

Map the New World.

PLATEAU - 国土交通省が主導する、
日本全国の3D都市モデルの整備・活用・オープンデータ化プロジェクト。

Project Goal

都市デジタルツインにより
社会に新たな価値をもたらす / 地域の課題を解決する

Project PLATEAUは、デジタル技術により「豊かな生活、多様な暮らし方・働き方を支える「人間中心のまちづくり」の実現をめざす「まちづくりDX」のデジタル・インフラとしての役割を果たすことを目指し、我が国初の都市デジタルツインの実装モデル「3D都市モデル」の整備・活用・オープンデータ化に取り組んできました。

プロジェクト開始から6年目を迎えるPLATEAUは、これまでの「都市デジタルツインのポテンシャルを引き出す」ための実証/PoCフェーズから、「都市デジタルツインにより社会に新たな価値をもたらす / 地域の課題を解決する」ための実装フェーズへと段階を進めます。

デジタルツインとは

- デジタルツイン(Digital Twin)とは、現実世界をデジタル空間上に再現する技術です。
- 現実世界とそっくりな双子(ツイン)をデジタル空間上に構築し、様々な可視化やシミュレーションを容易に行うことができます。



現実の街



デジタル空間上の街

Project Goal まちづくりDX

3D都市モデルの整備・オープンデータ化



3D都市モデルのユースケース開発



3D都市モデルの整備・活用ムーブメントの惹起



まちづくりDX

全体最適・持続可能なまちづくり

3D都市モデルをプラットフォームデータとして防災、環境、交通等の多様な都市課題をサイバー空間上で一体的に分析し、フィジカル空間にフィードバック。

総合的な構想・計画に基づいた、**全体最適・持続可能なまちづくりを推進。**

人間中心・市民参加型のまちづくり

3D都市モデルが可視化する**具体的で精緻なまちの現状・将来パターン**を、一部の専門家でなく市民レベルに共有。

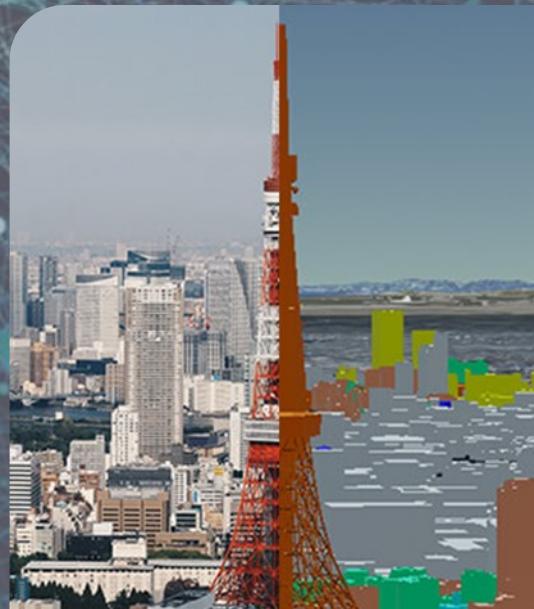
課題を市民目線に落とし込み、**多様な主体の知恵・思いを詰め込んだ参加型、実験型のまちづくり。**

