

2026 年 7 月 30 日

東急不動産株式会社
スクラムスタジオ株式会社

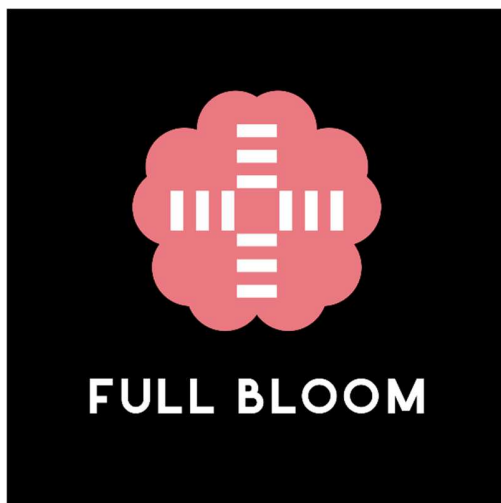
渋谷からコンテンツにイノベーションを起こす事業共創プログラム 「Full Bloom 2026」国内外 13 社の採択スタートアップを発表

京都大学イノベーションキャピタルや京都知恵産業創造の森と連携しキックオフ

東急不動産株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：田中 辰明、以下「東急不動産」）とスクラムスタジオ株式会社（本社：東京都港区、代表取締役社長：宮田 拓弥、以下「スクラムスタジオ」）は、渋谷サクラステージ内のグローバル・イノベーション拠点「SAKURA DEEPTech SHIBUYA」で展開するスタートアップ支援の事業共創プログラム「Full Bloom 2026」に参加するスタートアップ 13 社を採択したことをお知らせします。

今回採択となった 13 社は、日本、イスラエル、英国、米国、ニュージーランドのスタートアップで構成され、エンタメ&メディア、ファッション&ビューティ、フード&都市の 3 領域において、AI、XR、アバター、ホログラム、音響、発電床、冷却素材、スキンケア、バイオセンサー、次世代通信など、多様な技術を有しています。

「Full Bloom」は、前身である「Sakura Deeptech Shibuya Accelerator」を発展させたディープテックの事業共創プログラムです。プログラム名には、世界中のスタートアップが持つ先端技術と、日本企業・都市・カルチャーとの共創が実を結び、渋谷から大きく開花してほしいという想いを込めています。本プログラムのコンセプトは「コンテンツにイノベーションを起こす」。メディア、ゲーム、音楽、ファッション、食、アートなど、多様なカルチャーが交差し、世界へ発信される渋谷を実証と発信のフィールドとし、ディープテックを生活者の体験価値、都市のにぎわい、新しいコンテンツ産業の創出へとつなげていきます。



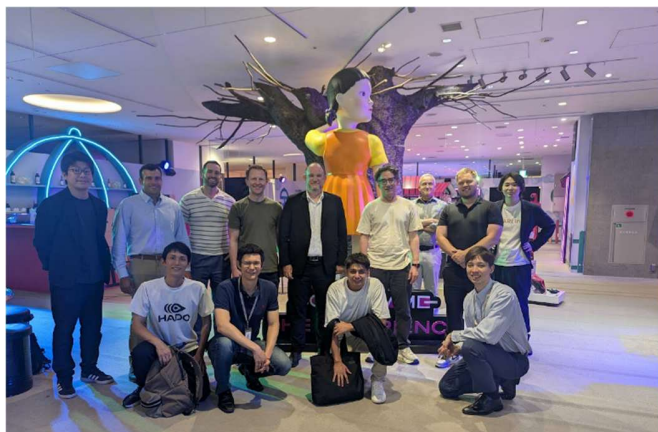
■ Full Bloom 2026 Kickoff Week を開催

2026 年 6 月 29 日から 7 月 3 日にかけて、採択スタートアップを招いた「Full Bloom 2026 Kickoff Week」を開催しました。期間中は、SAKURA DEEPTech SHIBUYA を中心に、日本市場や渋谷の都市・カルチャー資産への理解を深めるセッション、関係者とのネットワーキング、事業共創に向けたディスカッションなどを実施しました。6 月 30 日には、関係者向けのキックオフイベントを開催し、採択スタートアップ各社による事業紹介や、今後の共創可能性についての意見交換を行いました。また、7 月 3 日には京都で開催された日本最大規模のスタートアップカンファレンス「IVS2026」にて、京都大学イノベーションキャピタル株式会社と共同でブース出展やセッションを行い、一般社団法人京都知恵産業創造の森^{※1}と共催で公式サイドイベントを開催して採択スタートアップによるピッチを実施しました。

