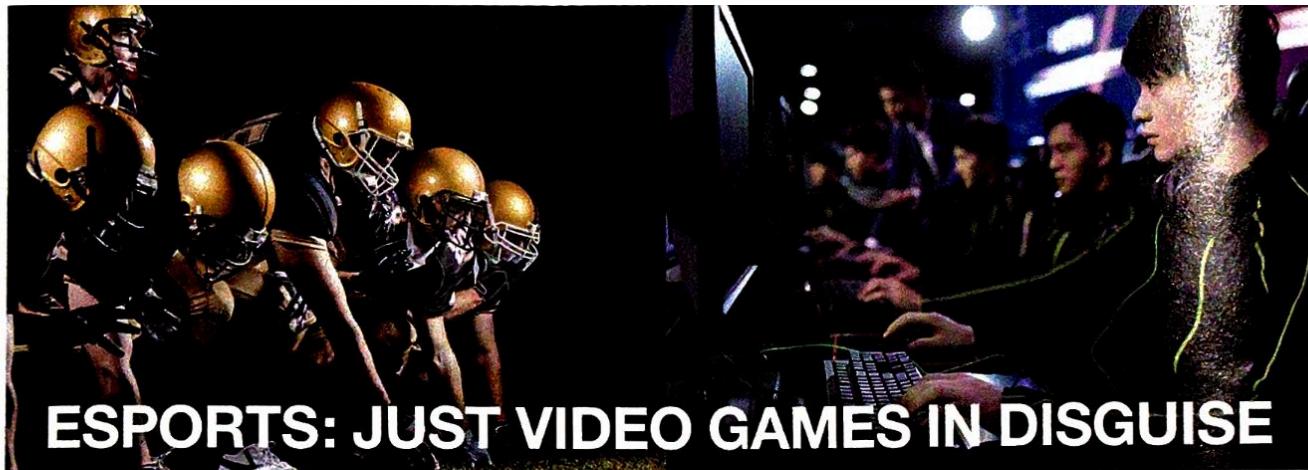


Unit2-Reading2

—Esports: just video games in disguise—

■ 1段落



PUBLISHED May 15, 2023

With the growing popularity of esports across the globe, more and more people are wondering: do esports count as actual sports? Like many sports fans, I find it hard to believe that esports could ever be considered anything more than professional video gaming.

►重要表現

disguise	変装する
popularity	人気・流行

►雑感

雑訳:

世界中でeスポーツの人気がすごいけど、同時にこう思ってる人も増えてきてるで:eスポーツは果たしてスポーツと呼べるんかって。スポーツのファンみんなが思ってるみたいに、自分もeスポーツがプロのゲーム以上なのになにかに分類されるのはちょっとおかしいんじゃないかと思うわ。

find it hard は出るかも

2分目の最後の方

—hard to believe that esports could ever be considered anything more than professional video games.

esports が anything more than pro に be considered が hard to believe という構造になっている

■ 2段落

I think I am not alone in my concerns over the lack of athletic ability in esports. Sports have generally been recognized as sports because of their physical nature. Athletes must maintain physical health and train their bodies to meet the physical demands of their chosen activity. Esports players, on the other hand, train their minds, not their bodies. When we decide whether something is a sport, this question of physical as opposed to mental training must be considered. Games like chess also require mental training, yet they are not considered sports. Why, then, should esports be considered sports, when table-top games are not?

▶重要表現

concerns over	～に対する懸念
generally	一般に
nature	性質
maintain	維持する
meet	満たす
demand	要求
oppose	対抗する
table-top-games	卓上ゲーム・ボードゲーム

▶雑感

雑訳:

eスポーツで選手の能力が欠乏していると懸念してんのは自分ひとりじゃないと思う。スポーツはふつう物理的な性質でスポーツとして認識されてきたんや。アスリートは体の健康を維持して、自分の選んだ競技で(より良いパフォーマンスをするための)体の物理的な要求(筋肉量)を満たすために鍛えないとあかん。eスポーツのプレイヤーは、一方で、心を鍛えてるんや、体じゃなくてな。自分らが何かをスポーツかどうか判断するとき、物理的なトレーニングと精神的なトレーニングの違いを考慮しないとあかん。チェスみたいなゲームも精神的なトレーニングせなあかんけどそいつらはスポーツとは言われてないやろ。だったらなんで(いづくんぞ)eスポーツはスポーツでボードゲームは違うといえるんや。

this question の this というのは直後の of 以降を指していて
"physical は mental に opposeする"

