クラスター株式会社
Company Deck

2025年9月17日版

目次

CONTENTS

1. 会社概要
2. わたしたちの事業
3. わたしたちの組織
4. お仕事について
5. 社風・文化・働く環境
6. 採用候補者様へのメッセージ

©Cluster, Inc.

① 会社概要

MISSION

人類の創造力を加速する

私たちクラスターは、「人類の創造力を加速させる」というミッションのもと、テクノロジーの力によって、個人や企業の「想像」と「創造」の垣根をなくしていきます

©Cluster, Inc.

会社概要





社名	クラスター株式会社
英文名	Cluster Inc.
所在地	東京都品川区西五反田 8-9-5 FORECAST 五反田 WEST 5F
代表者	加藤直人
創業	2015年7月
事業内容	メタバースプラットフォーム「cluster」の開発・運営
資本金	1億円
調達額	67.3億円(累計)

©Cluster, Inc.

沿革

















クリエイターが稼げるように

ワールドクラフト /クラフトストアリリース
東京ゲームショウ 2022出展
リアルブースとバーチャルの特設ワールドに合計約　4万人が来場
加藤直人著書「メタバース　さよならアトムの時代」発売





東京ゲームショウ 2023出展
エデュケーションサイトオープン
52億円の資金調達を実施



設立10周年
謎解きラリーを開催

2025



インダストリアルメタバース
事業好調のため、新組織を設立

2024

「熱量ドリブン
ファンマーケティング新戦略」発売



バーチャルコミュニケーションプラットフォームへ

法人向けイベント事業も立ち上がり、かつ急拡大に成功し黒字化
スマホ対応 &コロナ禍によるバーチャルイベント需要増加の
後押しを受けてユーザー数が急増



2023

2022

バーチャル経済圏の確立へ

・ワールドクラフト /クラフトストアリリース
・メタバース研究所 /クラスタークリエイタージョブズ株式会社設立

2021

バーチャル SNSへの転換期
8.3億円の資金調達を実施

2020

2020年3月 大規模アップデート

スマホアプリ /常設ワールド /
アイテム機能 /ゲーム作成機能



2019

VRイベントプラットフォームスタート

VTuberブーム到来に合わせてビジネスを軌道修正
4億円の資金調達実施

2018

2018年8月 世界初の有料 VR音楽ライブ

・チケット・ギフト機能による収益化を開始
・スタジオ付きの広いオフィスへ移転

2017

全世界的にVR幻滅期に突入

2017年6月 正式版ローンチ

・2億円の資金調達を実施
・IVS LaunchPadで優勝

2016

2016年2月 clusterのα版を公開

5,000万円の資金調達を実施

2015

2015年7月創業





©Cluster, Inc.

② わたしたちの事業

clusterとは

スマートフォンや PC(ウェブ/アプリ)、VR機器など様々な環境からバーチャル空間に集まってイベントに参加したり、友達とコンテンツを楽しめるバーチャルサービス



cluster

マルチプラットフォーム



法人イベント No.1

国内最大級のユーザー数

©Cluster, Inc.

