

If girls become more involved with technology / at an early **age**, /  
 it is likely [that the **interest** in technology will continue into the work world].  
 [形式主語] 真の主語 S' V' C'  
 Until that day comes, / **however**, / more awareness is needed / of the impact  
 逆接 S V  
 of violent games on young people's behavior, / Anderson and his **colleagues**  
**conclude**.

内容Check!

問 次の各文が正しければ ( ) に○を、誤っていれば×を記入しなさい。

1. If females become more involved in game development, they may create less-violent games. ( )
2. Everything indicates that the video game industry will decline before long. ( )
3. Anderson concludes that we should watch the impact of violent games on young people's behavior more carefully. ( )

覚えておきたい表現

強調の do 「実際に [本当に] …する」

ℓ.5 : If females **do** become more involved in technology fields 「仮に女性が科学技術分野に実際にもっと従事するようになるなら」

・肯定文で動詞の前に助動詞の do が置かれていると、「実際に [本当に]」という強調の意味が加わる。3人称や時制によって does や did などにもなるので注意。

Ex. "Jenny, why didn't you come to the library yesterday?" "I **did** come, but at the entrance hall I saw Zack and ..." 「ジェニー、昨日はどうして図書館に来なかったの。」「来ることは来たのよ [実際は来たの]。でも玄関ホールでザックに会って…。」

All indications are that ... 「すべての兆候は…だということを示している」(名詞節を導く that)

ℓ.9 : **All indications are that** the industry will continue to grow at a healthy rate 「すべての兆候から、この産業は健全な速度で成長し続けるだろう」

・この接続詞 that は名詞節を導き、「…ということ」のように節をまとめる働きがある。

Ex. **All indications are that** unemployment will decrease. 「すべての兆候は、失業者数が減少するだろうということを示している。」

整理しよう! \*段落要旨・構造\*

① 科学技術分野と若者の関係性

- ・男子：電子ゲームやコンピュータに接する時間が長いから、高所得の科学技術系の職につく機会が多い。
- ・女子：幼いうちにもっと科学技術に親しめば、この方面の職業を選択する可能性が高い。  
→ 女子がゲーム作りに携われば暴力的でない、協力の態度を育てるようなゲームを作るかもしれない。

② テレビゲーム市場の成長と新興市場の内容

テレビゲーム：普及率は高く、2000年に60億ドル市場、2003年までには110億ドル市場。

グリーンバーグ教授の意見

- ・この産業はもっと伸び続ける。
- ・ゲームの新たな市場は女子を対象にしたもの。  
→ 女子をもっとゲームに親しませ、その背後にある科学技術に興味を持たせることを狙っている。
- ・ゲーム技術の次なる活躍の場は、教育の場。  
→ 若者のゲーム好きを利用し、ゲームを利用した革新的な教育技術に携わってもらう。

◆ ℓ.16 **however** 「しかし：逆接」

・別の学者 (Anderson) は語る。

(結論) 「その日が来るまでは、暴力的なゲームが若者に与える影響にもっと配慮すべきだ」

背景知識

● 縮小傾向にある日本のゲーム市場と負の循環

最近では、日本のゲーム業界もかつてのようには繁栄していないと言われる。中でもゲームソフトの制作会社はその傾向が顕著で、日本でのゲーム市場の縮小を各方面にわたって呼び続けてしまうある構造が存在することが指摘されている。それはおよそ次のような負の循環をたどる。

PS3 や Xbox360 などに見られるようにハードウェアが高性能化したため、ゲームで用いられる技術も複雑高度化し、ゲームソフトの制作費は高騰する。ところが、購入者を広く取りたい思惑から、ゲームソフトの販売価格はなかなか値上げできない。しかし、価格を抑えてもゲームソフトの販売本数も伸び悩みの傾向にあるという市場の情勢がある。そのため、ゲームソフトを供給する側としては、売れないソフトで赤字を出すというリスクは避けたいので、手堅く売れるソフトを作ろうとする。この結果、過去のヒット作の続編を制作することに走り、市場にはまったく新しいゲームソフトは出回らない。すると、購入する層が限られてしまい、市場は停滞していくことになるのだという。

このような状況に対し、例えば、任天堂などではゲームに興味のない社員などにプレイしてもらいその反応を見ながら売り上げの予測を立てて開発の失敗/成功を判断している。ただしこうした開発条件の整備には資金がかかるのは必至であるので、資金が潤沢にある企業にだけ許されることなのかもしれない。

**深めたい人に**：島国大和『ゲーム屋のお仕事—それでもゲーム業界を目指しますか?』(毎日コミュニケーションズ, 2004年)