

THE C

ISSUE : #03 2025
DEC.

VPCONTEXT EXHIBITION THEME:

#005 BOKEH / #006 ACTION

FEATURE: HAJER

ART OF THE C vol.3



THE C

ISSUE : #03 2025
DEC.

01: VPCONTEXT EXHIBITION THEME:

#005 BOKEH / #006 ACTION

02: FEATURE: HAJER

03: ART OF THE C vol.3

※Any unauthorized reproduction, duplication, copying, or posting to the internet is prohibited.

※無断転載・複製・複写・インターネット上への掲載は一切禁止です。

01: VPCONTEXT EXHIBITION THEME 1/2

#005 BOKEN // Cover: ELI THE WALKER

ENTRY: 8th (Mon) SEP. - 14th (Sun.) SEP. 2025

HASHTAG: #VPCbokeh

VIRTUAL PHOTOGRAPHERS:

Adam / Brokenvegetable / emuemutookthis / EN-family_gt77 / Faerk7 / Fathi / FoxPurple / fumi / GIB84 Gaming / hal /
Hb / JOHN / JontyVP / Joseph / Keso VP / Kiara.Ma2u / KOM / m / M4A1 / marka / MaruMaru / matsu_vp / monbla /
morrie / Mrs. N / natrium / Nolan / Omu / Paddy Sham / Revendi / RobbyDuttaVP / Shinobi / T Summers VP / Taka San /
Tom. / tulipmama / Ursula Blanche / VirtualKodaChrome / Wip3out / Yuzuko / どんきち / 映像音楽マニア / 小林のいいなり /
斉藤田助 / 味噌汁ご飯



(PHOTO BY: marka)

For this exhibition, we have chosen “BOKEH” as the theme. This marks the first time VPCONTEXT has explored this subject. “BOKEH” has appeared as a potential theme several times in the past, but within the flow of our previous projects, the timing never felt quite right. Through continuing to host exhibitions and publish our magazine, and by engaging with a wide range of creative expressions, we now feel ready to approach this theme. With this in mind, we selected “BOKEH” as the theme for the exhibition. As games continue to evolve, the range of creative expression has expanded significantly. The theme of “BOKEH” is not limited to any specific game genre as long as depth of field can be used through the camera tools. For this reason, the works featured in this exhibition were captured from a wide variety of games. Observing how the expression of “BOKEH” is applied within each game’s unique world is one of the key highlights.

今回の展示会では、「BOKEH」をテーマに取り上げました。VPCONTEXT としては、今回が初めてのテーマとなります。「BOKEH」はこれまでも何度か候補に挙がってきましたが、これまでの流れの中では、まだ扱うタイミングではないと判断し、見送られてきました。しかし、展示会の開催やマガジン制作を重ね、多様な表現に触れてきた今、ようやくこのテーマに向き合う準備が整ったと感じています。そうした背景から、今回の展示会テーマとして「BOKEH」を選びました。ゲームの進化とともに、表現できる幅も大きく広がってきています。「BOKEH」というテーマも、カメラツールで被写界深度を使用できれば、特定のゲームジャンルに限定されるものではありません。そのため、今回参加してくださった皆さんの作品は、非常に幅広いジャンルのゲームから撮影されたものとなりました。それぞれのゲームが持つ世界観の中で、「BOKEH」という表現がどのように活かされているのかも、見どころのひとつです。



(PHOTO BY: Revendi)



(PHOTO BY: Hb)

When working with a real camera, the process usually begins with choosing the right equipment, including selecting an appropriate lens for the subject. For many people, this process is part of the appeal and depth of photographic expression. In the world of games, however, such preparation and technical knowledge are not required to enjoy creating images. While an understanding of camera techniques can certainly broaden your expressive range, it is only one element among many. What matters most is expressing yourself freely within the games you love, guided by your own perspective and sensibility. For this theme, we believe there were many who faced challenges and spent time experimenting before capturing their images. Even so, the number of submitted works far exceeded our expectations, surpassing the capacity of the exhibition space. Each submission conveyed a strong sense of your willingness to take on new challenges, as well as your deep passion for Virtual Photography.

例えば、現実のカメラで撮影する場合、まずは機材選びから始まり、被写体に合ったレンズを選ぶ必要があります。そこに面白さや奥深さを感じる人も多く、それは写真表現の醍醐味のひとつでもあります。一方で、ゲームの世界では、そうした準備や専門的な知識がなくても表現を楽しむことができます。もちろん、カメラに関する知識は表現の幅を広げる助けになりますが、それは数ある要素のひとつに過ぎません。大切なのは、あなたが好きなゲームの中で、あなた自身の感覚を大切にしながら、自由に表現することです。今回のテーマにおいては、決して簡単ではなく、試行錯誤しながら撮影に取り組んだ方も多かったと思います。それでも、応募作品は私たちの想定を大きく上回り、展示会場のキャパシティを超えるほどの数が集まりました。その一つひとつの作品から、皆さんが新しい表現に挑戦する姿勢と、Virtual Photography に対する強い情熱を感じ取ることができました。



(PHOTO BY: Brokenvegetable)



When creating photographs with bokeh, it is important to first understand that bokeh is not something that happens automatically in the background. More precisely, bokeh refers to areas that are intentionally rendered out of focus and appear softly broken down in the image. In other words, creating bokeh requires consciously deciding where to place focus and where to remove it. By understanding this concept, it becomes easier to express the kind of bokeh that best matches the image you want to capture. This is just one example and not a method that must always be followed, but in portrait photography, increasing the distance between the subject and the background and simplifying the background often results in cleaner bokeh. When there is ample space behind the subject, the background becomes more heavily blurred. This happens because the greater the distance between the point of focus and the background, the more the defocus is amplified. In portrait photography, placing the background farther away is not only about increasing the amount of blur. It also helps create smoother and more pleasing bokeh shapes. The same idea applies to landscapes and object focused images as well. By controlling focus carefully, the expressive potential of bokeh can be further enhanced.

ボケのある写真を撮るうえで、まず理解しておきたいのは、「ボケは背景が自然にぼやける現象ではない」ということです。正確には、ピントが合っていない部分が、意図的に大きく崩れて写っている状態を指します。つまり、ボケを作り出すためには、「どこにピントを合わせるのか」「どこをピントから外すのか」を意識的にコントロールする必要があります。この考え方を理解することで、自分が撮りたいイメージに近いボケを、よりの確に表現できるようになります。これはあくまで一つの例であり、必ずしも必要な方法ではありませんが、ポートレート撮影では、被写体と背景の距離をできるだけ離し、背景の情報量をシンプルにすることで、きれいなボケが生まれやすくなります。被写体の後ろに十分な空間があると、背景は大きく崩れて写ります。これは、ピントが合っている位置から背景までの距離が長くなるほど、ピントのズレが強調されるためです。ポートレートで背景を遠くに配置する理由は、単にボケの量を増やすためだけではありません。ボケの形をよりなめらかにし、印象を整えるためでもあります。また、風景写真や、より物にフォーカスした写真においても、適切にピントをコントロールすることで、ボケの表現力はさらに高まります。



(PHOTO BY: natrium)



(PHOTO BY: Adam)



(PHOTO BY: Tom.)

In practice, camera tools vary greatly from game to game. The range of depth of field adjustment, as well as the accuracy of character and object detection, can differ significantly depending on the title. Some games allow for very realistic bokeh, while others produce results that feel more rough or simplified. It is important to first explore how far each game' s camera tools can go. When doing so, rather than making small or hesitant adjustments, it can be helpful to push the meters to their maximum values at least once. This makes it easier to understand the limits and possibilities of each game' s visual expression.

