

各 位

2025年12月25日

サイバネットシステム株式会社

本ニュースリリースは、サイバネットシステム株式会社、インフォ・ラウンジ株式会社、株式会社山手総合計画研究所の三社から同一文面で配信しています。重複して受信される場合がございますが、予めご了承ください。

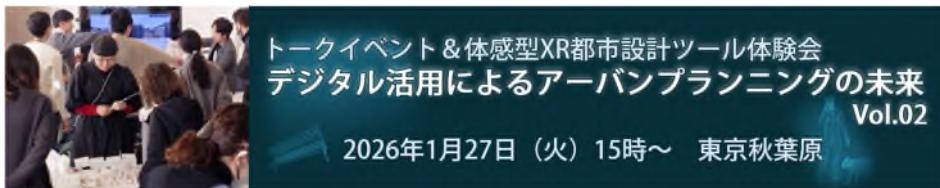
3DモデルおよびXR技術を用いた体感型都市設計ツール、国土交通省「Project PLATEAU」3年間の実証実験の成果および新機能の発表イベントを開催

AIによる3Dオブジェクト生成等、新機能が加わった体感型アーバンプランニングツールの最新版を体験いただけます。

インフォ・ラウンジ株式会社（本社：横浜市都筑区、代表取締役社長：肥田野 正輝）、サイバネットシステム株式会社（本社：東京都、代表取締役 社長執行役員：白石 善治）、株式会社山手総合計画研究所（本社：横浜市中区、代表取締役：片岡 公一）は、国土交通省が主導する「3D都市モデル整備・活用・オープンデータ化プロジェクトPLATEAU（「プロジェクトプラトー」、以下「Project PLATEAU※1」）」のユースケース開発に、3年連続参画しました。

このたび、本プロジェクトの集大成となる「デジタル活用によるアーバンプランニングの未来 Vol.02」の開催をお知らせします。本イベントでは、2024年度のProject PLATEAUユースケース「タンジブルインターフェースを活用した住民参加型まちづくり等 v2.0」で実施した、横浜市、仙台市、浅草六区エリア、曳舟駅周辺の住民参加型実証実験の成果発表とともに、本プロジェクトに携わった国土交通省、都市再生機構（UR）、横浜市立大学より有識者・実務者をお招きしたトークセッションを行います。また、本プロジェクトのために3社で共同開発した体感型アーバンプランニング（都市設計）ツール「Tangible Interface XR（タンジブル・インターフェース・エックスアール）」最新版の体験会も実施いたします。

「デジタル活用によるアーバンプランニングの未来 Vol.02」開催概要



日 時	2026年1月27日（火） 15時～18時（14時30分開場、18時～懇親会）
会 場	ヒューリック秋葉原タワービルディング（旧富士ソフトビル）30階 サイバネット内イベントスペース https://www.cybernet.co.jp/company/about/map/hq.html 東京都千代田区神田練塀町3
プロ グ ラ ム	<ul style="list-style-type: none">■ トークセッション（15時～16時30分） テーマ1：「Tangible Interface XR成果報告（2024年度Project PLATEAU ユースケース開発事業より）」 テーマ2：「デジタル活用によるアーバンプランニングの未来」 【ゲスト】 菊池 亮太 氏（独立行政法人都市再生機構） 鈴木 伸治 氏（横浜市立大学国際教養学部都市学系 大学院都市社会文化研究科 教授） 十川 優香 氏（国土交通省 都市局 国際・デジタル政策課 企画専門官）■ Tangible Interface XR新型デバイス体験会（16時30分～）<ul style="list-style-type: none">・3D都市モデルを活用したTangible Interface XR新型デバイス体験・AIによるライブ3Dモデル生成機能（テスト運用中）デモンストレーション■ 懇親会（18時～） 軽食をご用意しています。

参加対象	・都市開発／再開発に携わるデベロッパーの方、建設／建築業界の方 ・地方自治体の担当者の方 ・まちづくりや都市の未来のまちづくり、都市の設計に関心をお持ちの方 ・報道機関の方
定 員	40名（着席30名） ※定員に達し次第、締め切りとさせていただきます。予めご了承ください。
参 加 費	無料（事前登録制）
詳細およびお申込み	Xdiorm™ Webサイト： https://xdiorm.jp/xdiorm-event-2026-jan/

※タイトル、内容等は予告なく変更になる場合がございます。

XR技術を用いた体感型アーバンプランニングツール「Tangible Interface XR」とは

テーブル型デバイス上の都市模型（ジオラマ）の形状や配置を、実寸大スケールの3Dデジタルツイン^{*2}の景観として再現できるツールです。デバイス上に配置した「駒」と呼ばれる人物や家具・什器等の模型をデジタルモデルとしてデジタルツインの景観に重ね合わせ、その映像をVRヘッドセットやディスプレイに表示することができます。

タングブルユーザインターフェース^{*3}上のそれぞれの駒を動かすことで、VR内に再現された都市の景観がリアルタイムに変化します。

本ツールを活用することで、街の景観がどのように変わらのかを実際に試しながら議論を行い、新しいアイデアが出ればその場で模型を動かして視覚化できます。これにより専門知識を持たない一般市民の方々でも率直な意見や感想を出しやすくなり、多様な意見を取り入れたまちづくりの実現が期待されます。



