

この部屋から、旅に出よう。

Vol.10

Platform

仮想の鉄路の先に
古今の時刻表、無限の路線図



station

- VRChat : 銀河鉄道2 & 流星群の終着駅
- cluster : 憐夕公園
- Resonite: New_SubwayStation
- Real.W : 鶴見線・国道駅と海芝浦駅

Platform Vol.10

Gravure: Driveable Steam Train
-Winter Edition-

.....4

星降る駅-銀河鉄道2

流星群の終着駅

VRChat12

愁夕公園

cluster18

New_SubwayStation Resonite

.....24

鶴見線・国道駅と海芝浦駅 Real.W

.....30

あとがき

.....36

第10号のテーマは「鉄道」。

各号のエッセイは、リアルワールドの旅行雑誌にあるような、駅とその街紹介を模して作っている。そのイメージに寄せれば、第10号となる本号でおおよそ40の駅を紹介したことになる。

鉄道が私たちを運んでくれ、メタバースの世界が広がり続ける限り、駅は無限に増え続ける。あなたが降りるにふさわしい駅が、本誌を通じて見つかることをいつも願っている。

編集長

世界には、色々な町がある。

その町ひとつひとつに、駅がある。

どの町も駅もそれぞれ違っていて、
違った人たちがいて、

そこを訪れた僕たちが抱く思いも、
きっと違うのだろう。

.....VRでも、Real Worldでも。

今はまだ離れ離れの「駅」を、「町」を、
あなたへ繋ぐ線路でありたい。

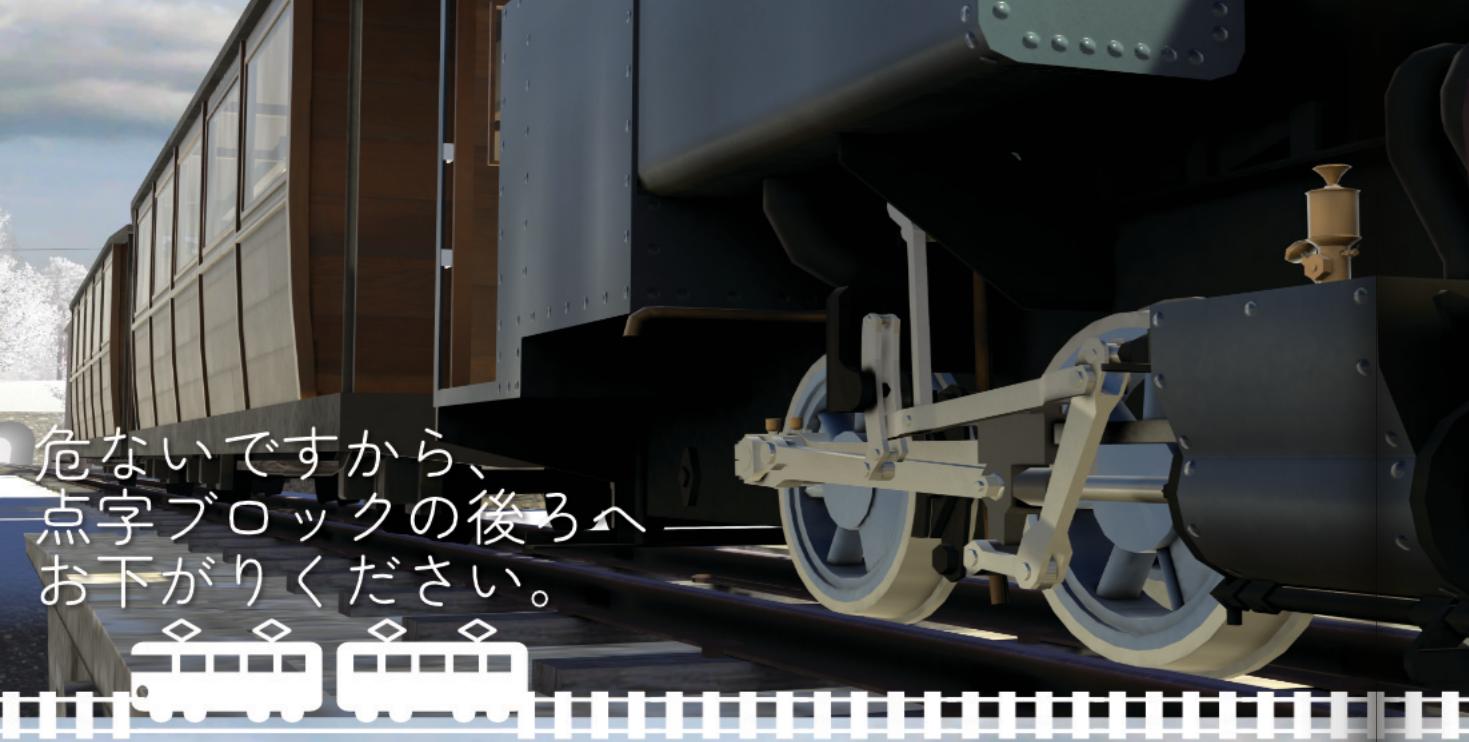
——それが「Platform」



仮想線、

列車が参ります。

写真／一兎



危ないですから、
点字ブロックの後ろへ
お下がりください。



乗車の際は
足元にご注意ください。



Platform
Vol.10



線路は街を越えて、
新たな駅へ続く。

プラットフォーム





Station 1
2022.8.7



この線路の先へ、
知らない世界を見に行こう。
メタバース



Station 10
2023.4.13



World: Driveable Steam Train
-Winter Edition-
Created by soverin

銀河の道標、歴史の頁

するとどこかで、ふしぎな声が、
銀河ステーション、銀河ステーションと云う声がしたと思うといきなり眼の前が、ぱつと明るくなつて、まるで億万の螢烏賊の火を一
べんに化石化させて、そら中に沈めたという工合、またダイアモンド会社で、ねだんがやすくならないために、わざと穫れないふりをして、かくして置いた金剛石を、誰かがいきなりひっくりかえして、ばら撒いたという風に、ジョバンニは、思わず何べんも眼を擦こすつてしましました。