しかし実際には、ゲームごとにカメラツールの機能には大きな違いがあります。被写界深度の調整幅や、キャラクターやオブジェクトの判定精度もゲームによってさまざまです。よりリアルなボケを表現できる場合もあれば、やや粗さの目立つボケになることもあります。まずは、それぞれのゲームでどこまで表現できるのかを試してみることが大切です。その際、メーター設定を中途半端に動かすのではなく、限界を知るためにも一度は最大値まで動かしてみると、表現の幅をつかみやすくなります。



(PHOTO BY: Taka San)



(PHOTO BY: Kiara.Ma2u)

There are many other approaches as well, such as focusing on the foreground or intentionally placing focus off target to create a sense of depth between the subject and the background, allowing the image to convey a feeling of space. Another technique is to blur backgrounds where light appears as points, such as sunlight filtering through trees or city lights at night, turning them into circular bokeh and creating a softer visual impression. Games also offer unique possibilities, including intentionally using the ambiguity of object detection to create distinctive bokeh effects that are specific to virtual environments. Beyond these examples, there are countless other factors that influence how bokeh appears, far more than can be fully explained here. Because of this depth and complexity, it is likely that we will return to this theme again in the future. By then, new games will have emerged, and we are confident that we will be able to approach this theme once again with a fresh perspective.

その他にも、手前にピントを合わせたり、あえてピントを外したりすることで背景との立体感を生み、写真から空間を感じさせる方法があります。また、木漏れ日や夜景のライトのように、光が点として存在する背景をぼかし、円形の玉ボケにすることで、やわらかく印象的に見せることもできます。さらに、ゲームならではの設定を活かし、オブジェクトの判定精度が曖昧になる特性を、あえてボケ表現として利用することも可能です。このほかにも、ここでは解説しきれないほど多くの要素が関わり、ボケの表現は大きく変化します。それほど奥行きのあるテーマだからこそ、きっとまたいつか、このテーマを扱う日が来るでしょう。そのときには、さらに多様なゲームが生まれ、また新鮮な気持ちでこのテーマに向き合えるはずだと確信しています。



(PHOTO BY: morrie)

EXHIBITION



VPCONTEXT

01: VPCONTEXT EXHIBITION THEME 2/2

#006 ACTION // Cover: JUN

ENTRY: 3rd (Mon) NOV. - 9th (Sun) NOV. 2025

HASHTAG: #VPCaction

VIRTUAL PHOTOGRAPHERS:

Allison / Anna White / Bout_33_VP / COSMIC☆VISIONS / Doctor VP / EN-family_gt77 / FoxPurple / furoyomi / hal / Hb / HOLY / JOHN / Joseph / Juniper B / Keso VP / Kiara.Ma2u / KOM / LayaboutinGame / m / M4A1 / marka / MaruMaru / morrie / Neo Fulcrum / RiZA Kurenai / Rogue / Seeing The V / Shinobi / Souchan / T Summers VP / Takerus / The Vigilante / tulipmama / Ursula Blanche / VirtualKodaChrome / どんきち / 映像音楽マニア / 齊藤田助 / 味噌汁ご飯 / 诹sin /



(PHOTO BY: Shinobi)

This exhibition marks the first time that the theme “ACTION” has been featured, following the previous theme “BOKEH”. The exhibition was held in November, and one of the reasons for choosing this theme was the annual THE VP AWARDS, which are usually held toward the end of the year. Since ACTION is one of the award categories, we hoped that this exhibition could serve as a practice opportunity for those planning to participate in THE VP AWARDS in the future. Another reason is that we have not often focused on themes involving movement in the past. With this in mind, we decided to choose ACTION as a challenge for ourselves as well. In reality, the number of participants was lower than during the BOKEH exhibition, which made us realize once again how challenging this theme is. Even so, we are deeply grateful to everyone who took on the challenge, and we feel that this exhibition became a passionate and highly engaging one.

今回のテーマ「ACTION」も、前回の「BOKEH」に続き、展示会テーマとして取り上げるのは今回が初めてとなります。この展示会を開催したのは11月でしたが、例年年末にTHE VP AWARDSが開催されることを想定し、そのカテゴリーの一つにACTIONがあることから、これからTHE VP AWARDSへの参加を予定している方にとって、ひとつの練習の機会になればと考えたことも、テーマ決定の理由の一つです。もう一つの理由として、これまで私たちは、動きのある写真をテーマとしてあまり取り上げてこなかったことが挙げられます。そうした背景から、今回は私たち自身にとってもチャレンジとして、このテーマを選びました。実際の参加人数は「BOKEH」のときよりも減少し、このテーマの難しさをあらためて実感しました。それでも、皆さんが挑戦してくださったことには心から感謝していますし、今回の展示会も熱量のある、非常に良い展示会になったと感じています。



(PHOTO BY: COSMIC☆VISIONS)





(PHOTO BY: KOM)



(PHOTO BY: RiZA Kurenai)



(PHOTO BY: Neo Fulcrum)

At its core, ACTION photography is not simply about capturing a subject that is in motion. It is about capturing fleeting moments such as the peak of movement or a sense of tension within a single instant. To capture that instant in real world photography, various elements must be considered, including shutter speed, ISO sensitivity, aperture, and continuous shooting. Because the subject is moving, the distance can change even at the moment the shutter is released, making focus extremely important. Depending on the situation, patience may also be required. In games, many of these elements are rarely available, especially when it comes to shutter speed functionality. Because of this, recreating the distinctive blur and noise often associated with ACTION photography is extremely difficult using only in game tools, which is one of the reasons this theme feels particularly challenging. More importantly, however, there is a decisive difference when taking photographs in games, which is the ability to stop time. The patience mentioned earlier can often be resolved instantly by freezing time, although there are still situations where patience is required. Depending on the game, it may also be possible to rewind time or try again as many times as needed. In the real world, a single moment that can never be repeated can result in a miraculous photograph. In contrast, within games, it is sometimes possible to create that decisive moment yourself. It is not a matter of which approach is superior, but rather that ACTION photography has its own unique strengths in both the real and virtual worlds.

そもそも ACTION の写真とは、単純に動いている被写体を写すことではありません。動きのピークや緊張感といった、一瞬の出来事を切り取ることが重要になります。その一瞬を捉えるために、現実の写真では、シャッタースピードの設定、ISO 感度の設定、絞り、連写など、さまざまな要素を考慮する必要があります。撮影対象は動いているため、シャッターを切る瞬間にも距離が変わり、ピントの重要性はさらに高まります。場合によっては、思い通りの瞬間を待ち続ける忍耐も必要になるでしょう。これらの要素は、ゲームの場合、特にシャッタースピードの機能においては備わっているほうが珍しいと言えます。そのため、ACTION 写真特有のブレやノイズをゲーム内だけで再現することは非常に難しく、この点も、このテーマの難しさを押し上げている要因の一つだと感じています。しかし、それ以上に、ゲームの世界で写真を撮るうえで決定的に異なるのは、時間を止めることができるという点です。先ほど例に挙げた忍耐力についても、ゲームの世界では時間を止めることで、即座に解決できる場合があります。もちろん、それでも忍耐が必要な場面は存在します。さらに、ゲームによっては時間を巻き戻すことができたり、何度でもやり直すことができたりします。現実の世界では決して巻き戻すことのできない一瞬が、奇跡の一枚を生むこともあります。ゲームの世界では、自らその瞬間を作り出すことも可能です。単純にどちらが優れているかを比較することはできませんが、ACTION というカテゴリーの写真には、それぞれに異なる魅力があるということです。



Another challenging aspect of this theme, particularly in action games, is that characters in motion can easily appear very game like. Unlike idle animations or standard movement, action sequences often favor exaggerated or stylized motions over natural behavior. As a result, even though time can be stopped, these moments can still introduce a sense of unnaturalness into the photograph. Looking more closely, issues such as clothing textures intersecting with other parts of the character, mechanical looking eye lines, or a lack of expressive facial detail can also occur. Paying close attention to these details while also refining lighting and composition makes this theme challenging, even within a game environment.

