

レポートを書くために

つぎの文章は、5つの節（ブロック）からなる1つのまとまったレポートをばらばらにしたものです。ただし、AとEの順番は変えていません。（Aはレポートの最初の節で、Eは最後の節です）

A

近年、日本のポピュラー・カルチャーは世界的に高い評価と人気を得ている。アニメやマンガ、ゲーム、音楽など、日本発のコンテンツは、アジアのみならず欧米諸国にも国境を越えて広く浸透している。この現象は一時的な流行ではなく、現代社会における文化のグローバルな循環を示す重要な事例といえる。本レポートでは、日本のポピュラー・カルチャーがなぜ世界的に受容されるようになってきたのかについて議論し、その世界的受容の背景を、(1)メディア技術の発展、(2)日本文化の特異性と普遍性、(3)国家戦略としての「クール・ジャパン」政策、の3点から考察する。

B

最後に、日本政府による文化産業振興政策である。2000年代以降、日本政府はポピュラー・カルチャーを「ソフトパワー」として位置づけ、内閣府知的財産戦略推進事務局が「クール・ジャパン」政策を2010年より推進した。この政策は、同事務局によると、「世界の「共感」を得ることを通じ、日本のブランド力を高めるとともに、日本への愛情を有する外国人（日本ファン）を増やすことで、日本のソフトパワーを強化」することを目的としている。政府は、アニメフェスティバルや観光プロモーション、クリエイター支援などを通じ、日本文化の発信力を強化してきた。ただし、国家主導の取り組みだけでなく、民間やファンコミュニティによる自発的な国際交流（例、東京コミコンなど）が、草の根的な広がりを支えている点も重要である。

C

まず、メディア技術の発展が日本のポップカルチャーの世界的拡散を大きく後押しした。1980年代以降、ビデオやテレビ放送の国際流通により、アニメ作品は海外市場に進出し始めた（『ドラゴンボール』など）。特に1990年代のインターネットの普及は、ファンコミュニティの形成と情報共有を容易にし、翻訳やファンサブ（映像作品にファンが字幕をつけたもの）といった草の根的な活動を通して、日本の作品が自発的に広まった。近年では、YouTubeやNetflixなどのストリーミング・プラットフォームが公式に日本のコンテンツを配信し、言語や地域の壁を一層低くしている。たとえば、劇場版『劇場版「鬼滅の刃」無限城編』の第1部作「第一章 猗窩座再来」は、北米での公開初日（2025年9月12日）の興行収入は約3300万ドルで、日本映画のオープニング興行収入を26年ぶりに塗り替えた。このようなメディア技術の発展によるデジタル環境の整備が、世界的受容の裾野を広げる基盤となった。

- (1). B、C、D を正しい順序に並び替えて、上の空欄□の中に入れなさい。
- (2). このレポートのタイトルは、「日本のポピュラー・カルチャーの世界的受容について」ですが、それぞれの節にもタイトルが必要です。下のタイトル群の中から適当なものを選び、空欄〔 〕の中に入れなさい。

タイトル群： おわりに ・ 国家による文化産業振興 ・ 世界的受容の背景 ・ はじめに ・ メディア技術的な発展

- (3). レポートは、大きく三部から構成されます。空欄()の中に適当な用語を入れなさい。
- (4). レポートは、「事実」を述べた文と「意見」を述べた文から成り立っています。B の節(ブロック)の中で、「意見」を述べた文はどれでしょうか。その部分にアンダーラインを引きなさい。
- (5). テーマが与えられてから、このようなレポートを仕上げるまでには、次のようなさまざまな作業が必要になってきます。実際に行う作業の順番にしたがって番号をつけなさい。

- () 構成を考える () 材料を整理する () 最終的な主張を定める
- () 情報収集をする () 推敲する () スケジュールをたてる
- () 話題を絞り込む () アウトラインを考える () 執筆する(書く)