

SHIBUYA QWS Annual Report 2024



SHIBUYA
QWS

問うだけじゃなく、
 出会うだけじゃなく、
 生み出すだけじゃなく、
 世界を変えよう。

ふと湧き上がっては、消えていく雑多な想い。
 身近なことや、世の中に対するさまざまな問い。
 何かが生まれる時の感動、驚き。
 この街に溢れるエネルギーを
 集めて、磨いて、解き放つ。
 ここには、
 アイデアをカタチにするための、
 仲間と、ノウハウと、圧倒的な推進力がある。
 さあ、踏み出そう。
 あなたの一步を、小さな気づきを、
 世界を動かす、大きなうねりへ。



Question With Sensibility 問いの感性

SHIBUYA QWS（渋谷キューズ）という名称は「Question With Sensibility（問いの感性）」の頭文字。物事の本質を探究し、常に問い続けることが、新しい価値につながる原点になるとわたしたちは考えています。自らの問いに出会い、磨き、放つことで社会を変えていく力を創造したい。そんな人たちを待っています。

What is QWS ?

SHIBUYA QWSは問いを起点にした会員制の共創施設です。



QWSで活躍する4種類の会員

活動をするチーム単位で登録するQWSプロジェクトメンバーをはじめ、企業や自治体などの法人格で登録できるQWSコーポレート/パブリックメンバー、各分野のエキスパートとして支援するQWSコモンズ、個人で会員となるQWSメンバーと、4種類の会員が活動。多様なバックグラウンドや活動領域の人たちが交差交流することで、“新しい社会価値につながる種”を生み出すことを目指します。



約2,600㎡、価値創造に特化した多様な空間

新しい価値創造に取り組む場「PROJECT BASE（プロジェクトベース）」。人々が行き交い、交流するリビングルームのような空間「CROSS PARK（クロスパーク）」。メンバーが集う「SALON（サロン）」。200名規模のイベントが開催できる「SCRAMBLE HALL（スクランブルホール）」など、共創と支援を促進させる多様な空間を提供します。



野村 幸雄
Nomura Sachio

SHIBUYA QWS
エグゼクティブ
ディレクター

私にとって2024年は企画構想から10年、開業運営から5年という節目となる年でした。変わったことは運営スタッフや会員さんは増えながらも入れ替わりがあり、ハードでは小上がりをなくし、提供しているプログラムやサービスも日々会員さんの声を聞きながら改善し変化しています。変わらないものはQWSのビジョン・ミッションと問いを起点にしているところ。そして会員さんの悩みながらも常に前向きでポジティブに挑戦し続けている姿勢はどんなに会員さんが入れ替わっても不変なところが凄く私も毎日元気を貰っています（笑）。6年目もどんなムーブメントの兆しが生まれてくるか楽しみです！



村瀬 龍馬
Tatsuma Murase

株式会社MIXI
取締役上級執行役員

この一年、皆さんの熱量を肌で感じてきました。その挑戦と連帯に深い感謝を捧げます。
プロフェッショナル同士が偶発的に巡り合い、企てを膨らませ、本気で社会を動かしたい瞬間散る火花。多様な問いとものづくりの「楽しさ」と「難しさ」が染み込み、机上のアイデアが手ざわりを帯びる。今 QWSは、モノとコトが生まれては流れ出し、また新しい息を吸い込む“動く都市の肺”のような存在です。昨今生成AIという追い風も加わりましたが、最後に舵を取るの皆さんの情熱と覚悟にほかなりません。次の一年も「できっこない」を「できた」へ変える物語を、ともに紡ぎましょう。（みんな愛してます！）



栗栖良依
Yoshie Kurisu

アートプロデューサー、
認定NPO法人スローレー
ベル創設者・芸術監督

開館当初よりQWSチャレンジの審査員を務めていますが、今年も幅広い世代から多様なテーマの応募があり、「こんな視点があるのか!」と驚きと刺激を受けました。メンタリングの形式変更により、支援する団体をより深く理解・応援できたことも大きな収穫です。いつ訪れても、さまざまな人々が真剣にプロジェクトへ向き合う熱量にあふれ、QWSの場としての力を改めて実感しました。