『新編 銀河鉄道の夜』
(宮沢賢治著 新潮文庫) 所収
「銀河鉄道の夜」より引用

もあれば、数名で創られている小さなコミュニティもあるが、いつもいるコミュニティを持たず、色々な人たちと出会い、別れ、再会し、転々しながら生きる人の姿が思い浮かんだ。1つのコミュニティに軸足を置くのもいいだろう、それがVRChatではメインのあり方ではあるのだが、定住する場所を持たない流浪の民というのもなかなかいい。「バーチャル旅人」といったら少し、かつこうがつくだろうか。なんて考へてしまう。

脳内連想ゲームは続く。仮にVRChatを『銀河鉄道999』のイメージで捉えるならば、私たちは「理想の体」を目指して旅をするのか。なるほど、いつからかVRを代表する言葉のように言われ始めた「なりたい自分になれる」というのは、鉄郎が機械の体を求めるイメージだったのか……。メートルと共に理想の体を探して様々な場所を転々とするのか。いろんな冒険が待っているのだろうか。それはそれで楽しそうだ。

……いや、そうなると行きつく先は「るつぼのネジ」か。
それは嫌だな……。やろうと思えばねジのアバターぐらい使えてしまうため、リアリティがある想像となってしまい、



星降る駅 - 銀河鉄道2 Charlotte's Warp Station

Created by Charlotte

ACCESS in VRChat



2024年、我々はかつて宮沢賢治が己の脳内で思い描き、あるいは彼の書いた文章からインスピレーションを受けたまま、幻想的で、非現実的で、美しく、触れたら壊れそうな、そんな世界に入り込むことができる。

ここ、VRChatにも「銀河鉄道の夜」をモチーフにしたようなワールドがある。その名もずばり「銀河鉄道」というワールドは少なくとも2つあるし、今私がいる「流星の停車場」もこれから星空に走り出すのか、あるいは星空がら帰ってきた電車が停車している、銀河鉄道の終点の1つともいえそうな場所だ。

停車場のベンチに腰かけ、これからこの列車はどこにいくのだろうか、この列車はどこから来たのだろうか、と想像をめぐらす。VRChatに無数にあるワールドを駆けて来たのだろうか。無数にあるワールドを駆けるといつのであれば、もう1つの銀河鉄道、『銀河鉄道999』のほうがイメージに近いかもしれない。VRChat内にはワールドだけではなく、様々なコミュニティがある。大規模なコミュニティ



流星群の終着駅

The last station of Meteor shower
Created by HANI.

ACCESS in VRChat

苦笑する。

鉄道というものには、それができて以後、様々なイメージが付与されてきた。例えば、今や国民的映画監督となつてしまつた新海誠の『秒速5センチメートル』では、有名な踏切のシーンが描くように、別れを強調するものもある。音楽でも、BUMP OF CHICKENの『車輪の唄』では、列車は自分の力、車輪では届かない場所まで彼女を運んでしまう別れの象徴として扱われている。

あるいは、電車は無機質な鉄の塊であるがゆえに、怖いもの、恐ろしいものとして描かれることがある。ホラー映画で後年の様々な表現に影響を与えた『ジェイコブズ・ラダー』は冒頭で、不気味な地下鉄で主人公が目を醒ます。地下鉄には怪物と思われる存在が寝ているし、謎の列車の乗客は自分を見つめている。得体の知れない場所まで連れていかれてしまうというイメージがあるのだろう。

同時に、鉄道は再会や未知との出会いを表すものもある。童謡の「線路は続くよどこまでも」はどこまでも世界が広まっていく様を快活に歌っているし、ボーカロイド曲の『ラグトレイン』は各駅停車で未知の世界に歩を進めることを歌っている。

いや、そもそもクリスマスの有名なCM、JR東海の「クリスマス・エクスプレス」は新幹線を使って再会する幸せな二人を描いているじゃないか。月並みな言い方だが、列車は出会いも別れも運んでくるものなのだ。

