

2021年12月14日

JeSU公認 全国統一eスポーツテスト事務局

どこまでゾーンに入れるか？

スマホのカメラに映る自分の顔や手を動かして遊ぶARゲームで
あなたの「集中力」を測定！全国ランクもその場で分かる！

「JeSU公認 全国統一 e スポーツテスト 2021

presented by ZONE」

12月14日(火)より一斉公開！

監修はデジタルゲーム研究の第一人者・馬場章 元東大大学院教授

e カルチャーをつくるクリエイターとファンをサポートするアンリミテッドパフォーマンスエナジー「ZONE」(以下 ZONE)はこのたび、日本国内における e スポーツ産業の普及と発展のために活動する一般社団法人日本 e スポーツ連合(JeSU、以下 JeSU)監修の下、スマホを使った簡単なゲームで e スポーツ選手になる上でとても重要な「集中力」を測定できる「JeSU 公認 全国統一 e スポーツテスト 2021 presented by ZONE」(以下、「e スポーツテスト 2021」)を開発し、12月14日(火)より一斉公開いたします。<公開先 : <https://esportstest.zone-energy.jp>>

「e スポーツテスト 2021」は、昨年公開した JeSU 公認の日本初ゲーム能力測定テスト「e スポーツテスト」の進化版で、前回に続いて e スポーツ研究の第一人者である馬場章氏が監修を担当しました。「ZONE」は JeSU と共に「e スポーツテスト 2021」を通じて、さらなる e スポーツ文化の発展に貢献してまいります。

なお、ストリートファイターV 日本・サウジアラビア e スポーツマッチ日本代表、ときどき選手が出演する解説動画も YouTube で公開しております。<公開先 : <https://youtu.be/LX6UnRbk2PY>>

※「ZONE」は、飲む者を無敵のゾーンへと導くエナジードリンクです。

※本テストは、プロeスポーツプレイヤーとしての能力を問うものではありません。

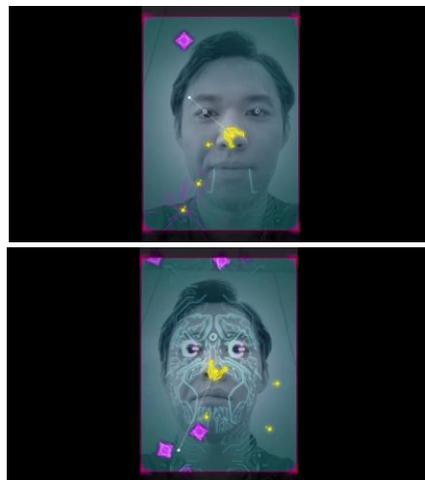
※本テストは、JeSUが発行するプロライセンスの選考に関係するものではありません。



■「eスポーツテスト2021」について

◇スマホのカメラを使ったテストで、ゲームをするときの「集中力」を測定

スマホのカメラに写った自分の顔や手を動かしてプレイするテストによって、eスポーツ選手になる上でとても重要な、ゲームをするときの「集中力」を計測します。テストは、起動したカメラに投影された顔を動かして自機を操作し、敵に触れたらゲームオーバーという設定。自機の向きを変えて攻撃を当てれば敵を撃ち落とすことができ、タップした方向に自機の向きを変えることもできます。集中力が上がれば上がるほど、プレイ画面内の「ZONE EYE」(自分の目)が大きくなり、模様が濃くなるなど、自分の顔にかかっているARフィルターも覚醒していく仕様となっています。



◇ハイスコアによって全国ランクが決定！結果画面をTwitterでシェア可能

テストの結果は成績表として表示。参加プレイヤーのうち、上位何パーセントのスコアを出せたかで、全国ランク(E~S+)が決定します。全国のプレイヤーに対する自己の相対位置を知ることで、全国のゲーマーの中で自身の集中力がどれくらいの位置にあるのかを把握・分析できます。またプロフィールを登録することで、全国ランクだけでなく、自分の居住する都道府県エリアでのランクも計測されるので、地域での相対的な位置を知ることができるほか、結果画面の画像をTwitterでシェアすることもできます。