もう一つ、このテーマが難しい理由として、特にアクションゲームにおいて、モーション中のキャラクターが非常にゲーム的な表現になりやすい点が挙げられます。静止状態での待機モーションや、通常動作で移動している場面とは異なり、アクション中の動きは自然な所作よりも誇張されたゲーム的な動きになりやすく、その結果、たとえ時間を止めることができたとしても、写真に不自然さが残ってしまうことがあります。細かい部分に目を向けると、衣服のテクスチャが別の部位に貫通してしまったり、視線が機械的であったり、表情が乏しく感じられたりすることもあります。こうした点に細心の注意を払いながら、さらにライティングや構図を工夫して表現しようとなると、やはりゲームであっても難易度は高いと言えるでしょう。



(PHOTO BY: Takerus)



(PHOTO BY: JOHN)



(PHOTO BY: Doctor VP)



Shutter speed functionality is often found in racing games, but after this exhibition took place, Ghost of Yotei received a photo mode update that introduced a shutter speed feature, something that is relatively uncommon for this type of game.If Virtual Photography continues to grow in popularity, we may begin to see more games equipped with increasingly advanced photo modes, regardless of whether they include shutter speed controls. As game graphics continue to improve and more realistic titles emerge, it is possible that when we revisit this theme in the future, the atmosphere surrounding it will feel quite different from this time.

シャッタースピードの機能は、レースゲームでは比較的多く備わっていますが、今回の展示会開催後には、Ghost of Yotei においてフォトモードのアップデートが行われ、このジャンルのゲームとしては珍しく、シャッタースピード機能が追加されるという出来事もありました。今後、Virtual Photography がさらに盛り上がっていけば、シャッタースピードの有無に限らず、より充実したフォトモードを備えたゲームが増えていくかもしれません。ゲーム自体のグラフィック表現も進化を続け、よりリアルな作品が増えていることを考えると、将来的に再びこのテーマを扱う際には、今回とはまた異なる雰囲気での展示になる可能性も感じています。



(PHOTO BY: T Summers VP)



(PHOTO BY: Anna White)



02: FEATURE: HAJER

Virtual Photographer
X : @UYScuti10

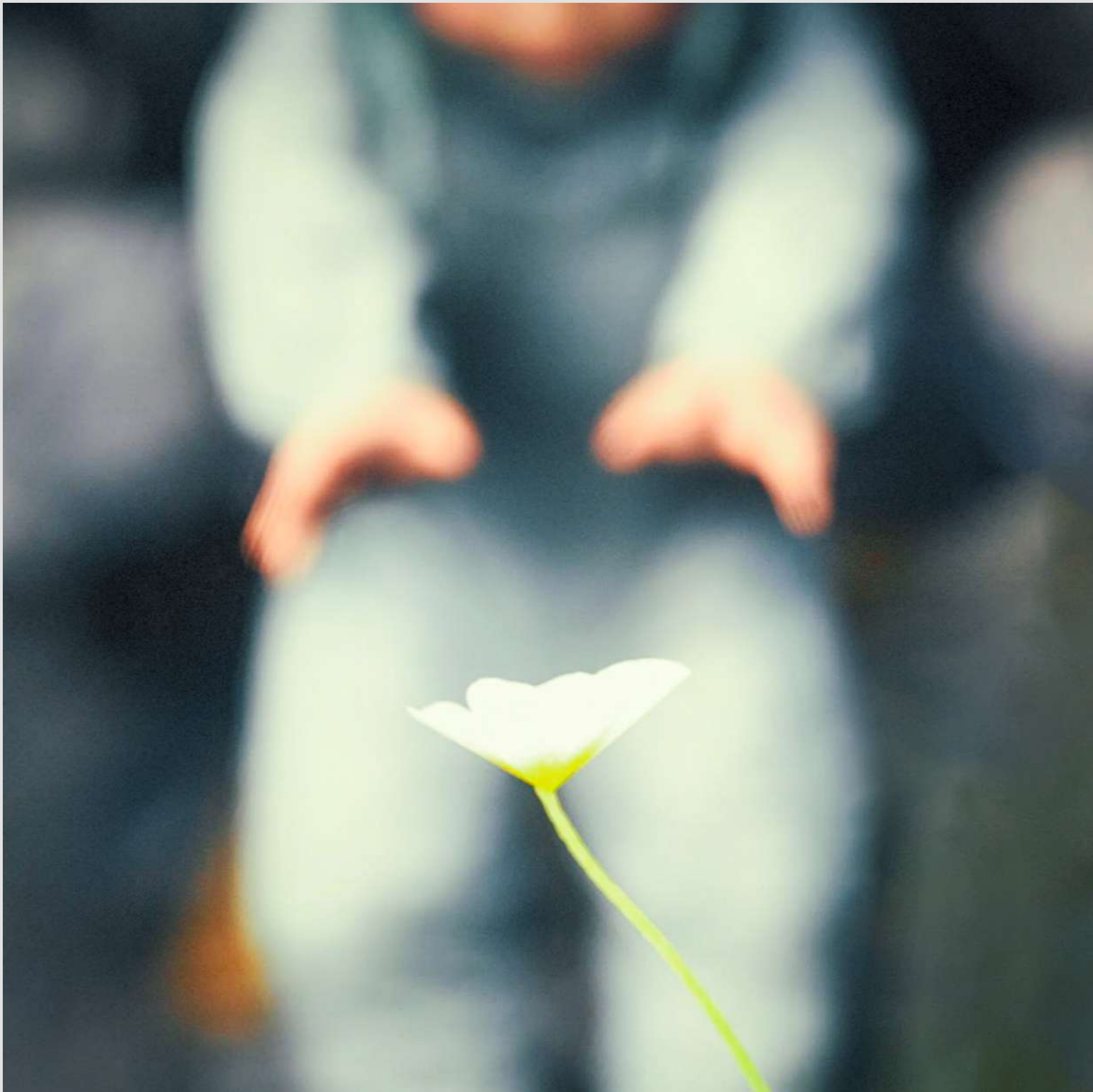
Among the countless works by Virtual Photographers flowing through our timelines, there are certain artists whose images make us stop scrolling and draw us in. HAJER is one of them. With just a single glance, HAJER’s distinctive expressive power and artistic sensibility become clear. The openness of interpretation within the work allows each viewer to find their own meaning, revealing the broader potential of Virtual Photography itself. It is impossible not to wonder how this unique expression might appear within different games. We invite you to take your time exploring a selection of HAJER’s outstanding works, together with the questions asked in this interview.

数多くの Virtual Photographer の作品が流れるタイムラインの中で、思わずスワイプを止め、その世界観に引き込まれてしまう存在がいます。その一人が、HAJER 氏です。一目見ただけで伝わってくる、HAJER 氏ならではの表現力と芸術性。見る人によってさまざまな解釈が生まれる、その余白からは、Virtual Photography の可能性そのものを感じさせられます。この表現が、別のゲームではどのように形作られるのか。そうした興味が尽きることはありません。今回行ったインタビューとあわせて、HAJER 氏の素晴らしい作品の一部を、ぜひじっくりとご覧ください。











C: How long have you been into virtual photography?