2024 — SHIBUYA QWS

2024年のQWS振り返り& ハイライト

highlights

01

SHIBUYA QWS開業5周年。 記念冊子を創刊

『問い』をコンセプトに誕生したSHIBUYA QWSは、おかげ様で2024年11月に5周年を迎えました。この節目を記念し、これまでの歩みや活動を記録した「QWS BOOK2019-2024」を編纂。会員さんやスタッフからのリアルな声や、QWSだからこそ生まれた共創事例などをまとめました。



highlights

02

渋谷のスタートアップエコシステムを 担う事業者がスクランブル

渋谷の未来を共に創る者たちが集い、絆を深める、渋谷のスタートアップエコシステムの支援者限定の月見交流会「SHIBUYA MOONUP」を開催。長谷部渋谷区長をはじめ、77施設から総勢123名と多くの方にお越しいただきました。



highlights

03

「問いのアクセラレーションプログラム」始動！問いを 起点に事業を成長させることを目的とした特別講座を開催

QWSのコアプログラムでもあるQWS CULTIVATION PROGRAMのアップデートを見据え、問いを基に自身のビジョンを振り返り、事業を加速させ、マイルストーンを置くことを目的としたオリジナル特別講座を開催。社会実装を進めているスタートアップのCEO・COOメンバーを中心に開催しました。

highlights

04

QWSがテレビ局の 公開収録現場に！

「QWS STARTUP AWARD 2025」のメディアパートナーとして日本テレビ「SENSORS」が参画。スクランブルホールでSENSORSの公開収録や、AWARDの予告をテレビ放映する等多くの連携施策を実施しました。



Numbers

数字で見るQWSコミュニティ

2024年度（2024年4月～2025年3月まで1年間の数字です）

QWSで生まれた問いの数

5008回

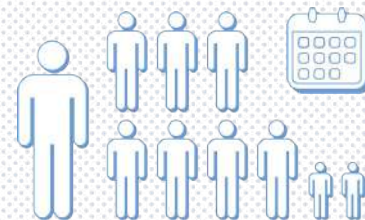
問いを掲げることがスタートです。
日々の問いから、ビジョンにつながる問いまで。



のイベント開催数

1,267回

平均すると1日に3回ペースで
イベントが開催されています。



プロジェクト面談数

256回



活動を促進させるための
サポート多数です。

マッチング数

981回



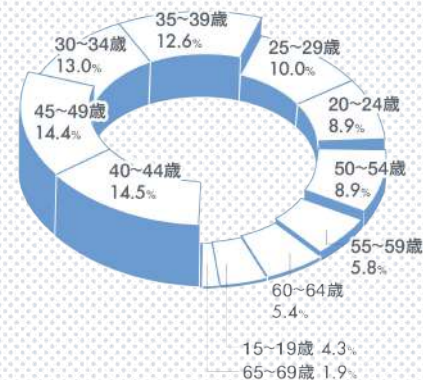
QWSではこんなに
出会いがあります。

のべ来館者数

4万 8,537人

たった1年のなかでも
多くの方がQWSに訪れています。

QWS会員の年齢



2024年度のQWS会員の年齢層は10代～60代まで幅広く、満遍なく様々な世代がスクランブルしながら活動しています。

ピッチ

78回



QWSステージなどで
問いを放っています。

メンタリング数

669回



コモンズの方と壁打ち
できる機会が毎月！

1日最多来館者数



253人

この日特別なイベントがあった
わけではなく、常に賑わっています。

※2024年6月時点

Project Pickup

QWSは0→1に特化した施設のため、様々な会員さんがいます。ここでは卒業したメンバーも含めてメディア露出や、アワード採択、第三者評価などを中心に2024年度中に活躍したプロジェクトをピックアップしてご紹介します。