2024年度 Project PLATEAUユースケース「タンジブルインターフェースを活用した住民参加型まちづくり等 v2.0」実証実験の成果

これまで行政機関やデベロッパーを中心に進められてきたアーバンプランニングやまちづくり、都市空間設計の検討において、近年は市民が参加するプロセスの重要性が高まっています。本ユースケースにおいては、デジタル技術を活用したアーバンプランニングツール「Tangible Interface XR」の開発と、これを用いた体験型のまちづくりワークショップを実施し、都市に関わる行政担当者・専門家・住民など多様な立場の人々が主体となって相互に対話し、理解を深めることができるコミュニケーションプロセスの実現を目指しました。



まちづくりのさまざまなフェーズでの活用を目的に、複数都市でのワークショップを実現

過年度は、主に一般市民を対象とした計画構想段階でのアイデア出しを想定したワークショップを開催しました。2024年度は、実際のまちづくり検討プロセスへの導入を目指し、事業者や地権者等の関係者間での合意形成、設計段階や空間活用段階など、より多様なフェーズでの活用効果を検証しました。具体的には、「構想」「開発」「活用」という3つの異なるまちづくりフェーズにおいて、4つの地域でワークショップを実施しました。

地域	主体となった組織	フェーズ	目的
宮城県仙台市青葉区 青葉通り	仙台市役所	構想段階	青葉通りの車線減少に伴う空間活用の検討

			
神奈川県横浜市中区 関内駅周辺	デベロッパーおよび 設計事務所	開発段階	開発計画について空間設計の検討
東京都墨田区 曳舟駅周辺	再開発事業者	構想段階	地域住民への計画説明と広場活用に関する意見収集 
東京都台東区 浅草六区	浅草六区のエリア マネジメント団体	活用段階	既存の街並みを活かしながら、エンターテインメント性と生活環境の調和を図る具体的な活用案の検討

ワークショップ参加者の声

構想段階	<ul style="list-style-type: none"> グループで検討した空間活用案をスムーズにVRデータに反映させ、その場で体験できることが素晴らしい。（市役所職員） 市民や地域の方々との認識やイメージを共有するためのツールとして、とても有効であると感じた。（市役所職員） 3次元でその場で将来イメージを具体化できるという意味で、関係者間で今後ビジョンの具体化を検討していく上で、かなり有益なツールと感じた。（市役所職員）
開発段階	<ul style="list-style-type: none"> 公園の規模感を地権者が意識できたのではないか。本当はもっといろんな人に参加してほしいので今後もこういう機会が欲しい。（デベロッパー） まちづくりというと、平面図上で言葉でのやりとりが多いと感じたが、より直感的で老若男女問わず参加できると感じた。（設計事務所）
活用段階	<ul style="list-style-type: none"> ワークショップの進行について、まずは個人/チームのコンセプト立案をしてからタンジブルインターフェースを使って、配置するワークを実施すると良いと思う。（エリアマネジメント団体） このツールで作ったモデルをベースに、生成AIを使ってアイディアを表現できると可能性が広がると思った。（エリアマネジメント団体）

「Tangible Interface XR」を活用することで、専門家と住民等が、専門用語や都市空間認識のギャップを超えて、3D空間上で試行錯誤しながら共通理解を形成し、協働して検討を進めることができました。構想段階でのコンセプト検討には更なる工夫の余地がある一方、開発・活用段階における空間イメージの共有に効果を發揮した点は大きな成果といえます。

国土交通省主催「Project PLATEAU」ユースケース公表ページ

2024年度の実証実験の詳細は、下記の国土交通省Webページ「タンジブルインターフェースを活用した住民参加型まちづくり等v2.0」をご覧ください。

<https://www.mlit.go.jp/plateau/use-case/uc24-09/>

サイバネットシステム株式会社 〒101-0022 東京都千代田区神田練塀町3 <https://www.cybernet.co.jp/>

※記載されている団体名、ブランド名、製品名、サービス名は、各所有者の商標および登録商標です。

「Tangible Interface XR」の主なバージョンアップ内容

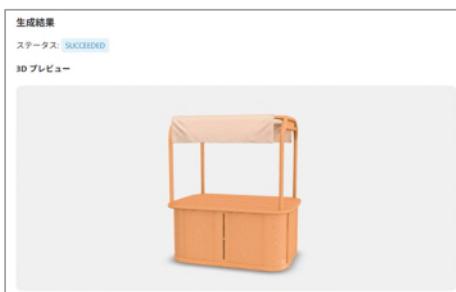
2024年度以降、以下のようなバージョンアップを行いました。

● ユーザー管理と駒管理機能の強化

ウェブアプリから実行する管理画面に、ユーザーやグループ管理機能、グループごとの駒の管理機能を新たに実装しました。これにより、柔軟なワークショップ運営が可能になりました。