H: I started back in 2017 with Horizon Zero Dawn, and I actually took over 2,000 photos in that game. At the time, I didn't even know virtual photography was a thing, so I never shared any of them. My real start in virtual photography was in 2022 with Horizon Forbidden West.

C: Virtual Photography を撮り始めてどれくらい経ちますか？

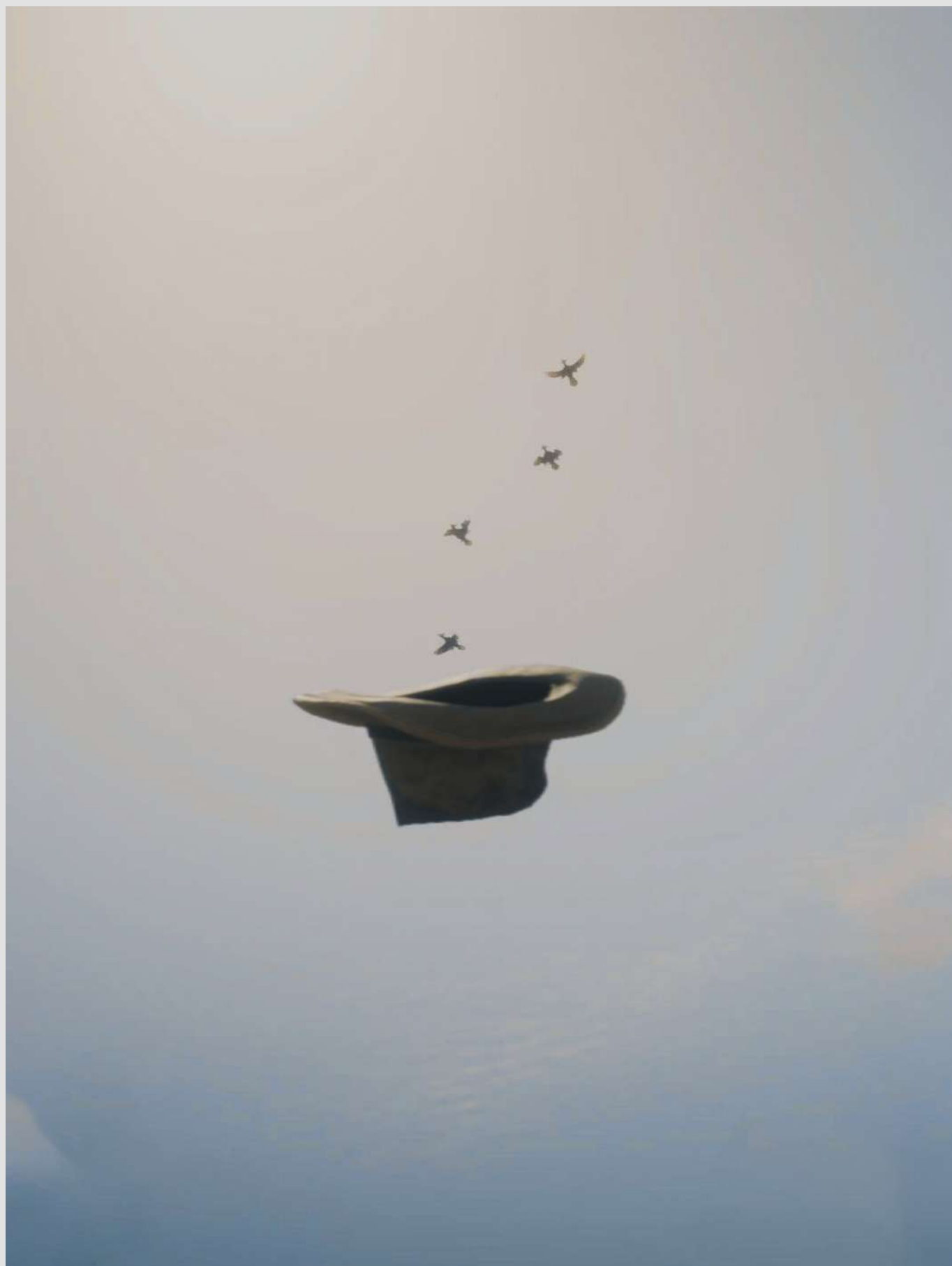
H: 2017 年に『Horizon Zero Dawn』で始めたのですが、実はそのゲームで 2000 枚以上の写真を撮っていました。当時はバーチャルフォトグラフィーという概念すら知らなかったので、一枚も公開したことはありませんでした。バーチャルフォトグラフィーを本格的に始めたのは 2022 年の『Horizon Forbidden West』からです。

C: Do you also take photos in real life?

H: No, but maybe in the future.

C: 実生活では写真を撮ることはありますか？

H: いえ、でも将来はもしかしたら。



C: Do you play games differently now that you're into virtual photography?

H: Yes, definitely. Once I got into virtual photography, I started noticing lighting, environments, and small details more. I play slower now and pay more attention to moments that feel worth capturing.

C: VP を撮り始めてから、ゲームのプレイスタイルは変わりましたか？

H: ええ、確かに。バーチャルフォトグラフィーを始めてから、光や環境、細かいディテールにもっと意識が向くようになりました。今はゆっくりプレイして、記録する価値があると感じる瞬間にもっと注意を払っています。





C: Your photographs are very artistic. Do you have opportunities to engage with art in your daily life?

H: I'm not constantly around art, but my sister is an artist, so I get to see her work a lot. I also draw sometimes, and having that creative atmosphere around me naturally inspires my virtual photography.

C: あなたの写真はとても芸術的に感じます。日常生活の中で芸術に触れる機会はありますか？

H: 私は常に芸術に囲まれているわけではありませんが、姉がアーティストなので彼女の作品をよく目にします。また時々絵も描くので、こうした創造的な環境が自然と私のバーチャルフォトグラフィーにインスピレーションを与えてくれます。