技術導入先の候補となる施設見学の一環として、渋谷フクラス内で実施している体験型イベント「渋谷リアル・イカゲーム」の参加や、伝統や地域文化の機微を丁寧に読み解き、先端技術を心に残る体験として提供する重要性を学ぶことを目的に京都のラグジュアリーリゾートホテル「ROKU KYOTO LXR」を訪問するなど、具体的な取り組みを見据えて当社が関わるアセットの視察も行いました。

今後、採択スタートアップ各社は、SAKURA DEEPTech SHIBUYA を拠点に、日本企業、自治体、投資家、専門家などとの連携を通じて、日本市場での事業開発、実証実験、社会実装に向けた取り組みを進めていきます。

※1 一般社団法人京都知恵産業創造の森は、京都府、京都市、京都商工会議所、京都工業会をはじめとする産学公の連携のもと、スタートアップの創出・成長支援、産学公連携の推進、オープンイノベーションの促進を通じて、京都経済の発展と新たな産業創出に取り組んでいます。



渋谷リアル・イカゲーム



ROKU KYOTO LXR

■ 採択スタートアップ

※採択企業のうち 1 社は、事業戦略上、社名や技術・事業内容等を一定期間非公開として活動する「ステルススタートアップ」です。同社の意向および機密情報保護の観点から、本プレスリリースでは詳細の記載を控えています。

●AVITA [日本]

カテゴリ：エンタメ & メディア

<https://avita.co.jp/>

アバターや AI を活用したサービス開発、ヒューマノイド・フィジカル AI を開発。アンドロイド研究の第一人者・石黒浩氏による 20 年以上の研究成果と、70 件以上のアバター関連特許を基盤に、アバターの社会実装を推進。

●bitBiome [日本]

カテゴリ：ファッション & ビューティ

<https://bitbiome.co.jp/>

世界有数の微生物データベースと AI を組み合わせたプラットフォームを運営し、次世代バイオものづくりにおける研究開発や事業化を加速。単一の微生物細胞から全ゲノムを読み解き、独自データベースと組み合わせることで、産業に有用な酵素を効率的に発見・開発できる点が強み。

●Brelyon [米国]

カテゴリ：エンタメ & メディア

<https://www.brelyon.com/>

MIT 発のスタートアップとして、ヘッドセットを使用せずに高い没入感を実現するディスプレイ技術を開発し、AI との融合による次世代の映像体験や業務自動化を推進。一般的なデスクトップモニターに近い筐体で、最大 122 インチ相当の立体感ある仮想映像を実現し、エンターテインメントからシミュレーション、遠隔操作まで幅広く応用可能。

●Decart [イスラエル]

カテゴリ：エンタメ & メディア

<https://decart.ai/>

リアルタイム AI の高速かつ大規模な実行を支える基盤技術を開発し、次世代 AI アプリケーションの実用化を推進。AI モデルの開発に加えて半導体レベルの処理最適化まで手掛けることで、生成 AI をミリ秒単位で動作させ、ライブ映像やゲームを即時に変化させることができる。

●Delavie Sciences [米国]

カテゴリ：ファッション & ビューティ

<https://www.delaviesciences.com/>

先端研究と独自成分を活用し、肌の健康維持、若々しさの向上、外的環境からの保護を目指す、科学的根拠に基づいたスキンケア製品を開発。国際宇宙ステーションの船外で 18 カ月間研究された微生物に由来する成分を実用化し、生物由来の化粧品成分として初めて Space Foundation の認定を取得。

●Edge Sound Research [米国]

カテゴリ：エンタメ & メディア

<https://www.edgesoundresearch.com/>

ライブスポーツ、エンターテインメント、施設、イマーシブメディアなどにおいて、音源の収

録・ミキシング・再生・パーソナライズを自動化し、新たな音響体験を実現するインテリジェント・オーディオ基盤を開発。特許技術「Embodied Sound®」により、座席や床、壁などの物理面を音と振動を伝える発音体に変え、スピーカーだけでは得られない“聞いて感じる”没入体験を実現。

●Eztia [米国]

カテゴリ：ファッション&ビューティ

<https://www.eztiamaterials.com/>

電力を使用せずに高い冷却効果を発揮する先端素材を開発し、猛暑環境で働く人々の衣服、防護具などへの実装を通じて、暑熱負荷の軽減を目指すバッテリーや冷蔵設備を必要とせず、皮膚表面温度を最大 10°C 低下させ、最大 8 時間の冷却効果を発揮。

●GATARI [日本]

カテゴリ：エンタメ & メディア

<https://gatari.co.jp/>

現実のためのゲームエンジン「Auris」を開発し、施設・店舗・都市空間の体験価値を高めることで、売上・集客・エンゲージメントの向上に貢献。スマートフォンだけで空間のスキャンから体験の制作・編集・利用までをノーコードで行え、既存施設を改修せずに没入型コンテンツを導入できます。

●meleap [日本]