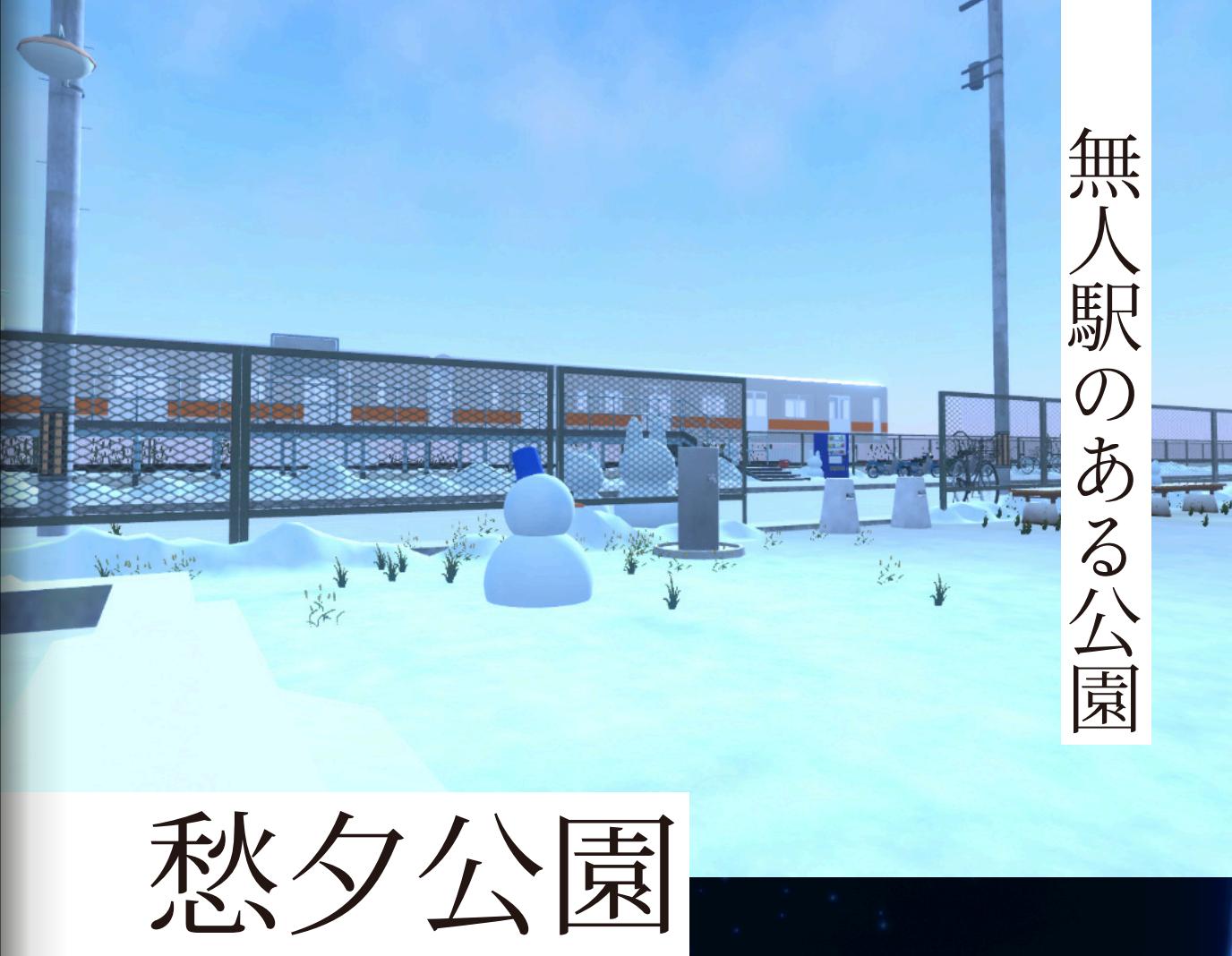
さて、この『Platform』も第10号だ。この雑誌のコンセプトは毎号冒頭に書いてあるように旅行雑誌であり、VRという世界の新たな「街」を紹介し、読者をそこに載せていく列車であると思っていい。これを読んでくれている皆さんは、この雑誌からどんな出会いを得たろうか。別れを得たろうか。あるいは、見知らぬVRの「街」に興味を持つてくれたるうか。

さて、そろそろ次の「街」に行く時が来たようだ。この流星の停車場から、ページをめくつて。

(文・ニッソ編集長)



無人駅のある公園



愁夕公園



おじさんの 大冒険

また、列車がやってきた。少しの時間をおいてそれは再び彼方へ走り去っていく。私は気付かないふりをして、駅の向かいの公園に座り込み、視界の端でその様を眺めるのだ。

パークなんて右も左も分からない頃にこのワールドを見つけて、かれこれもう数ヶ月は経っていると思う。たまに、パーク空間にでも入ろうかな、などと思いついた日にデスクトップモードで入っている。ホームワールド、だったかな、clusterを開いて最初に入るワールド、そこからそそくさとこのワールドに移つて、その後はただ何となく寂れた町をふらふらと散歩するのだ。

愁夕公園周辺。どこか懐かしさを感じさせる街。
昭和レトロな建物が立ち並ぶ。

昔ながらの街



少年時代に過ごした故郷の町にどことなく似ている気がする。食器屋や、紳士・婦人服店、何となく小汚い喫茶店などが立ち並んでいて、例えばその喫茶店は



コンビニに売ってるような分厚いコミックがたんまり置いてあつたり、婆さん家の鍋敷きのようなペイズリー柄というか、ダマスク柄というか、何ていうんだろうな、あの野暮ったい壁紙が貼つてある。そういう古ぼけた藁半紙のような匂いがこのワールドにはぎゅっと詰め込まれていてどことなく、好きだ。段々と自分も歳をとつてきていて肉体的には毎日を過ごすだけで精一杯だけれども、ここはバーチャルだ。現実世界では重い腰がなかなか上がらないが、ここでは元気に公園で野球ボールをほい、と投げたり、オートバイに乗って道なりを往復したり、町中を思いっきり走り回つたり、できる。できるけれども、でも、どうしても私はあの流れいく列車にだけは乗ることができずに入っている。

昭和レトロな住居と暮らし



年明けの雪



部屋の天井に掛かる野暮つたいステンドグラス調のランプシェードを眺めながら私は今週の仕事の総括をぼうと巡らせていく。が、いやはやどうにも私は頭が固いな、と思ひ至り、溜息のような笑いを一つ零した。もう少し人の手を借りたり、別のやり方で早めに手を打つておけばこんなにボロボロにならずに済んだだろう、済んだのだろうけど。額に皺を寄せて、拳を握り込む。

年が明けて、辰年になった。龍はエネルギッシュだから今年は躍進の年だ、なんて社長が朝礼で社員たちを鼓舞していたが、やめてくれやめてくれ、私はただアブラギッシュなだけで体力は三が日に置き忘れてきたし、年明け一週間で心身ともにボロボロだ。息絶え絶えの週末に、一時の安息を得ようとまたこのワールドを訪れたが、啞然。冬の装い、駅と町には雪が降り積もっていた。野球ボールも雪だるまに変わっていたし、何より寒々しい。散歩もせずにそそくさとあの質素な自宅へ潜り込もうと新雪へ足を落とした。背を丸めた私の後ろで列車がまた彼方へ走り去っていく。



