

国内最大級メタバースプラットフォーム 「cluster」との産学連携を開始

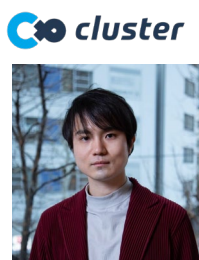
7/13（日）オープンキャンパスでクラスター社CEO加藤直人氏が特別講演
メタバース空間に“第三のキャンパス”建設予定！

大阪電気通信大学（大阪府寝屋川市・四條畷市／学長：塩田邦成）は、国内最大級のメタバースプラットフォーム「cluster」を運営するクラスター株式会社（東京都品川区／代表取締役CEO：加藤直人）と、メタバース領域における産学連携を開始します。

この連携により、次世代のデジタル人材の育成を目的にclusterを活用した授業や創作活動を展開します。さらに、メタバース空間に寝屋川キャンパスと四條畷キャンパスに続く“第三のキャンパス”建設構想も始動し、学生や教職員、そして外部連携先が自由に集い・学び・発信できる新たな拠点を目指します。



メタバース空間のキャンパスイメージ



代表取締役CEO 加藤直人氏



7月13日オープンキャンパス特別講演

【本件のポイント】

- 国内最大級のメタバースプラットフォーム「cluster」との本格的な産学連携を開始
- 教育コンテンツの共同開発、学生作品制作支援、地域連携型プロジェクトなど多面的に連携
- 寝屋川キャンパス、四條畷キャンパスに続く、“第三のキャンパス”をメタバース空間に建設
- 7/13(日)のオープンキャンパスでクラスター社 代表取締役CEO 加藤直人氏が特別講演に登壇、さらにデジタルゲーム学科のメタバース空間体験授業にも参加

【本件の概要】

2026年4月のデジタルゲーム学科開設に伴い、国内最大級のメタバースプラットフォーム「cluster」を運営するクラスター株式会社（以下、クラスター社）と産学連携することになりました。今回の連携では、clusterを活用した教育・研究活動を推進するとともに、学生によるワールドの制作やメタバース空間でのイベント企画・運営を通じ、創造的かつ実践的な学びの機会を提供します。

この連携を記念して、7月13日のオープンキャンパスでクラスター社 代表取締役CEO 加藤直人氏が特別講演に登壇するとともに、デジタルゲーム学科のメタバース空間体験授業にも参加。国内最大級のメタバースプラットフォーム企業であるクラスター社によるサポートも受けられる大変貴重な機会です。

【オープンキャンパス特別講演開催概要】

- ▶日時：2025年7月13日（日）①10:30～ ②12:15～
- ▶場所：大阪電気通信大学 四條畷キャンパス（JR学研都市線「四條畷」駅下車 近鉄バス約10分）
- ▶内容：
 - ・特別講演「OPEN YOUR WORLD. 可能性を解き放て。」
 - ・体験授業「バーチャルアバターを作ってメタバースを探索しよう！」

【本プレスリリースに関するお問い合わせ先】

学校法人大阪電気通信大学 法人事務局 広報部広報課 担当：東

TEL：072-824-3325 FAX：072-824-1141 MAIL：kouhou@osakac.ac.jp

【第三のキャンパス建設構想】

クラスター株式会社と連携して、メタバース空間に寝屋川キャンパスと四條畷キャンパスに続く“第三のキャンパス”を2026年度に建設する予定です。2026年度開設予定のデジタルゲーム学科の学生はユーザーとしてだけでなく、クリエイターとしてメタバース空間でのワールド制作の企画・運営に携わることで、バーチャルとリアルがつながる新しい世界で活躍するための自己組織化能力など実践的な学びを得ることができます。

自身が学ぶ場所である大学のキャンパスを自らが構築、拡張、活用する多様なデジタルスキルを授業や課外活動を通して学ぶなど“Myキャンパス”づくりに参画します。

【クラスター社について】

クラスター社では、誰もがバーチャル上で音楽ライブ、カンファレンスなどのイベントに参加したり、ワールドやゲームで遊ぶことのできるメタバースプラットフォーム「cluster」を展開しています。スマホやPC、VRといった好きなデバイスから10万人が同時に接続することができ、これにより大規模イベントの開催や人気IPコンテンツの常設化を可能にしています。真のメタバースを実現し、全く新しいエンターテインメントと熱狂体験を提供し続けています。

近年では、エンターテインメント分野に加え、教育・文化分野のコラボレーションも多く、大学との連携や地域活性化事業にも積極的に取り組んでいます。

公式サイト：<https://cluster.mu/>

【クラスター株式会社 代表取締役CEO 加藤直人氏コメント】

今、ゲームカルチャーやメタバースといった技術は、産業界にとどまらず、教育の在り方そのものを問い直す力を持っています。これらの技術は、想像力を可視化し、体験を共有し、複雑な社会課題をゲームというインタラクティブな手法で解きほぐす手段としても、大きな可能性を秘めています。

大阪電気通信大学との今回の連携は、私たちにとっても挑戦であり、未来への投資です。この新しい学びのフィールドから、どのようなイノベーションが生まれるのか、楽しみです。

【関連リンク】

デジタルゲーム学科特設サイト

<https://www.osakac.ac.jp/special/dg/>

オープンキャンパス

<https://www.osakac.ac.jp/admission/opencampus/>

【大学概要】

大学名：大阪電気通信大学（学長：塩田邦成）

U R L：<https://www.osakac.ac.jp/>

所在地：寝屋川キャンパス 〒572-8530 大阪府寝屋川市初町18-8

四條畷キャンパス 〒575-0063 大阪府四條畷市清滝1130-70

学 部：工学部、情報通信工学部、建築・デザイン学部、健康情報学部、総合情報学部

※2026年4月総合情報学部デジタルゲーム学科改組予定（仮称・設置届出中）

在籍者数：5,758名（2025年5月1日現在）

【本プレスリリースに関するお問い合わせ先】

学校法人大阪電気通信大学 法人事務局 広報部広報課 担当：東

TEL：072-824-3325 FAX：072-824-1141 MAIL：kouhou@osakac.ac.jp