カテゴリ：エンタメ & メディア

<https://meleap.com/>

レジャー客・教育機関・企業向けに、AR を活用した次世代スポーツ・エンターテインメントプラットフォームを開発。プレイヤーの身体動作をそのまま競技に反映するとともに、観客も体験へ参加できる仕組みにより、スポーツの競技システムと観戦スタイルを同時に刷新するとともに教育、企業研修などユースケースを広げる。

●Pavegen [英国]

カテゴリ：エンタメ & メディア

<https://www.pavegen.com/>

人々の歩行や動きをデータと再生可能エネルギーに変換し、都市、企業、地域社会が市民とともにサステナビリティに取り組むための参加型体験を提供しています。人の一歩を発電だけでなく参加データや演出のトリガーとして活用し、日常の移動そのものを体験型コンテンツへ変えられる点が特徴。

●Scention Bio [ニュージーランド]

カテゴリ：フード & 都市

<https://www.scentionbio.com/>

嗅覚をデジタル化するバイオエレクトロニクスチップを開発し、化学物質に関する情報をリアルタイムで取得することで、産業・医療分野における次世代センシングの実現を目指す。約 4

億年にわたり進化してきた昆虫の優れた嗅覚機能をセンサーへ応用し、従来は捉えにくかった化学情報を迅速に可視化。

●VISBAN [日本]

カテゴリ：エンタメ & メディア

<https://visban.com/>

ミリ波通信技術の市場普及を加速するため、高速・大容量通信を支える先進的なネットワーク技術を開発。新たな基地局を増設せず、複数の中継器を最適な経路で接続することで、障害物や曲がり角、屋内外をまたぐ環境でも安定したミリ波通信を可能に。

■ スタートアップを支援するメンターからのコメント

Ian Condry (イアン・コンドリー)

マサチューセッツ工科大学 比較メディア学／ライティング学科 教授

プログラム参加者は、21世紀のディープテックにおける最も重要な課題に焦点を当てたスタートアップであり、非常に魅力的な顔ぶれです。彼らが今後どのように製品やビジョンを発展させていくのか、とても楽しみにしています。本当に有望なグループです。



Eran Egozy (エラン・エゴジー)

マサチューセッツ工科大学 ミュージック・テクノロジー 実務教授

今年の Full Bloom の参加企業は本当にワクワクする顔ぶれです。アイデアも技術も出身国も多種多様で、とても魅力的です。これから数か月にわたり彼らと一緒に取り組めるのを楽しみにしていますし、デモデイでの最終成果を見るのが待ちきれません。



Marc Lechanoine (マーク・ルシャノワン)

ATOUT PARTNERS 創業者 兼 CEO

2026年度のSDSプログラムでメンターを務める機会をいただけて、大変光栄に思っております。参加したスタートアップの水準の高さ、非常に大きな可能性、そして活気あるエネルギーに深く感銘を受けました。エンターテインメント、テクノロジー、デザインが交差する東京のダイナミックなエコシステムの中心で行ったキックオフは、異文化間の相乗効果とコラボレーションを育む理想的な環境でした。私は、日本、米国、ニュージーランド、イスラエルという多様なイノベーション環境の橋渡しをしながら、参加者たちが一体となって行動できるチームへと成長することを後押ししてきたことを嬉しく思います。参加者にとって、キックオフの1週間の経験が、12月までに戦略目標を達成するための、確かな道筋となったと確信しています。



■事業共創パートナーとして参画する株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス・Spotify Japan 株式会社コメント

Full Bloom 2026 には、事業共創パートナーとして株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスおよび Spotify Japan が参画します。両社の参画により、Full Bloom 2026 は、音楽、ゲーム、IP、メディア、都市体験を横断する事業共創の可能性を広げ、採択スタートアップと日本企業による新しい体験価値の創出を目指します。

●株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングスは、ゲームを中心とするデジタルエンタテインメント領域において、世界中のユーザーに多様なコンテンツを届けてきたエンタテインメント企業です。Full Bloom 2026 では、ゲーム、IP、ファンコミュニティ、没入型体験、次世代エンタテインメントなどの観点から、採択スタートアップとの共創可能性を探索していきます。

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

グループ投資・事業開発室 北米地域ディレクター 飯野 友里恵氏より

「Full Bloom 2026 は、世界中の優れたスタートアップと出会い、新たな価値を共創できる場として期待を寄せています。世界各国から集まったスタートアップとの協業を通じて様々な発想に触れながら、エンターテインメントの可能性をともに探求できることを楽しみにしています。ゲームや IP を通じて培ってきた知見を活かし、採択スタートアップの皆様とともに新しい体験の創出に挑戦してまいります。」

