

Ⅲ期（一般）

受験番号		フリガナ	
	I	名前	

令和8年度 春入学

武蔵野大学大学院 言語文化研究科 言語文化専攻 ビジネス日本語コース 入学試験問題

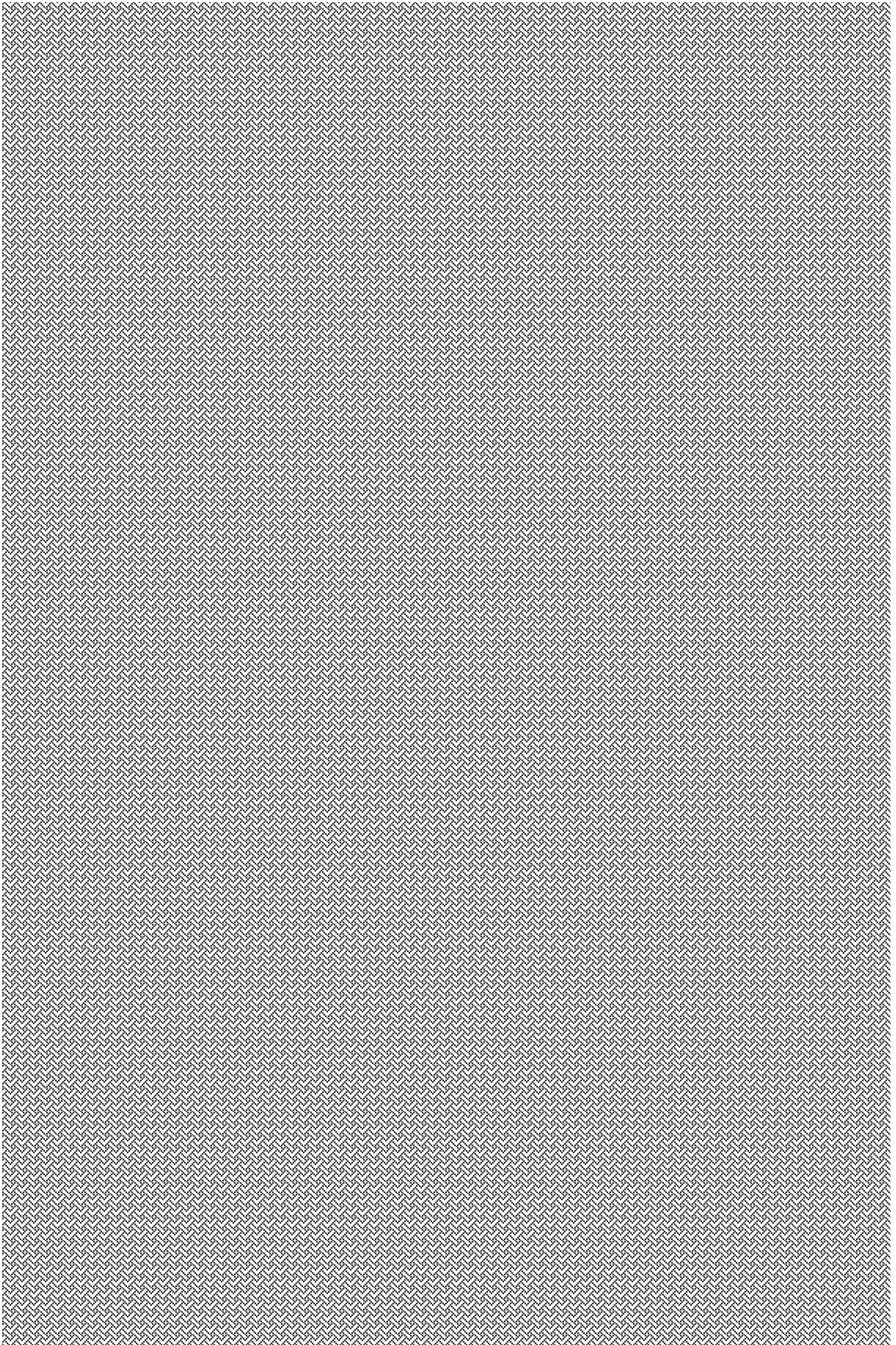
3 月 8 日 実施
＜100 点 ・ 90分＞

〔 小論文および日本語 〕

注 意 事 項

- 1 試験開始の合図があるまで、この問題冊子を開いてはいけません。
- 2 この問題冊子は全部で8ページ（表紙・余白含む）あります。問題Ⅰ～Ⅲの全ての問いに答えてください。
- 3 試験時間は90分です。途中退室はできません。
- 4 試験中に、問題冊子および解答用紙の印刷不鮮明や汚れなどに気がついた場合は、速やかに手を挙げて監督者に知らせてください。
- 5 解答には、鉛筆、シャープペンシル、黒または青のボールペン、万年筆を使用してください。
- 6 修正をする場合には、解答用紙を汚さないよう、消しゴム等できれいに修正してください。
- 7 解答は全て解答用紙（B4用紙3枚）に記入してください。
- 8 この問題冊子と解答用紙の両方に、受験番号、名前（フリガナも）を丁寧に書いてください。
- 9 問題冊子の余白等は、メモなどに使用してもかまいません。
- 10 試験終了後、解答用紙（答案）のみ回収します。この問題冊子は持ち帰ってください。

（2026-03-08）



[小論文]

問題Ⅰ 以下について日本語で記述しなさい。

(改行等含め 800 字以内)

内閣府が 2 月 16 日に発表した 2025 年の国内総生産 (GDP) は実質前年比 1.1%増であり、経済財政政策担当大臣の談話にも、景気は緩やかな回復が続いているとの言及がありました。

あなたが留学生として日本国内に住んでいる上で感じる景気感や、世界の情勢、あなたの母国と日本の関係を踏まえた今年の日本の景気の見通しについて、あなたの意見を具体的根拠と共に論じてください。

その上で、大学院修了後にどこでどのように活躍したいか、またそのために、本コースであなたが自身の関心や学びをどのように深めてキャリア形成に繋げていきたいと考えているのかについても、具体的かつ詳細に述べてください。

(※ 日本語の文章の適切さや構成、内容について評価します。)

[日本語]

問題Ⅱ 次の状況のとき、日本語のビジネスで用いる文書ではどのような表現を用いるのが適切かを考えて問いに答えなさい。

(※ 解答用紙に記入。ただし解答欄内に収めてください。)

あなたは、ムサシノ商事株式会社の国際営業部に勤務しています。
元留学生の後輩社員より相談のメールが来ました。

【問い】

以下の後輩からのメールを読んで、適切なアドバイス考え、返信のメール文書を解答欄に書いてください。