事業・戦略

投資



稼いで

開発



新機能・ユーザーコミュニティ

BtoB事業

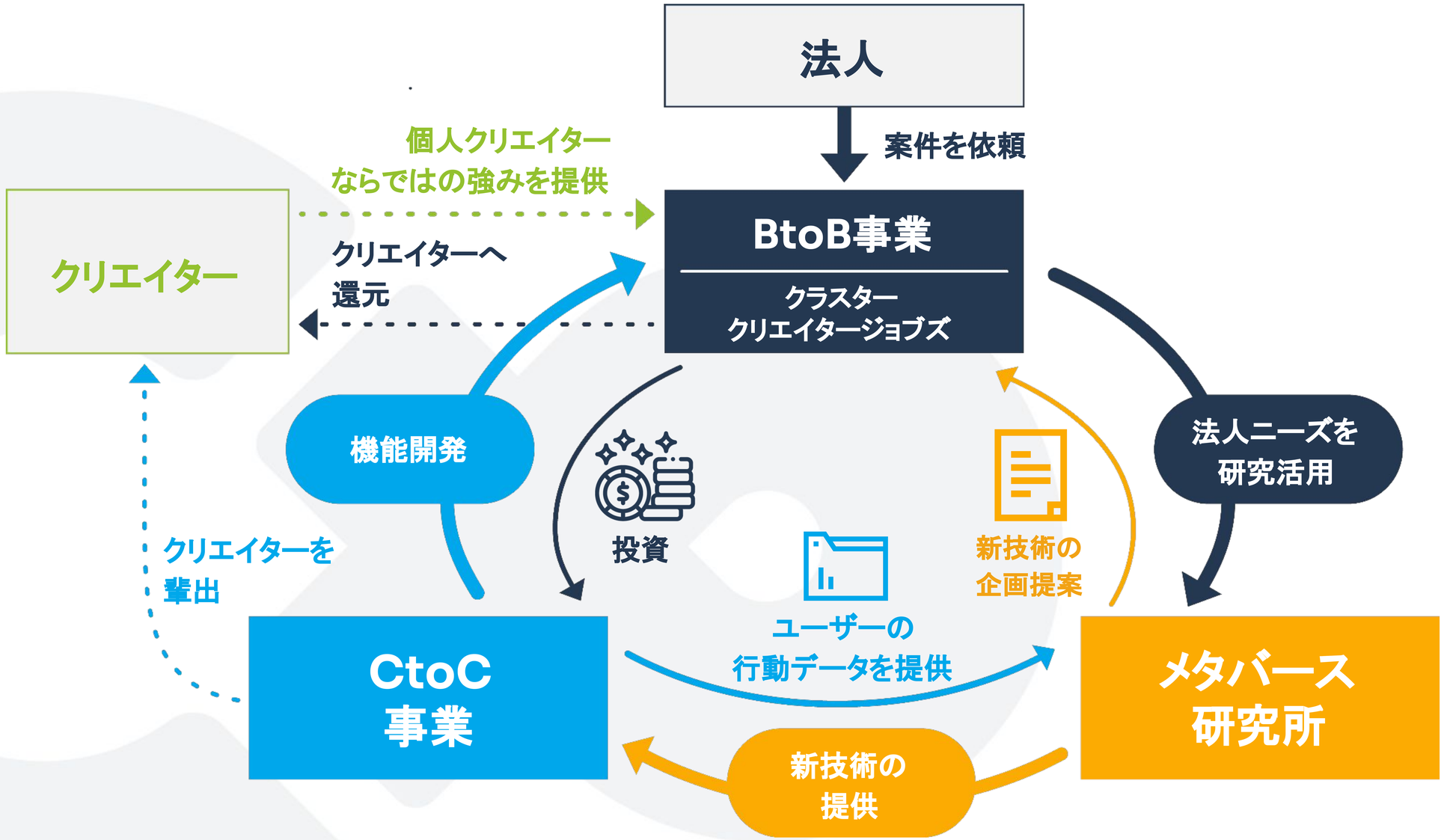
マーケットにマッチしたソリューションを
提供して売上のトップラインをあげていく

CtoC事業

ユーザーが経済的にも精神的にも
豊かになれるバーチャル経済圏をつくる

©Cluster, Inc.

事業と研究、クリエイターの連携による成長サイクル



©Cluster, Inc.

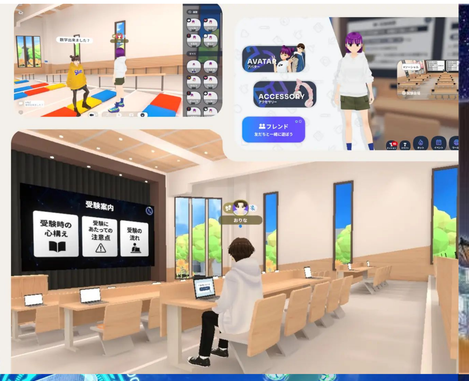
BtoB事業

法人様の課題にミートしたバーチャル×体験型のソリューションを提供







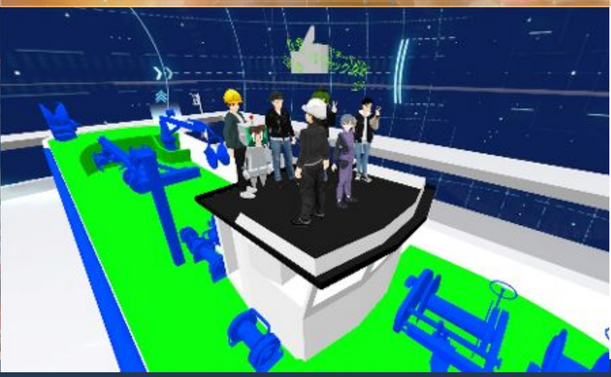












・メタバースの法人利用実績　世界No.1※当社調べ
・高エンゲージメントを創出する身体性　×没入感のある体験型ソリューションを提供
・企画制作・CG制作・イベントディレクションのサービス提供をワンストップで行う

実績

国内No.1
バーチャルソリューションカンパニー







年間法人取り組み数 250件

©Cluster, Inc.

法人ニーズにあったソリューションを cluster上で制作/提供

課題

解決

課題	解決	
新規顧客の獲得チャネルが頭打ち	バーチャル空間を活用し、全く新しい顧客接点を創出	
既存イメージや固定観念が障壁となり、PRが届かない	固定観念を打ち破る体験型 PRで、事業や技術の理解を促進	
体験提供のハードルが高く、サービスの魅力が伝わりづらい	現実では困難な没入型体験を、気軽かつ効果的に提供	
BIM/CADなどの活用方法が限定的で BIMを使えない人に見せるのも大変・・・	バーチャル空間を生成し、内覧用、広告用に展開	
熱量の高いユーザーはいるが、コミュニティ形成が難しい	ファンが自然に集まる場を設計し、コミュニティを強化	

©Cluster, Inc.

実績（街づくり・地方創生 ）

実在する街や建物を再現してプロモーションやビジネスに活用





近鉄不動産株式会社様
「バーチャルあべのハルカス」





JR西日本グループ様
「バーチャル広島駅」

©Cluster, Inc.

