportsmanship and the physical culture sports promote. It takes a lot of hard work to be successful in e-sports, but so does chess. That doesn't make it a sport. E-sports deserve recognition as an industry or art form, but not necessarily as an official sport.

Author C (Parent)

I don't mind that my son plays video games as long as he gets his homework done. However, since he joined an e-sports club, it's like he's training for a marathon. I guess other kids play football, and he plays games. He's done well in tournaments and has even won some money. I don't care if e-sports are a real sport or not, but I just hope he thinks about his future after high school.

Author D (High school student / E-sports club member)

I've learned so much through my high school's e-sports club, like how to work in a team, lead under pressure, and communicate effectively. If e-sports were seen as a real sport, schools would take these clubs more seriously and even offer scholarships and more support. If a football player can be recognized for his skills, why not us? Not everyone is good at physical sports, but e-sports give us a new way to challenge ourselves and grow.

Author E (Pediatrician)

I worry about the health effects of treating e-sports as a real sport. Children already spend too much time in front of screens, contributing to physical inactivity, bad eyesight, and sleep problems. E-sport have few benefits for heart health or physical strength. If we officially treat gaming as a sport, we risk encouraging sitting around when young people urgently need more physical activity for long-term health.

問1 Author B implies that .

- ① e-sports need a few more years before they become respected
- ② most journalists do not understand the value of e-sports
- ③ the media needs to do more reporting on e-sports
- ④ the skills needed for e-sports do not match the skills needed in sports

問2 Both Authors C and E mention that .

- ① children spend long hours playing video games
- ② football offers more opportunities in the future after high school
- ③ parents are concerned that children are earning money
- ④ physical health can be achieved in more ways than one

▶ [Step 2] Take a position

問3 Now that you understand the various viewpoints, you have taken a position that e-sports should be recognized as an official sport, and have written it out as below. Choose the best options to complete [3] — [5]. (You must have all of [3] — [5] correct to get points).

POSITION: E-sports should be recognized as an official sport.

- [3] and [4] opinions support your position.
- An argument common to these two people is that [5].

Options for [3] and [4] (The order does not matter.)

- ① Author A
- ② Author B
- ③ Author C
- ④ Author D
- ⑤ Author E

Options for [5]

- ① e-sports players need scholarships and better contracts to participate in tournaments
- ② promoting e-sports would improve the overall health and well-being of students
- ③ recognizing e-sports would give them the same support and benefits as other sports
- ④ the future of e-sports depends on fair rules, benefits for players, and public support

▶ [Step 3] Create an outline of your essay

Essay outline

E-sports are a Sport Like Any Other

Introduction

E-sports require training and skill, and should be treated like any other sport.

Body

Reason 1 from Step 2, based on evidence from the opinions in Step 1

Reason 2 ([6]), based on evidence from Source A

Reason 3, based on evidence ([7]) from Source B

Conclusion

E-sports should be officially recognized and given the benefits of other sports.

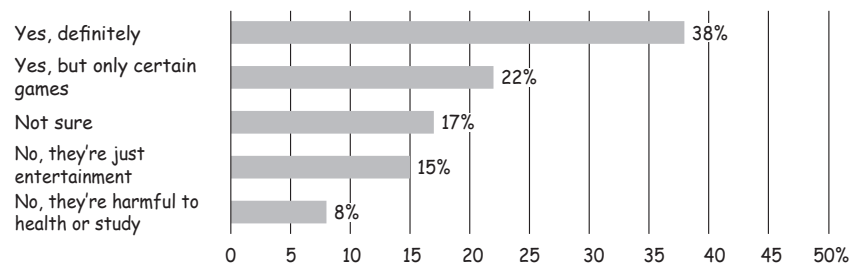
Source A

A recent survey by the Japan E-sports Union (JeSU) shows that over 60% of junior high and high school students in Japan play online games regularly. Many students said that playing games helped them make friends and feel more confident. Some schools have already started e-sports clubs, and there are even national tournaments for high school teams. On the other hand, some parents and teachers worry that e-sports will make students spend too much time indoors and reduce their physical activity. Medical experts have also raised concerns about sleep problems, eye strain, and game addiction. Supporters say that, like other sports, e-sports teach teamwork and focus. Critics argue that while gaming may require skill and fast hand movement, that does not make it an athletic activity like basketball or tennis. While some universities and companies now support e-sports, society is still debating whether they should be officially recognized in schools.

