



「就活をハックしても一流にはなれない」
元“引きこもり”、メタバース起業家が
後輩に伝えたいこと

クラスター株式会社
代表取締役CEO

加藤直人

Naoto Kato

TOP INTERVIEW

自宅で『鬼滅の刃』や『ポケットモンスター』の世界に遊びに行ったり、音楽ライブを堪能したり、入社式や選挙の演説会に参加したり……。物理的な制約を飛び越えた体験をバーチャル空間で実現するのが、累計イベント動員数1000万人超の大規模メタバースプラットフォーム「cluster」です。仕掛け人の加藤直人さんは、京都大学理学部出身のエンジニア。物理学者を志すも、途中で“引きこもり”に転じ、その後起業するという、独自の道を歩んでいます。今回、そんな異能の起業家に、これからの時代に活躍する人材の条件を語っていただきました。「就職活動をハックしても一流にはなれない」と言い切る加藤さん。その意味とは……。

あえてレールから外れてみた 物理学系エンジニアの戦略的引きこもり

——引きこもり中に起業したと聞きました。そもそも、
どういった経緯で引きこもったのですか。

加藤 小さいころから、アニメやSF、偉人の伝記
なんかを、摂取。するのが好きで、プログラミング
を始めたのもガンダムの影響です。高校時代にはア
インシユタインに憧れて、大学は物理学の分野に進
みました。

宇宙や量子物性の研究をし、理論物理学者を目指し
ていたわけですが、研究そのものより、手法として使っ

ていたソフトウェアエンジニアリングの方が楽しくなっ
てきて。だんだん「この道でいいのかな」と考えるよ
うになったんですね。

もともと、自分はSFが大好きだし、そこで描かれ
ているような時代が来てほしい、という「オタク心」
があります。そうした時代に、理論を突き詰めるか、
自分で作り上げるかだと後者がいい気がする。焦って
道を決めるよりレールから外れてみよう、引きこも
り始めたわけです。

——レールから外れることに、不安はなかったのですか。
加藤 正直、こう考えていました。自分は今、プログ
ラミングで一定の生活費は稼いでいる。将来的にソフ
トウェアエンジニアリングの重要性はさらに高まるだ
ろう。だから死ぬことはない、と。

さらに3年間の引きこもりのうち2年間は休学を選
んでいます。学生の、身分を維持し、研究者に戻る
こともできる状態でした。いわば、戦略的引きこもり
です。

——生活費は、どれくらいの金額をどのように稼いで
いたのですか。

加藤 スマートフォンのカジュアルゲームの制作を請
け負っていました。1本あたり2〜3週間で制作し、
およそ100万円をいただく。それで、数カ月は暮
らしていきました。

——引きこもり中に起業したのも、戦略の一部ですか。

加藤 いえ、起業までは考えていませんでした。起業
したのは、僕たちの技術ブログを見たベンチャーキャ
ピタルが、突撃。してきたことがきっかけです。

とはいえ、この「技術の知見を世の中に発信する」



ということ自体は、
狙ってやっています。
引きこもり
であっても、アカ
デミアと同様、自
分が生きていくた
めのポジションを
確立することは重
要と思っていまし
たから。

——創業したクラ
スターでは、どの
ような事業をして
いるのですか。

加藤 バーチャル
の世界の中で遊ん
だり、その世界そのものを創ったりできる、メタバ
ースプラットフォーム「cluster」を運営しています。
多くの人にメタバースに触れてもらいたく、プラッ
トフォーム内では、いろいろなイベントを実施して
います。『鬼滅の刃』や『ポケットモンスター』などの
有名コンテンツとコラボしたイベントや、選挙の演説
会、大学の卒業式やコンサルティングファームの入社
式など、官民学問わず、多様な組織と連携していま
すね。

ソフトウェア化した時代に活躍するのは アーキテクチャを設計できる人

——これからどういう時代を迎え、どういうスキルが



必要とされるのか、加藤さんの考えを教えてください。

加藤 そうですね……。優秀な読者の皆さんに「これからメタバースの時代が来ます」なんて話をしても面白くないと思いますので、抽象度を上げますね。

前提として、Software is eating the worldは続くとみえています。全世界で見たとときのインターネットの普及率なんて、人口の6割程度ですし、長い目で見れば今もまだまだ「インターネット黎明期」です。

ソフトウェアによって計算された世界で生活することが、今よりもっと当たり前になっていく時代。その時に求められるのは、データを扱うスキルや、データを基にアーキテクチャを設計する力です。

——アーキテクチャを設計する力とは。

加藤 言い換えれば「ルールを理解して、ルールを作る能力」とも言えるでしょう。

この記事を読んでいる皆さんは、おそらくテストの問題を解くのが得意な方が多いと思いますが、テストもある種のルールに則った仕組みの一つです。そして、テストを攻略するように、ルールを知り、理解することは重要です。

でもそれ以上に大切なのは、そのルールを作る側に回ることに。ルールを守る人は三流、ルールをハックできる人は二流、ルールを作ることができて、初めて一流です。

だから、皆さんには「就職活動」のルールもハックしてほしいですが、それで終わってほしくないですね。二流で満足するのではなく、一流を目指してほしいのです。

「ビジネス界で修行してから起業予定」の人は起業しない。志があるなら、最初から一流を目指せ

——これからの時代、アーキテクチャを設計できる職種は、具体的にいうと、ソフトウェアエンジニアやデータサイエンティストなどでしょうか。

加藤 それらの職種は該当するでしょうが、ビジネスやコーポレートサイドでも、ルールを作る側に回ることができるのです。

そのために必要なのは、ソフトウェア的発想を持っていること、そして技術の言葉で話せることです。

僕は経営者として人を動かし、モノを動かし、お金を動かしていますが、そうした時、エンジニアやデータサイエンティストとディスカッションできるスキルがあることが非常に大事なのです。

——では、加藤さんのように起業を目指しているような学生にとっても、ITを理解することは重要なのですか。

加藤 はい、その通りです。ただ、読者の中に起業を目指す方がいるなら、ITの重要性とは別に「最初から一流を目指しましょうよ」と伝えたいですね。

「いつか起業したいけれど、まずはコンサルティングファームや投資銀行で修行してから」と考える方がいますが、そういう道を進む人の大半は起業しません。だんだん守るべきものが増えて、一生、二流の「ルールをハックする」だけで終わります。

起業にお金や仲間が必要とされているかもしれませんが、イメージーションをもってブループリントを描けるなら、お金も人も勝手に集まります。ルールをハック

クしている人たちが投資してくれまますから。最初から一流を目指し、起業しましょうよ。失敗しても、死にはしません。一人一人がそうした挑戦をすることで、人類のフロントティアが広がっていくのですから。

PROFILE

加藤 直人 (かとう・なおと)

クラスター株式会社
代表取締役CEO

2011年京都大学理学部卒業、同大学院理学研究科入学。2012年から3年間、大学院を休学し(その後中退)、スマートフォンゲーム開発をしながら、「引きこもり」生活を送る。2015年クラスターを創業し現職。2018年、『Forbes JAPAN』による『世界を変える「30歳未満30人の日本人」』に選出。