実績 (ブランディング /プロモーション)

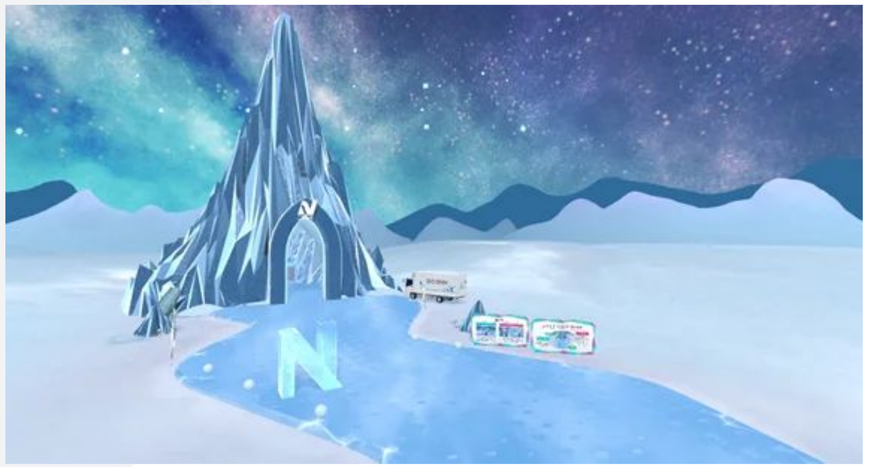
既存イメージの払拭や偏見を壊しつつ、新規接点の開拓や事業や技術の PR に活用





ハウス食品株式会社様
「ひみつのカレー島」





株式会社ニチレイ様
「ニチレイ COLD ワールド」

©Cluster, Inc.

実績（行政と取り組む社会課題解決 ）

匿名性と安全性を両立しながら心理的ハードルを下げ、安全に語れる場を提供





豊田市様

ブラウザ入室可能な常設ハブ「メタバースとよた」





大阪労働局様

「バーチャルわかものハローワーク」

©Cluster, Inc.

実績 (エデュケーション)

教育現場でバーチャル空間を活用し、教育機会の提供やデジタル人材の育成に貢献





株式会社ベネッセコーポレーション様
「進研模試」





ワークショップ

©Cluster, Inc.

実績（産業・防災）

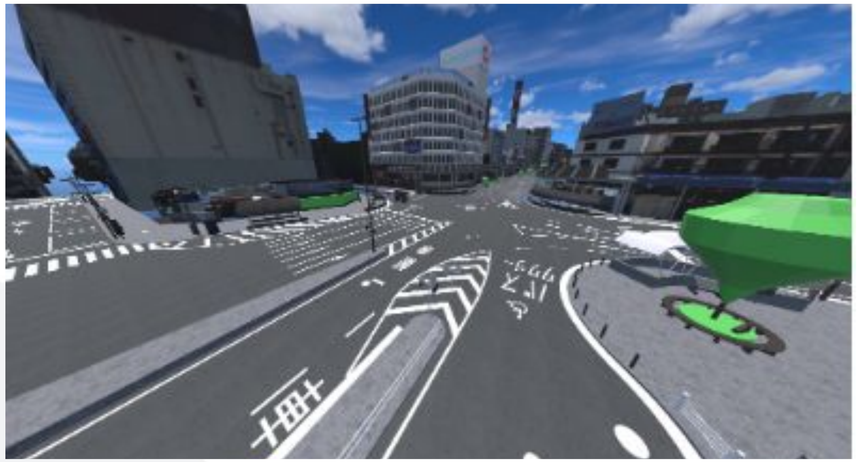
BIM/CAD/点群/PLATEAUデータを活用し、デザインや行動・視点データを可視化

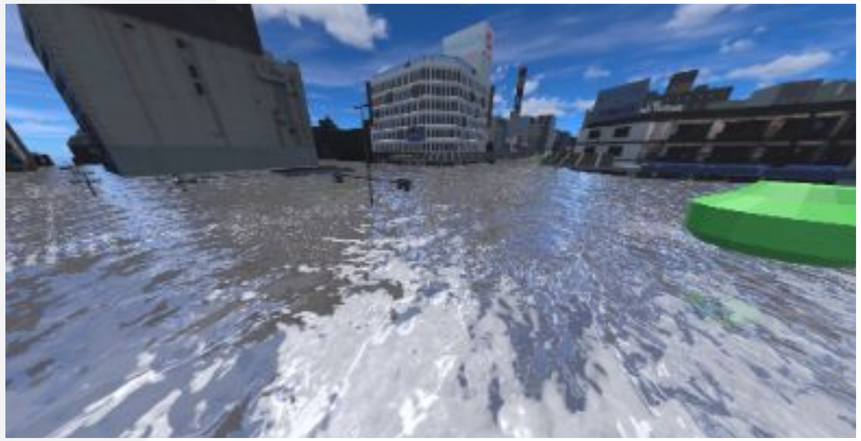




鹿島建設様

リアルデータをバーチャル空間に送り、状況を可視化　/モニタリング





自治体住民に向けた防災と災害体験会

PLATEAUのデータとシミュレーションデータをかけ合わせ、避難訓練等へ応用

©Cluster, Inc.

実績 (エンターテイメント)

実在する番組やおもちゃをモチーフにし、実際に遊べる空間でエンタメを提供





株式会社テレビ朝日様

「この夏、強制ログイン！史上最大のバーチャル文化祭『メタメタ大作戦』」





株式会社タカラトミー様

「メタバース黒ひげ危機一髪」

©Cluster, Inc.