機動的で機敏なまちづくり

中長周期のまちの静的なデータに、人の流れなどの短周期の動的なデータを補完することにより、**都市活動の状況をより精緻に再現・予測（シミュレーション）。**

最新技術も活用し、**機動的で機敏なまちづくり**を実現。

我が国初のデジタルツイン実装モデル PLATEAUのデータが提供する価値



高品質

標準データモデルによる
正規化、品質管理



オープンデータ

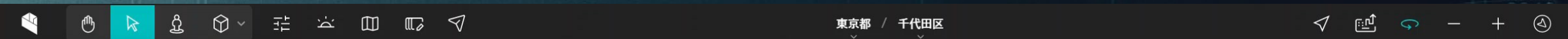
オープンフォーマットの
採用、オープンコミュニ
ティの充実



構造化

三次元地図としての
LOD定義、属性情報の
保持

PLATEAU VIEW



データセット、建築物、住所を検索 Ctrl + K

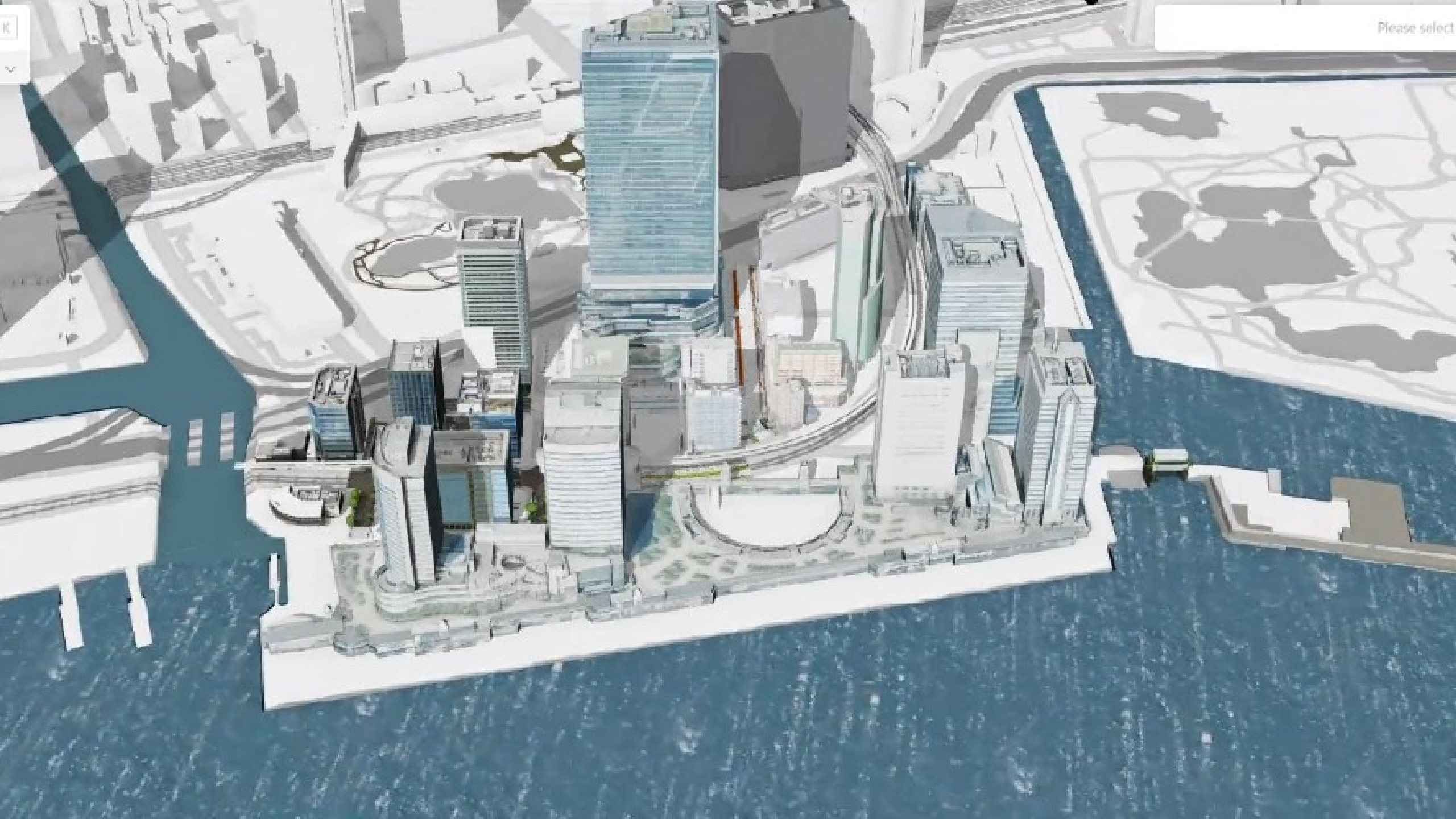
建築物モデル (千代田区)

建築物モデル (中央区)