ランプシェードの憂鬱



住宅街に入つてすぐそこにあるお店。クリーニング屋なのか、文具屋なのか？

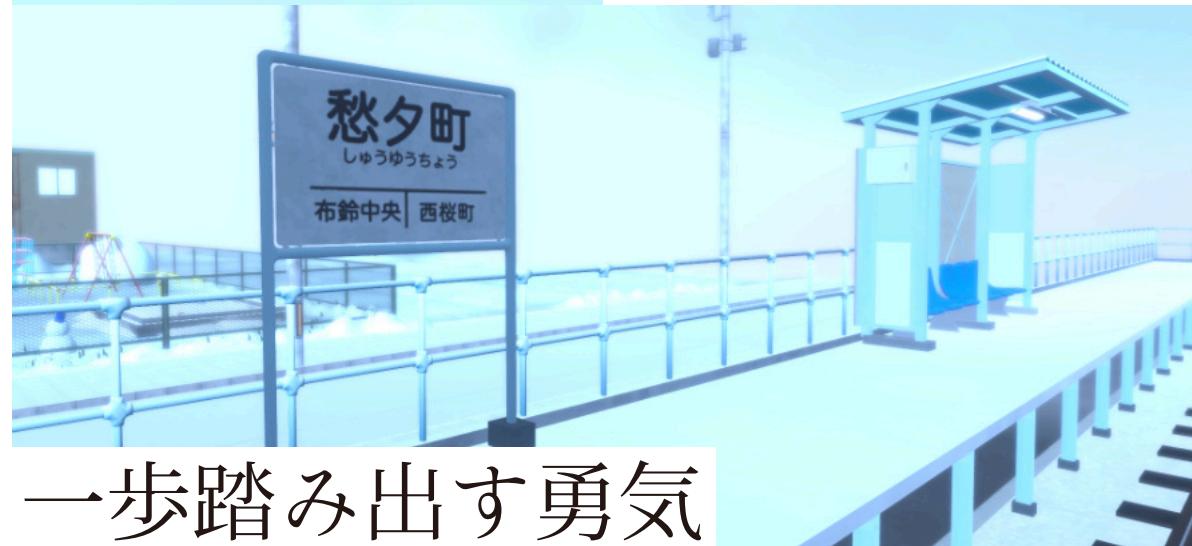
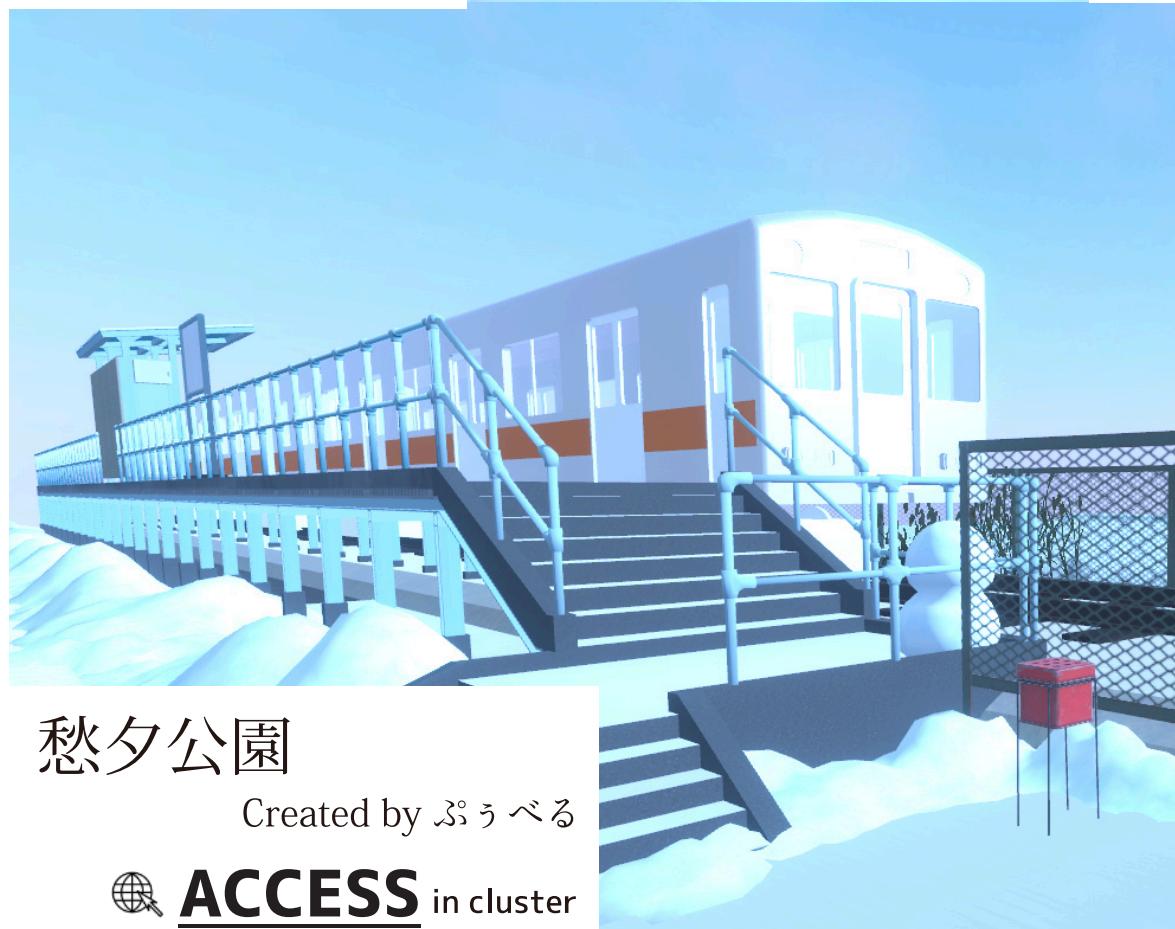
住宅街に入つてすぐの、クリーニング屋なのか文具屋なのか分からぬ店の真ん前にこのワールドの、いや、今の私のがある。電球色のやや薄暗い質素な部屋には缶チューハイにビールと、山盛りになった灰皿、タバコが置かれている。一頃り外で遊んだらここに帰つてきて、何でもないことをぼうと考へるのがいつものルーチンだ。昔はもつとこう、ガット仕事して、ドンドン出世して、良い嫁さんを貰つて、家庭を築いて、子どもを大学まで入れて、なんて考へていたりしたが、今はまあ、こんな毎日も悪くはない。