実績（ファンコミュニケーション ）

ファンが集まり、夢中になれる空間でファンコミュニティや IPへの愛をより強固に







株式会社ドズル様
「ドズバース」



ポケモン様
「ポケモンバーチャルフェスト」

©Cluster, Inc.

取り組み実績

東京都・大阪府・自衛隊・官公庁・自治体からの案件受注も













©Cluster, Inc.

取引先企業例



※アルファベット順

©Cluster, Inc.

オウンドメディアで事例を公開中



メタバースビズニュース

https://metaversebiznews.cluster.mu/

©Cluster, Inc.

CtoC事業

誰でもどんなものでも作って遊べるメタバースプラットフォーム

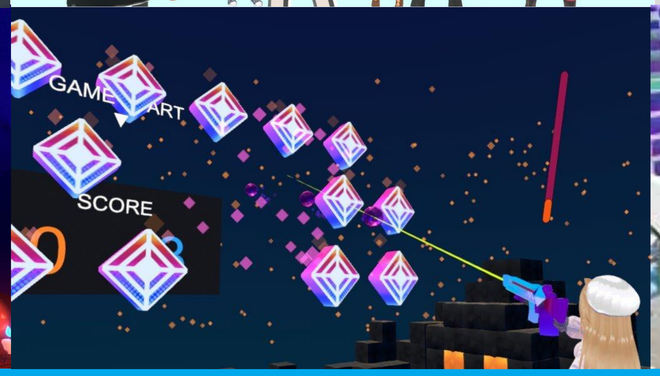
















・地理的な制約に縛られず身体性を伴うコミュニケーションが可能
・初心者でも扱えるワールド制作機能、クリエイター活動を後押しする習熟者向けのツールやノウハウの提供
・個人の営利活動（ワールド内課金・投げ銭・　UGCアイテムストアでの販売）機能が充実

UGCコンテンツの実績 (2025.4時点)

公開ワールド数

100,000

公開イベント数

39,000

公開クラフトアイテム数

68,000

©Cluster, Inc.

専門知識がなくても クリエイター活動ができる



アバターカスタム

アバターメイカーで、目や髪型、衣装等をカスタムして、自分だけのアバターを作成することができます。



ワールド作成

ワールドクラフトで、プリセットや販売アイテムを利用して簡単にワールドを作れます。



イベント開催

誰でも簡単にイベントが開催でき、音楽ライブや交流会を通じてギフトを受け取ったりすることもできます。

©Cluster, Inc.

マネタイズが可能



アバター販売

アクセサリー

空間内を装飾する
アイテム

空間内課金

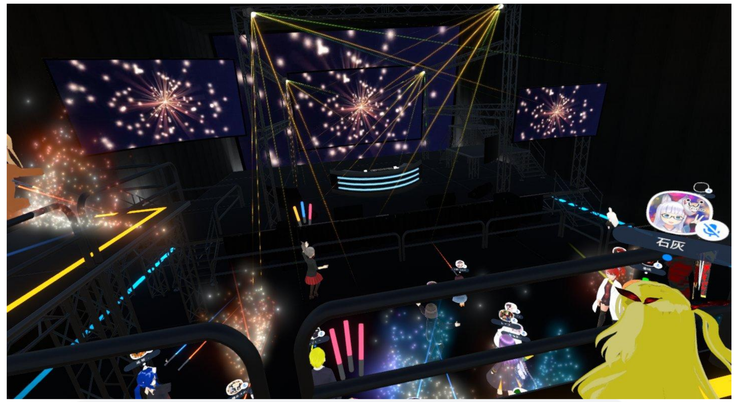
投げ銭機能

©Cluster, Inc.

メタバース上に独自の巨大コミュニティを築いている



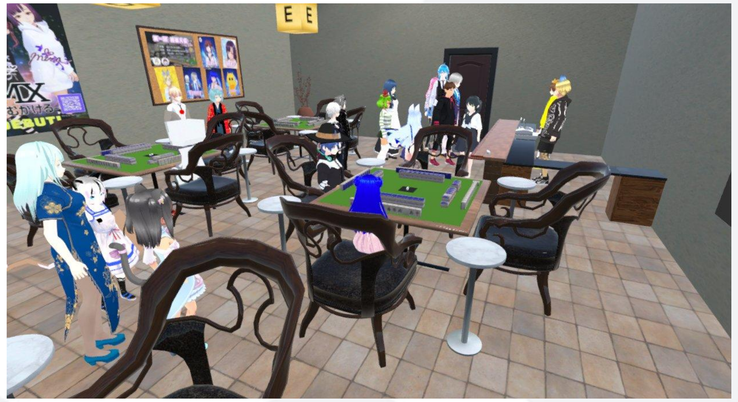
バーで飲む人たち



DJイベントを楽しむ人たち



バーチャルデートする人たち



麻雀で遊ぶ人たち



ハロウィンの仮装を楽しむ人たち



ゲームで遊ぶ人たち

©Cluster, Inc.