糖尿病患者向け食後血糖値予測

THE PHAGE

おいしい食事が薬になる未来とは？



累計4.4億円の資金調達／QWS会員の福井県と連携協定／明治・TOPPANほかとの連携協定

ゲーム感覚ゴミ拾いイベント

清走中

ゴミ拾いを21世紀の遊びにするには？



1億円の資金調達実施／Forbes「2025年版『すごいプロダクト50』」掲載／QWS会員セブンイレブんと共同開催

渋谷とローカルの横断プロジェクト

micro development

渋谷とローカルで一緒に事業つくらないの？



「渋谷温泉 supported by 東伊豆町」がTV放映／デザイン伴走サービス「IZURU」をローンチ／QWSステージ#21最優秀賞／物語をつむぐローカルステイサービス「脚本不動産」をローンチ

経血検査デバイスキット/アプリの開発

reanne

生理でじぶんらしさを諦めない世の中にするには？



山梨県 TRY!YAMANASHI!6期採択/APT Women第9期/Forbes「NEXT100」選出

犯罪から未然に子どもと地域を守る

SASENAI（サセナイ）

怪しい人がいたら大声を出すのが防犯の鉄則？！いつまで子ども自身に身を守らせるの？



WE IMPACT TOKYOなど7つのアクセラ・コンテストで採択・受賞／NHKなど複数メディアに掲載／シリコンバレー・NY・スペインでピッチ登壇／三井住友海上火災保険とデータ連携協定を開始

建築特化型画像生成AI

Rendery

AIは建築家を助けることができるのか



複数プロダクトのローンチ／Airbnbパートナーに就任／QWS会員Koozytと業務提携／TV・建築系雑誌等、複数のメディアに出演・掲載／三菱商事株式会社主催のアクセラにて最終選考通過

Project Pickup

QWSから見てくるムーブメントの兆し

生成AIによるペット向けリラックス音楽

one by one music

動物が音楽を聞く世界は訪れるだろうか？



テレビ出演 /
QWS会員セブンイレブンの協働販売

医療・福祉モビリティサービス

mairu

誰もが行きたい場所へ移動できたら、
どんな世界になる？



神戸市における大規模実証/複数自治体での支援先
採択、実証実験/日経クロストrend「未来の市場
をつくる100社」東洋経済「すごいベンチャー100」
選出

長期療養児を対象にした、ライフアドベンチャープログラム

Child Play Lab.

心から湧き出てくる願いや目標が生きる力に
なりうるのか？



グッドデザイン賞 ニューホープ賞最優秀賞 / 群馬
県との共創プログラムに採択・実証 / ベネッセ子
ども基金ほか採択

ギャル式プレスト®

CGO ドットコム

🌈ギャルマインド🌈は
世の中をアゲ👉にできるのか!!



テレビ・新聞など100件を超えるメディア露出 /
QWS会員JR貨物との共創でアップサイクル / ギャ
ル日本酒プロデュース / IVS 2025 LAUNCHPAD特
別賞受賞

その場でわかる“脈あり”会話マッチング

e-lamp.

もしも「心」が可視化されたら、
社会はどう変わる？



東洋経済オンライン「すごいベンチャー100」の
2024年版に選出 / 街コンなど新サービスの複数実
装

オフタイム用クラフトコーラ

CityCamp

都会でキャンプすることは人々の心を
豊かにするのか



複数のエンジェル投資家より二度目の資金調達を実
施 / 新商品のナイトケアドリンク「OFF COLA」
を店舗販売開始

孫世代の相棒サービス

AgeWellJapan

歳を重ねることにワクワクするシニアを
増やすためには？！



累計2.5億円の資金調達 / TV11件を含む多数のメ
ディア露出 / Forbes世界を変える「次世代インバ
クトスタートアップ」30社選出

障害児も使えるIKOUポータブルチェア

IKOU

「障害者と健常者」という分断された社会構造を変えていくた
めのインクルーシブデザインをみんなで加速させるには？



内閣府表彰受賞/インパクトファンドより資金調達
/ DBJ主催コンテスト等で優勝 / ポータブルチェ
ア設置100ヶ所突破 / Forbes世界を変える「次世代
インパクトスタートアップ」30社選出

Project Interview

QWSが注目したプロジェクトにインタビューしました！

クリニック開設、大手企業との業務提携、行政との実証実験。生体情報で食事の価値最大化を目指す



株式会社ザ・ファージ (THE PHAGE)