いかなと思つてはいる。あの列車もそうだ。あれだつて別に、わざわざ乗らなくつたつていい。あの列車はハブワールドだったかな、色々なワールドに行ける駅に着くのだが、一度だけ乗つて、ビックリして引き返してきた。バーチャルの世界はどこへだつていけるなんて言われて、いるけども、それは機能の話であつて、結局自分が「ここが良い」と思つてならそれでいいんじやないかな、と思う。近所のお気に入りの定食屋や馴染みのコンビニばかり訪れることも別に悪いことじやないだろう。





次の冒険はこれから



踏み出す一步が、怖い。こんなおじさんが何言つてんだと、情けなくはないのかと、きっと誰もがそう言うだろう。それは私が一番分かっている。何かを変えたいとずっと思っていたし、そうしようと考えていた。でも、年をとって、どんどん鈍って、どんどん凝り固まって、もうこれでいいやつて、自分に言い聞かせるようになってしまったんだ。あの列車もそうだ。あの列車は駅名標に触れない限りやつて来ない。どこかへ行ってみたらいと列車を呼び出してはみるもの、結局毎回適当な理由をつけて車体が流れる

のを眺めるばかりだった。でも本当に怖いのは、このまま代わり映えしない毎日を死ぬまで生きていくことだって、自分が一番分かっているんだ。clusterアカウントという切符はずつと掌に握りしめている。延々クラウチングスタートの体勢で塞ぎ込んでいるだけなんだ。分かっている、バーチャルだから全力疾走だってできるんだって。俺だって、何でもできる、場所だって。

——古ぼけた藁半紙のような匂いがする。



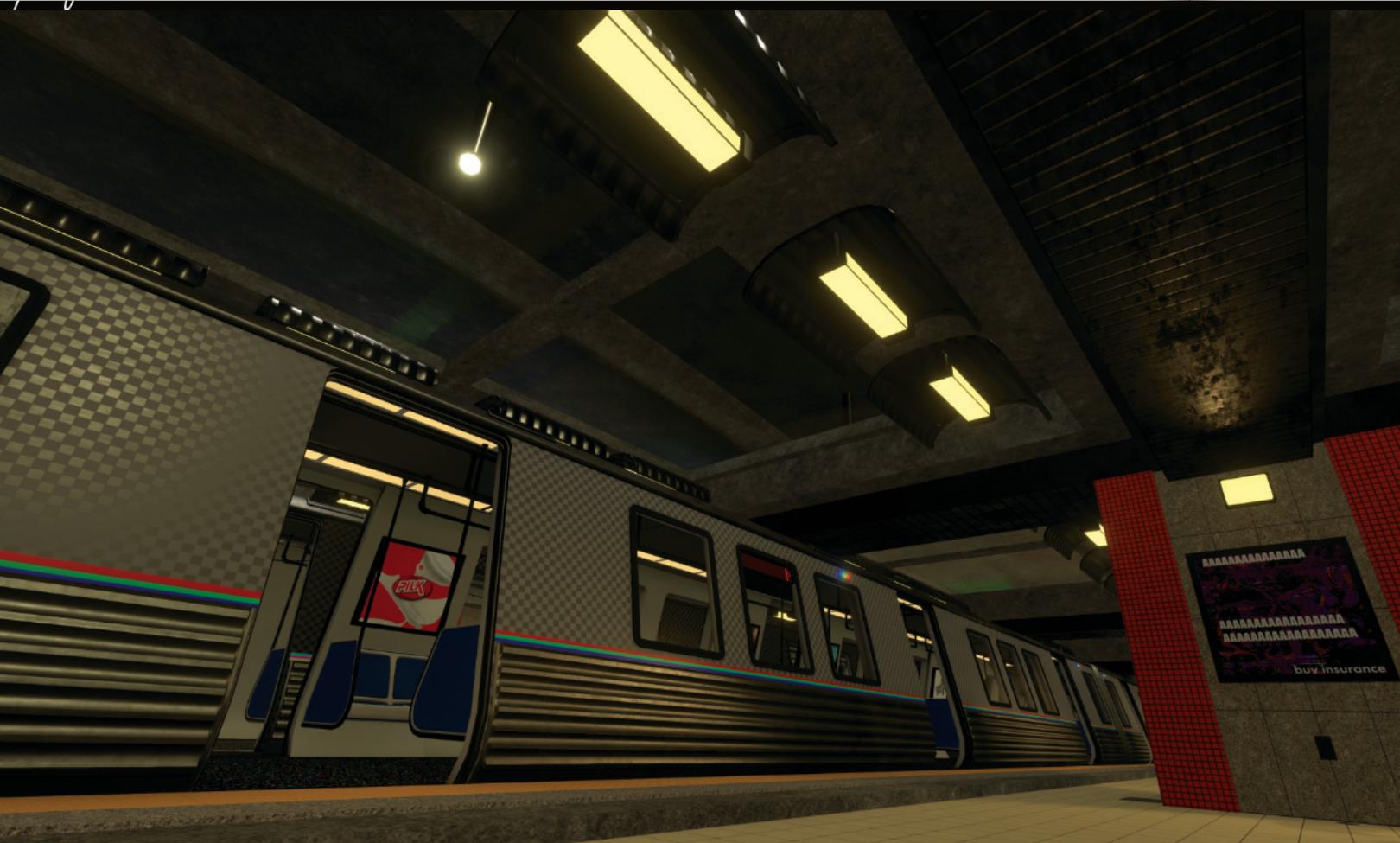
A collage of Japanese text from the game 'Metal Gear Solid'. The text includes '無機質な異端と', '正気を齎す異色', and 'New Station' repeated multiple times.

