

Platform

「仮想の鉄道の先に」
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 : 愁夕公園
- Resonite : New_SubwayStation
- Real.W : 鶴見線・国道駅と海芝浦駅

Platform

Vol.10 contents

Gravure: Driveable Steam Train -Winter Edition-	4
星降る駅-銀河鉄道2 流星群の終着駅	VRChat	12
愁夕公園	cluster	18
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

◀ To the next PLATFORM.



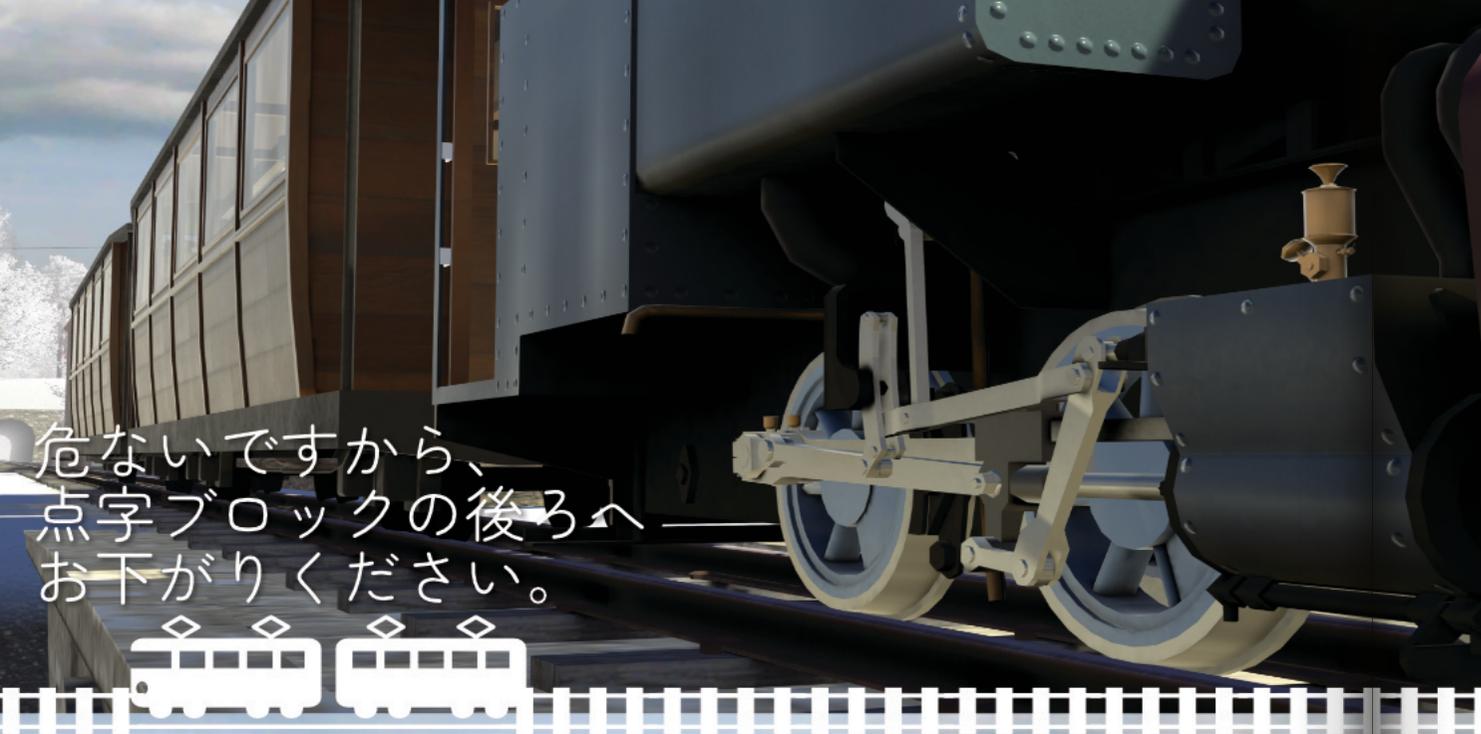
世界には、色んな町がある。
その町ひとつひとつに、駅がある。

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」





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。



ご乗車の際は
足元にご注意ください。

Platform
Vol.10



仮想線、
列車が参ります。

線路は街を越えて、
プラットフォーム
新たな駅へ続く。



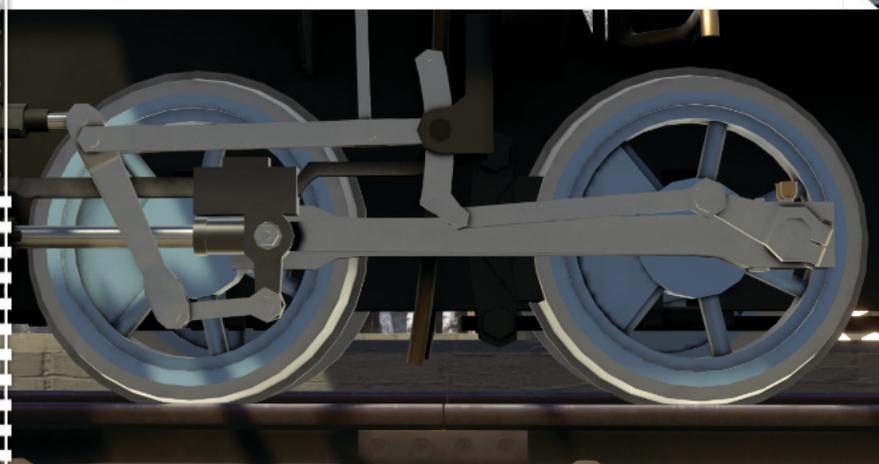
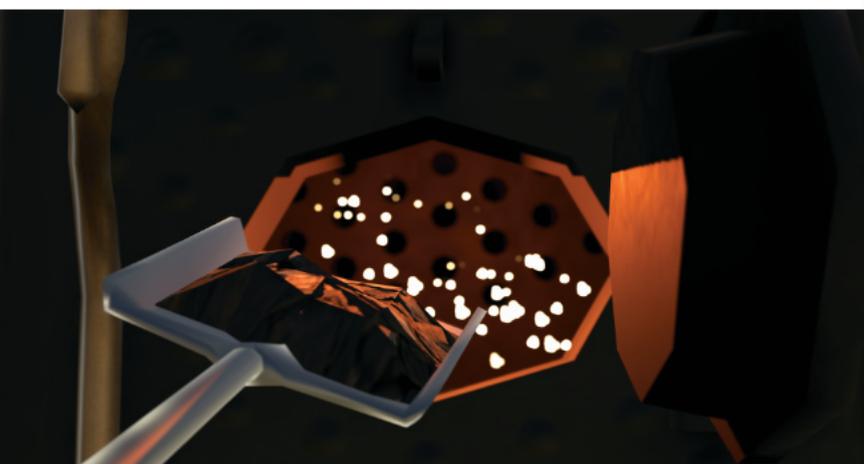
走れ、



走れ、



次の街へ。



Station1
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

Station10
2023.4.13

World: Driveable Steam Train
-Winter Edition-

Created by soverin

銀河の道標、 歴史のページ

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きなり眼の前が、ぱっと明るくなつて、まるで億万の蛍烏賊の火を一ぺんに化石させて、そら中に沈めたという工合、またダイヤモンド会社で、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、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、ジヨバンニは、思わず何べんも眼を擦こすってしまいました。

『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、転々と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し、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なかなかいい。「バーチャル旅人」といったら少し、かっこうがつかだろうか。なんて考えてしまう。

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……。メーテ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……。やろうと思えばネジのアドバイザーく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う、



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、あるいは彼が書いた文章からインスピレーションを受けて脳内で我々が思い描くような、幻想的で、非現実的で、美しく、触れたい壊れそうな、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いくつもある。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、あるいは星空か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うのであれば、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、それができて以降、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った新海誠の『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でもある。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もある。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でもある。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、ポーカーロイド曲の『ラグトレイン』は各駅