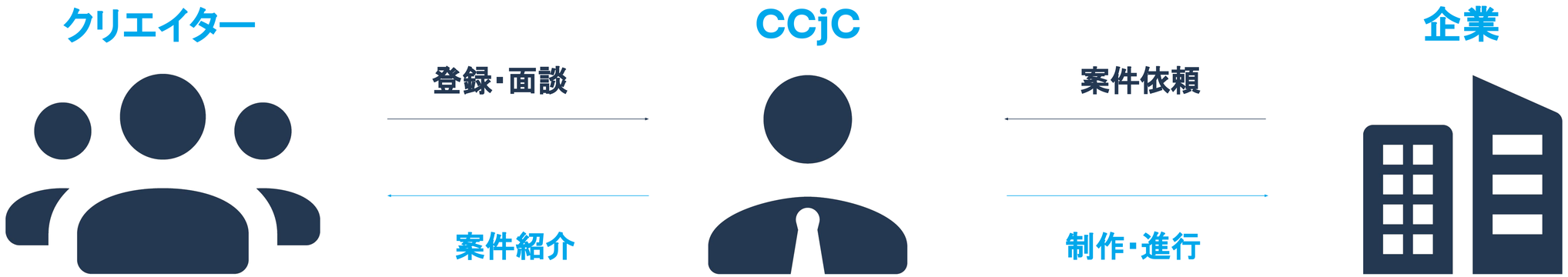
クラスタークリエイタージョブズと
メタバース研究所について

クラスタークリエイタージョブズ

cluster Creator jobs

Cluster Creator jobsは、メタバースでイベントや企画を行いたい企業と、cluster上で活躍するクリエイターを弊社のコンサルタントがつなげるサービスです。

案件の流れ



©Cluster, Inc.

事例

株式会社テレビ朝日様
「あのちゃんねる Presents 井口の歯おそうじ大作戦」



登録クリエイターがタレントのアイデアを元にゲームワールドを制作。

制作過程記事

あのちゃんねる動画



未来大阪プロジェクト様
「#大阪を創ろう ~Go to EXPO 2025~」



大阪の児童・生徒を対象に実施したコンテスト「 #大阪を創ろう ~Go to EXPO 2025~」にて入賞した未来の大阪のアイデアを、大阪出身のクリエイターがワールドとして再現。



©Cluster, Inc.

メタバース研究所（概要）

社内にメタバース研究所を保有

最先端研究の知見や横断する分野の研究開発を進めるメンバーが所属



共同研究

実証実験

などのサポート相談が可能です

©Cluster, Inc.

メタバース研究所 (在籍研究者)



Senior Research Scientist

筑波大学 図書館情報メディア系　助教

平木 剛史

2019年、東京大学大学院情報理工学系研究科電子情報学専攻博士課程修了。同年、大阪大学大学院基礎工学研究科システム創成専攻にて日本学術振興会特別研究員　(PD)、Microsoft Research Asia 客員研究員を経て、2021年、筑波大学図書館情報メディア系助教。 2023年、クラスター株式会社メタバース研究所シニアリサーチサイエンティスト(クロスアポイントメントにより筑波大学助教も併任)、現在に至る。拡張現実感、複合現実感、触覚インタフェース、ソフトロボティクスなどの研究に従事。博士(情報理工学)。



Senior Research Scientist

廣井 裕一

2017年慶應義塾大学情報理工学院修士課程修了後、同年　NTTサービスエボリューション研究所入社。退職後、 2019年、東京工業大学情報理工学院博士課程に進学し、 2022年、博士(工学)取得。同年、東京大学大学院情報学環にて日本学術振興会特別研究員 (PD)を経て、2023年より現職。並行して、東京大学大学院情報学環暦本研究室客員研究員。複合現実感、ヘッドマウントディスプレイ光学系、視覚計測、視覚拡張などの研究に従事。



Research Engineer

柳川 光理

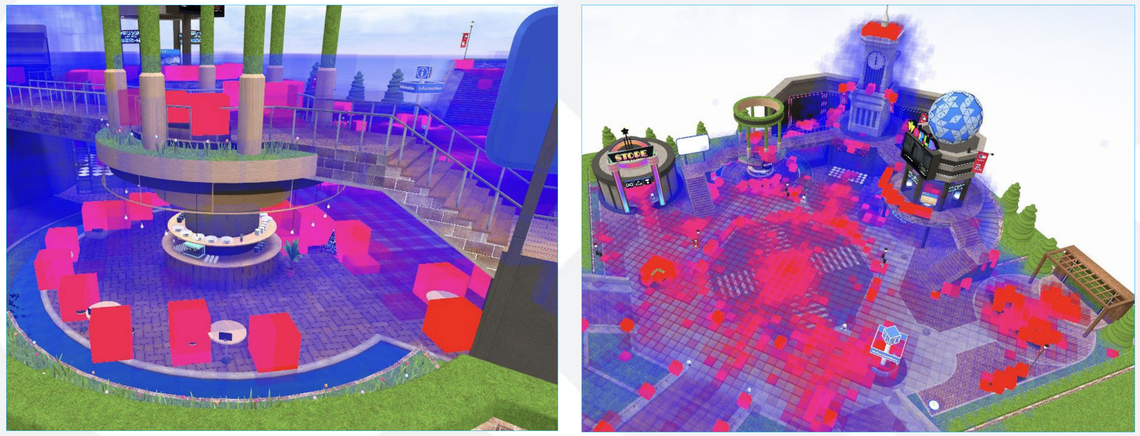
2012年 HAL名古屋 3DCGクリエイター専攻修了後、有限会社来栖川電算へ入社、自動運転関連技術の研究に従事。退職後、2018年、株式会社 EmbodyMeへ入社しリードエンジニアとしてリアルタイムディープフェーク技術の研究開発に従事。2022年、株式会社 SYMMETRYへ入社しリサーチマネージャーとして橋梁維持点検の自動化に係る研究を主導。2024年より現職。VR空間内での強化学習、 NeRFなどの研究開発に従事。

©Cluster, Inc.