◇eスポーツ日本代表選手のハイスコアを掲載

「eスポーツテスト2021」をプレイしたeスポーツ日本代表選手たちのハイスコアを、未来のeスポーツ選手を目指す方々の目標スコアとして、コメント付きで掲載しています。

◇eスポーツ研究の第一人者・馬場章氏が今回も監修！

前回の「eスポーツテスト」に続いて、eスポーツ研究の第一人者である馬場章氏(元東京大学大学院教授)が監修を務めました。

開発に当たっては、テストが簡単過ぎても難し過ぎてもゾーンに入れないため、制作チームで何度もプレイし、飽きずに続けられるよう難易度を調整。敵も1種類ではなく、スピードが速い敵や自分に向かってくる敵、分裂して増える敵、撃ち落とさないと画面から消えない敵など複数種類を用意し、スコアが上がれば上がるほどゲームの難度も上がっていく仕様としました。



<集中力(ゾーン)とは>

ゾーンとは、集中力が非常に高まり、周りの景色や音などが意識の外に排除され、自分の感覚だけが研ぎ澄まされて活動に没頭できる特殊な意識状態を指します。その際には、取り組んでいくことに没頭し、驚異的な集中力で予想以上の結果を出すことが可能になると考えられます。

■開発チームのコメント

前回のテストでは Twitter トレンドジャックなど、ゲーム好きの方々から非常に大きな反響をいただき、今年も少しでも e スポーツの振興・未来の選手発掘に貢献できればという思いから「e スポーツテスト 2021」を制作しました。今回と前回のテストの相違点は、カメラに映る自分の顔や手を動かしてプレイする AR ゲームになったという点と、測定できる能力が“ゲームをするときにどれだけゾーンに入れるか”という「集中力」になっている点です。前回のテストで、「ゲームとしても楽しくてやり込んでしまう」という声や「試合前の練習としてプレイしている」という声をいただき、今回のテストでもゲームとして何度も繰り返したくなる面白さや、集中力を整える練習としても使ってもらえるようなシンプルさを意識してつくりました。

今回のテストは e スポーツ日本代表選手にもプレイしていただいたので、目標スコアとして彼らの集中力を超えられるか、ぜひ挑戦してみてください。このテストが未来の e スポーツ選手を目指す皆さまの刺激やサポートになったら幸いです。

■監修・JeSUのコメント

昨年の「全国統一eスポーツテスト presented by ZONE」は、テスト結果を「偏差値」という形で評価したこともあり、非常に多くの皆さまにeスポーツへの興味を高めていただくことができました。そのテストが今年、新しいコンセプトを携えて帰ってくるとのことで、非常に高い関心を持って監修という立場で関わらせていただきました。いわゆる“ゾーン状態”を視覚的にも体験できる斬新なゲームですので、幅広い方々に楽しんでいただけたと思います。ぜひ一度プレイして、全国の皆さまとスコアを競い合っていたいただければと思います。

■「e スポーツテスト 2021」監修者・馬場章氏 & 齋藤理希氏のコメント

今回のテストでは、e スポーツアスリートにとって最も重要な「集中力」の鍛錬を中心に、フィジカルとメンタルの競技能力を総合的に向上させていくことができます。具体的な目標を設定しつつ、レベルとスコアを伸ばしていくことで、プレイヤーの競技能力の向上を実感することができます。

ただし、集中力を高めるだけでは、簡単にゾーンに入ることはできません。そのため、テストは「集中力」だけでなく、「周辺視野」「認知力」「判断力」「目と手の協応動作」などが総合的に試されるようにデザインされています。プレイヤーはフィジカルである視能力と、判断力、忍耐力、向上心などのメンタルの力をバランスよく身に付けて集中力を高めることで、ゾーンの状態に近づいたり、ゾーンに入る体験ができたりする可能性があります。

e スポーツに必要な競技能力を科学的に分析してテスト化している点では前回と同様ですが、競技能力の協調を重視して総合化を図った点においては、前回の発展形と言えます。また、前回は e スポーツの競技能力を個別に測定して、長所を伸ばし、短所を克服するために開発されましたが、今回は、競技能力を総合的に向上させることを目的に、フィジカルとメンタルとの調和を重視して開発しました。このゲームにはレベルやスコアの上限がありません。プレイヤーの日常生活に沿ったメニューを作成して、1 回につき 15～30 分程度、定期的にプレイするとより効果的です。