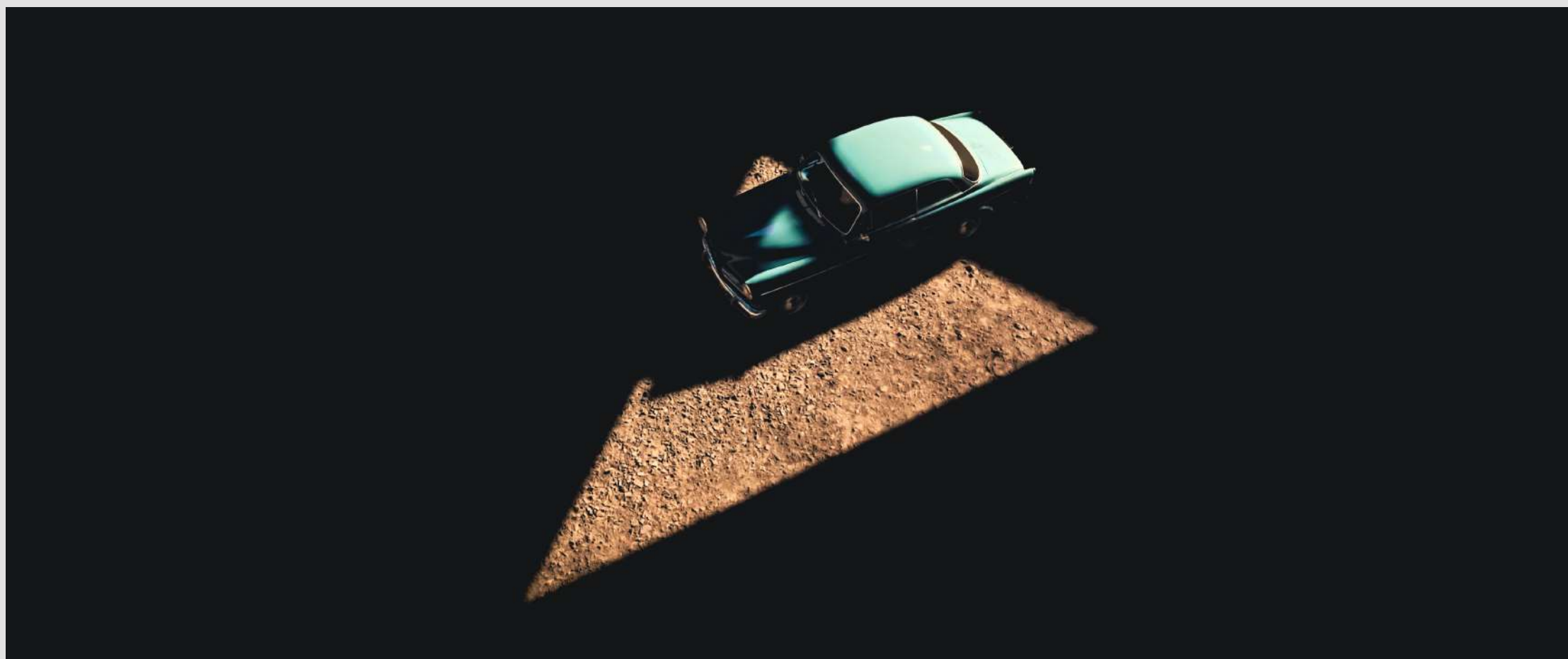


C: What do you usually focus on when you're shooting Virtual Photography?

H: I usually focus on keeping the character anonymous, using negative space, and creating quiet, minimal scenes. I like giving the viewer space to interpret the image in their own way.

C: VP を撮るうえで重視している点はどこでしょうか？

H: 私は通常、人物を匿名に保つこと、ネガティブスペースを活用すること、そして静かでミニマルな情景を創り出すことに重点を置いています。鑑賞者がそれぞれの方法で画像を解釈する余地を与えるのが好きです。



C: Is there anything you do to get better at virtual photography?

H: I try to improve by experimenting with different angles and paying attention to lighting. I also look back at my older shots to see how I've changed and what I can do better. I'm mostly learning through practice.

C: 撮影が上手くなるために、普段から意識してやってることはありますか？

H: 様々な角度を試したり、照明に注意を払ったりして、上達を目指しています。また、過去の写真を見返して、自分がどう変化したか、何を改善できるかを考えています。主に実践を通して学んでいます。

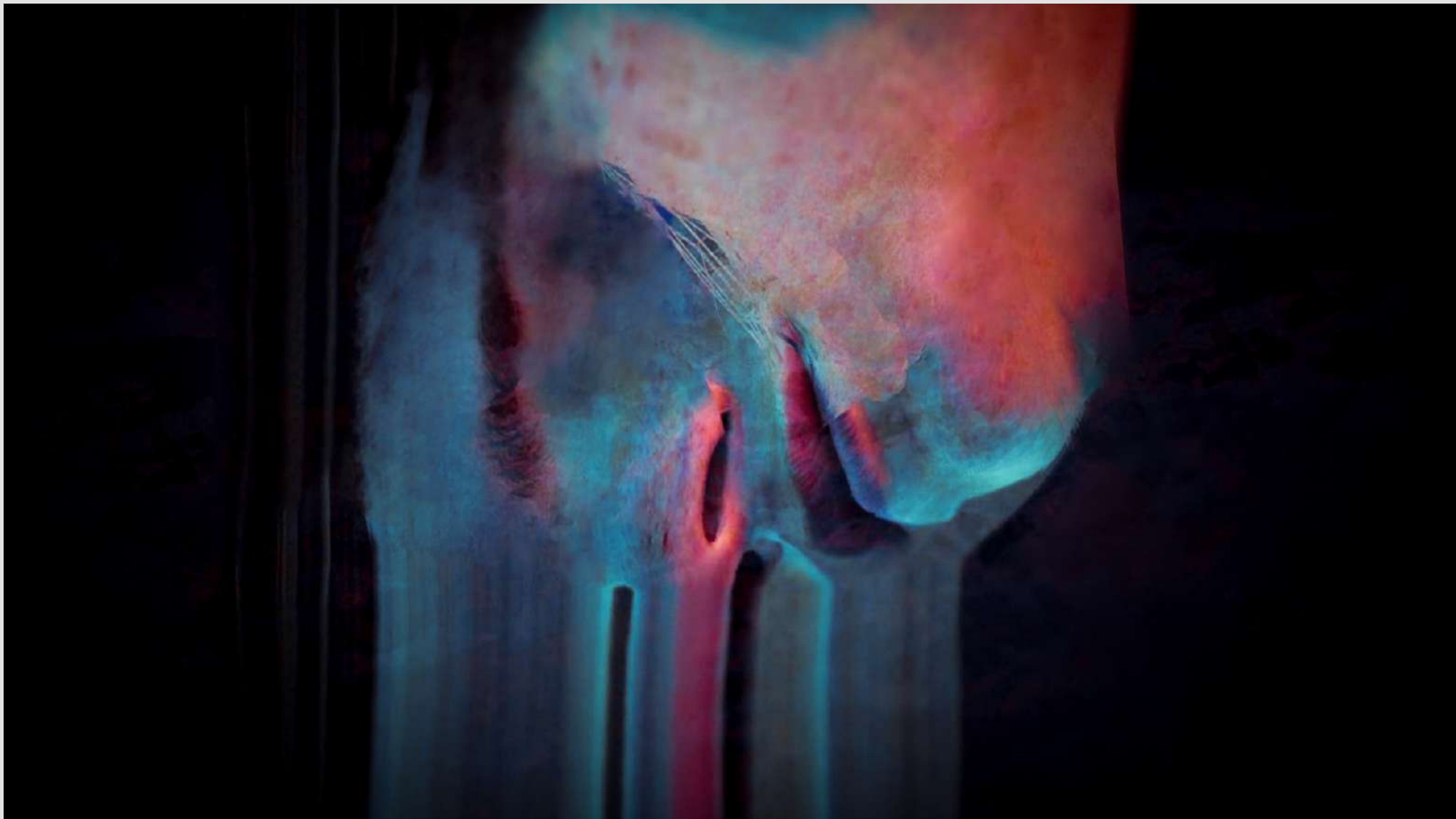


C: Everyone seems to enjoy VP in their own way, but what is it about virtual photography that you find the most appealing?

H: For me, the best part is sharing my work with friends from different places and reading their comments. It always adds something special to the experience.

C: VP の楽しみ方は人それぞれだと思いますが、VP のどんなところに一番魅力を感じていますか？

H: 私にとって一番の喜びは、様々な場所にいる友人と作品を共有し、彼らのコメントを読むことです。それはいつも特別な体験を与えてくれます。



C: Is there any wish list of features you would like to see in the photo mode?

H: I'd love to see more control in photo mode like changing the time of day, the weather, and having more character poses. It would also be great to adjust the character's expression and where they're looking. And I'd really like to be able to change photo mode options while the interface is hidden.

C: フォトモードでこんな機能が欲しいという希望はありますか？

H: フォトモードで、時間帯や天候の変更、キャラクターのポーズの追加など、より多くの制御機能が欲しいです。キャラクターの表情や視線の向きを調整できるのも素晴らしいでしょう。また、インターフェースを非表示にした状態でフォトモードのオプションを変更できる機能もぜひ欲しいです。



C: Please let us know if there are any games you are looking out for in the future.