Source B

1,000 high school students were asked, “Do you think e-sports should be recognized as an official sport?” The 2024 survey showed that a majority were in support, though out of this group, almost a quarter thought only certain games should be recognized. Although some thought games are harmful or just for fun, they are clearly in the minority.

High School Students' Attitudes Toward E-sports



問4 Based on source A, which of the following is the most appropriate for Reason 2?

- ① Experts believe the benefits, such as increased focus, are greater than the negatives such as addiction.
- ② Parents and teachers want kids to focus on learning skills such as fast hand movement.
- ③ Teachers and students should debate whether e-sports should be taught in school.
- ④ The benefits of e-sports include a boost in confidence and increased teamwork skills.

問5 For Reason 3, you have decided to write, *E-sports are popular and they are a real sport*. Based on Source B, which option best supports this statement?

- ① Although most teenagers think e-sports are a legitimate sport, there is a minority that is concerned they are bad for health. Once this concern is addressed, e-sports will be recognized.
- ② Over a quarter of teenagers are unsure or think e-sports are just entertainment. In the future, these people will become e-sports supporters.
- ③ Some e-sports supporters think only certain games should be considered real sports. This will encourage game developers to make more e-sports games.
- ④ With around 60% of teenagers answering yes, e-sports are already seen as a real sport by teenagers. In their minds, they are no different from traditional sports.

チャレンジテストの解答・解説

解答 問1 ④ 問2 ① 問3 ①-④ 5 ③
問4 ④ 問5 ④

英文訳

あなたは、eスポーツを公式スポーツとして認めるべきかどうかについてのエッセイに取り組んでいます。以下の手順に従います。

第1段階：eスポーツに関するさまざまな見解を読み、理解する。

第2段階：eスポーツについての立場を決める。

第3段階：追加資料を用いて、エッセイのアウトラインを作成する。

[第1段階] さまざまな資料を読む

著者A (eスポーツイベント主催者)

eスポーツは、視聴者数と金銭の点では、すでに多くの伝統的なスポーツよりも大規模だ。プロリーグがあり、コーチングシステムがあり、国際トーナメント戦がある。2024年には、1億人が最大のトーナメント戦の1つを観戦した。eスポーツを公式スポーツとして認めれば、より明確なルール、政府の支援、そして健康基準や公正な契約など、選手にとってより良い条件がもたらされる。現代の現実を反映するように、スポーツの定義を新たにすべき時が来たのだ。

著者B (スポーツジャーナリスト)

私は幅広いスポーツ取材しているが、eスポーツの技術を尊重するものの、それは伝統的なスポーツのような身体的な技術は必要としない。コンピューターゲームをスポーツと呼ぶことで、スポーツマンシップの意義やスポーツが促進する身体文化を弱めてしまうかもしれない。eスポーツで成功するには多くの努力が必要だが、それはチェスも同じだ。だからといってチェスがスポーツとはならない。eスポーツは、産業や芸術の一形態としては認められる価値があるが、必ずしも公式スポーツとして認められる価値はない。

著者C (保護者)

宿題さえ終わらせてくれれば、息子がテレビゲームをしていても気にしません。で

も、eスポーツクラブに入ってから、まるでマラソンの練習をしているようです。他の子たちはサッカーをして、彼はゲームをするということなのでしょう。大会でもいい成績を残しているし、賞金も獲得しています。eスポーツが本当のスポーツかどうかは、私は気にしませんが、彼には高校卒業後の将来について考えてほしいです。

筆者D (高校生/eスポーツ部員)

チームとしての動き方、プレッシャー下でリードを取る方法、効果的なコミュニケーションの取り方など、高校のeスポーツ部を通して多くのことを学びました。もしeスポーツが本物のスポーツと見なされれば、学校はもっと真剣にこれらの部活動のことを考え、奨学金やもっと多くの支援を提供するでしょう。サッカー選手がその技術で評価されるのなら、なぜ私たちはそのように評価されないのでしょうか。誰もが身体的なスポーツが得意というわけではないですが、eスポーツは自分自身に挑戦し、成長するための新しい方法を与えてくれるのです。