全てを削除

2項目





Please select

ユースケース

官民の多様な分野でデジタルツインを活用したソリューションを創出



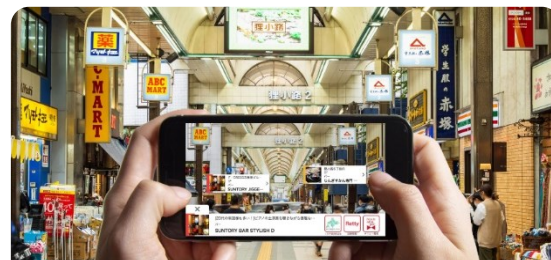
まちづくり

都市開発や都市計画、エリマネのプランニングやシミュレーション、合意形成、まちづくりアプリなどに活用



防災・防犯

災害リスクの可視化、災害シミュレーション、防災計画の立案、避難経路アプリ、防災ワークショップなどに活用



地域活性化・観光

メタバース空間の作成、XR観光コンテンツの造成、観光ガイドアプリ、広告効果シミュレーションなどに活用



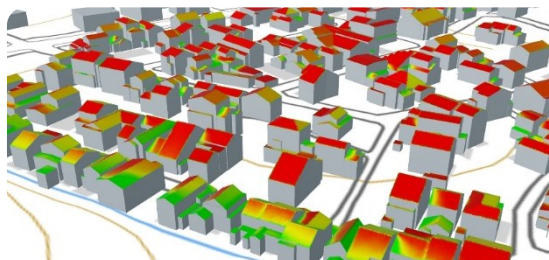
モビリティ・ロボティクス

自動運転車両や自律飛行ドローンのマップ、オペレーションシステム、最適ルート探索などに活用



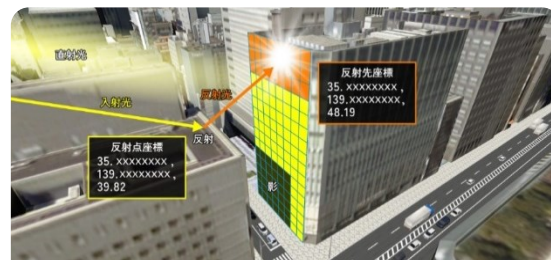
市民参加・教育

市民参加型のまちづくりや地域活動を支援するXRツールやダッシュボード、まちづくり体験アプリなどに活用



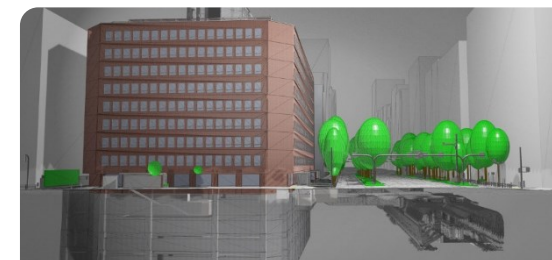
環境・エネルギー

太陽光発電やヒートアイランド、通風などのシミュレーション、エリアのエネルギーマネジメントなどに活用



インフラ管理

建築物や公園などのインフラ管理ツールや老朽化予測シミュレーション、IoTデータ管理などに活用



デジタルツイン技術

点群等のセンシングデータのセグメンテーション、モデリング技術やBIM等との統合技術の開発

PLATEAU SDK for Unity/Unreal

『PLATEAU SDK for Unity/Unreal』は、Unity及びUnreal Engine5内でPLATEAUの3D都市モデルを使用するためのオープンソースツールキットとして、国土交通省が開発したソフトウェアです。

『PLATEAU SDK』を使用することで、PLATEAUの豊富な3D都市モデルデータをゲームエンジンプロジェクトへインポートすることができ、現実世界のアプリケーションや都市シミュレーションを簡単に開発できます。

正式版となるver1.0.0は2023年2月28日にリリースされ、多くのメディアやSNSで取り上げられるなど反響を呼びました。

<https://github.com/Project-PLATEAU/PLATEAU-SDK-for-Unity>
<https://github.com/Project-PLATEAU/PLATEAU-SDK-for-Unreal>



PLATEAU NEXTは、PLATEAUの実装フェーズを加速させるための一連の開発者コミュニティ育成施策。

アプリコンテスト、ライトニングトーク、ハッカソン、ハンズオン、ピッチイベント、アクセラレーションプログラム、子ども向けイベントなど、様々な切り口でPLATEAUのデータに触れ、アプリケーションを開発する機会を提供。

2024年のPLATEAU NEXTは全国で25回開催され、延べ参加者数は2700名以上。

各地で開催される様々なイベントは相互に関連。

年間を通してPLATEAUへの理解を深め、開発ナレッジを蓄積します。

開発者のコミュニティを醸成し、実装のきっかけ作りを進めたことで、
2024年も様々な領域のエンジニアやクリエイター、プランナーが自らの技術と3D都市モデルのデータを組み合わせ、
新たな価値を生み出してきました。