<プロフィール>

馬場 章(ばば あきら)

滋慶学園 COM グループ名誉学校長(e スポーツ担当)。日本 Esports 教育協会理事長。元東京大学教授。東京大学在職時に「オンラインゲームの教育目的利用研究」が国際的に注目される。日本デジタルゲーム学会初代会長、日本 e スポーツ学会初代会長、経済産業省ゲーム戦略会議座長、特許庁技術動向調査委員会(電子ゲーム)委員長等歴任。第 1 回ゲーム学会賞、第 1 回日本デジタルゲーム学会賞、第 10 回 FOST 賞等受賞。



ゲームエクスペリエンスの観点から、テストの設計に関わる部分で、主に難易度や敵の出現パターンや動き、手の操作等の監修者として、参加させていただきました。判断力、視能力、向上心、忍耐力をさらに身に付けるゲームです。私自身、ゲームを始めた頃は、レベルもスコアも低かったのですが、プレイを繰り返すことでレベルやスコアも上がり、e スポーツの基本的な競技能力の向上を実感しています。プレイを続けていると、もっと難しい場面でさらに高いレベルやスコアを目指そうという挑戦意欲が湧いてきます。初心者やゲーム歴の長い方でも楽しく遊べますので、目標を設定してプレイしてみてください。

<プロフィール>

齋藤 理希(さいとう りき)

東京アニメ・声優&e スポーツ専門学校卒業。現在は e スポーツ施設に勤務。専門学校では、ゲーミングだけでなく、e スポーツの動画編集、配信、イベント制作など幅広く学んだ。在学中、COM Cup オーバーウォッチ部門にて優勝。卓越した個人技とチームの協調性を高めるリーダーシップに定評がある。他に Apex Legends、Valorant などのシューター系を中心にプレイ。



■e スポーツ日本代表ときど選手・Kitassyan 選手・ShakeSpeare 選手インタビュー

——「e スポーツテスト 2021」をプレイした感想をお聞かせください。

【ときど選手】: 楽しかったです。僕らがやっているゲームのジャンルは目の移動が激しいので、今回のテストは競技前のウォーミングアップにもなりそうですね。迫ってくる敵は、タイプが異なり、それぞれの動きを知ることで攻略法も見えてきたので、そこは面白かったです。

【Kitassyan 選手】: 今までにないタイプの操作性で、顔で操るのが難しかったです。顔の角度や移動で自機を操作するのは、今までになく、面白かったですし、何度かやっていくうちにコツをつかめてきて、そこからはかなりうまくいったので、やればやるだけうまくいっていきそうな奥深さがありますね。

【ShakeSpeare 選手】: 今まで顔の向きや位置で操作するゲームはしたことがなかったので、慣れるまでは少し大変でしたね。

でも、指を使えることが分かってからは楽勝だなと思いました。

——「e スポーツテスト 2021」の結果を見て、どんな印象を持たれましたか？

【ときど選手】: 今回は 30 分程度のプレイだったので、結果としてはこんなものかなと。もうちょっと時間があれば、スコアを伸ばせるかなと思いました。やればやるほどうまくなると思います。操作方法も 15 分くらいやると、だいたい分かってきて、急に顔を傾け過ぎない方が良いとか、撃つ方向を指でガイドすることが大事とか、いろいろ気が付いてきます。

【Kitassyan 選手】: 最初の頃は、うまくいかなくても仕方ないという感じでしたが、もうちょい行けたのではないかと、だんだん悔しさが出てきますね。ただ、最終的に結構できるようになったので、短時間でしたが、成長は感じられました。

【ShakeSpeare 選手】: 10~20 分程度しかプレイしていませんが、その時点でのスコアは 12,500 点がマックスでした。もうちょっとやっていたら、30,000 点も夢じゃない気がします。

——どれくらい繰り返しプレイすれば、その人の素養が分かる結果が出るとお思いますか？

【ときど選手】: 2、3 時間やればある程度、出てくると思います。敵の種類によって動きを変えて、あとは細かい精度をちょっとずつ伸ばしていく。一気にではなく、10 分ずつでも良いので、トータルで 2 時間くらいやれば、かなり上達具合が実感できると思います。

