

令和 7 年 1 月 14 日
国土交通省関東地方整備局
荒川調節池工事事務所

荒川初 荒川調節池マイクラフトのワールドデータ公開（第一弾）

～ 3D モデルの荒川第二調節池を冒険しよう～

荒川調節池工事事務所では i-con モデル事務所として BIM/CIM モデル（3D モデル）を作成・活用し事業を推進しています。今回、工事で使用している BIM/CIM モデルを基にマイクラフト（注 1）のワールドデータを作成したので HP 上で一般公開します。

このマイクラフトのワールドデータ（荒川第二調節池）を通して、流域の皆様に荒川調節池事業へ関心をもっていただくとともに、子どもたちに 3D モデルを身近に感じて活用していただくことなどをねらいとしています。

子どもにも人気のあるマイクラフトの空間（ワールド）で、荒川調節池をつかって自由に冒険することができます。

（注 1）マイクラフトとは、プレイヤーが自由な発想でゲーム内の空間（ワールド）を探索し、建築、冒険、実験などを楽しむことができる創造性の高いゲームで、小学校などではプログラミングの学習教材としても活用されています。

さいたま市では、市内在住・在学の小学校から中学校の子どもを対象に 3D 都市モデルを活用した『SAITAMA Minecraft AWARD』などの取り組みもあり、子どもたちの間で大流行しているゲームです。

- ・公開日：令和 7 年 1 月 14 日 火曜日
- ・公開箇所：荒川調節池工事事務所 HP

「荒川調節池工事事務所 BIM/CIM データの活用」と検索していただき、ダウンロードしてください。

なお、さいたま市との連携により『G 空間情報センター』の『さいたま市 Minecraft ワールドデータ』からもアクセスできます。

- ダウンロードしたワールドデータを使用する際には本データの外、マイクラフトゲーム本体（Java 版）が必要です。

<発表記者クラブ> 竹芝記者クラブ 神奈川建設記者会 埼玉県政記者クラブ 東京都庁記者クラブ
さいたま市政記者クラブ さいたま市地方記者クラブ 川越新聞記者会

<問い合わせ先>

関東地方整備局 荒川調節池工事事務所

電話：048-767-6041（代表） メールアドレス：ktr-araike-chousa@mlit.go.jp

副所長（技術） 大須（おおす） 内線：204

調査設計課長 剣持（けんもち）内線：351



荒川調節池3Dデータの活用について



- ・当事務所では、3次元の設計成果(BIM/CIM統合モデル)を作成し、[事務所HP](#)で公開中
BIM/CIMモデルのデータを基にMinecraftのワールドデータに変換することで、荒川第二調節池の範囲のデータを生成
- ・このワールドデータの公開により、流域内外の市民への事業理解促進や子供達に3Dデータを活用頂くことで効果的な学習教材の一助となることを期待 (BIM/CIM統合モデルを基にしているため、堤防形状の他、第二排水門地下の杭基礎や囲繞堤下の地盤改良なども再現されている)
- ・今後は、さいたま市等自治体とのデータ共有を図りつつ『公開範囲の拡張』『洪水調節効果の見える化』等を検討予定

■ マイクラデータの公開 [URL: https://www.ktr.mlit.go.jp/araike/kensetsudx/bimcim_katsuyou.htm](https://www.ktr.mlit.go.jp/araike/kensetsudx/bimcim_katsuyou.htm)



＜公開サイト画面＞



第二調節池排水門付近のマイクラワールドデータ



既公開中のBIMCIM統合モデルデータ



既存のBIM/CIMデータをマイクラのワールドデータに変換



生き物を放つことができます



ポートで探検することができます

＜さいたま市と連携により市のHP経由でも調節池のワールドデータのDLが可能＞

- <https://www.city.saitama.lg.jp/001/010/014/007/p115940.html>
- <https://www.geospatial.jp/ckan/dataset/saitama-minecraft>



さいたま市での3D都市データ活用事例 出典：さいたま市HP抜粋

★ マインクラフト (マイクラ) とは

- マインクラフトとは、プレイヤーが自由な発想でゲーム内の空間(ワールド)を探索し、建築、冒険、実験などを楽しむことができる創造性の高いゲームである。(開発：Microsoft社)
- 様々なワールドや拡張機能が様々な組織・個人から公開されており、拡張性が高い。
- マルチプレイヤー対応でインターネットを通じて他のプレイヤーと同じ空間で一緒に遊ぶことができ、世界中にプレイヤーがいる。
- プログラムコードを使ってゲーム内の動作を制御することもでき、プログラミング教育としても用いられている(教育版マインクラフトなどがある)。
- 高校生以下の子どもを対象にしたマインクラフトカップなどの取り組みもあり、子どもたちの間で大流行しているゲームである。販売本数は3億本以上とされている。