〇〇先輩

お疲れ様です。□です。

今日、課長から取引先のお客さんに「なるほどですね」を使わない方がいいと言われました。周りの日本人はよく使っているのに、私も使っていたのですが、この言い方はおかしいのでしょうか。先輩はどう思われますか。また、どのように言えばいいのでしょうか。

アドバイスをいただければうれしいです。よろしくお願いいたします。

2026/03/08

国際営業部 □ □ □

[日本語]

問題Ⅲ 次の文章を読み、後の問いに答えなさい。解答はすべて解答用紙に書きなさい。

e スポーツとはなにか

e スポーツの統括団体である日本 e スポーツ連合（Japan esports Union: JeSU）の定義によれば、e スポーツとは「電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり（広義）、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称」である。

2022 年の日本における e スポーツの直接市場（大会運営のスポンサー収入、広告収入、放送・配信権、グッズ・チケット販売ライセンス収入等）は約 125 億円で（『日本 e スポーツ白書 2023』）、同年の市場規模が 2 兆 316 億円（角川アスキー総合研究所編 [2022]）であったゲーム産業の 1 % にも満たない。

しかし、市場規模は小さいながらも、大手ゲーム会社の現場では、「e スポーツ」が「①バズった」という認識はあったことを確認している。2018 年の元年からコロナ禍前までの期間には、②「ゲーム」というスティグマ製品に新しい意味づけをする可能性を内包していた。また、e スポーツに注目が集まった要因の一つに海外の大会での高額な賞金があるが（川又他 [2023]）、日本では「不当景品類及び不当表示防止法（景品表示法）」や「刑法（賭博罪）」に抵触したといわれている。規制面での正当化は、初期段階でもっとも重要であるとされるが、JeSU は関連部署に働きかけて法的課題に取り組み、まずは第一歩を踏み出している。

そして、e スポーツを新産業として育成する意図を見せていた経済産業省による支援も促進要因だった。③「政府（あるいは自治体）のお墨付き」が得られることは、社会的な信頼をより高め、協賛企業獲得にはプラスになる。ゲームと同様にスティグマ管理が求められるコスプレ大会の運営者は、政府による支援が有効だったと述べている（小栗 [2016]）。また正当化されたビジネスは正の感情と結びつくと言われるが（Humphreys [2010a]）、とりわけ大手企業の参入は、その感情をさらに強化し、認知的正当化に資すると考えられる。