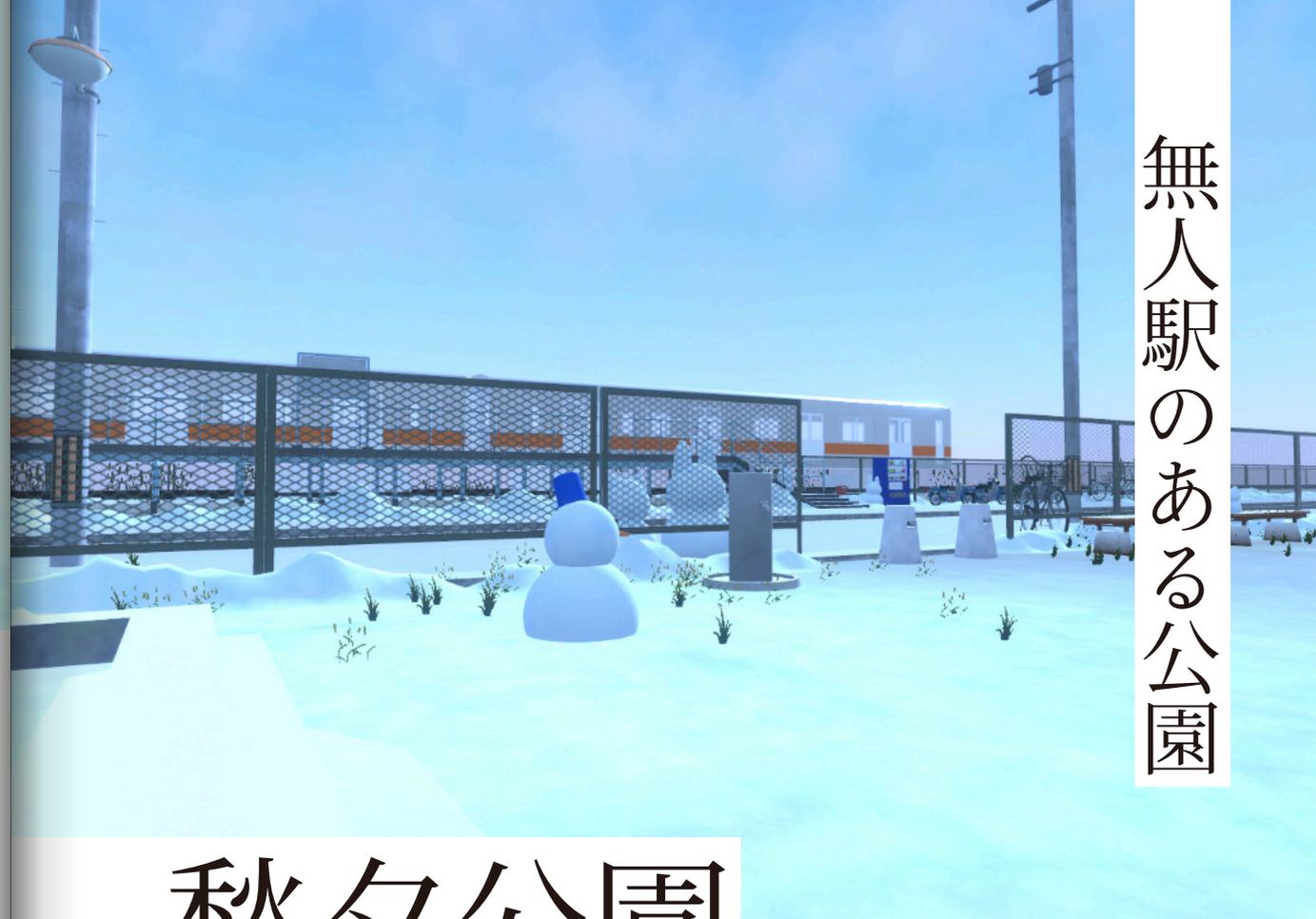
停車で未知の世界に歩を進めることを歌っている。

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っている。これを読んでくれる皆さんは、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」に興味を持ってくれたらうか。