生温い、あるいは肌寒い空氣。あまりにも頼りない、あるいは不自然に眩しい照明。自然には溢れているはずの音が殺されたその空間では、自分自身の足音がにじり寄るストーカーのように反響する。電車のブレーキ音は怪物が分厚い金属を引き裂くようで、歪んだサイレンはグロテスクな深海生物が大口で呑み込むとするかのよう。そして、無機質な壁。それが今回紹介するResoniteのNew Subway Station、その地下駅。

覆われた地下鉄道を走る電車でに立ち尽くしていることに気づく。寂寥感溢れる車輪の振動音は、まるで背後に置き去りにされたように聞こえる。床は黒基調のカラフルなドットが描かれているが、



platform



やがて車窓に光が射し込む。まばらにある柱の照明に視線を誘導されると共に、人の営みを実感できる宣伝用の壁ポスターが視界に映る。希望と安堵を齎す、なんて形容するにはお世辞にも言えない薄暗さだが、それでも人ならざる世界に神隠しあつたわけではないと、胸を撫で下ろすには充分であった。

まもなく電車が止まり、プシュウ……と、風船がしぼむような音と共にプラグが開かれた。外界に一步踏み出すと、そこはワールド名に違わない地下鉄駅。外に逃れたはずなのに、また壁に囲まれている。例えば、核戦争が起こって、シェルターに追いやられたときにもは、このような閉塞感と、得も言われぬ絶望感を抱くものであらうか？

そういうえば少し前、地下通路の異変を探りながら脱出するゲームが流行っていた。無機質な壁に閉塞された身近な「異界」は、やはり不気味なものだと再認識させられる。著者も飲み会や仕事の帰りに、深夜24時頃に地下鉄駅を歩いた経験があるが、実際人が消えた地下鉄駅を歩くのは妙に緊張感を覚えるものだ。もしも物陰から犯罪者が——あるいは『8番出口』のように人ならざるモノが飛び出して来ても納得してしまうし、ゴミ箱に空き缶が投げ捨てられる音でさえも、警戒して振り向かずにはいられない。

スペースの動画を観て いるような、 奇妙な感覚だ。





純粹に効率化を目指すのであれば、
単なる無駄でしか過ぎない芸術や人
の営み。白や黒、グレーなどで構成さ
れた無機質な空間に描かれた、赤や
青、緑の「異色」。こうして「異界」
に降り立った時、人間が人間らしく存
るためには、こうした「無駄」こそが
肝要なのではないかと自省する。
「見
知らぬ土地を彷徨うとき、よく見知つ
たコンビニのコーヒーを飲むと安心す
る」という自らの人生訓を思い出した
著者は、無意識に簡易販売所のカウン

少なくとも、怪奇現象に巻き込まれないだろうと確信した著者は、安心して構内の階段を登った。下層への落下を防ぐ塀は、材質は黒曜石なのか上質な質感を放っていて、壁に描かれた抽象画らしきものを眺めて、著者は根拠のない幸せな心地を見出した。それから、駅には欠かせない食料などを販売する簡易建造物。原色によって人の目を惹きやすい。購入した商品を消費するのにお詫び向けな、簡易テープルや椅子まで備わっている。

タリの前に立つて



To the next PLATFORM.



そのまた昔、某所で行われた実験で、何もない部屋に人間を閉じ込め、1日耐えるごとに高額な報酬が得られるというものがあった。多くの人間は2、3日も持たずに情緒不安定になり、高額な報酬にもかかわらずギブアップするという実験結果が出あつていたはずだ。つまり、娯楽や装飾などが何もない空間に閉じ込められたら、人間は容易く発狂する。

しかし、このNew SubwayStationにおいては、地下鉄駅としては奇妙な造形が、閉塞感によって圧し潰されそうな精神を正気に保つ。赤色、青色、緑色で幾何学が描かれたフロア。アーティスティックに湾曲する木造りのベンチ。電光掲示板は、そこに表示された文字列が何であれ、それを管理し、求める者が実在すると証明してくれる。そして、正方形の物

体を空中投影する未来的な機械は、その用途が不明であればど通電しているという事実を教えてくれる。



おそらくいざれも昭和三十年代から四十年代に開業したのだろう、「神奈川県公認」と書かれた住宅社を抜けると、少し黄緑がかった照明に照らされた高架下に到着する。この雰囲気がすごい。



相対式ホームの高架駅であり、ホームから続く階段を降りた出口にも今や簡易 Suica 改札機がポツンと立っているだけの無人駅だ。改札



国道という駅がある。

神奈川県横浜市に設置された、JR 鶴見線の一駅である。鶴見線は大正末期に敷設された鶴見臨港鉄道を前身とし、当初は京浜工業地帯の埋立地の工場に物資を輸送する貨物線で、後に旅客営業を始めたという。国道駅は1930年の開設以来、現在まで大きな改築は施されていない。戦前に開業した当時のまま、昭和初期の雰囲気を薄暗く醸し出している。



さて今回、国道駅を訪れた時に、数年前となる前回の訪問とは異なる感想を持ったことに、自分でも戸惑ってしまった。それは、「まるでVRワールドみたいな駅だな」という感想である。

ソーシャルVRのワールドは、一つ一つが特定のコンセプトを元に形成されて独立している。日本の神社や夏祭り、雪が降る冬のログハウスなど、バラバラのワールドをワープすることで移動する。