（１）e スポーツと教育現場

１）なぜ教育現場ではハードルが高いのか

2019 年当時、e スポーツ界限にいた生徒の証言によれば、④学校が休みの日に大会に行く際に、それまでは渋っていた保護者が、（ゲームではなく）「e スポーツ」大会に参加することを応援してくれるようになったという。本人にとってはゲームや e スポーツにスティグマ性は感じられないが、保護者にとっては、「e スポーツ」の方がスティグマ性が低いと認識されていることが推察される。

ポップカルチャー自体が「非教育的で低俗な文化」とみなされてきたとすれば、この生徒の事例が示すように、教育現場はゲームにとっては普及に対するハードルがもっとも高い制度の一つだろう。e スポーツを部活動に採用する例を考えると、学校という制度において、e スポーツ部の正当性が多様な【 ⑤ 】によって認識される必要がある。多様な【 ⑤ 】とは、顧問の教員や部員ばかりではない。校長や顧問以外の同僚教員に加えて、教育委員会や PTA が、e スポーツと学校の部活が、社会規範や価値観等に照らして適切であると認識しなければならない。e スポーツにとって教育現場がもっともハードルが高くなる理由はここにある。

2) 中等教育における e スポーツ普及の実態

それでは、教育現場における e スポーツ普及の実態はどうなっているのか。e スポーツを活用して次世代を担う若者の育成を支援している NPO 法人国際教育 e スポーツ連盟ネットワーク日本本部 (NASEF JAPAN) は、e スポーツを通じて若者の人格形成と ICT スキル向上を目指す非営利団体である。米国 NASEF 本部の教育プログラムを日本に適した形で提供し、日本独自の教育コンテンツ開発や調査研究を行いながら、教育関係者と協力し日本の人材育成に貢献することを目指しているという。

米国の NASEF 本部は、すべての学生に対して STEAM 教育 (科学 (Science), 技術 (Technology), 工学 (Engineering), 芸術・リベラルアーツ (Art), 数学 (Mathematics)) の機会を提供することを目指して設立され、e スポーツは普及のための手段として位置づけられている。e スポーツから、仕事や生活で成功するために必要なコミュニケーション、協力、問題解決能力などの社会的・感情的な能力を育成する機会を提供することを使命としているという。⑥ e スポーツを教育格差という社会課題を解決する手段として活用する事例である。

現在、NASEF JAPAN の加盟校数は 513 校だ (2023 年 12 月 1 日現在)。e スポーツの情報検索サイトである「e スポーツの窓口」によれば、2024 年 9 月時点で、部活やカリキュラム他 e スポーツに関連する活動を行っている教育機関 (中学校・フリースクール、公立高校、私立高校、通信制・単位制高校、定時制高校、専門学校) は 585 校にのぼる。なお、これらは文部科学省による 2023 年学校基本統計の中学校、義務教育学校、高等学校、中等教育学校、特別支援学校、専修学校 1 万 8, 019 校の約 3% に相当する。

3) 教育現場における意味づけ戦略と資源獲得戦略

谷山 [2023] は、学校における e スポーツ普及の背景に GIGA スクール構想があると指摘するが、文部科学省による GIGA スクール構想や STEAM 教育の入口としての意味づけは正当性を獲得するための促進要因になるだろう。例えば「プログラミング」や「デジタル」, 「ICT」という意味づけである。また、不登校の生徒にとっての社会への窓としての役割も確認されている (小幡 [2022])。

ただし、実際の部活動では、意味づけ戦略だけでは継続性・安定性の確保は難しく、資源獲得戦略も重要なポイントだ。例えば、e スポーツ強豪校の事例では、顧問による適切な時間管理に加えて、チームドクターによる定期健診なども行っている。また、地元企業からのスポンサーシップ獲得や保護者からの支援などで運営を支えている (川又他 [2023])。さらに 5 年で古くなるハードをどのように入れ替えるのかという問題は、e スポーツ導入校にとっての大きな課題になっている。

(川文啓子・田嶋規雄・三浦俊彦編著『ポップカルチャーによる地域創生のマーケティング 超えろ 3 年の壁!』千倉書房による 一部改)