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、ページをめくって。

(文：ニッソ編集長)



愁夕公園



写真/ neirow



昔ながらの街



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。

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。

バーチャル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。たまにバーチャル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って、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。

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ったり、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、何ていうんだろかな、あの野暮ったい壁紙が貼ってある。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っ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ったり、できる。できるけれども、でも、どうしても私はあの流れていく列車にだけは乗ることができずにいる。





年明けの雪

年が明けて、辰年になった。龍はエネルギー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ポロポロだ。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

部屋の天井に掛かる野暮ったいスタ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る。が、いやはやどうにも私は頭が固いな、と思いつき、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っておけばこんなにポロポロにならずに済んだだろう、済んだのだからうけど。小さな部屋の輪郭が滲んでいく。額に皺を寄せて、拳を握り込む。

昭和レトロな住居と暮らし

住宅街に入っ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？



住宅街に入っすぐの、クリーニング屋なのか文具屋なのか分からない店の真ん前にこのワールドの、いや、今の私の家、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。一頻り外で遊んだらここに帰ってきて、何でもないことをぼうと考えるのがいつものルーチンだ。昔はもっとこう、ガツと仕事して、ドンドン出世して、良い嫁さんを貰って、家庭を築いて、子どもを大学まで入れて、なんて考えていたりしたが、今はまあ、こんな毎日悪くはな



いかなと思っはいる。あの列車もそうだった。あれだって別に、わざわざ乗らなくなった。あの列車はハブワールドだったかな、色んなワールドに行ける駅に着くのだが、一度だけ乗って、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っ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って、結局自分が「ここが良い」って思うならそれでいいんじゃないかな、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ゃないだろう。



次の冒険はこれから



はあ、と雪を解かすような溜息をついて観念したかのよう
に口を開く。

「もう、何なんだよ、バカヤロウ。行けばいいんだろ行けば
震えた声で、一丁前に荒ぶった声で。

列車が揺れる。数秒後には次のワールドに着いてしま
う。きつと私は情けなくすぐに引き返してしまおう。でも、
それでもいい。この列車に乗ることが今の私にとっての大
冒険なんだ。

(文・ヤマノケ)