徳永 翔平

QWSでの活動プロジェクト名：
GOOD FOOD GOOD MOOD

THE PHAGEは、「生体ニーズに基づく提案型社会を構築する」をミッションに掲げ、糖尿病管理を中心としたデジタルヘルスサービスを提供するスタートアップ企業です。AIを活用した血糖予測解析に強みを持ち、個々のライフスタイルに合わせた最適な健康管理ソリューションを展開しています。

——データと食事をつなげる——きっかけは、生体情報の取得を可能にしたデバイスの登場

徳永 翔平（以下、徳永）：プロジェクト発足のきっかけは、前職時代に遡ります。当時、生体開発事業に関わっていたのですが、Apple社が『Apple Watch』を発表した時、業界に大きな衝撃が走りました。患者の生体情報を医者や病院が所有していた時代から、一般の人々が、デバイスを身につけることで、日常的に自身の生体情報をとることが可能になった。当時の上司とも「これから新しい市場が生まれる」という話をしたのを、今でも覚えています。その時の会話が忘れられず、「本気で新しい市場の開拓にチャレンジしたい」という思いから、独立。その後、ふとしたご縁から、2020年頃にQWSと出会いました。すぐにQWSで出会ったメンバーと意気投合し、THE PHAGEの前身となる「GOOD FOOD GOOD MOOD」というプロジェクトを発足、活動を開始しました。問いは「私たちはなぜ、食事をするのか？—バイタルデータで紐解く「食事」—」でした。

こうやって振り返ると、5年前も今も、AIやデータなどテクノロジーを用いて「おいしい」を定量的に視える化することで、食事文化の再構築を行うことを目指しています。屋号やメンバーなど変わったところはありますが、本質的にはほとんど変わっていないですね。当時のプロジェクトページをいまだに投資家の説明資料の一部としても使っているぐらいです。

——大きな「問い」を掲げ、日々のコミュニケーションを積み上げられたからこそ実現できた数々の共創

徳永：プロジェクト初期から一貫して大きな問いを掲げて活動できたこと、QWSというコミュニティに恵まれたことはすごく良かったなと思います。手段を絞るなど、問いを小さくすることはすぐにできても、大きな問いを立てることは、それ以上に難しいので。また、僕はそもそも好奇心が強いタイプなので、いろんな人が集まって、しかもその人たちのユニークな話を聞くことができるというQWSとの相性がそもそも良かったんだと思います（笑）。おかげで、入会以降、ほぼ毎日のようにQWSにいます。

日々のコミュニケーションでいうと、会員同士はもちろんですが、僕はコミュニケーターやコミュニティマネージャーの皆さんともよく話すようにしています。プロトタイプを使用してもらってフィードバックをもらうことはもちろんですが、特にこれといった用事がなくても、定期的にプロジェクトの近況を報告するようにもしています。すると、運営の皆さんが「〇〇という会社さんがこんなことに困っていて……」や「最近新しい会員さんが入ったんです」というように、積極的に情報を共有してくれるんです。

おかげで、プロジェクトを法人化する時のサポートをコモンズの方々にしていただいたり、ここで繋いでいただいた出会いがきっかけで、法人・自治体の皆さんとの業務提携をさせていただいたり、弊社はQWSをきっかけに、複数の共創を実現することができました。2025年2月に発表した、福井県との保健医療分野のAI開発とデータ取得プロジェクトへの参画に関する協業連携も、その一つ。共創ってある日突然、すぐに実現できるものではないと思うので、こういった日頃の小さなコミュニケーションの積み重ねが重要だと思います。

また、「問い」を立てるという行為やアプローチもすごく良かったですね。どうしてもスタートアップというのは忙しくて、目の前のことに追われがち。内省の時間の必要性を感じつつも、その時間が無いというのが正直なところですが、「QWS CULTIVATION PROGRAM」という、問いと向き合うワークショップに誘っていただき、参加したことで、問いを見つめることや対話の重要性を再認識できました。QWSはたくさんのワークショップやイベントが日々開催されていますが、どれもよく設計されているんですね。そこでの学びを自社に持ち帰って、メンバーとの意思決定や関係者とのコミュニケーションにも取り入れさせてもらっています。QWS会員の皆さんは無料で参加できるものがほとんどなので、まずはなんでも参加されるというんじゃないかなと思います。