著者E (小児科医)

eスポーツを本物のスポーツとして扱うことによる健康への影響が不安だ。子供たちはすでに画面の前で過ごす時間が長すぎて、運動不足、視力の低下、睡眠障害の一因となっている。eスポーツは心臓の健康や体力にほとんどメリットがない。もしコンピューターゲームをスポーツとして公式に扱うなら、若者は長期的な健康のために今すぐもっと身体的活動をする必要があるのに、座りっぱなしを助長する危険性がある。

解説

問1 著者Bは 1 と示唆している。

- ① eスポーツが尊重されるようになるには、あと数年かかる
- ② ほとんどのジャーナリストはeスポーツの価値を理解していない
- ③ メディアはeスポーツに関する報道をもっと行う必要がある
- ④ eスポーツに必要な技術は、スポーツに必要な技術と一致していない

ステップ1 リード文を読み、資料をざっと見て、状況を理解する

以下のリード文を読む。

You are working on an essay about whether e-sports should be recognized as an official sport. You will follow the steps below.

Step 1: Read and understand various viewpoints about e-sports.

Step 2: Take a position on e-sports.

Step 3: Create an outline for an essay using additional sources.

「あなたは、eスポーツを公式スポーツとして認めるべきかどうかについてのエッセイに取り組んでいます。以下の手順に従います。

第1段階：eスポーツに関するさまざまな見解を読み、理解する。

第2段階：eスポーツについての立場を決める。

第3段階：追加資料を用いて、エッセイのアウトラインを作成する。」

テーマは「eスポーツを公式スポーツとして認めるべきかどうか」

複数の見解が示され、自分の立場を決め、エッセイを作成するという3段階さらに、大問全体に目を通すと、この3段階に沿って設問が配置されていることがわかるので、1段階ずつ解き進めていくことになる。なお、第2段階（問3）は特に文章も資料もないので、第1段階（問1・2）とセットになっていると考えられる。

ステップ2 設問文を読んで、読み取るべき情報をチェックする

著者Bが述べている内容を確認する。A～Eを全て読んでからでは効率が悪いので、まずBだけを読んで本問を解く。なお、設問文中のimplyは「暗に示す」の意味なので、本文に明確な記述がなくても概ね同様の内容であれば正解となる点にも注意。

ステップ3 本文を読み、必要な情報を得て設問を解く

Author Bの第1文後半に、... they don't require physical skill like traditional sports 「…それ（＝eスポーツ）は伝統的なスポーツのような身体的な技術は必要としない」とある。よって、正解は④eスポーツに必要な技術は、スポーツに必要な技術と一致していないとなる。

❖誤答分析❖

① eスポーツが尊重されるようになるには、あと数年かかる

- ② ほとんどのジャーナリストはeスポーツの価値を理解していない
③ メディアはeスポーツに関する報道をもっと行う必要がある
⇒いずれも記述されていない。

問2 著者C、Eの両者は、 と述べている。

- ① 子供たちはテレビゲームをするのに長時間費やしている
② サッカーは高校卒業後の将来にさらなるチャンスをもたらす
③ 親は子供たちがお金を稼いでいることを懸念している
④ 身体的な健康は、複数の方法で達成できる

ステップ1 リード文を読み、資料をざっと見て、状況を理解する

問1の解説参照。

ステップ2 設問文を読んで、読み取るべき情報をチェックする

Author CおよびEの部分を読み、両者に共通する内容を探す。情報が多くなると整理しにくいので、他の部分（Author AおよびD）を読むのは後回しにした方がよいだろう。

ステップ3 本文を読み、必要な情報を得て設問を解く

Author Cの第2文後半に、..., it's like he's training for a marathon 「…まるでマラソンの練習をしているようです」とある。「マラソンの練習」≡「長時間の練習」と解釈してよいだろう。

また、Author Eの第2文前半に、Children already spend too much time in front of screens, ... 「子供たちはすでに画面の前で過ごす時間が長すぎて、…」とある。このscreenは文脈上、ゲームをするときのコンピューター画面を指すことは明らか。

このように、Author CおよびEはいずれも子供たちがゲームに長時間を費やしていることを指摘している。よって、正解は①子供たちはテレビゲームをするのに長時間費やしているとなる。