問1 ①「バズった」とはということか、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 オンラインで行う人気のゲームに多くの人が参加して課金の金額が増えること
- 2 特に SNS などて一定の個人が多くの人から集中的に非難や攻撃を受けること
- 3 インターネットや SNS などて短い期間に爆発的に注目されるようになること
- 4 インターネット上で興味のある物事に深くはまり込んで抜け出せなくなること

問2 ②「「ゲーム」というスティグマ製品に新しい意味づけをする可能性を内包していた」とはどういうことか、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 学力低下や依存症などからネガティブな烙印を押されることがあった「ゲーム」にも、ポジティブな価値が見出される潜在力があった、ということ
- 2 「ゲーム」はただの遊び道具だけではなく、子どもにとっては遊びながら「学ぶ」ことができる点に教育的価値が見いだされ活用されてきた、ということ
- 3 消費者に負のイメージを与えるスティグマ製品の「ゲーム」には、やってみれば誰しものがおもしろさを認めるような要因が含まれていた、ということ
- 4 外出が不可能となったコロナ禍の時期を経ることによって、「ゲーム」は社会的に広く認知される「スポーツ」のひとつへと昇華された、ということ

問3 ③「「政府(あるいは自治体)のお墨付き」が得られることは、社会的な信頼をより高め、協賛企業獲得にはプラスになる」のはなぜか、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 政府や自治体から保証書が発行されればそれを明示して広報できるようになるため、顧客獲得がより容易になるから
- 2 政府や自治体という権威のある主体からの保証に対して一般市民は抗うことができないため、企業は協賛せざるを得ないから
- 3 政府や自治体が発行する書類には相応の法的な裏付けがあるため、それを持っているものは公的に認められると見なされるから
- 4 政府や自治体という公的機関に正式に認められること自体に社会的な価値があるため、それが信頼などに直結するから

問4 ④「「学校が休みの日に大会に行く際に、それまでは渋っていた保護者が、(ゲームではなく)「e スポーツ」大会に参加することを応援してくれるようになった」のはなぜか、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 学校が休みの日を、ゲームではなくスポーツに費やすほうが健康的だと認識したから
- 2 休みの日の大会参加は負担が大きい、大きな大会で結果を残せるようになったから
- 3 ゲームに対するマイナスのイメージが、一般的な部活動と同程度にまで改善したから
- 4 スポーツでは頭角を現せなかった生徒が、ゲームに勝つことで周囲に認められたから

問5 [⑤] には2つとも同じ言葉が入るが、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 スーパーバイザー
- 2 ステークホルダー
- 3 ストックホルダー
- 4 スタープレイヤー

問6 ⑥「e スポーツを教育格差という社会課題を解決する手段として活用する」とあるが、どのような点でそれが可能になると考えられるか、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 現在の教育にストレスを感じて不登校などになっている子どもたちに楽しみを与えられる点
- 2 経済的、地理的、身体的環境などの障壁をなるべく少なくしてより多くの人に参加できる点
- 3 e スポーツが教科のひとつとして認められることで学校教育の理念が変わる可能性がある点
- 4 ICT が教育の現場に普及して子どもたちのスキルが高まっていくための原動力となりうる点

問7 この文章についての記述として、最も適当なものを1～4よりひとつ選びなさい。

- 1 2022 年時点の日本における e スポーツの直接市場は、スポンサー収入等の増加によりゲーム産業を凌駕するに至った。
- 2 e スポーツは海外の大会での高額な賞金でも有名になったが、日本では法的課題があるために普及が困難である。
- 3 日本でも e スポーツを通じて若者の人格形成と ICT スキル向上を目指す非営利団体が活動を開始している。
- 4 日本で STEAM 教育の一環として e スポーツを取り入れた学校は、不登校の生徒対策において成果を上げている。

問8 本文の内容を、なるべく文中のことばを使って 300 字程度に要約しなさい。（※ 「である」体）

【以下余白】

※ メモに使用してもかまいません。

【以下余白】

※ メモに使用してもかまいません。

Ⅲ 期（一般）

受験番号		フリガナ	
		名前	

令和8年度 春入学

武蔵野大学大学院 言語文化研究科 言語文化専攻 ビジネス日本語コース 入学試験解答用紙

[小論文および日本語]

評 点

問題Ⅰ 解答は以下のマスに従って書きなさい。

横書き →

[illegible]

																				500
																				600
																				700
																				800

問題Ⅱ 解答は以下の の中に書きなさい。

件名： _____

本文：