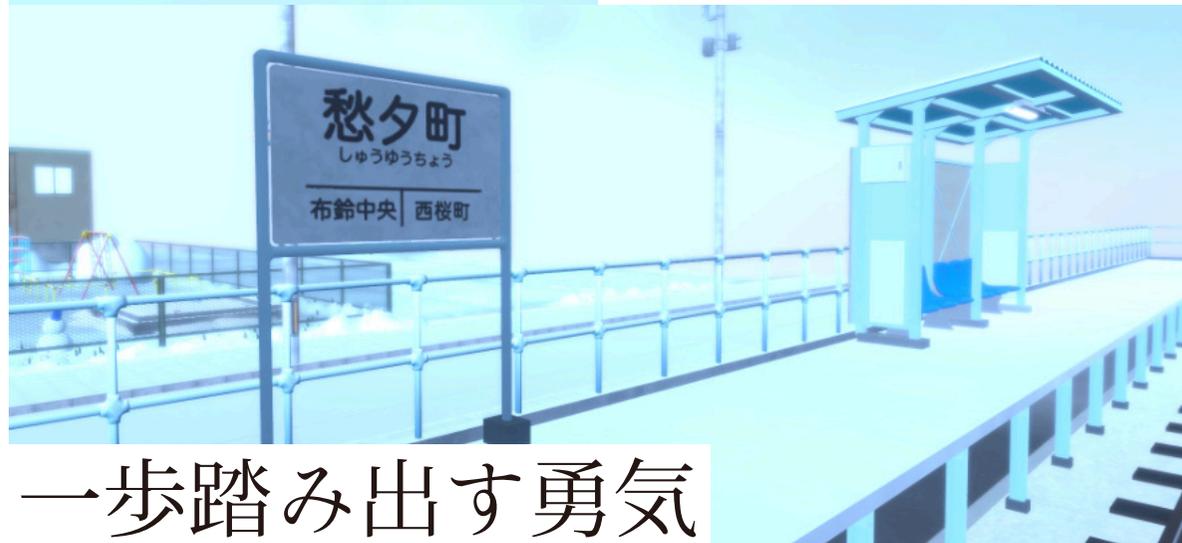
愁夕公園

Created by ふうべる

 **ACCESS** in cluster

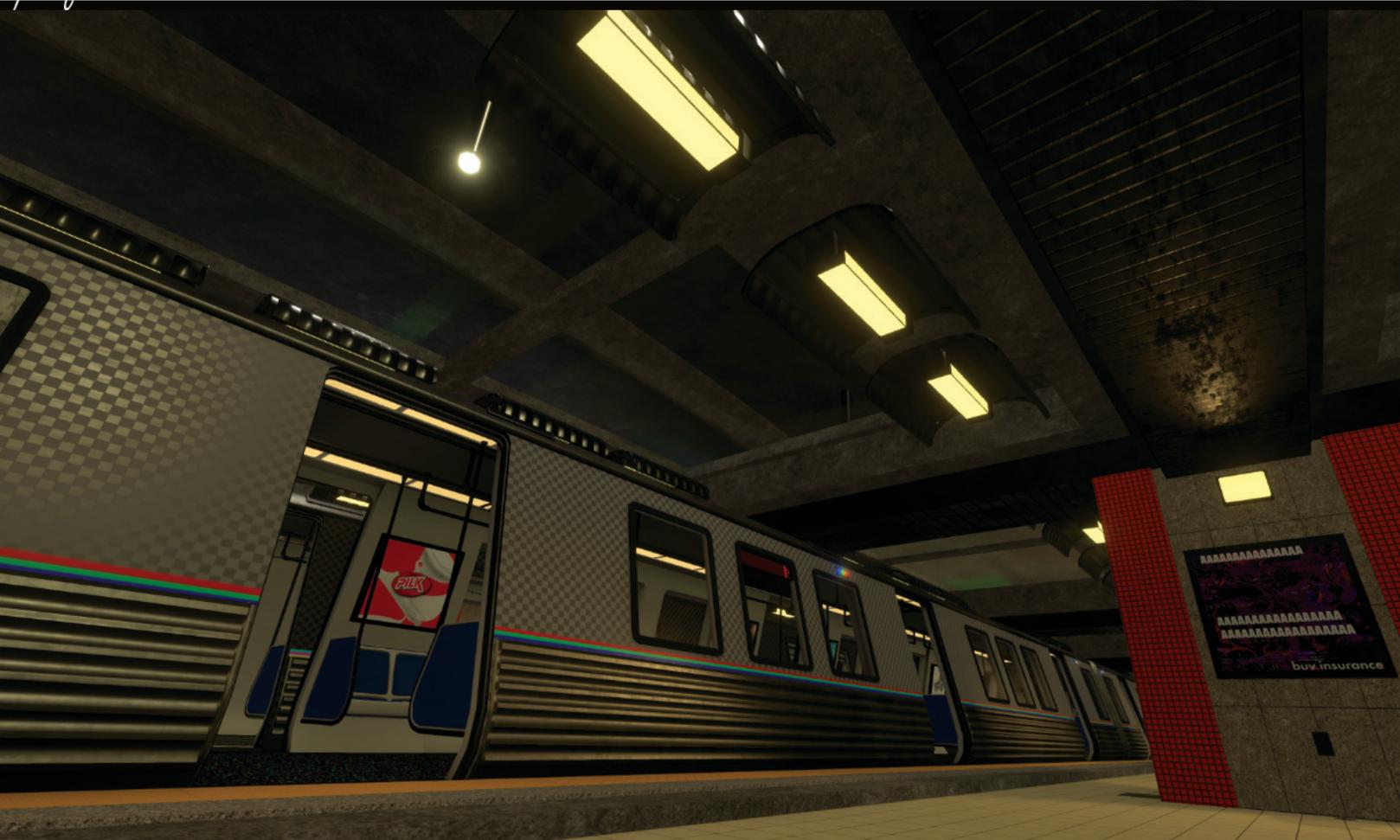
踏み出す一步が、怖い。こんなおじさ
んが何言ってるんだと、情けなくはないの
かと、きっと誰もがそう言うだろう。そ
れは私が一番分かっている。何かを変え
たいとずっと思っていたし、そうしよう
と考えていた。でも、年をとって、どん
どん鈍って、どんどん凝り固まって、も
うこれでいいやって、自分に言い聞かせ
るようになってしまったんだ。あの列車
もそうだ。あの列車は駅名標に触れない
限りやって来ない。どこかへ行ってみた
いと列車を呼び出してはみるものの、結
局毎回適当な理由をつけて車体が流れる