❖誤答分析❖

- ② サッカーは高校卒業後の将来にさらなるチャンスをもたらす
⇒そのような記述はない。
③ 親は子供たちがお金を稼いでいることを懸念している
⇒ Author Cの第4文に子供がお金を稼いでいるとあるが、Author Cの全

体を読むとわかるように、懸念は勉強時間や将来のことであって、お金を稼いでいることではない。また、Author Eはこれについて言及していない。

④ 身体的な健康は、複数の方法で達成できる

⇒Author Cは「健康」に言及していない。Author Eはeスポーツが健康に及ぼす悪影響について論じているが、健康を達成する方法については言及していない。

[第2段階] 立場を決める

問3 さまざまな視点があることを理解したので、eスポーツを公式スポーツとして認めるべきだという立場を決め、以下のように書き出しました。□3—□5を完成させるのに、最も適切な選択肢を選びなさい（得点するには□3—□5の全てを正解しなければなりません）。

立場：eスポーツは公式スポーツとして認められるべきである。

- □3と□4の意見はあなたの立場を支持している。
- この2人の著者に共通する主張は□5ということだ。

□3と□4の選択肢（順序は問わない。）

- ① 著者A
- ② 著者B
- ③ 著者C
- ④ 著者D
- ⑤ 著者E

□5の選択肢

- ① eスポーツ選手は、大会に参加するために奨学金やより良い契約を必要としている
- ② eスポーツを推進することは、学生の全般的な健康と福祉を向上させるだろう
- ③ eスポーツを認知することで、他のスポーツと同様の支援と利益が得られるだろう
- ④ eスポーツの将来は、公正なルール、選手への利益、公的支援にかかっている

ステップ1 リード文を読み、資料をざっと見て、状況を理解する

問1の解説参照。

ステップ2 設問文を読んで、読み取るべき情報をチェックする

「あなた」はeスポーツは公式スポーツとして認められるべきという立場なので、Author A～Eの中から公式スポーツ化の賛成派を選ぶことになる。問1・2を解く段階で、Author B・C・Eはチェック済みなので、残るAuthor A・Dの立場を確認する。

ステップ3 本文を読み、必要な情報を得て設問を解く

まず、すでに読んだAuthor B・C・Eの立場を再確認しよう。

Author B

最終文に、E-sports deserve recognition as an industry or art form, but not necessarily as an official sport. 「eスポーツは、産業や芸術の一形態としては認められる価値があるが、必ずしも公式スポーツとして認められる価値はない。」とあるので、**反対派**。

Author C

最終文に、I don't care if e-sports are a real sport or not 「eスポーツが本当のスポーツかどうかは、私は気にしません」とあるので、**賛成とも反対とも言えない**。

Author E

最終文に、If we officially treat gaming as a sport, we risk encouraging sitting around when young people urgently need more physical activity for long-term health. 「もしコンピューターゲームをスポーツとして公式に扱うなら、若者は長期的な健康のために今すぐもっと身体的活動をする必要があるのに、座りっぱなしを助長する危険性がある。」とあり、マイナス面を挙げているので、**反対派**。

この段階で賛成派はいないので、AとDが正解であることがほぼ確定するが、念のため、新たに読むAuthor A・Dの立場を確認しよう。

Author A

第4文に、Recognizing e-sports as an official sport would bring clearer rules, government support, and better conditions for players, such as health standards and fair contracts. 「eスポーツを公式スポーツとして認めれば、より明確なルール、政府の支援、そして健康基準や公正な契約など、選手にとってより良い条件がもたらされる。」とあり、プラス面を挙げているので、賛成派。

Author D

第2文に、If e-sports were seen as a real sport, schools would take these clubs more seriously and even offer scholarships and more support. 「もしeスポーツが本物のスポーツと見なされれば、学校はもっと真剣にこれらの部活動のことを考え、奨学金やもっと多くの支援を提供するでしょう。」とあり、プラス面を挙げているので、賛成派。

以上により、との正解は①Aと④Dであることがわかる。

また、Author A・Dの上記引用部分にはいずれもsupport「支援」という語が含まれている。Aはさらに「明確なルール」「健康基準」「公正な契約」、Dはさらに「奨学金」にも言及している（「奨学金」も支援に含まれる）。これらの具体例は、benefits「利益」と言える。以上により、の正解は③eスポーツを認知することで、他のスポーツと同様の支援と利益が得られるだろうであることがわかる。