PFを抱える企業で研究する利点

ワールドログ出力・解析が可能

clusterのプラットフォームに保存された
ログデータを 出力・解析 して利用可能

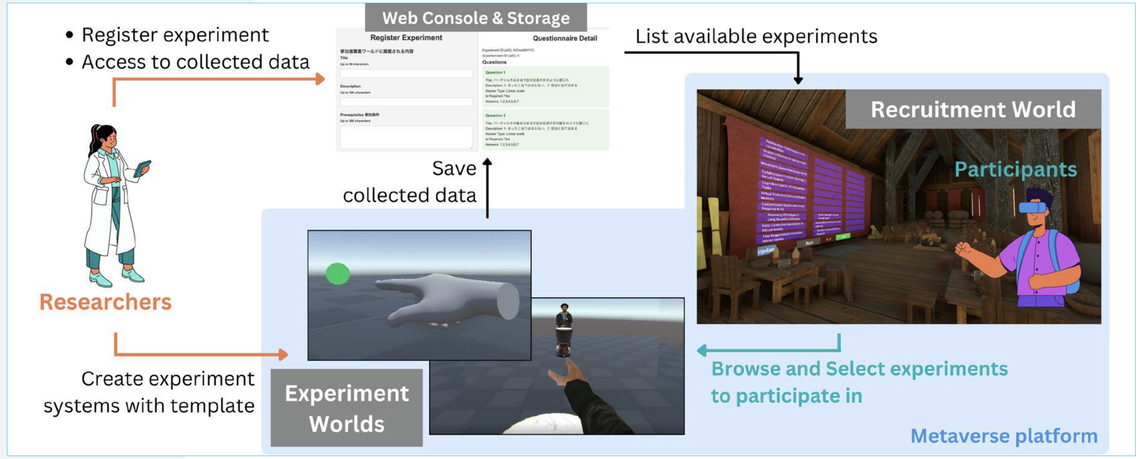


cluster ロビーワールドにおける
ユーザー滞留時間のヒートマップ

大規模VR実験フレームワークが利用可能

複数人の行動データ・質問紙回答・
タスクパフォーマンス等の取得が可能

オンラインで実験が完結する “VR版MTurk”



プロテウス効果や 3D版フィッツの法則などの実験が
オンラインで実装可能であることを確認

©Cluster, Inc.

実績紹介

AI Agent Flex

ユーザーからの自然な疑問に対して
AIエージェントが声や文字で即座に情報提供し、
案内まで行うという新しいチュートリアル体験

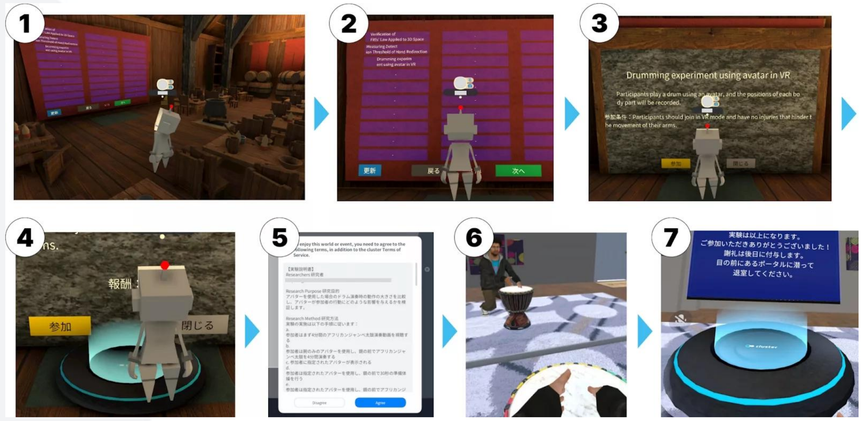


ユーザーの探索行動は

最大500%に増加、滞在時間は最大 170%に増加

LUIDA

研究者が効率よく実験を実施することができる
大規模VR実験フレームワーク
参加者募集からデータ記録までを自動で行え、
従来よりも短期間での大人数のデータ収集は可能に



従来は難しかった大規模な実験や多様な人々を

対象とした調査が容易に

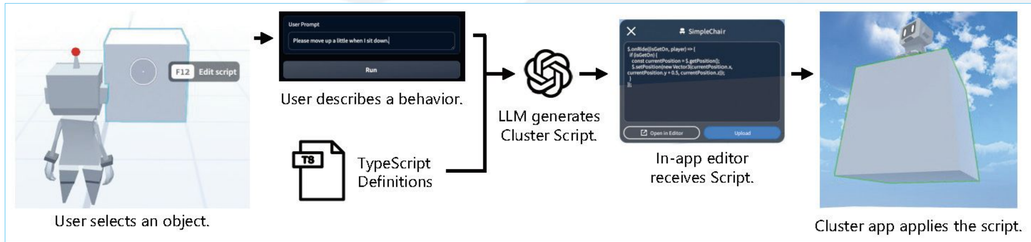
※東京大学・筑波大学と共同開発

©Cluster, Inc.