【ShakeSpeare 選手】: 逃げながら敵を倒していかないといけないので、攻撃も、避けることも両方できている人は、視野が広く、結果が出てくると思います。

——これまで集中を高めて、いわゆるゾーンに入ったことはありますか？ もしあるとしたら、今回のテストでもゾーンに入れそうでしょうか？

【ときど選手】: 3 年前の東京ゲームショウで行われたジャパンプレミアの大会です。どの試合も接戦で、接戦を重ねるごとに、研ぎ澄まされていく感覚がありました。最後の方は相手の思考が読み取れ、まさに超集中状態でした。本当に集中している時は観客の声まで聞こえる余裕もあって、しかも、それがプレイの邪魔にならないんですよ。とにかくゾーンには準備が必要で、準備がなければ超集中状態にはなりません。そのためのルーティンが必要なので、準備づくり、導入に今回のテストは役立つと思います。

——今回のテストで、得意となるタイトルや苦手なタイトルが判断できると思いますか？

【Kitassyan 選手】: 僕がプレイしている「クラッシュ・ロワイヤル」は相手の特性を読んでプレイするゲームなので、その辺りは通じるところがあったと思います。

【ShakeSpeare 選手】: 私が普段プレイしている「リーグ・オブ・レジェンド」は、視野の広さが大事

になってくるゲームです。e スポーツタイトルであれば、視野が広くないと上に行くのは難しいということ、共通して言えることかもしれません。

——その日の調子を測るために、今回のテストは活用できると思いますか？

【ときど選手】:それはできると思いますね。ゲームだけでなく、全てにおいても通じて、今日どういうふうにご過ごそうかという指針になると思います。

【ShakeSpeare 選手】:試合前にプレイして、その結果によって調子の良し悪しの判断はできそうな気がします。私自身、普段からやっているルーティンがあって、それによって調子の良さが分かるので、毎日やっていけば、操作しづらいとか、集中できにくいとか、より正確に分かってくるのではないかと思います。

■プロフィール

<ときど>

ストリートファイターV
日本・サウジアラビア e スポーツマッチ日本代表

「e スポーツテスト 2021」のハイスコア
レベル:037、スコア:18,000 点



<Kitassyan>

FAV gaming 所属
クラッシュ・ロワイヤル
東アジア e スポーツチャンピオンシップ日本代表

「e スポーツテスト 2021」のハイスコア
レベル:036、スコア:19,000 点



<ShakeSpeare(大友美有)>

Rascal Jester 所属
リーグ・オブ・レジェンド
東アジア e スポーツチャンピオンシップ日本代表

「e スポーツテスト 2021」のハイスコア
レベル:032、スコア:12,500 点



■「e スポーツテスト 2021」概要

タイトル : JeSU公認 全国統一eスポーツテスト 2021 presented by ZONE
公開開始日 : 2021年12月14日(火)12時
公開先 : <https://esportstest.zone-energy.jp>
推奨環境 : スマートフォン(iOS13以上のSafari/Chrome、Android9以上のChrome)
利用料金 : 無料

■「e スポーツテスト 2021」解説動画概要

タイトル : 【どこまでゾーンに入れるか?】JeSU公認 全国統一eスポーツテスト 2021 presented by ZONE
公開先 : <https://youtu.be/LX6UnRbk2PY> ※エンベッドも可能です。

■エナジードリンク「ZONE Ver.2.0.0」商品概要

商品名 : ZONE Ver.2.0.0
価格 : 190円(税込206円)
内容量 : 500ml
発売日 : 2021年6月8日(火)~
販売地域 : 全国
注意事項 : 本製品は、カフェイン150mgを含むエナジードリンクです。



飲用間隔は6時間以上空けてください。

17歳以下で体重50kg未満、小学生以下のお子様、

妊娠中または授乳中の方、カフェインに敏感な方等の飲用はお控えください。

「ZONE」について

「ZONE」は、飲む者を無敵のゾーンへと導くエナジードリンクです。

【公式サイト】 <https://zone-energy.jp/>

【公式Twitter】 https://twitter.com/zone_energy_jp