❖誤答分析❖

- ① eスポーツ選手は、大会に参加するために奨学金やより良い契約を必要としている
⇒「大会」「契約」はAのみ、「奨学金」はDのみが言及している。
- ② eスポーツを推進することは、学生の全般的な健康と福祉を向上させるだろう
⇒「健康」はAのみ、「学生」はDのみが言及している。
- ④ eスポーツの将来は、公正なルール、選手への利益、公的支援にかかっている
⇒Aのみが言及しているが、Aは「将来がかかっている」とは述べていない。

[第3段階] 資料Aと資料Bを使ってアウトラインを作成する

エッセイのアウトライン：

eスポーツは他のどんなスポーツとも同様である

序論

eスポーツにはトレーニングと技術が必要であり、他のどんなスポーツとも同様に扱われるべきである。

本論

第2段階より理由1、第1段階の意見から得た証拠に基づく

理由2 ()、資料Aからの証拠に基づく

理由3、資料Bからの証拠 () に基づく

結論

eスポーツは公式に認められ、他のスポーツのような利益を与えられるべきである。

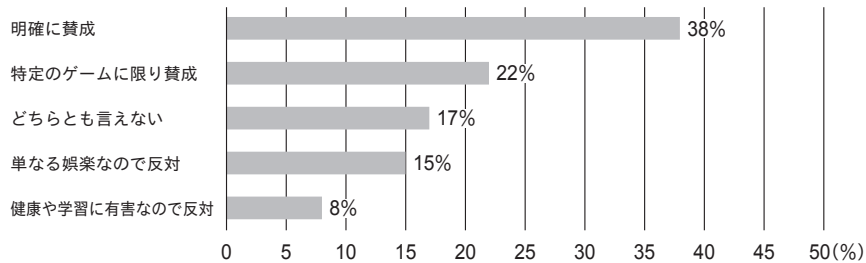
資料A

日本eスポーツ連合(JeSU)の最近の調査によると、日本の中高生の60%以上が定期的にオンラインゲームをしている。多くの生徒が、ゲームをすることで友達ができたり、自信がついたりすると答えている。すでにeスポーツクラブを立ち上げている学校もあり、高校生チームによる全国大会も開催されている。一方で、eスポーツによって生徒が室内で過ごす時間が長くなりすぎてしまい、運動量が減るのではないかと心配する親や教師もいる。医学の専門家も、睡眠障害、眼精疲労、ゲーム中毒について懸念を表明している。賛成派の人々は、他のスポーツと同様に、eスポーツはチームワークと集中力を教えると言う。批判をする人々は、ゲームには技術や素早い手の動きが必要かもしれないが、だからといってバスケットボールやテニスのような運動競技にはならないと主張している。現在、eスポーツを支援する大学や企業もあるが、eスポーツを学校で公式に認めるべきかどうかを社会がまだ議論している。

資料B

1,000人の高校生に、「eスポーツを公式スポーツとして認めるべきだと思いますか」と質問した。2024年の調査では、大多数が賛成したが、このグループのうち、ほぼ4分の1が特定のゲームだけを認めるべきだと考えていた。ゲームは有害だとか単なる遊びだと考えている者もいたが、明らかに少数派だった。

高校生のeスポーツに対する考え方



問4 資料Aに基づき、理由2として最も適切なものはどれか。

- ① 専門家は、集中力が増すなどの利点の方が、依存症などのマイナス面よりも大きいと考えている。
- ② 親や教師は、子供たちに素早い手の動きなどの技術習得に集中することを望んでいる。
- ③ eスポーツを学校で教えるべきかどうか、教師と生徒が議論すべきである。
- ④ eスポーツの利点には自信の高まりやチームワーク能力の向上が含まれる。

ステップ1 リード文を読み、資料をざっと見て、状況を理解する

問1の解説参照。

ステップ2 設問文を読んで、読み取るべき情報をチェックする

eスポーツが他のスポーツ同様の扱いを受けるべきとする立場の根拠として、資料Aのどの部分を使えるかを読み取る。

ステップ3 本文を読み、必要な情報を得て設問を解く

資料Aは、第2・3文でeスポーツのプラス面を挙げ、対比を表すOn the other handから始まる第4文とこれに続く第5文でマイナス面を挙げる。さらに、

Supportersから始まる第6文でプラス面、Criticsから始まる第7文でマイナス面を挙げる、という論理構造。そこで、プラス面を挙げている第2・3・6文に根拠を求めることになる。

