

TSUKUBA ALUMNI

株式会社ポケモン 常務執行役員

田中 雅美さん

これまでのキャリアや生活において、 筑波大学でよかったと思うこと

株式会社ポケモンでは、様々なことをやってきて、特別な専門領域があるわけではないのですが、現在は、管理本部、ライセンス事業、社内デザイナーの採用・育成などにも関わっています。それと、ブランディングとしてのポケモン×アート推進室を率えています。

2016年に『ポケモン GO』というゲームアプリが世界を席巻して、利用者の世代がすごく広がりました。それで、リアルな場所も含めてもっとポケモンを楽しんでいただく機会を作ろうという中で出てきたのがポケモン×アートです。ポケモンには独特の世界観があるので、これを題材にしたアート作品を、いろんな作家の方々に作っていただいて、展覧会などを企画・実施しています。

筑波大には、高校で取り組んだ日系アメリカ人に関する研究を完結させようと思って入学しました。でもそれ自体というより、他の自然科学や社会科学、芸術などいろんな講義もたくさん受けられたことで、ある種の教養というか、いろいろなものの見方や情報に対する敏感さが身に付いたと思います。自分にとっての影響は大きいですね。

学生時代の一番の思い出

大学の内外、つくばという街の中で本当に充実した濃密な4年間を過ごしたと思います。もちろん外にも遊びに行きましたが、とにかく学内でやりたいことがたくさんありました。同学年は全学で1600人ぐらいだ



「ポケモン×工芸展—美とわざの大発見—」の会場写真 撮影：有本彌生 作品：須藤玲子《ピカチュウの森》2023年
©2025 Pokémon. ©1995-2025 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

アートとの融合で広げる ポケモンの世界

と思いますが、たくさんの人と関わりたくて、いろんなサークルに顔を出していました。特にESS(英語ディベートサークル)の活動には熱中して、夜中まで資料を作ったりしましたね。

学群に関係なくみんなとつながっていたかったので、卒業でバラバラになるのが悲しくて、同学年の卒業生が全員参加できるような独自の卒業パーティーを、実行委員会を作って企画しました。当日は雪が降って心配しましたが、7~800人ぐらいが集まってくれて、ちゃんとお別れを言うことができたのはとても大きな思い出です。

筑波大生に向けてのメッセージ

せっかく筑波っていう場所でみんなが学んでいるので、この場所で出会う人たちと徹底的に関わりながら生活する、そして、スポーツでも研究でもいいから、自分がや

りたいことをやってください。社会人になったら、自分のための時間なんてそんなになるので、それを思い切って使って楽しむというのが本当に大事なだと思います。

それに、総合大学の良さというか、筑波大には芸術や医学などいろんな分野があるので、狭い領域にとらわれないで、いろんな隣人たちと話をしたり、たくさんある研究施設を使ったり、ここにいることを是非生かしてください。

PROFILE たなか まさみ

神奈川県出身／1986年 第二学群比較文化学類卒業／株式会社ポケモン 常務執行役員



インタビューのロングバージョンは、
筑波大学Podcastでお聴きいただけます。