一方、物理現実は巨大なオープンワールドであり、一つ一つの場所は距離的な意味では隔絶していない。だが、色々な意味で現実からズレた場所は存在する。例えば、「時代に取り残されたような」場所である。明治時代の湯治用の温泉宿や、戦前から続く町中華、昭和三十年代の名曲喫茶など、創業当時の雰囲気を濃く残した場所は、令和の現代の空気との差から時間的な意味で隔絶しているようを感じる。だから、構内にキオスクなどもあって現代的な鶴見駅から鶴見線に乗換え、戦前の雰囲気を残す国道駅で降りると、その時代の雰囲気の落差からまるでワープしたかのように感じるのだ。

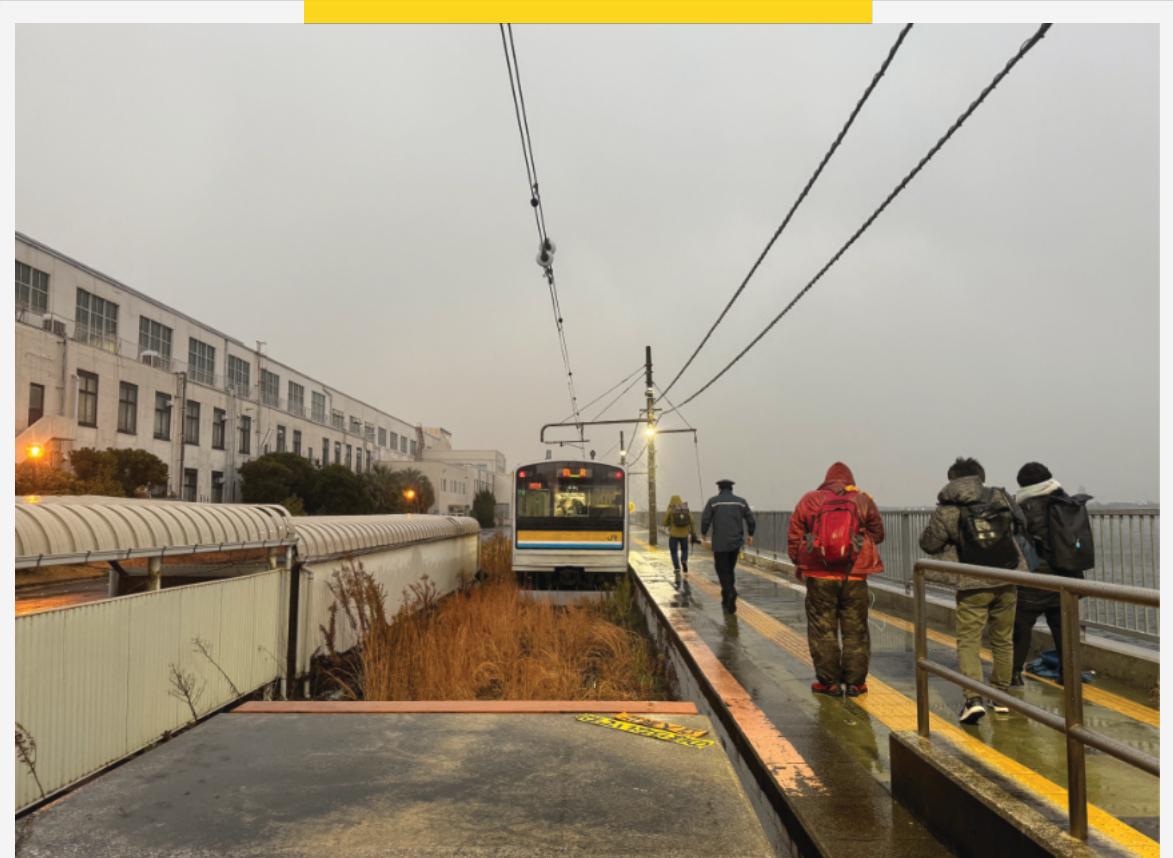
海芝浦駅の改札は、東芝関連の事業所の出入口と一体化しており、一般人は事業所に入ることができない。つまり、出口は現実には入退出をさせてはくれない概念的な出口にすぎず、眼前に広がる京浜運河の海も近づくことのできない概念的な背

また、物理現実にはあまり多くは存在しないものの、「概念的な場所」と呼ぶべきものもある。管理者不在の無人駅へ外界から訪問者が賑やかに押しかけ、あるいは物理的に入れない店構えと看板だけが立ち並ぶ国道駅にも、無論この「概念」感が立ち込めているわけだが、より顕著な具体例として、上述してきた鶴見線の海芝浦駅という駅をあげることができる。ここは国道駅と並ぶほどの人気であるものの、国道駅と違つて別に時代に取り残されたレトロな雰囲気はなく、ホームもそこまで味気のある場所ではない。だが、駅のホームから降りるとすぐ目の前に京浜運河の海が広がり、駅から外出することが出来ない珍しい特徴を持っている。



初めて国道駅を訪れた数年前はあまり人通りもなかつたと記憶しているが、こうしたレトロさが最近は有名になってしまっているようだ。先日久しぶりに訪れた時もアイドルが撮影をしていたり、撮影ツアーや開催されてたりと賑やかだった。つまり、国道駅は現在、取り残された昭和の空気を味わえることでレトロファンから人気の駅となっている。





ACCESS

国道駅
鶴見駅（京浜東北線）より1駅（2分）

海芝浦駅
鶴見駅より4駅（11分）

（文…わく）

なるのではないか、という想像に駆られたりする。かつてアニメに親しんだ私のようなオタクが作品に登場する聖地を巡礼するうちに、仮にそこでアニメが現に制作されていなくても「まるでアニメみたいな」浮世離れした場所を好むようになったように。架空の青春アニメに登場しそうな場所を好むこの感性が、2010年代後半に定着した「エモい」だと思うが、この感性こそ、映画、アニメ、ゲームなど、各々の時代の映像メディアから物理現実へと逆輸入された、世界の見方の一つなのだ。

