

阪大の在学生・OB・OG の 生き方を丸裸にするインタビュー企画

2025 2 6 vol 23

「株式会社ポケモン」津田 明子さん

世界中の人々のこころに、 ポケモンで豊かさを。 くらしに彩りを届ける仕事

世界中に熱狂的なファンがいるポケモンのプロモーションを 国内外で展開する津田さん。その活動の原点には、「ポケモン が好き!」という純粋な気持ちと、大学受験や学生時代の 部活動で培った「持続力」。困難な壁にぶつかっても、持ち前 の粘り強さで乗り越えてきたと言います。



目次

- 前編▶ ホームステイ先の男の子が、ポケモンにどハマり。 かつての自分と姿が重なり、国境を越えたつながり を感じた。
 - □ 生活者の喜びがダイレクトに伝わる仕事。インター ンシップの経験で、自分に合った働き方が明確に なった。
 - ✓ 商品やイベント、話題になったテーマパークの企画も。国内外でポケモンのプロモーションを担当。
- 後編▶ 会社初!インドネシアでの大規模なイベントの企画 を担当。
 - 一一・かたしは、企画のスペシャリストじゃない。企画を かたちにする「持続力」こそ重要。
 - □ 受験勉強は、質の高いインプットの訓練!
 - 興味をひらく扉は、大学の内外にある。在学中の経験が、未来のあなたをつくる!

※本紙では、チェックのついた見出しの章のみピックアップして掲載しています。

記事全文は阪大オリジナルスマートフォンアプリ 「マイハンダイアプリ」で!



商品やイベント、話題になったテーマパークの企画 も。国内外でポケモンのプロモーションを担当。

「株式会社ポケモン」に入社されて10年目ということで、これまでにどのようなお仕事をされてきたのか教えていただけますか?

本当に、いろんなことを経験させてもらってきたんですよ。まず入社 1年目は、ライセンス企画部という部署で、さまざまな企業とタイアップしたキャンペーン企画を行っていました。例えば、飲食事業者さんといっしょにポケモンのプロモーションなどをする部署です。次に商品企画部。ポケモンのオフィシャルショップである「ポケモンセンター」で販売するオリジナル商品の企画や製造など担当しました。私が構想段階から企画を練った商品が店舗に並び、それを手に



津田さんと「北海道だいすき発見隊」アローラロコン・ロコン

取るお客さんの姿を目の当たりにして。発売直前まで、トラブルがないかどうか、本当にドキドキだったんです。発売日に店舗へ行って、自分の企画した商品がお客さんの買い物かごに入っている様子を見ると、もう幸せでいっぱい、また次も頑張ろうと思えました! あとは、プレイヤーリレーション部で「ポケモンだいすきクラブ」というファンサイトの運営に関わったり。道や県ごとに選ばれた「推しポケモン」が、地域の魅力を国内外に発信するお手伝いをする「ポケモンローカルActs」にも携わりました。ポケモンが描かれたマンホールとか、公園にポケモンの遊具があるのを見たことはありませんか?

― 見たことありますね!

私は宮城県と北海道を担当していて、よく足を運んでいましたね。 また、テーマパーク準備室(現在は Park Experience Design室に名 称が変更)と言って、テーマパークに関係した企画の仕事も担当し ました。代表的なのは、「よみうりランド」で開催した「Pokémon WONDER(ポケモンワンダー)」。「よみうりランド」の奥深くに位 置する自然エリアで、自然の中に隠れたポケモンを探すというネイ チャーアドベンチャーです。



津田さんがプロデュースした「Pokémon WONDER(ポケモンワンダー)」

あとは、「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」との取り組みで、ポケモンのグッズやフードなどの監修をしたり。現在はアジア事業本部に所属し、インドネシア・台湾・香港・フィリピン・マレーシア・シンガポール・タイ・ベトナムの8地域に向けたポケモンのプロモーションを行っています。日本国内ではポケモンの認知度はすごく高いと思うんですけど、海外の中でも特にアジア圏はそこまで浸透していなくて。中には熱狂的なファンの方もいらっしゃいますが、多くの方がピカチュウしか知らなかったり、あとはその地域の経済的背景から、ゲームやアニメに親しめる人の母数が少なかったり。



「Pikachu's Indonesia Journey」での様子

例えば、カードゲームは1パック180円なのですが、インドネシアで180円となるとごはん1食分に相当するので、同じカードゲームを販売するにしても日本とは意味が異なるんです。そうした状況の中、まだポケモンが広まっていない地域において、ポケモンの魅力を伝えて親しみを持ってもらったり、特に子どもたちがポケモンに出会える機会をつくって人生を豊かにできたりしたらいいなと思ってい

もともと、グローバルに事業を展開している企業に勤めたい というお気持ちがあったと思いますが、実際に働いてみて、 その手応えやおもしろさっていかがでしょうか?