実績紹介

MagicItem

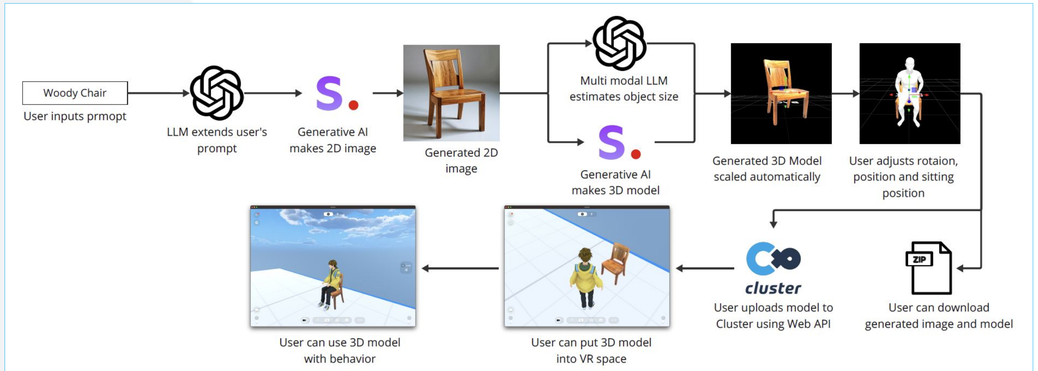
メタバースプラットフォームにおける
スクリプトをLLMを用いて
日本語入力から自動生成する
AIアシスタント



日本語入力の指示によって
オブジェクトに様々な機能を付与

MagicCraft

自然言語入力から
メタバースプラットフォーム向けの
機能的な3Dオブジェクトを生成する
システム



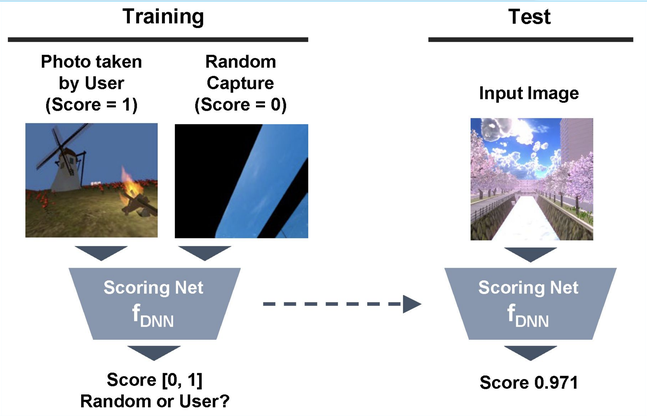
テキストから画像生成、3Dモデル化、挙動予測、
スクリプト割り当てまでを生成 AIで自動化

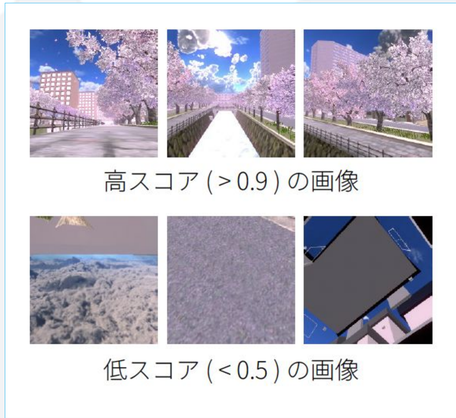
©Cluster, Inc.

実績紹介

PanoTree

ワールド内フォトスポット自動探索





蓄積された大量の写真撮影座標データを用いて
フォトスポットを推測

Agent APIモジュール

外部サーバと接続可能な Agent API モジュール



実験ではOpenAI GPT-3.5と接続してアバターの
自動操作を実現

©Cluster, Inc.

論文採択・研究発表

トップ国際会議での論文採択や国内最大級カンファレンスでの研究発表を実施

ISMAR 2025

複合現実感分野のトップ国際会議

ISMAR 2025

ISEMV 2025

バーチャルリアリティおよび
メタバース分野の国際会議

IEEE Metaverse

CEDEC2025

コンピュータエンターテインメント
開発者向け国内最大のカンファレンス

CEDEC 2025
Computer Entertainment Developers Conference

©Cluster, Inc.

③ わたしたちの組織

経営者



代表取締役 CEO　加藤 直人

京都大学理学部で、宇宙論と量子コンピュータを研究。
同大学院を中退後、約 3年間のひきこもり生活を過ごす。
2015年にVR技 術を駆 使したスタートアップ「クラスター」を起業。2017年、大規模バーチャルイベントを開催することのできるVRプラットフォーム「 cluster」を
公開。現在はイベントだけでなく、好きなアバターで
友達としゃべったりオンラインゲームを投稿して遊ぶことのできるメタバースプラットフォームと進化している。
経済誌『ForbesJAPAN』の「世界を変える 30歳未満30人の日 本 人」に選 出。著 書に「メタバースさよならアトムの時代」（集英社 /2022年）

©Cluster, Inc.

