

## 長文

E-sports have become more popular in recent years, which has changed how people think about games and competition.

While video games were once seen only as entertainment, they are now recognized as a form of serious competition.

For example, there are professional players who practice for many hours every day in order to improve their skills.

These players take part in tournaments that are watched by large audiences, which shows how much interest e-sports have gained.

In addition, some schools have started to create e-sports teams, which allow students to develop teamwork and communication skills.

Because of this, e-sports are sometimes seen as an activity that can support learning as well as enjoyment.

However, some people argue that spending too much time on games can have negative effects, which makes it important to find a balance.

If players manage their time carefully, they can enjoy e-sports while avoiding problems related to overuse.

## 問題

- ① How has the view of video games changed?
- ② What do professional e-sports players do?
- ③ Why have some schools created e-sports teams?
- ④ What is one concern about e-sports mentioned in the passage?
  - a. Spending too much time on games can be harmful
  - b. They are too easy
  - c. They are not popular
  - d. They cannot be used in schools

⑤ 次の文を日本語に訳しなさい。

If players manage their time carefully, they can enjoy e-sports while avoiding problems related to overuse.

## 解答

- ① They were once seen only as entertainment, but are now recognized as serious competition
- ② They practice for many hours to improve their skills and take part in tournaments
- ③ To help students develop teamwork and communication skills
- ④ a 「harmful = 有害な / 害がある」
- ⑤ プレイヤーが時間をうまく管理すれば、過度な使用による問題を避けながらeスポーツを楽しむことができます。

## 日本語訳

近年、eスポーツはより人気が高まり、それによって人々のゲームや競技に対する考え方が変わってきています。かつてビデオゲームは単なる娯楽と見なされていましたが、今では本格的な競技の一つとして認識されるようになってきました。

例えば、技術を向上させるために毎日何時間も練習するプロの選手がいます。これらの選手は多くの観客に見られる大会に参加しており、それはeスポーツへの関心がどれほど高まっているかを示しています。

さらに、一部の学校ではeスポーツチームを作り始めており、それによって生徒はチームワークやコミュニケーション能力を身につけることができます。そのため、eスポーツは楽しみだけでなく、学びを支える活動として見られることもあります。

しかし、ゲームに多くの時間を使いすぎると悪い影響が出る可能性があるとして主張する人もおり、そのためバランスを取ることが重要になります。プレイヤーが時間をうまく管理すれば、過度な使用による問題を避けながらeスポーツを楽しむことができます。

## 単語

e-sports : eスポーツ      competition : 競争 / 競技      entertainment : 娯楽

recognize : 認識する → be recognized as ~ / ~とみなされる

take part in ~ / ~に参加する      audience : 観客      gain : 得る / 増す / 高まる

argue : 主張する / 議論する      effect : 影響      manage : 管理する

avoid : 避ける      related to ~ : ~に関連する

## 文法ポイント

- e-sports are sometimes seen as an activity that can support learning as well as enjoyment

be seen as ~ : ~とみなされる

「eスポーツはときに、ある活動とみなされる」 that 以降でどんな活動か説明「それは楽しみだけでなく、学びも支える(活動)」

- some people argue that spending too much time on games can have negative effects, which makes it important to find a balance

「いくつかの人々は主張する」 that 以降で何を主張するか説明「ゲームに多くの時間を使いすぎると悪い影響が出る可能性がある(という主張)

」 which 以降で前の文章をさらに説明「そのことは、バランスを見つけることを重要にする」

(そのためバランスを取ることが重要になる)

it = to find a balance