SQUARE ENIX®

●Spotify Japan 株式会社

Spotify Japan 株式会社は、音楽、ポッドキャスト、クリエイター、ファンコミュニティ、データを活用したリスナー体験など、音楽・音声カルチャーを起点とした幅広い知見を有しています。Full Bloom 2026 では、採択スタートアップの技術やサービスと、音楽、音声、ファン体験、ブランドコミュニケーションを掛け合わせることで、新しいコンテンツ体験やクリエイター支援の可能性を探索していきます。

Spotify Japan 株式会社

経営戦略・オペレーション部長 Head of Strategy and Operations 大塚史訓氏より

「この度は SDS のプログラムに参画できることを大変嬉しく思います。スタートアップの皆様の新しい技術やサービスと、当社の音楽・音声カルチャーにおける知見を融合させ、これまでにない新しいコンテンツ体験やクリエイター支援の形を共に切り拓いていきたいです。」



■採択スタートアップとの協業を希望する日本の事業会社を募集

Full Bloom 2026 では、採択スタートアップ 13 社との協業に関心を持つ日本の事業会社を募集しています。本プログラムでは、エンタメ&メディア、ファッション&ビューティ、フード&都市の 3

News Release

領域を中心に、AI、XR、アバター、ホログラム、音響、発電床、冷却素材、スキンケア、バイオセンサー、次世代通信など、多様な技術を持つスタートアップが参加しています。採択スタートアップの技術やサービスを活用した実証実験、共同開発、新規事業検討、施設・店舗・都市空間での導入検討、コンテンツや体験価値の創出など、幅広く協業を行いたいと考えています。

お問い合わせ先：fullbloom.contact@scrum.vc（担当：ヴァルハマ）

プログラム概要

名称：Full Bloom 2026

拠点：SAKURA DEEPTech SHIBUYA

所在地：東京都渋谷区桜丘町 1-2 渋谷サクラステージ セントラルビル 12 階

主催・運営：スクラムスタジオ株式会社

事業共創パートナー：Spotify Japan、株式会社スクウェア・エニックス

対象領域：エンタメ&メディア、ファッション&ビューティ、フード&都市

公式サイト：<https://fullbloom.sakuradeeptechshibuya.com/>

実施内容：採択スタートアップと日本企業・自治体・投資家・専門家等との事業共創支援、日本市場展開支援、実証機会の創出、メンタリング、ネットワーキング、成果発信

■ SAKURA DEEPTech SHIBUYA について

SAKURA DEEPTech SHIBUYA は、渋谷サクラステージに開設された、ディープテック領域のスタートアップの育成・支援を目的とするグローバル・イノベーション拠点です。世界トップクラスの産官学パートナーと連携し、ディープテックスタートアップの成長支援、事業共創、コミュニティ形成、実証機会の創出を推進しています。

HP：[SAKURA DEEPTech SHIBUYA | Global Innovation Hub](#)

■ 東急不動産株式会社について

東急不動産株式会社は、広域渋谷圏^{※2}のまちづくりにおいて、スタートアップとの共創による新産業や最先端の事業創出を通じたエリア価値の向上やにぎわいづくりを推進しています。

Full Bloom 2026 の舞台となる SAKURA DEEPTech SHIBUYA は、東急不動産が渋谷サクラステージ内に開設した、ディープテック領域のスタートアップの育成・支援を目的とするグローバル・イノベーション拠点です。東急不動産は、都市開発や施設運営で培った知見、渋谷における事業基盤、産官学とのネットワークを活かし、世界中のスタートアップと日本企業との事業共創を支援しています。

※広域渋谷圏：東急グループが渋谷まちづくり戦略において定める、渋谷駅から半径約 2.5km のエリア

News Release

会社名：東急不動産株式会社

所在地：東京都渋谷区道玄坂 1-21-1 渋谷ソラスタ

代表者：代表取締役社長 田中辰明

設立：1953 年

URL：<https://www.tokyu-land.co.jp/>

■スクラムスタジオ株式会社について

日本企業とグローバルスタートアップの新規事業創出を手掛けるスクラムスタジオ株式会社は、オープンイノベーションの手法を活用し、各業界を代表する大企業パートナー、スタートアップ、自治体との共創を支援する「Hokkaido F Village X」や「Full Bloom」などのプログラムの企画運営をする「事業共創事業」や、海外スタートアップの日本進出を支援する「インキュベーション事業」を行っています。スクラムスタジオ株式会社は、日本企業と世界中のスタートアップとの新たな事業、価値創造を推進します。

会社名：スクラムスタジオ株式会社

代表者：代表取締役社長 宮田拓弥

本社所在地：東京都港区

設立日：2020 年 8 月

業務内容：新規事業創出スタジオ事業、オンラインプラットフォーム事業

URL：<https://scrum.vc/ja/studio/>