● 生成AIを活用したライブ3Dモデル生成機能（テスト運用中）

これまで、VR内で利用したい駒はあらかじめ準備しておく必要がありましたが、生成AIを活用したライブ3Dモデル生成機能により、欲しい駒の写真やプロンプトを入力することで、モデルをその場で生成できるようになりました。



【動画】生成AIによるライブ3Dモデル生成（テスト運用中）

本技術の今後の展望

実証実験を通じて、「Tangible Interface XR」は、専門知識の有無に関わらず参加者が空間イメージを共有しながら建設的な議論を展開できるツールであることが確認されました。実物の模型を介した直感的な操作により、従来の図面やパースでは困難だった異なる立場の参加者間での空間認識の共有を実現しています。

今後は、Project PLATEAUの成果を元に本ツールを進化させた「Xdiorm™（エクス・ディオルム）」として新サービスを開発する予定です。操作する人の創造力を最大限に引き出せるツールを目指し、直感的かつシンプルな操作性を追求するとともに、最新技術の活用により更なる機能拡充を図ってまいります。

体感型都市デザインツール「Xdiorm™」詳細：<https://xdiorm.jp/>

注釈

※1：「Project PLATEAU」：国土交通省が主導する、日本全国の3D都市モデル整備・活用・オープンデータ化プロジェクト。3D都市モデルの整備とユースケースの開発、利用促進を図ることで、全体最適・市民参加型・機動的なまちづくりの実現を目指す目的で推進されている。

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

※2：デジタルツイン：サイバー空間内に物理空間の環境を再現し、モニタリングやシミュレーションを可能にする仕組みのこと。この時に構築されたサイバー空間内の「デジタルの双子」そのものを指す場合もある。

※3：タンジブルユーザインターフェース（英: tangible user interface）：マサチューセッツ工科大学（MIT）教授の石井裕が提唱するユーザインターフェースの形態で、形のない情報を直接触れることができる（タンジブル）ようにした、より実体感のあるインターフェース。「タンジブル」とは「実体」の意味。

インフォ・ラウンジ株式会社について

地域密着型のIT総合パートナーを目指し、2007年に横浜で創業しました。「ICTを活用して社会の中のあらゆるバリヤーを取り除いて行くこと」をミッションに、主に以下の3つの軸で事業活動を行っています。

1. 地域情報化：企業、NPO、公的機関など多様な主体の情報活動ニーズに応える、Webを活用したソリューション提案
2. オープンデータ：行政機関を中心としたオープンデータ環境の構築やオープンデータを応用したアプリケーションの構築
3. 福祉・教育：ウェブやスマートデバイスの応用による、多様な人々の社会参加

インフォ・ラウンジ株式会社に関する詳しい情報については、下記Webサイトをご覧ください。

<https://info-lounge.jp/>

サイバネットシステム株式会社 〒101-0022 東京都千代田区神田練塀町3 <https://www.cybernet.co.jp/>

※記載されている団体名、ブランド名、製品名、サービス名は、各所有者の商標および登録商標です。

株式会社山手総合計画研究所について

「未来にとって素晴らしい過去となる現在を創る」事を基本目標として都市や建築の計画や設計を手がける会社です。1983年の設立以来、横浜を中心に多くの実績があります。常に未来へのアンテナをはりながら、地域のニーズを把握し、地域のためになるプロジェクトを丁寧に立案・推進します。主な事業内容は以下の通りです。

- ・都市や地域レベルの都市デザインに関するプロジェクトの立案・計画・設計や推進支援
- ・歴史的建造物の保存・活用をはじめとした建築の計画・設計
- ・公民連携による公共資産活用等のサポート
- ・行政やまちづくり活動におけるデジタル技術の活用

株式会社山手総合計画研究所に関する詳しい情報については、下記Webサイトをご覧ください。

<https://www.y-p-c.co.jp/>

サイバネットについて

1985年の創業以来、物理学をはじめとする科学技術とデジタル技術の双方に精通した技術者集団として、製造業の開発・設計部門や大学、政府系研究機関に対し、最先端のデジタルソリューションおよび技術コンサルティングサービスを提供しています。

現在では、創業当初から取り組んできたCAEを核に、PLMやXR、インサイトITなどへ事業領域を拡大。ものづくりの工程全体におけるデジタル化を推進し、業務の効率化・高度化に貢献しています。また、これらを支える基盤として、クラウドやデータベースおよびセキュリティ関連のソリューションも提供し、企業が安心してDXを進められる環境づくりを支援しています。さらに、AIを活用した大腸内視鏡向けプログラム医療機器として、国内で初めて診療報酬加算の対象となるなど、医療AIのパイオニアとして業界をリードしています。

サイバネットシステム株式会社に関する詳しい情報については、下記Webサイトをご覧ください。

<https://www.cybernet.co.jp/>

本件に関するお問い合わせ先：サイバネットシステム株式会社

内容について：

DXソリューション統括部 IoT/XRサービス部

担当：西野

E-MAIL：dxsales@cybernet.co.jp

報道の方は：コーポレートコミュニケーション室

担当：宮本

E-MAIL：prdreq@cybernet.co.jp