

# 平成 31 年度（2019 年度）第 1 学年入学・第 2 学年 4 月編入学選抜検査

Aufnahmeprüfung Frühling 2019 für Bewerber der Stufe 1. und 2.

## 外国語作文（ドイツ語） Fremdsprachenaufsatz (Deutsch)

平成 31 年（2019 年）2 月 3 日（日）実施

Sonntag, den 3. Februar 2019

Zur Beachtung:

1. Halten Sie Ihr Testheft geschlossen, bis Sie zum Öffnen des Hefts aufgefordert werden.
2. Die leeren Stellen im Heft können Sie nach Belieben für Notizen nutzen. Die Notizen werden nicht bewertet.
3. Es gibt einen separaten Antwortbogen. Alle Antworten müssen **in Deutsch** auf dem Antwortbogen eingetragen werden.
4. Sie haben 45 Minuten Zeit zum Abfassen des Fremdsprachenaufsatzes.
5. Halten Sie während des Tests Ruhe.
6. Tragen Sie Ihre Meldenummer und Ihren Namen im Testheft sowie Ihre Meldenummer auf dem Antwortbogen ein.
7. Es werden keine Fragen über den Testinhalt beantwortet.
8. Nach dem Test werden Ihr Testheft und Ihr Antwortbogen eingesammelt.

受検番号 Meldenummer	氏名 Name
---------------------	------------

東京学芸大学附属国際中等教育学校

TOKYO GAKUGEI UNIVERSITY INTERNATIONAL SECONDARY SCHOOL

**Lesen Sie den Artikel und beantworten Sie die Frage.**

Es wird darüber nachgedacht, elektronischen Sport (bekannt als E-Sport) in die Olympischen Sommerspiele mit aufzunehmen, beginnend ab 2024. Die Idee wurde von Tony Estanguet vorgeschlagen, der Co-Präsident des Pariser Olympia-Bewerbungs Komitees ist. Paris wird die Sommerspiele 2024 ausrichten. Herr Estanguet sagt, er werde mit dem Internationalen Olympischen Komitee (IOC) und E-Sport-Vertretern darüber sprechen, bei den Olympischen Spielen erstmals wettkampfmäßiges Spielen von Videospiele einzuführen.

Das Olympia-Programm für 2024 wird ab 2019 beschlossen, wobei die endgültige Entscheidung darüber, welche Sportarten aufgenommen werden, getroffen wird, nachdem die Spiele 2020 in Tokio vorüber sind. Es wurde bereits bestätigt, dass E-Sport bei den Asian Games 2022 in China Medaillensport sein wird. Die Asian Games sind nach den Olympischen Spielen das zweitgrößte Multisport-Event der Welt.

Während einige Menschen denken, der Vorschlag von Herrn Estanguet sei ein Zeichen dafür, dass das IOC möglicherweise mit der Zeit geht, denken andere, dass es eine fürchterliche Idee sei, da Videospiele kein „richtiger“ Sport sind. Eines jedoch ist sicher: E-Sport ist ein großes Geschäft. Einige Experten sagen voraus, dass sie bis 2020 Einnahmen (Einkommen) von über 1 Milliarde Pfund Sterling\* erwirtschaften und ihr Publikum auf nahezu 600 Millionen Menschen steigern werden.

Ist es angesichts der Beliebtheit von Spielen - und der Anforderungen an Fähigkeiten und Training, um ein Top-Gamer zu sein - höchste Zeit, E-Sport bei den Olympischen Spielen zu sehen? Oder ist es schlicht keine angemessene olympische Sportart, vor einem Monitor zu sitzen und Tasten zu drücken?

\*£1 Milliarde (Pfund Sterling) = etwa 145 Milliarden Yen

Geändert von:  
*First News. 27. Oktober 2017.*

**FRAGE**

**Legen Sie Ihre Meinung zur Aufnahme von E-Sport bei den Olympischen Spielen dar. Erklären Sie Gründe, die auf Ihrem Wissen und Ihrer Erfahrung beruhen.**