——健康をすべての人へ。食事の価値を最大化させるためのチャレンジ

徳永：これからは過去に発表させていただいた各社との業務提携や、自治体との実証実験が本格化していくフェーズ。これまではQWSが主な活動拠点でしたが、今後は多拠点での活動が増えていく予定です。いろんな不安はありますが、新たなチャレンジを楽しみながら、着実に僕らのサービスを浸透させていきたいです。

また、組織としても頼もしいメンバーが増えていき、自社でもできることが増えてきました。医師や大学教授をはじめ医療関係者、学会との連携も密にとっており、今年になってからは自社クリニックも開設。これによって、独自で患者のデータ取得もできるようになりました。生体情報の取得から分析・活用、さらには病気予防の提案まで、一気通貫でできるのが弊社の強み。社名の「ファージ」という言葉には食べる、食べ尽くすという意味があるのですが、その言葉の通り、テクノロジーでデータを食べ尽くしていきたいです。そして、データヘルスや医療DX、AI研究における協創を通じて、国民の健康寿命の延伸と持続可能な社会保障制度への実現に向けて貢献できればと思っています。

Project Interview

QWSが注目したプロジェクトにインタビューしました！

「あそびの哲学」を創る挑戦へ。
学生起業1年目で実績を重ねた
Child Play Lab.が、2年目に問い直
す「社会における存在意義」



一般社団法人Child Play Lab.

猪村真由

QWSでの活動プロジェクト名：
Child Play Lab.

一般社団法人Child Play Lab.は、「さあ、ベッドの上から冒険を始めよう！」を合言葉に、病気の子どもたちが、自身の病気という経験を力に変えて、自分らしく生きていくことができる社会の実現」を目指し、病気の子どもとともにあゆむ あそびのブランド「POCO!」を運営しています。

——1期目のフィールドにQWSを選んだのは「リスクを最大限に減らして、チャレンジできる環境だったから」

猪村真由さん（以下、猪村）：学生起業で立ち上げた一般社団法人Child Play Labも、2025年3月でちょうど2期目。振り返ると、この一年はプロダクト開発に注力した一年でした。QWSチャレンジに応募した当時の私は看護学生でありながら、看護師国家試験を受けず「起業家としてやっていくぞ」と腹を括ったばかり。1期目の活動拠点としてQWSを選んだのには、明確な理由があります。それはQWSならリスクを最大限に減らしつつ、思いっきりチャレンジできる場所だったから。QWSには過去にお世話になった知り合いたちが活動していて、これまでのつながりを活かしながら、安心してチャレンジできる土壌が整っていました。

最初の3ヶ月間で取り組んだのは、病気の子どもとともに歩む あそびのブランド「POCO!」におけるアドベンチャーBOXの開発です。プロタイプをつくり、仮説検証を繰り返しながら、子どもにとっての遊びとは？プロダクトをつくるとは？ということに必死に向き合いました。その甲斐あって、QWSステージ#18では優秀賞を受賞。延長採択を受けて、次はプロダクトのブラッシュアップを目標に、実証実験のエリアを拡大させながら活動を進めました。この頃から、目標としていた病院内の展開もスタート。結果的に、半年間で70名ほどの子どもたちにプロダクトを体験してもらうことができました。さらにはメディアに取り上げていただくことも。特に、GOOD DESIGN NEW HOPE AWARD 2024で最優秀賞を受賞できたことは、大きな自信になりました。

