

という題目でメディアアートの登場により変容してきたアートの世界を表現された。一般の聴講者もいるため、動画や音声を多用した興味深く理解しやすい講演内容であった。「メディアアートが人類のサバイバルツールとして期待されている」という言葉が印象に残った。

会場の 5 階には様々な企業の VR に関連する技術展示が行われていた。映像を 3D で閲覧できるシステムが多数展示されていたが、中でも裸眼立体視可能な大型液晶ディスプレイは圧巻であった。

大会終了後に行われた懇親会では原島会長のユーモアあふれる挨拶に始まり、赤松正行氏らによる特別イベントが開催され、報告者自身も多くの先生方と交流ができ、大変有意義な懇親会であった。

最後に、発表を終えるまで多くの支援を頂きました先生方、そして応援して下さいました友人たちに感謝の意を表したい。

## ◆次回大会長挨拶

### 美濃導彦

第 9 回大会長（京都大学）

今年度のバーチャルリアリティ大会は、JR 岐阜駅前のぼるるプラザ岐阜と隣接する ACTIVE-G で開催され、論文発表件数 179 件、参加者も総数 400 名を越える大会記録となったそうで、大変喜ばしいことです。参加された方からお話を伺いますと、数多くの最先端の研究成果が発表された講演もさることながら、長良川鶴飼い観覧のプレ懇親会に始まり、IAMAS の招待展示を含む興味深い技術・作品展示、IAMAS の坂根先生による映像たっぷりの招待講演、懇親会での IAMAS の赤松先生をはじめとするメンバーの方々による目も眩むようなすばらしい作品の演奏、また岐阜県を含む 15 ものブースとなった企業展示、テクノプラザ、岐阜大学 VSL の見学となったテクニカルツアー等々と、岐阜の地を活かしたまさに盛りだくさんの企画であったようです。川崎先生をはじめとする実行委員の皆様のご努力に敬意を表するとともに大会長を引き受けた責任を痛感しています。

次年度は、京都で開催します。ご存知のように京都は千二百年余の歴史を持ち、日本の精神、文化、芸術の源となっています。この京都の雰囲気と最新のバーチャルリアリティ技術を融合させていかに魅力ある大会にして行くかをこれから色々と考え企画検討を進めて行く所存



懇親会 次回大会幹事からの挨拶

です。また大会の準備を通して京都に住む我々自身も、京都の魅力を再発見できるのではとっております。皆様のご協力とご支援、大会への積極的なご参加をお願い致します。

## ◆おわりに

### 舟橋健司

広報担当（名古屋工業大学）

大会が無事に終了して 1 ヶ月が経ちました。各委員からの報告原稿も集まり、この原稿をまとめています。学会誌発行のスケジュールのため、短い期間でのお願いにもかかわらず快く執筆をして頂いた関係者の方々に感謝いたします。来年は京都での開催です、また皆さんとお会いできることを楽しみにしています。