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っと掌に握りしめて
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。



一步踏み出す勇氣





New SubwayStation New SubwaySt



New SubwayStation New SubwaySt

電車の中も外も無機質であるあまり、違和感を覚えずにはいられない。ドリームコアを聴いていたリミナル

スペースの動画を視ているような、奇妙な感覚だ。

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ったわけではないと、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ろうか？

そういえば少し前、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。





写真／わく



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。この雰囲気がいまいち。

おそらくいづ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

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

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。

国道という駅がある。



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だ。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の世界は、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、バラバラの世界をワープすることで移動する。一方、物理現実に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に感じる。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り換え、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。

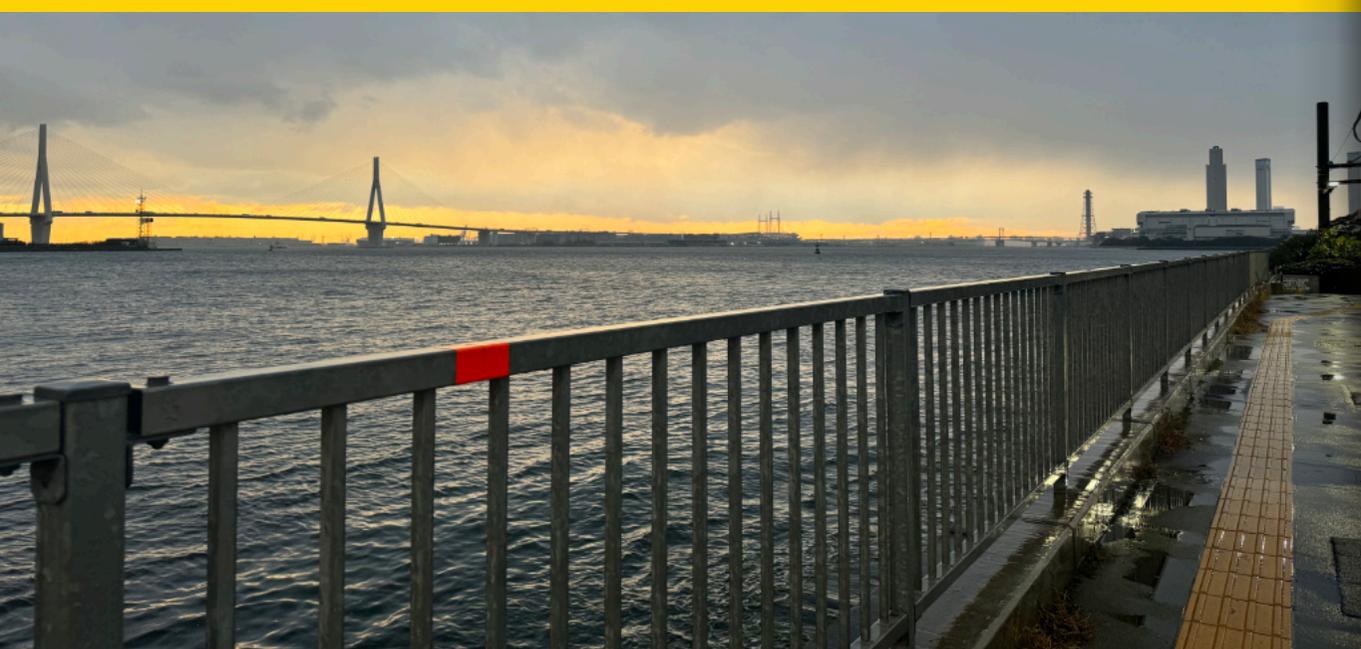
また、物理現実にはあまり多くは存在しないものの、「概念的な場所」と呼ぶべきものもある。管理者不在の無人駅へ外界から訪問者が賑やかに押しかけ、あるいは物理的には入れない店構えと看板だけが立ち並ぶ国道駅にも、無論この「概念」感が立ち込めているわけだが、より顕著な具体例として、上述してきた鶴見線の海芝浦駅という駅をあげることができる。ここは国道駅と並ぶほどの人気であるものの、国道駅と違って別に時代に取り残されたレトロな雰囲気がなく、ホームもそのままで味気のある場所ではない。だが、駅のホームから降りるとすぐ目の前に京浜運河の海が広がり、駅から外に出ることが出来ない珍しい特徴を持っている。