H: There are a lot of games I'm looking forward to, like GTA 6, Reanimal, Saros, and ILL. But the ones I'm most excited about are the next Horizon game and the next Control game.

C: 今後注目しているゲームがあれば是非教えてください。

H: 楽しみにしているゲームはたくさんあります。例えば GTA 6、Reanimal、Saros、ILL などです。でも最もワクワクしているのは、次作の Horizon と Control です。



C: Finally, what are your goals for the future?

H: My main goal is to keep growing and exploring my style, connecting with people who enjoy virtual photography, and hopefully inspiring someone the way others inspired me. And I want to enjoy the game itself too, without feeling any pressure to take photos.

C: 最後に、今後の目標などあれば教えてください。

H: 私の主な目標は、成長を続けながら自分のスタイルを探求し、バーチャルフォトグラフィーを楽しむ人々と繋がり、かつて私がそうであったように誰かをインスパイアすることです。そして、写真を撮らなければならないというプレッシャーを感じることなく、ゲームそのものも楽しみたいと思っています。





03: ART OF THE C

ENTRY: 7th (Sun) DEC. - 14th (Sun) DEC. 2025

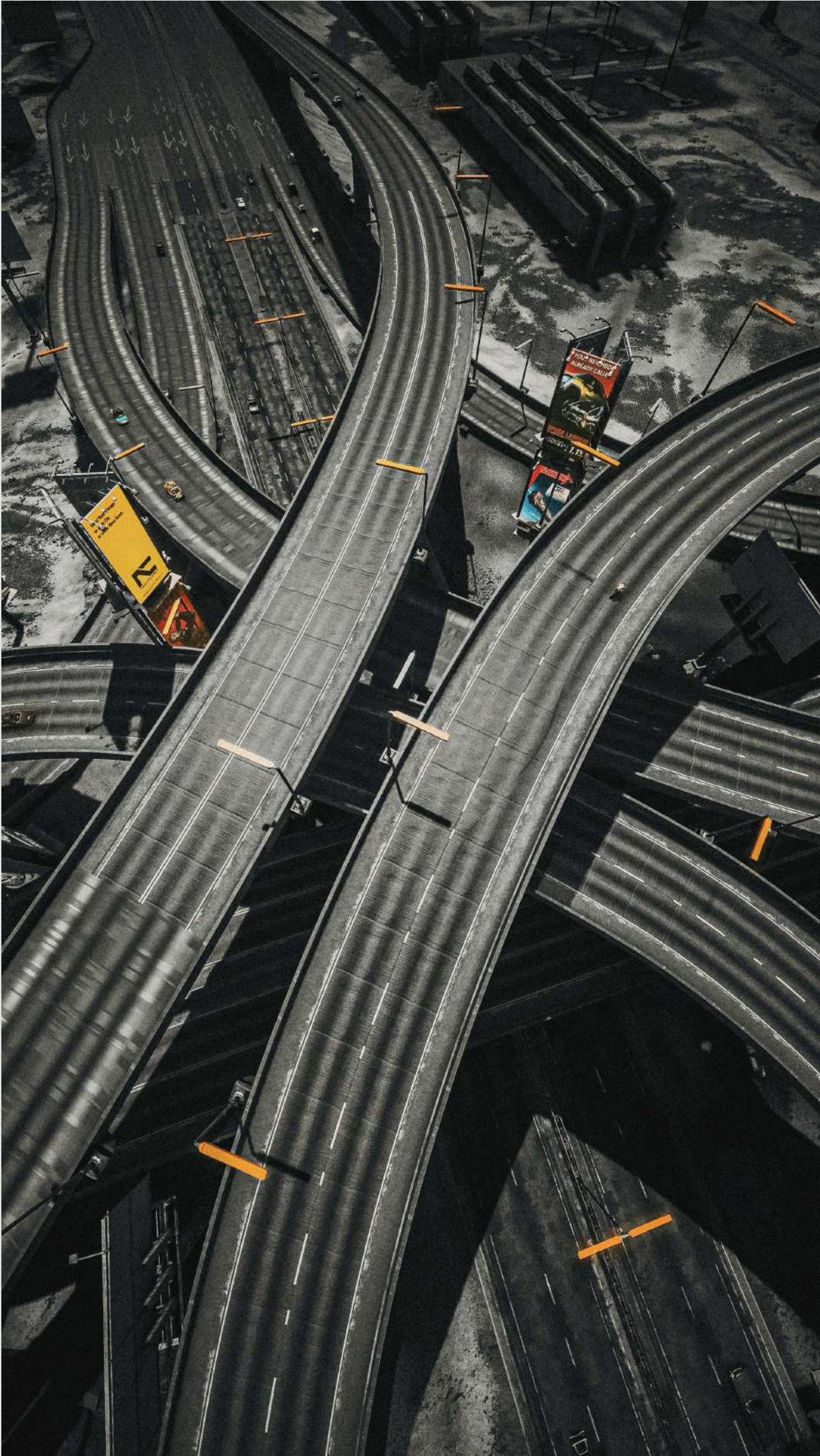
HASHTAG: #ArtoftheC03

VIRTUAL PHOTOGRAPHERS:

Ao__sly / AOsan / Ayghan / Ayob / DMESCA / DragonVP / Eden / Edneyone / emuemutookthis / EN-family_gt77 / Eric Walt / Fathi /
FoxPurple / furoyomi / GIB84 Gaming / hal / Hb / GIB84 Gaming / ginapeloux / hal / Hb / Jez / JOHN / Kel / KesoVP / Kiara.Ma2u /
Kit Grey / KOM / LeFantomas / m / marka / MaruMaru / Mikage / morrie / pino44io / pomme de terre / Revendi / Rogue /
Seeing The V / Sofia / Souchan / Souza / Strand / sumi sonian / Taka San / Tom. / tulipmama / Ursula Blanche /
Westlyn / Zahraa / どんきち / ノク / ぶろーくんぽーと / 味噌汁ご飯