まず、第2文にMany students said that playing games helped them make friends and feel more confident.「多くの生徒が、ゲームをすることで友達ができたり、自信がついたりすると答えている。」とあり、「自信」に言及している。

さらに、第6文では、Supporters say that, like other sports, e-sports teach teamwork and focus.「賛成派の人々は、他のスポーツと同様に、eスポーツはチームワークと集中力を教えると言う。」とあり、「チームワーク」に言及している。

以上により、④ eスポーツの利点には自信の高まりやチームワーク能力の向上が含まれる。が正解となる。

❖誤答分析❖

- ① 専門家は、集中力が増すなどの利点の方が、依存症などのマイナス面よりも大きいと考えている。
⇒「依存症」については第5文で言及されているが、利点がマイナス面より大きいという比較はなされていない。
- ② 親や教師は、子供たちに素早い手の動きなどの技術習得に集中することを望んでいる。
⇒「素早い手の動き」については第7文で言及されているが、これはeスポーツを批判する人々が譲歩している部分であって、親や教師の考えではない。
- ③ eスポーツを学校で教えるべきかどうか、教師と生徒が議論すべきである。
⇒最終文で、eスポーツを学校で公式に認めるべきかどうかを社会がまだ議論していると書かれているが、教師と生徒が議論すべきという記述はない。

問5 理由3について、あなたは「eスポーツは人気があり、本物のスポーツである」と書くことにした。資料Bに基づき、この記述を最もよく裏付ける選択肢はどれか。

- ① ほとんどの10代の若者たちはeスポーツを正当なスポーツだと考えているが、健康に悪いと懸念する少数派も存在する。ひとたびこの懸念への対処がなされれば、eスポーツは認められるだろう。
- ② 4分の1以上の10代の若者たちが、態度を明確にしていない、またはeスポーツは娯楽にすぎないと考えている。将来的にはこの人々はeスポーツの賛成派にな

るだろう。

- ③ eスポーツ賛成派の中には、特定のゲームだけが本物のスポーツと見なされるべきだと考える人もいる。これにより、ゲーム開発者がより多くのeスポーツゲームを作るよう促進される。
- ④ 10代の若者たち約6割が「はい」と回答しており、eスポーツはすでに10代の若者たちには本物のスポーツと考えられている。彼らの頭の中では、それは伝統的なスポーツと全く変わらない。

ステップ1 リード文を読み、資料をざっと見て、状況を理解する

問1の解説参照。

ステップ2 設問文を読んで、読み取るべき情報をチェックする

資料Bはグラフによって数値データが示されているので、選択肢も数値を中心に確認することになる。

ステップ3 本文を読み、必要な情報を得て設問を解く

グラフと数値が一致するのは④10代の若者たち約6割が「はい」と回答しており、eスポーツはすでに10代の若者たちには本物のスポーツと考えられている。彼らの頭の中では、それは伝統的なスポーツと全く変わらない。のみであり、これが正解となる。「はい」と回答した高校生の比率を確認すると、Yes, definitelyが38%、Yes, but only certain gamesが22%であり、合計60%となる。

❖誤答分析❖

- ① ほとんどの10代の若者たちはeスポーツを正当なスポーツだと考えているが、健康に悪いと懸念する少数派も存在する。ひとたびこの懸念への対処がなされれば、eスポーツは認められるだろう。
⇒eスポーツを正当なスポーツと考えている比率は上記のように60%であり、「ほとんどの」とは言えない。
- ② 4分の1以上の10代の若者たちが、態度を明確にしていない、またはeスポーツは娯楽にすぎないと考えている。将来的にはこの人々はeスポーツの賛成派になるだろう。
⇒態度を明確にしていない比率は17%であり、4分の1を超えていない。
- ③ eスポーツ賛成派の中には、特定のゲームだけが本物のスポーツと見なされるべきだと考える人もいる。これにより、ゲーム開発者がより多くのeスポーツゲームを作るよう促進される。