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事ができない。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



の看板や、居酒屋、釣船屋などの入口が並ぶものの、どこも閉店して店舗だけが取り残されている。どれも開業当時そのままの姿が残されているのだろう。特に住宅社の手書きの看板は、どこかの昭和レトロ博物館に保存されていてもおかしくない。さらにこの住宅社側の出口から外に出て外壁を眺めてみると、数センチほどの凹凸が点在している。これは1945年に米軍機による機銃掃射の弾痕が、八十年ほど経てもそのまま残されているのだという。JR高尾駅やJR三ノ宮駅など、他にも機銃掃射の痕が残された駅はある。けれども、弾痕を含めて戦前の開業当時から駅や高架下が大きく改築されずに丸ごと残っているのは珍しい。

初めて国道駅を訪れた数年前はあまり人通りもなかったと記憶しているが、こうしたレトロさが最近では有名になってきているようだ。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、撮影ツアーが開催されてい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」だと思いが、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った時、今まで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ポイント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で衝動的に飛び乗り、そのまま一日を虚ろげに過ごした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しての魅力があるのだろう。

このように鶴見線には、他と隔絶して

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、しかし機能上は現在からは取り残されている点において「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ら、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を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っていない、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





Gravure : Driveable Steam Train

-Winter Edition-

撮影：一兔

station



VR CHAT

星降る駅-銀河鉄道2 流星群の終着駅

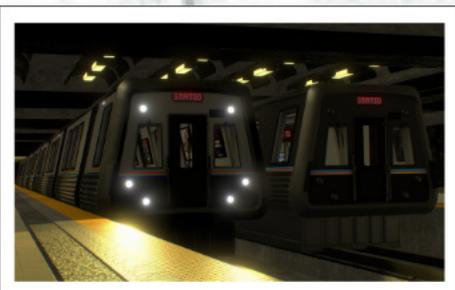
執筆：ニツリ編集長
撮影：Tokikaze



cluster

愁夕公園

執筆：ヤマノケ
撮影：neirow



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

へぜひお寄せください!

ニツリちゃん
編集長

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。まだまだ旅は終わりません。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。

SUN
ライター

数年前の私は乗り物酔い、VR酔いをしやすい体質で、実は素直に鉄道旅を楽しめなかったのですが、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。

わく
ライター

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」と考える旅行が、個人的に一番楽しいです。

Tokikaze
カメラマン

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!!

一兔
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:)

思惟かね
編集/デザイン

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。

燕谷古雅
編集/デザイン

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、¥C uスタ平のアルバムをポチったな。

ヤマノケ
ライター

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~」

neirow
カメラマン

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。

Nag
校正

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
ニツリちゃん
誌面デザイン | Design
思惟かね
燕谷古雅

執筆 | Writer
ニツリちゃん
ヤマノケ
sun
わく

校正 | Proofreading
Nag

撮影 | Photographer
一兔
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🚆