

仁賀保高校eスポーツ部が活動場所に行っているマルチメディア室。頭に専用のゴーグルを装着した生徒が、津波からの避難を疑似体験できるVR（仮想現実）シミュレーションを操作していた。傍らのパソコン画面に

は、生徒がゴーグルを通して見ている3DCG映像が映し出されている。

映像は、津波が発生した時の架空の沿岸部の街の様子を表現している。場面は雪がちらつく冬の夜。停電した真っ暗な道を

歩き、避難に関する2択式のクイズに答えながら津波避難ビルを目指す。

制限時間は180秒。避難中、現金や通帳などの貴重品を忘れたことに気付いた時の行動を問うクイズの選択肢は「そのまま避難を続ける」「取りに引き返す」。クイズは全5問で、間違った答えを複数回選択してしまう

とクリアできない。

デジタル関連の部活動を支援する県の秋田DXクラブ運営事業の一環で、昨年度、一部のeスポーツ部員がシミュレーションの内容を考えた。制作を技術面で支援したのは、CG映像制作などを手掛けるゼロニウム（秋田市）。2021年度には火災時の避難を疑似体験するVRシミュレーションも作った。

津波版の制作に関わった2年の小松大河さん(16)は「映像の中に警報音や避難を呼び掛ける放送の音を入れたおかげで、緊張感のある仕上がりになった」と話す。デジタル技術が持つ可能性の広さを実感できたという。

防災について考える良い機会にもなった。部員たちはにかほ市のハザードマップを参考に、どれくらいの高さの津波が街を襲うか調べた。仁賀保高を災害現場として想定した火災版の制作では、煙が充満するスピードを調べたり、避難路の廊下を、姿勢を低くして逃げた場合の所要時間を計測したりした。

2年の鈴木琉生さん(16)は「クイズを考える過程で、インターネットで正しい避難方法についてたくさん調べた。防災の意識も身に付いたと思う」と話した。



津波や火災からの避難を疑似体験できるVRシミュレーションを操作するeスポーツ部員



津波版のVR画面。避難に関する2択式のクイズに答えながら津波避難ビルを目指す

# 疑似避難のVR制作

## 仁賀保高eスポーツ部