つまり"物理は精神に対抗する"

つまり"物理と精神の違い"のようなノリで読むとよい

■ 3段落

You only have to look at the salaries of top athletes to see that traditional sports are big business. However, nobody owns the sports themselves. Traditional sports have fixed, well-established rules and it is clear to both participants and spectators what the aim of the game is. Anyone can play them with very little equipment and a basic understanding of how to play. Esports, however, are owned by the software companies that produce the games. In order to play, you need to buy the software and hardware—both of which are regularly updated, meaning you have to buy them again and again to keep up with all the changes. It is hard to escape the thought that esports are simply a clever marketing opportunity for video game companies.

▶重要表現

salary	お給料
well-established	確立された・しっかりととした基盤を持つ
participant	参加者
spectator	見物人・観客
aim	ねらい
equipment	設備
in order to	～するため
keep up with	～に遅れないでついていく
escape	逃げる

▶雑感

雑訳:

トップアスリートのお給料がどれくらいかを見るだけで伝統的なスポーツがどんだけすごいビジネスなのかわかると思う。でも、誰かがスポーツを所有してるってわけじゃない。伝統的なスポーツってのは決まった、確立されたルールを持ってて、試合のねらいが何なのかは参加者にも観客にもクリアだ。ちょっとの設備とどうやってやるのかの基礎さえわかつれば誰でも遊べる。ところが、eスポーツはソフトの会社が所有してる。遊ぶにはソフトとハードがいる(アプリとスマホのような)ーソフトとハードは定期的に更新される、つまりお前は更新に遅れずについていくためにソフトとハードを買い続けなあかん。じゃあ、eスポーツは企業の賢いマーケティングの戦略だっていう考えがよぎっちゃうよね。

You only have to look … to see ~
「…を見るだけで～がわかる」出ると思います。激推

最後の文

It is hard to escape the thought that …
「～というかんがえから逃れる事はできない」
つまり「～がよぎってしまう」的な理解ですね。

■ 4段落

Another issue is diversity. These days, sports are meant to be inclusive of all people regardless of gender or race. Any new activity that wants to be recognized as a sport should reflect this fact. Yet video games—and in turn, esports—are largely dominated by men. Supporting this industry by recognizing it as a professional sport sends the wrong message to women and other excluded minorities.

▶重要表現

diversity	多様性
inclusive	すべてを含んだ・包括的な
meant to be	～でなければならぬ い・～であるはずだ
regardless of	～にかかわらず
and in turn	そして
largely	主として・大部分
dominate	支配する・より優勢だ
industry	産業
exclude	除外する
minority	少数

▶雑感

雑訳：

他の問題は多様性にある。令和の時代のスポーツはジェンダーとか人種にかかわらず全ての人を含んだものじゃないとダメだ。スポーツって認めてほしい他のどんなアクティビティもさっきいったことは守つてもらわんと困るよね。タアだあ、ビデオゲーム —そしてeスポーツ— は男によって支配されている！をプロスポーツとして認める事でこの産業(=eスポーツ)を支援することは女性や他の少数派の人たちに誤ったメッセージを送りかねない(誤解されるかもしれない)。

単語がむずい。ふんわり訳さえつかめばOK

■ 5段落

The esports movement is impressive and I respect those that are working hard to ensure the success of professional video gaming. However, I strongly believe that video games have no business being described as sports.

▶重要表現

impressive	強い印象を与える
ensure	確実にする
no business	～する権利はない
describe	述べる

▶雑感

雑訳：

このeスポーツの動きは強い印象を与えてくるし、自分はプロゲームの成功を確実にするためにめっちゃ頑張って働いてる人をリスペクトするよ。だがしかし、自分はビデオゲームはスポーツとして述べられる権利はないと強く信じているのだ。

respect の対象は those で一旦ぼかされてから that 以降で説明されているという構造。

no business はでるかもといったところ。