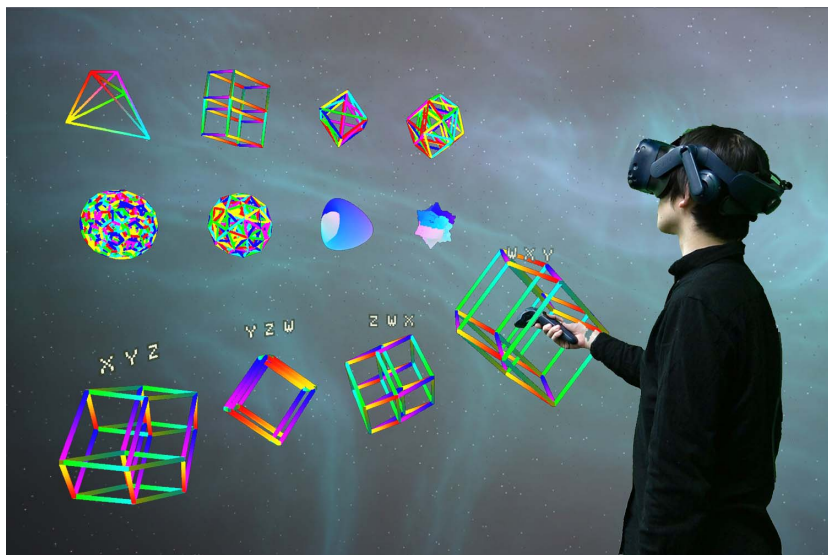


## 特集：数学と VR

バーチャル・リアリティを用いた 4 次元可視化プロジェクト  
石井 豊 (九州大学大学院数理学研究院)

VR と数学コンテンツ

阿原 一志 (明治大学大学院先端数理科学研究科)



近年バーチャルリアリティ (VR) は数学の研究や教育においても有用度を増して来ています. その最前線はどうなっているのでしょうか. 今回, VR による 4 次元可視化について石井豊氏に, また, VR による数学教材や数学コンテンツの開発について阿原一志氏に, それぞれ御寄稿頂きました.