——「それって子どもたちは見ているの？」メンターの言葉がきっかけで、組織縮小を決断

猪村：1期目の自分に点数をつけるなら、40点ぐらい。自分が信じたことを貫いて、純度の高いプロダクトをつくることができたという点では良かったのですが、事業として形にしていくなかで、自分の未熟さが目立ったからです。こうやって自己評価ができるのには、二つの言葉の存在があります。一つは子どもたちからの言葉。プロダクトを使ってくれた子たちに、「次にどんなBOXが欲しい？」と聞いたら「一緒に話せる相手が欲しい」と返ってきたのです。どれだけモノが良くても、子どもたちにとって大事なのは「誰と出会い、誰と過ごすか」。私たちが目指す社会の実現には、BOXだけを配るだけでは足りないことに気づかされた瞬間でした。二つ目のきっかけは、メンターからの言葉。メディアでの露出が増えた頃、あるメンターから「それって、子どもたちは見ているんだっけ？」と投げかけられたのです。プロジェクトを知ってもらうための広報活動は必要不可欠。

ただ、それが目的になっていないかと問われた時、自分のポジションの取り方が少し間違っていたのかもしれないと気づかされました。

「看護師を辞めて、起業」という原点に立ち返ると、もっと私自身が泥臭く現場に潜り込んで活動していく必要性を痛感しました。そこから、悩みに悩んだ結果、組織規模を縮小することを決定し、フルタイム二人の体制にまで絞りました。それでも、この意思決定に不安や揺らぎがまったくなくいられると、そうではないのが正直なところ。でも、だからこそ今は起業を決めた時と同じように、覚悟をもって事業に向き合えていると思います。



——問いは変わらない。現場に徹し、あそびの哲学を追求し続ける

猪村：”How”は変わっているところもありますが、「心から湧き出てくる願いや目標が生きる力になりうるのか？」という問いは、ずっと変わりません。むしろ、問いへの思いは強まる一方です。2期目の目標は、声にならない声を拾い、事業として形（仕組み化）にしていこうです。現在は「アドベンチャーASSIST」という新しいサービスの開発に注力しています。

よく「起業家は孤独」と言われることもありますが、そう感じる機会はこの一年、ほとんどなかったですね。なぜなら自分たちの孤独以上に、必死に歩みを進めている子どもたちが、目の前にいるから。私たちが向き合う子どもの中には、まだ治療法が見つからない病気とともに生きている子も多くいます。ご縁をいただいたお子さんの中には、この1年で、亡くなっていく子もいました。この仕事をしていると、近くで同じ時間を過ごすのは、今を全力で過ごし、命を輝かせる人たちがほとんどです。、こうして魂を燃やし続けられることは、尊いことなんだとつくづく感じます。

今、日本全国には子どもの専門病院がおおよそ30施設ほどあります。私たちがサービスを届けたい子どもたちは、ほとんどこの病院のどこかにいます。つまり、病院との関係性を築くことができれば、全国の子どもたちへ届けられる可能性が一気に広がります。だから、まずは全国の病院との関係づくりを5年以内にやり切りたいと思っています。いずれは医療や教育、福祉といった既存のカテゴリには縛られない形での連携やファンディングのあり方を丁寧につくっていきたいです。プロジェクトを通して、「あそびの哲学」を社会にインストールしていくのが、大きな目標です。そのためにまずは目の前の子どもたちと向き合い、声なき声に耳を傾け続けていきます。

Co-Creation Case Studies

共創事例

QWSステージのピッチでの出会いから、JV誕生まで。空間×AIに強みをもつ2社が共創を通じて描く未来



株式会社SAMURAI ARCHITECTS

加藤利基（写真左）

QWSでの活動プロジェクト名：Renderly

クウジツ株式会社

雙木弘美（写真中央）、末吉隆彦（写真右）

Renderlyとクウジツは、世界のWellから空間のあり方を考える建築・都市に向けた、新たなテクノロジーデザインファームとして、2025年6月にジョイントベンチャー株式会社 Maison Technologyを設立。

——出会いはトップバッターに抜擢された、QWSステージのピッチ

クウジツ株式会社 雙木弘美さん（以下、雙木）：加藤さんとの出会いは、QWSステージ#15（2023年7月開催）でした。そもそも、当時我々はまだQWSへ入会しておらず、弊社と共創・共走プロジェクトを進めている為末さん（QWSコモンズ）のご紹介で、QWSを訪問。コワーキングスペース的な施設はいくつも見ていたものの、QWSはとりわけ素敵な場所だと思いました。すると、為末さんがQWSステージに登壇されるということで、応援に駆けつけたんです。当日はせっかくだからピッチも見たいと思った時、トップバッターがRenderlyでした。