KOM



emuemutookthis



furoyomi



Westlyn



KesoVP



Jez



AOsan





hal



EN-family_gt77



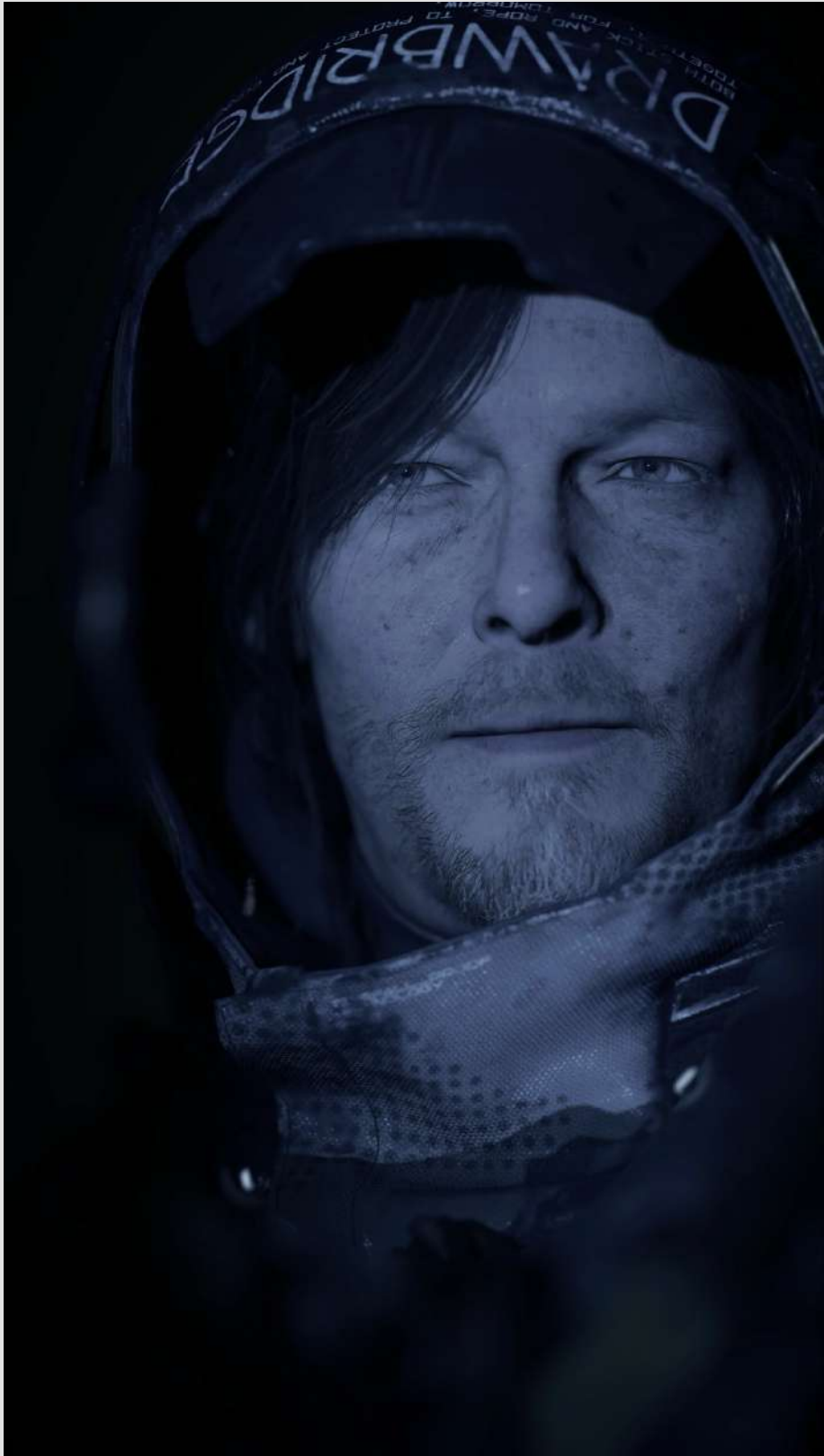
DragonVP



Fathi



Tom.