今後、「まるでVRみたいな」場所が好まれるようになつた時、今までとは異なる観点で様々な場所が小旅行の目的地として人気になるのだろう。きっと国道駅もその一つであり、ソーシャルVRユーザーにこそオススメの場所だ。

景として立ち現れる。さらに海芝浦駅は鶴見線の複数ある終着駅の一つでもあり、折り返し電車を逃すと一時間か二時間程度は京浜運河を眺めるばかりでボーッと過ごす羽目になる。それにもかかわらず「降りることが出来ない、海に面した工業地帯の駅」という珍しい特徴が人気であるということは、生活や出勤などの実務的な目的ではなく、会社や学校に行くのとは反対の電車に衝動的に飛び乗る、そのまま一日を虚ろげに過ごしきくなるような概念的な場所である点にこそ、日々の生活に疲れた人に対する魅力があるのだろう。

このように鶴見線には、他と隔離して



いてVRのようだと感じる場所が複数存在する。名前こそ「国道」といかに匿名的で概念的である一方で、確かに過去の色合いを強く残している点において「浮世離れ」している国道駅がある。そして、名前こそ現実の「芝浦製作所」（現在の東芝）に強固に結び付けられているが、現実の降車が機能上制限されており、まるで虚構の書き割りを現実に持ってきたような想像に誘われる海芝浦駅がある。巨大なオープンワールドである物理現実でも、現代とは異なる時間の場所や概念的な場所などは、まるで独立したワールド（場所）として現世から浮かんでいるように感じるのであろう。

海外に住む日本アニメファンが来日した際、どのアニメの舞台にもなつていな、ごくありふれた街の風景を前に「まるでアニメの世界みたいな」場所だと感じじる、といった話題を耳にしたことがある。これ自体がどこまで妥当かはさておき、私自身の鶴見線経験に照らすと、おそらくソーシャルVRに慣れ親しんだ世代が物理現実を旅行する場合に、「まるでVRみたいな」場所が好まれるようになつた。



Gravure : Driveable Steam Train
-Winter Edition-

撮影：一兎

VR CHAT

星降る駅-銀河鉄道2 流星群の終着駅

執筆：ニツリ編集長
撮影：Tokikaze

station



愁夕公園

執筆：ヤマノケ
撮影：neirow

C cluster



New_SubwayStation

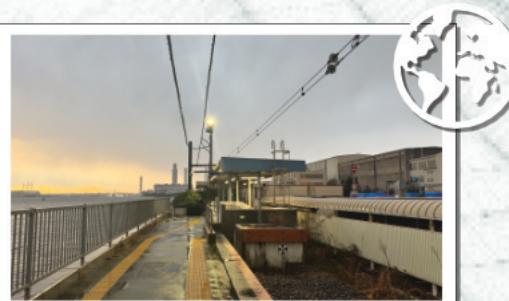
執筆：sun
撮影：Tokikaze



鶴見線・国道駅と 海芝浦駅

執筆&撮影：わく

感想などは
#Platform通信欄



Vol.10 Platform あとがき

ニツリちゃん
編集長 X

テーマ文でもいったように、本号でPlatformは第10号になりました。まだ旅は終りません。次の駅は「70's~80'sレトロ」。お手持ちの切符をなくさないように。

思惟かね
編集/デザイン X

鉄道というテーマに仮託されるものの多様さ、その奥深さが見える号でしたね。私は鉄道といえば目的地までのんびりほろ酔いで文庫本をめくる休日の旅のイメージ。

SUN
ライター X

数年前の私は乗り物酔い、VR酔いをしやすい体质で、実は素直に鉄道旅を楽しめなかつたのですが、今ではVRに慣れたのか、乗り物でもVRでも酔わなくなりました。VRのおかげで、現実世界の鉄道も楽しめるようになりました。

燕谷古雅
編集/デザイン X

ちょっと昔「電車でD」という同人ゲームのOP曲、格好良い。DJ SHARPNELの合作であるトリコロイダーがきっかけで聞くようになり、¥Cuスタ平のアルバムをポチったな。

わく
ライター X

二時間に一本のローカル線に乗って、途中駅のホームを眺めながら「この駅には一生降りないのかもな」と考える旅行が、個人的に一番楽しいです。

ヤマノケ
ライター X

僕たちを知らない世界へと連れて行ってくれる、鉄道は夢のような存在ですね。さて、そろそろ次の駅が近づいてきたようです。「次は挽肉～挽肉です～」

Tokikaze
カメラマン X

NeosのUIがトラウマになっている僕ですが、今回がんばってResoniteの撮影に挑みました。有志が作ってくれた素晴らしいカメラシステムのおかげでいい写真が撮れました。オレンジさんありがとうございます！

neirow
カメラマン X

器用なことにアゴを寝違えました。歌声を奪われた人魚の気分ですよ。

一兎
カメラマン *

実際に操縦しながらの撮影に臨みました！いつかリアルでも乗ってみたいですね(:)

Nag
校正 X

鉄道で一人旅をした帰りには、訪れた目的の当の場所とともに、乗車中の車内やホーム、降車駅前でふと耳にした聞きなれない言葉遣いが思い出されたりします。歩みの一瞬ごとに誰かの時間・空間を間借りしてしまうのが、鉄道駅の醍醐味かもしれません。

STAFF | 編集長 | Editor Chief
ニツソちゃん

誌面デザイン | Design
思惟かね
燕谷古雅

校正 | Proofreading
Nag

執筆 | Writer
ニツソちゃん
ヤマノケ
sun
わく

撮影 | Photographer
一兎
Tokikaze
neirow
わく

Platform Vol.10 【仮想の鉄路の先に】

発行 : Platform編集部 (platformvirtualreal@gmail.com)

二版 第1刷 (2023/1/15) 印刷 : グラフィック様

< To the next JOURNEY.

2024. 4. 30

Our
Journey
Continues...

Platform

仮想の鉄路の
Vol.10 先に