組織図

Cluster 事業本部	ビジネス開発 グループ	プロダクト開発 グループ	プランニング グループ	ディレクション グループ
	3DCGグループ	HRBPグループ		
People&Culture 本部	Peopleグループ	Cultureグループ		
経営管理本部	経理グループ	法務グループ		
事業共創本部	広報グループ	Global Business Group	インダストリアル グループ	
メタバース研究所				

©Cluster, Inc.

プロダクト開発グループ
Cluster事業本部



clusterプラットフォームの開発を担当

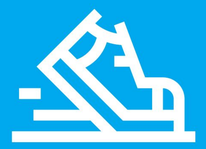
アイデア発案からプロトタイプ作成、フィードバック
後リリースの流れを採用し、効率的な
開発を行っています。

©Cluster, Inc.

社風・文化・働く環境

VALUE

クラスター社が大事にしている
3つのバリュー



加速
ACCELERATION

完璧じゃなくていい
圧倒的な速度で
世の中にぶつけよう



チャレンジ
CHALLENGE

挑戦をほめたたえよう
失敗もふくめて
成果を祝おう



リスペクト
RESPECT

仕事で関わる人たち
全員に
敬意を払おう

©Cluster, Inc.

Cluster Culture

クラスター社が大事にしている 11のカルチャー

1. 完璧じゃなくていい、圧倒的な速度で世の中にぶつけよう 【加速】
2. 挑戦をほめたたえよう、失敗もふくめて成果を祝おう 【チャレンジ】
3. 仕事で関わる人たち全員に敬意を払おう 【リスペクト】
4. 風通しのいいオープンな会社にしよう
5. 一番はじめに手を挙げる勇敢な人であろう
6. 急所にガツンと効くような、ゲームルールを劇的に変える仕事をしよう
7. 邪悪なものには手を出さないようにしよう
8. “チーム”で生み出す価値に対して、誇りと責任を持とう
9. 全力で仕事を楽しみ、しっかり稼いで幸せになろう
10. 大きなことをしでかして、世の中を騒がせよう
11. 日本にとどまらず世界を目指し、全人類を巻き込もう

©Cluster, Inc.

働く環境（全社共通）





リモートワーク
エンジニア /デザイナー /CG/TA：月1出社
プランナー /ディレクター /スタジオ：週 3出社
他職種：週 1出社

フレックスタイム制度

年2回の査定（昇給 /昇格）あり

入社日に3日間のウェルカム休暇（有給）付与

リモートワーク手当
月1.5万円支給

交通費実費支給

水曜ランチは会社が用意

フリードリンク

©Cluster, Inc.

記事でみる働く環境

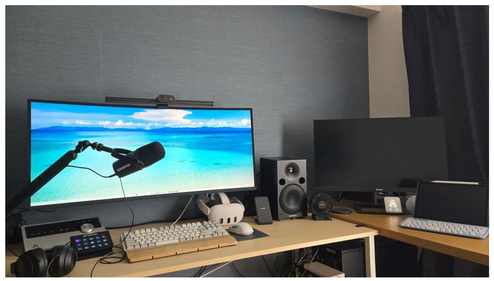


子育て中の社員の 1日をタイムライン形式で紹介しています





リモート環境とオフィスの社員のデスクを紹介しています



投稿者コメント：リモートでMTGが多いので入社してから大きいディスプレイを新調しました。余計なものをなるべく置かないようにしています。

©Cluster, Inc.

働く環境(ツール)

全体と特に使用ツールの多い職種をピックアップ

全体

コミュニケーション



その他

SmartHR　docusign　ジョブカン 勤怠管理　Hubble　freee　Bakuraku

CG TA



開発

Frontend

Swift　Kotlin　TypeScript



Unity

Unity　UniRx

Zenject

Backend

GO　aws

Tools/DevOps

GitHub



circleci　Terraform

Jira Software　Jenkins

©Cluster, Inc.

選考フロー（中途）

※ポジションや雇用形態により異なる場合があります

1 ▶▶▶ 2 ▶▶▶ 3 ▶▶▶ 4

書類選考

適性検査（社員のみ）

一次面接

現場メンバーまたは
人事による面談

二次～三次面接

役員または
マネジャークラスによる面談

最終面接

代表による面談



詳しくは選考前に見る記事をご参照ください
ご応募お待ちしております

©Cluster, Inc.

MESSAGE

採用候補者様へのメッセージ

通信技術と端末の進化によってインターネット上で扱える情報は年々リッチになっていき、近年は「インターネット×動画」の領域が市場を牽引してきました。そしてこれからは「インターネット×3D」の時代が訪れると確信しています。一般の高校生がSNSに投稿した動画が多くのアクセスを集めるように、一般人が作った3D空間で人々が遊び、楽しむ未来が来るに違いありません。また製品や建築物の形や質感、大きさなど、技術の制約によって今まで2Dに落とし込まれていた情報は、全て3Dで表されるようになるでしょう。

この変革を担うメタバース分野は、これからの生活や企業活動のスタイルを大きく変える中心地になると信じています。そして、今がその未来に挑戦する絶好のタイミングです。共に「人類の創造力を加速する」ことを目指すことができる意欲的な仲間をお待ちしています。

cluster