⇒eスポーツがその人気ゆえに本物のスポーツと見なされるべきだとする理由になっていない。



着眼点

- ・複数の記事や資料がある場合、全てに目を通してから設問を解くのではなく、「1つめの設問に必要なものを読む⇒1つめの設問を解く⇒2つめの設問に必要なものを読む⇒2つめの設問を解く⇒…」という順序にする。
- ・数値がポイントになる問題は、必ず1つ1つの数値を資料と丁寧に照らし合わせる。分数とパーセンテージの関係（例えば4分の3=75%、3分の2=67%など）が苦手な人は事前に確認しておく。

語句

リード文

- recognize *A as B* AをBと認める
- official 公式の、公認の
- viewpoint 見解、意見
- take a position 立場を取る、見解を示す

- create 作る
- outline 概要、概略
- additional 追加の
- source 資料、情報源

【第1段階】の本文

(著者A)

- organizer 主催者
- in terms of ~ ~の点で、~の観点で
- viewership 視聴率、視聴者数
- professional プロの
- league リーグ
- tournament トーナメント戦
- bring もたらす
- condition 条件
- such as ~ (例えば)~のような
- standard 基準、水準
- fair 公平な、公正な
- contract 契約
- update 更新する、最新のものにする
- definition 定義

- reflect 反映する

- reality 現実

(著者B)

- journalist ジャーナリスト
- cover 取材する、報道する
- range 範囲、幅
- respect 尊重する、尊敬する
- require 必要とする
- physical 身体の、肉体の
- gaming 図 コンピューターゲームで遊ぶこと
- lessen 弱める、減らす
- deserve 値する
- recognition 認めること、認識
- industry 産業

not necessarily ~ 必ずしも～ない

(著者C)

mind 動 気にする, いやがる

as long as ... …する限り

get ~ done

～を終わらせる, ～を仕上げる

marathon 名 マラソン

guess 動 推測する

do well 良い結果を出す, 成績が良い

care 動 気にする

(著者D)

lead 動 リードする, リードを取る

communicate

動 コミュニケーションを取る

effectively 副 効果的に

see A as B AをBと見なす

scholarship 名 奨学金

support 動 支援, 援助

【第1段階】の設問

imply 動 暗に示す, それとなく言う

media 名 マスメディア, マスコミ

reporting 名 報道

opportunity 名 機会, チャンス

【第2段階】の設問

now that ... 今や…なので

write out ~

～を(もれなく)書き出す

as below 以下のように, 以下の通り

option 名 選択肢

argument 名 主張

【第3段階】の本文

evidence 名 証拠

recent 形 最近の

survey 名 調査

regularly 副 定期的に

(著者E)

effect 名 影響

treat A as B AをBとして扱う

in front of ~ ~の前で

screen 名 (コンピューターの)画面

contribute to ~ ~の一因となる

inactivity 名 活動しないこと

eyesight 名 視力

sleep problem 睡眠障害, 不眠症

benefit 名 利益, 利点

strength 名 強さ, 力

risk *doing* ~する危険を冒す

sit around

座ってぼうっとする, だらだら過ごす

urgently 副 緊急に

activity 名 活動

long-term 形 長期的な

be concerned that ...

…ことを心配している

earn 動 稼ぐ

achieve 動 達成する

common 形 共通の

improve 動 改善する

well-being 名 幸福, 福利

depend on ~

～にかかっている, ~次第だ

confident 形 自信を持って

on the other hand 他方で

indoors 副 屋内で

reduce 動 減らす

medical 形 医療の, 医学の

raise concern 懸念を示す

eye strain 眼精疲労

addiction 名 中毒, 依存症

critics 名 批評家, 批判者

movement 名 動き, 動作

athletic 形 運動競技の

debate 動 議論する, 論争する

【第3段階】の設問

negative 名 否定的側面, マイナス面

include 動 含む

boost 名 増加, 上昇

confidence 名 自信

legitimate 形 正当な

majority 名 過半数, 大多数

in support 支持して, 賛成して

quarter 名 4分の1

certain 形 一定の, 特定の

harmful 形 有害な

for fun 遊び目的で, 楽しみのために

minority 名 少数派

once 副 いったん…すると

address 動 対処する

unsure 形 確信がない

developer 名 開発者