Renderly 加藤利基さん（以下、加藤）：当時は会社を立ち上げたばかりで、生成AIを用いたリアルタイム建築パース作成で、設計者とクライアント間の意思疎通をスムーズにできる「Renderly」というサービスについて紹介していました。QWSステージでは全プロジェクトのピッチ終了後、ネットワーキングの時間があるのですが、そこで雙木さんにお声がけいただきました。

雙木：お声がけさせていただいた理由は、サービスの内容はもちろん、「テクノロジーとデザインを活用して、すべての人々の空間をより豊かにすることを目指す」ビジョンにとっても共感したからです。私自身、クリエイティブ出身ですが、その後、経営学を学び、取締役としてテクノロジー会社のクウジツに事業プロデューサーとして参画しました。テクノロジーとデザインの掛け算は、クウジツとしても親和性の高い事業だと強く思ったのを覚えています。この日を機に「私たちもQWSに身を置くことで、加藤さんたちや他の企業、プロジェクトの皆さんとももっと一緒に何かできるのではないか」というQWSを訪問した時から感じていた期待が確信に変わり、その後、入会を決めることにしました。

——「用がなくても顔を合わせられる場所がQWS」ジョイントベンチャー立ち上げの背景

加藤：その後、クウジツ社もQWSに入会されて、お話する機会が増えました。まずはQWSでイベントをやったり、プロジェクト単位で一緒にしたりするなどして小さく始めて。そこから、2024年8月には、「ウェルビーイングな空間価値」モデル化事業での業務提携を発表させていただきました。当時の業務提携では、弊社が「ウェルビーイングな空間価値」モデル化サービスの提供、建築・都市デザイン領域の知見を基にした技術・ビジネス開発を、クウジツ社が実空間におけるセンシング&データ分析、および笑顔づくりとウェルビーイング領域の知見を基にした技術・ビジネス開発を、という役割分担をして、取り組みました。同じAI領域といえど生成側に強い弊社と、

解析に強いクウジツ社ではできることが異なるんです。

雙木：まさに、「共創」ですね。でもそれができたのは、日頃のコミュニケーションの積み重ねの賜物かなとも思います。QWSのいいところの一つに、用がなくても顔を合わせられることがあると思います。誰に話しかけてもいいというルールや「Question Break」といったちょっとしたイベントがあることで、全体に雑談できる空気が流れていますよね。

加藤：その積み重ねもあって、おかげさまで、今年の6月にはいわば一つの集大成として、株式会社Maison Technologyをクウジツ社と弊社のジョイントベンチャーという形で立ち上げました。「世界のWellから空間のあり方を考える建築・都市に向けた、新たなテクノロジーデザインファーム」として、アルゴリズム開発やデータ解析、ウェルビーイングの実績があるクウジツ社とAI開発やサービス設計に強みをもつ弊社の知見を集積させて、空間を起点とする様々なプロジェクトに取り組むことを目指しています。

雙木：この立ち上げに至ったのも、1年前の業務提携がきっかけです。プレスリリースの反響も良くて。その時、「この共創によって、世の中に新しい価値を提供できるのではないか」という手応えみたいなものを感じられたんです。



——キーワードは次世代継承、領域横断人材の育成。共創を通じて新たなチャレンジも

クウジツ株式会社 末吉隆彦さん：この共創を通じて、プロジェクトはもちろんですが、クウジツ社としては「次世代継承」にもチャレンジしていきたいと考えています。

雙木：奇しくも、加藤さんが起業した年齢は、私自身が独立した年齢と同じなんです。加藤さんをはじめとする、若い世代とのコラボレーションから生まれるものをとても楽しみにしています。

加藤：弊社は私以外は基本的にエンジニア集団。事業領域、会社設立時の年齢、組織内でのポジションなど雙木さんとは共通点が多いんですよ（笑）。色々学ばせていただきながら、共に新しい価値や問いを社会に提示していきたいと思っています。



SHIBUYA QWS

Annual Report

2024

<https://shibuya-qws.com/>