<https://www.mlit.go.jp/plateau-next/>

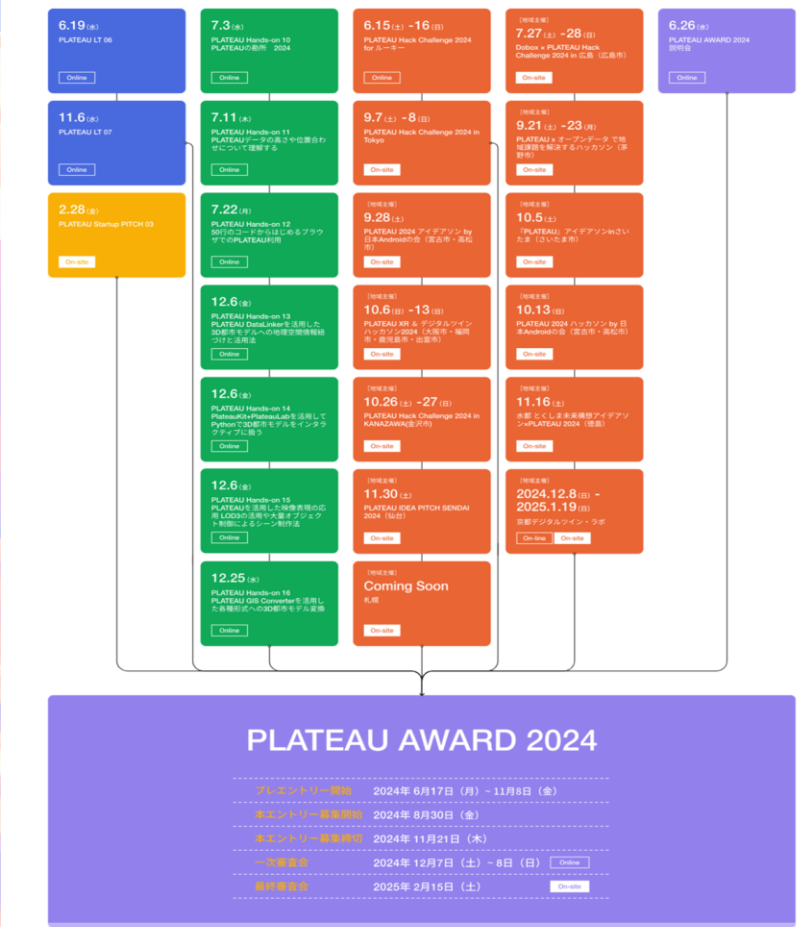
PLATEAU
NEXT 2024

PLATEAU NEXT 2024

PLATEAU NEXT 2024 実施サマリー



イベント数	25 ※R6 : 28 (主催 13/協力 12)
延べ総参加者数	2,740 ※R6 : 約2,000 現地参加 600 オンライン視聴 2,140
プレゼン発表数	180
東京以外の実施地域	13地域 (広島／茅野／さいたま／宮古／高松／徳島／京都／大阪／福岡／鹿児島／出雲／金沢／仙台)
主な参加者	個人・企業の開発者 大企業～スタートアップなど事業者 学生、アカデミア 地方公共団体、地域住民



● PLATEAU NEXTとしてAWARDをゴールに展開

PLATEAU AWARD 2024 実施サマリー

オープンデータである3D都市モデルのまだ見ぬ可能性を引き出すための開発コンテストとして開催。年間で作品を募集し、最終選考に残った10作品がプレゼンを披露。高レベルかつ多様な形で3D都市モデルでの優れた開発成果が披露され、多数の関係者・観覧者に共有された。

2025.2.15 Sat.

PLATEAU AWARD 2024 最終選考会・表彰式

主催：国土交通省 運営：角川アスキー総合研究所（ASCII STARTUP） 協力：パノラマティクス
 協賛：アクセンチュア株式会社、アジア航測株式会社、国際航業株式会社、株式会社日建設計総合研究所、株式会社パスコ、ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社
 参加者：現地観覧50名（一般22 招待28）、オンライン視聴者数104名
 （事前応募現地35名、オンライン視聴応募183名）

アーカイブ：<https://www.youtube.com/watch?v=sPHaCljeip8>





P L A T E A U
by MLIT

<https://www.mlit.go.jp/plateau/>



国土交通省