



## R2

エンジニアリングカンパニー。大手企業やベンチャー企業などの開発支援を行っている。2020年に「R2」を創設した平田泰大は、同年、株式会社 Hakobot の取締役 CTO に就任、自動配送ロボットの開発全般を担う。過去に携わったプロダクトは、グッドデザイン賞大賞、Red Dot Design Award Best of Best, iF Design Award などを受賞。

<https://www.instagram.com/r2.engineering/>



## Ian Grossberg

東京を拠点にエンジニア、デザイナー、そしてアーティストとして活動。ゲームやアプリケーション、メディア分野を専門に、教育、環境保全、社会的公正、健康など様々な領域で活躍している。

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



## 加治聖哉

Scrap wood artist 1996 年生まれ。新潟県村上市出身。長岡造形大学を卒業後、(有)カイカイキキに在籍。現在は、廃材で原寸大サイズの動物を作るアーティストとして独立。

<https://www.instagram.com/19960308sk/>



## 岸裕真

人工知能 (AI) を用いてデータドリブンなデジタル作品や彫刻を制作する日本のアーティスト。主に、西洋とアジアの美術史の規範からモチーフやシンボルを借用し、美学の歴史に対する我々の認識を歪めるような制作を行う。

<https://obake2ai.com/top>



## たかくらかずき

アーティスト、1987 年生まれ。東京造形大学大学院修士課程修了。ビデオゲームにおける芸術表現の研究、東洋におけるキャラクターバリエーションの美学「キャラクター・マトリクス」の提唱など、仏教などの東洋思想による現代美術のルール書き換えとデジタルデータの新たな価値追求をテーマに作品を制作している。

<https://www.instagram.com/takakurakazuki/>



## 田中薫

TouchDeginer を用いて作品を制作するジェネラティブアーティスト。日々の実験や制作をする中で身の回りの生活や夢、空想などのインスピレーションをもとに表現する。

[https://www.instagram.com/velvet\\_kaoru/](https://www.instagram.com/velvet_kaoru/)



### **TOKYO 緑予想図**

東邦レオ・Panoramatiks・Open A・SIGNING・TOKYO CREATIVE SALON による都市の未来にむけた緑化を考え、社会実装するプロジェクト。「もしも、緑あふれる公園がいろんな場所に移動できたら？」という問いをもとに、都市の中の緑が少ない場所へ移動し、心地よいときを提供する「Moving Green Park」を展示。

<https://tokyo-creativesalon.com/events/green/>



### **VoxelKei**

訓練用シミュレーターシステム製造メーカー勤務を経て 2003 年に独立。リアルタイム 3DCG を主軸に CG 全般の制作を行いながら、2010 年前後からアプリケーションの開発を独学。2014 年からは VR ヘッドマウントディスプレイ向けのコンテンツを制作。2018 年に VRChat を始め、VR 空間での表現やその活用を模索して現在に至る。

<https://twitter.com/VoxelKei>

公式サイト(<https://sushitech-real.metro.tokyo.lg.jp/humannature/>)にて情報を随時更新してまいりますので是非ご覧ください。



### クリエイティブディレクター 亀山 淳史郎

株式会社 SIGNING 経営補佐 / Social Issue Gallery SIGNAL 主宰 / Social Business Designer  
社会課題とビジネス課題の解決をプランニングするソーシャルデザイン領域の業務を手がける。  
2017年“プレミアムフライデー”のプランニング&プロデュースをし、新語・流行語大賞にノミネート。  
2019年にポイントドネーションWEBサービス“BOSAI POINT”をアスリート本田圭佑氏と立ち上げ、  
グッドデザイン賞を受賞。2020年から日本発クリエイティブオンラインビジネスイベント“Innovation  
Garden”を手掛ける。2023年、ソーシャルイシューギャラリー“SIGNAL”を虎ノ門に開設する。



### キュレーター 田尾 圭一郎

合同会社田尾企画編集室 代表。SFC（慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス）特別招聘准教授。  
アートの企画・編集・コンサルティング。博報堂を経たのち、美術出版社「美術手帖」ユニットにて  
企業や自治体とのアートプロジェクトの企画、地域芸術祭の広報支援、雑誌・書籍の編集、展覧会企  
画などに携わる。2022年に独立し、現在に至る。東京都「わたしのからだは心になる？」「都市にひ  
そむミエナイモノ」展クリエイティブ・ディレクター、山梨国際芸術祭「アート・エコロジー2023」  
アーティスティック・ディレクターなどを務める。



### キュレーター 生田 綾

CINRA, Inc. メディア「CINRA」編集長。  
1989年、東京都生まれ。大学卒業後、編集プロダクションでファッション誌の編集業務に携わったの  
ち、Webマーケティング会社でメディアの運用やSEO対策、編集を担当。2016年、ニュースメディア  
「ハフポスト日本版」に入社。ジェンダーや多様性などの社会課題について、ビジネス・政治・カルチ  
ャーの視点で取材を経験。2022年3月に退職し、4月にCINRA, Inc.入社。



### 製品・サービス展示ディレクター 佐藤 勇介

株式会社 MAGNET プロデューサー。2012年マグネット設立。関西テレビのリブランディングプロジェ  
クトなど、デジタル・グラフィック・映像・イベントなどの統合的なプロデュース・プランニングを数多  
く担当。世界で一番ポータブルなメディアを目指す HEROX やモビリティ、東京都のパラスポーツ推進  
プロジェクトなど様々な企業・メディア・プロジェクトのプロデュースを担当。「SusHi Tech Tokyo 2024  
ショーケースプログラム」の総合プロデューサー。