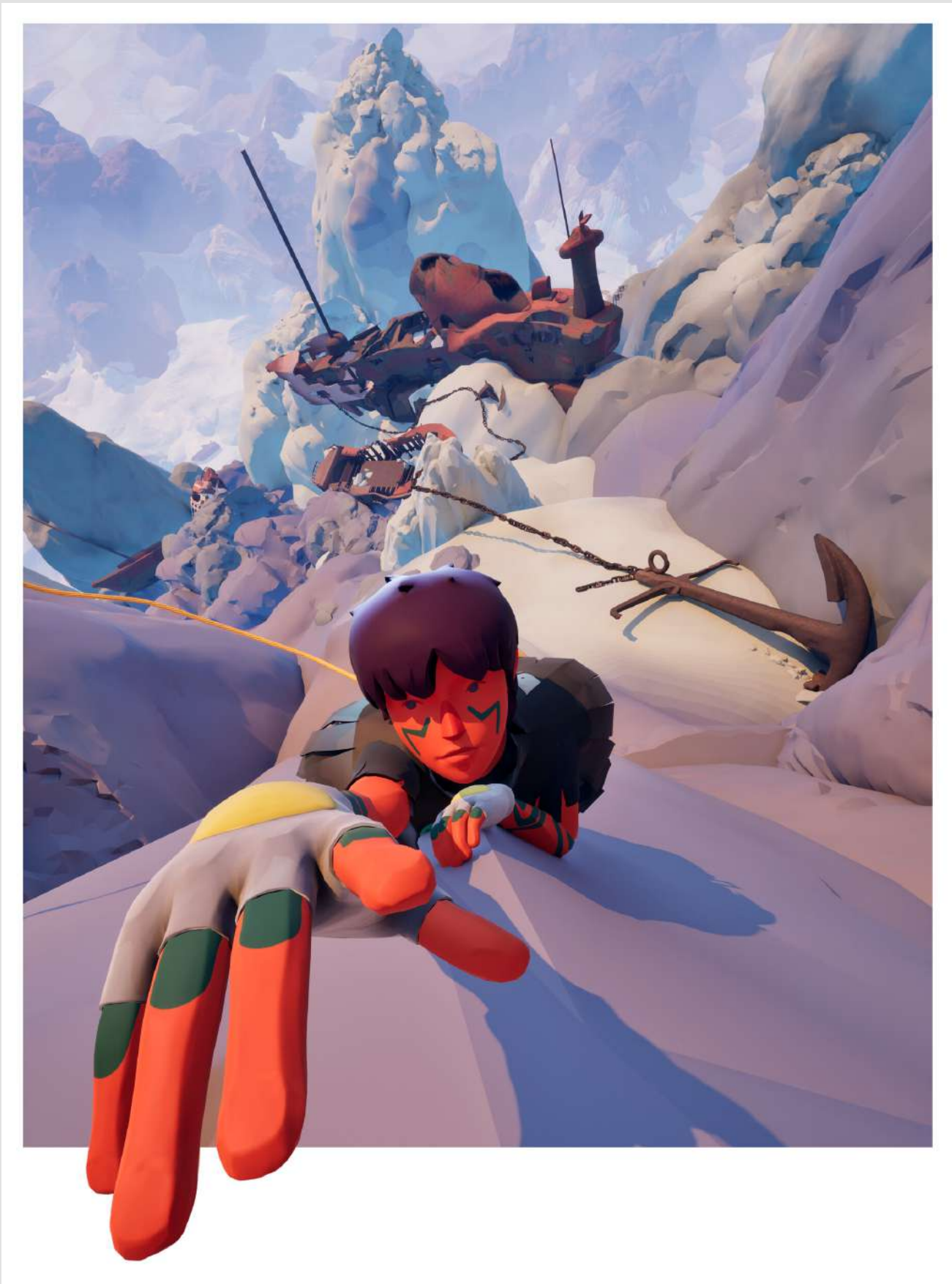
ノク



Eden



味噌汁ご飯



pino44io



Ao_sly





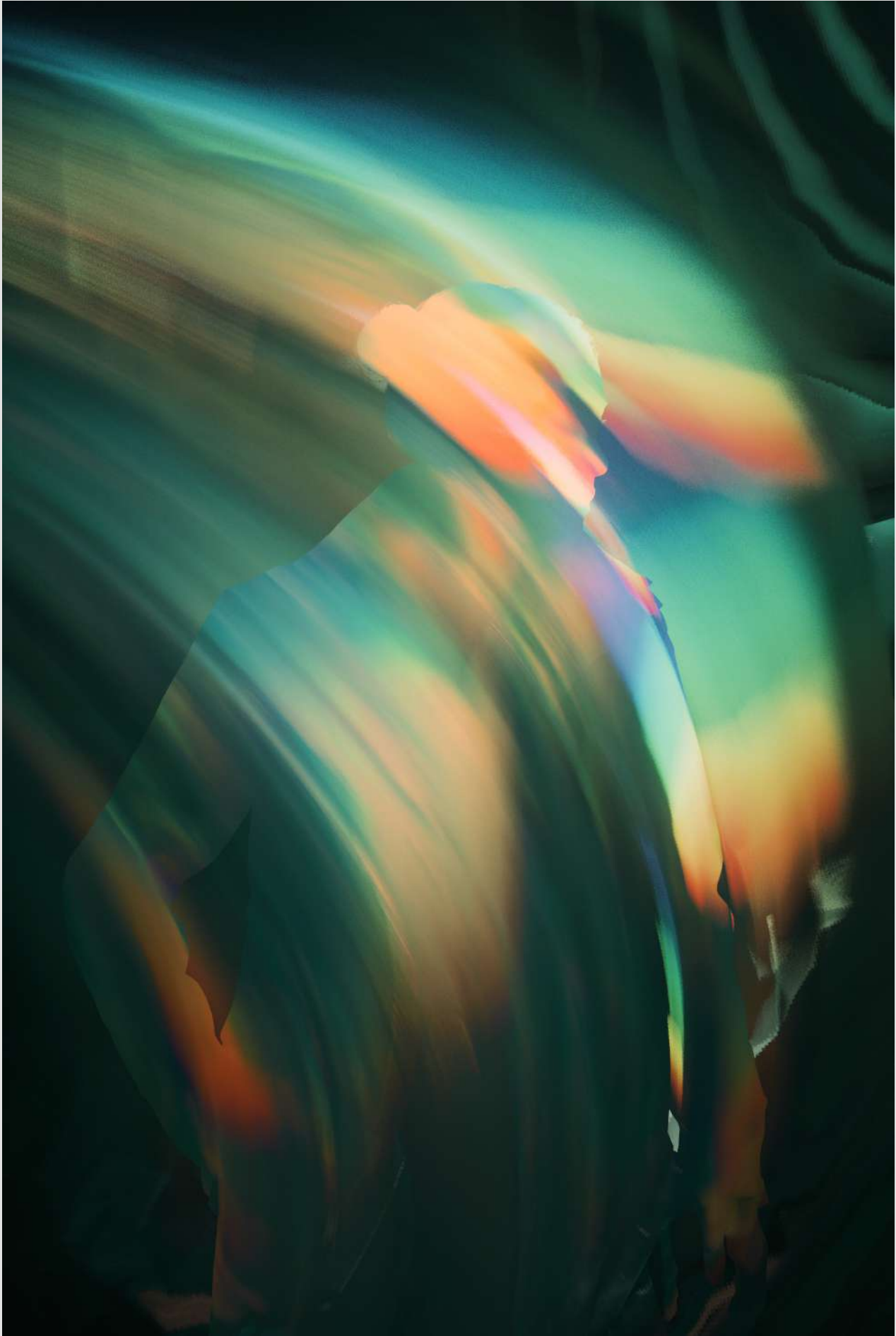
pomme de terre



Souchan



Souza



m



MaruMaru



Seeing The V



Eric Walt



Ayghan



Sofia





Ayob



Rogue



Revedi



morrie



Kit Grey



sumi sonian



Hb



GIB84 Gaming



Taka San



どんきち



Zahraa



Mikage



LeFantomas



ぶろーくんぽーと



tulipmama



marka



Strand



DMESCA



Ursula Blanche



Edneyone



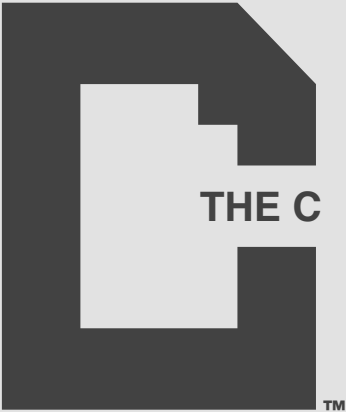
VPCONTEXT is a Virtual Photography community founded in August 2020. This community will be structured primarily around supporting Virtual Photographers, organizing 3D exhibitions, and creating a web magazine, and through these activities will feature the work of those who share the many possibilities and artistry of VP.

VPCONTEXT は 2020 年 8 月に設立された Virtual Photography のコミュニティです。このコミュニティは主に、Virtual Photographer のサポート、3D 展示会の開催、ウェブマガジン作成を中心に構成され、これらの活動を通して VP の持つ多くの可能性と芸術性に共感する人々の作品を取り上げていきます。



We regularly organize 3D exhibitions of Virtual Photography. Through the exhibitions, we aim to discover new perspectives by looking at VPs from a different perspective than the usual web and social networking sites, and to feel the artistry that VPs possess.

私たちは定期的に Virtual Photography の 3D 展示会を開催しています。展示会を通して通常のウェブや SNS とは異なる視点で VP を見ることにより、VP の持つ芸術性を感じ、新しい視点の発見を目的としています。



THE C (ex. VM), a web magazine produced by VPC on an irregular basis, aims to document the activities of the community, while at the same time condensing the appeal of VP through original projects and features.

VPC が不定期で制作するウェブマガジン "THE C (旧 VM)" は、コミュニティの活動を記録することを目的としながらも、マガジン独自の企画や特集を行い、VP の魅力を凝縮していきます。

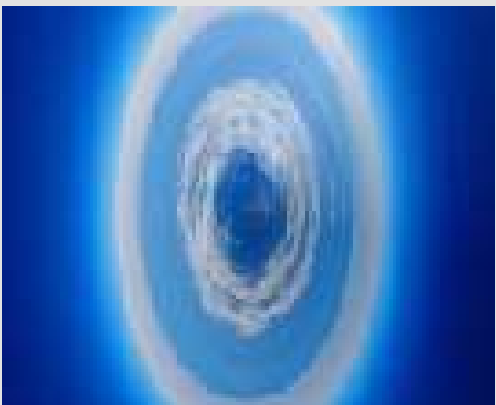
TEAM



ELI THE WALKER



JUN



R0MANC3R

Thank you, as always, for reading our magazine.

We would also like to express our sincere gratitude to all Virtual Photographers who participated in the exhibitions and projects that made this magazine possible. Since the renewal of VPCONTEXT in March 2025, this issue marks our final publication of the year and the fourth magazine in total. Once again, thanks to everyone's support, we feel that we have been able to create a strong and meaningful issue.

We hope to carry this momentum forward and continue our activities with the same energy into the coming year. Looking ahead to 2026, we are already planning new projects aimed at creating experiences that participants can enjoy even more. At the same time, we will continue to reflect on what role we can play in further supporting and growing Virtual Photography itself, and we look forward to moving ahead with that purpose in mind.

VPCONTEXT

今回もマガジンをお読みいただき、ありがとうございます。

また、このマガジンを制作するにあたり、展示会や各種企画に参加してくださった、すべての Virtual Photographer の皆さまにも、心より感謝いたします。2025 年 3 月に VPCONTEXT をリニューアルして以降、年内としては本作が最後のマガジンとなり、通算で 4 冊目の発行となりました。今回も、皆さまのおかげで、充実した一冊に仕上げる事ができたと感じています。

この流れを大切にしながら、来年も引き続き、精力的に活動を続けていきたいと考えています。2026 年に向けては、より多くの方楽しんでいただけるよう、新しい企画も計画中です。そして、Virtual Photography そのものをさらに盛り上げていけるよう、私たちに何ができるのかを常に考えながら、この活動をこれからも続けていきたいと思います。





THE C ISSUE : #03

EDIT : VPCONTEXT

DIRECTION & COVER ART : ELI THE WALKER

BACK COVER : ELI THE WALKER

INSERT P28, P56 : ROMANC3R

INSERT P55, P57 : JUN



THANKS TO ALL PARTICIPANTS



THE C