そうですね。特にインドネシアは生活の中に宗教が根付いて、私たちにとって当たり前のことが通じなかったりします。それに、同じ部署で働いているスタッフの中にも、アジア各地域の出身の人たちがいて。一緒に仕事をしている時にも、私にはなかった新しい視点での意見が出たりするので、まだまだ自分の知らない世界があるんだなと感じています。

わたしは、企画のスペシャリストじゃない。企画をかたちにする「持続力」こそ重要。

お話を聞いていると、海外で多くの人を笑顔にする仕事をしていて華やかなイメージが浮かぶのですが、その背景にはきっと苦労もあったのだろうと想像できます。

はい。国内でのプロジェクトにも共通することなんですが、準備期間は辛いな、しんどいなって思うことがたくさんあります(笑)。なかなか思うようにいかないし、特に海外だと日本では当たり前のことが通用しなかったりする。でも、サービスがローンチされたり、お客さんが商品を手にとってくれたり、イベントで喜んでくれたりしている姿を見ると、本当に心があたたかくなって。それまでの疲れが、全部吹き飛んじゃうくらい。そうすると、またきっと大変なことも多いだろうけど、がんばろうって思えるんです。

これまでに mappa! で特集した人々
再履 バス同好会(阪大生)/ 大阪大学トイレ研究会(阪大生)/ 佐藤未季(卒業生=ガーデンデザイナー)/ 對馬哲平(卒業生=ソニー株式会社)/ 堤洋一(阪大とコラボレ続 ける近所のおっちゃん=タローパン店主)/ 後藤 亜希(卒業生=宇宙航空研究開発機構 [JAXA])/ 小橋 敬太(阪大生=日本卵サンド協会会長 [自称] たま男)/ 河合 聡輝(卒業生=テーラー)/ 漕艇部 マネージャーチーム(阪大生)/ レンタルなんもしない人(卒業生)/ 大谷真寛(阪大生=大阪大学大学祭中央実行委員会委員長)/ 福本有紗(阪大生= fika*代表)/ 土中萌(卒業生= MIBU SANCI 管理人)/ 大川公佳(阪大生=アピリンピック金賞)/ 八百伸弥(卒業生=株式会社みつヴィレッジ代表)/ 山崎丈路(卒業生=社会人アメフト「オーピックシーガルズ」プレーヤー)/ 野村雅夫(卒業生= FM COCOLO ラジオ DJ)/ 山田果凛(阪大生=株式会社 Familic)/ 成富真(阪大生= HAZAITHON)



企画の仕事って、次々にアイデアが浮かぶ人がやるようなク リエイティブ職というイメージがあるのですが、津田さんは

全くそんなことはなくて。自分のことを企画のスペシャリストだと 思ったことはありません。もちろん、自分なりに試行錯誤してアイデ アを出したりはしているんですけど。アイデアを出すと言っても、私 の場合はとてもシンプルなんです。きっと誰もが思いつくアイデア が多いと思いますし。

これは私の考えなんですが、良い取り組みを実現する上で斬新なア イデアを出すこと以上に、そのアイデアをかたちに落とし込んで世 の中に提供するまで、関係者と様々な調整を重ね、諦めずにやり切れ るかという「根気」こそがとても大事だと思っています。バティック の柄ひとつとっても、ポケモンの監修ルールに沿ったデザインにし なければいけないし、関係者の合意をとる必要もあるし、世に出すま でにいくつものハードルがあるんです。それらを一つひとつ乗り越 えて、諦めずに着地させられるかどうか。

―― 「持続力」とも言えますね。

そのとおりなんです。だから一見、華やかな仕事なんですけど、面白 いことばかりではないですね。それでも、この仕事を10年続けてこ られたのはやっぱり楽しく、そして新しい発見があるからです。仕事 を通して、インドネシアの文化にふれることも、数年おきに部署異動 して新しい仕事内容に取り掛かれることも。新しい世界にふれるた びに勉強して、インプットして、それによって自分が見えている世界 もひろがるし、仕事にも還元されていく。好奇心旺盛な私にとって、 この会社や仕事内容がとても合っているなと思います。

津田さんにとって、ポケモンとはどんな存在ですか?

自分の世界を広げてくれる存在だなって思います。お仕事をご一緒 しているおもしろいクリエイターの人たちとの出会いも、ポケモン があったからこそですし。ポケモンのおかげで、いろんな企画を考え させてもらえて、そうやってつくりあげたイベントやプロジェクト が、いろんな人の幸せに繋がっています。でもそれって、自分のアイ デアやクリエイティビティがすごいというわけではなく、その原点 にはポケモンがいて、私はそこに少しアイデアを加えたり、工夫をし たりしているだけ。国内外で、多くの人の幸せに少しでも貢献できて いるのは、ポケモンという存在のおかげだなと思います。

©Pokémon. ©Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ®, and character names are trademarks of Nintendo.

анет і і тарра

でできず を を 出口 紗希さん

ANA(全日本空輸株式会社)副操縦士



大阪外国語大学(現在 の大阪大学) 外国語学 部国際文化学科卒業 生。パイロットを志し たきっかけは、大学時 代にあると学生生活を 振り返ります。もとは 途上国開発に興味があ り、国連で働くことを

夢見ていたそう。なぜパイロットに…?出口さんが副操縦士になる までの道のりをはじめ、大学時代から大切にしている物事の判断軸、 「失敗」に対する考え方など、出口さんの人生における価値観につい てご紹介します。

ましかわ けんいち 吉川 健一さん

株式会社横浜 DeNA ベイスターズ データサイエンティスト



基礎工学研究科修了 生。選手の育成や編 成。試合の戦略立案を 担当し、2024年には チームを日本一へと導 きました。大学院修了 後は金融業界に身を置 いていた吉川さんが、 なぜ野球の世界に飛び

込むことになったのか。ユニークなキャリアの歩みと、日本にはまだ まだ先駆者が少ない「野球×データ分析」のフィールドを切り拓い ていくやりがい、これからのビジョンをうかがいました。



阪大レゴ部は阪大量子情報・量子生命研究センター(QIQB) が所有する超伝導量子コンピュータのブロック作品を制作し た。超伝導量子コンピュータとは量子ビットを使用すること で従来のコンピュータよりも早く、より複雑な計算処理がで きるコンピュータである。

レゴ部が手がけたのは超伝導量子コンピュータの「1/2レ プリカ」と「1/16レプリカ」の二作品。 いずれも2024年11 月2日~4日に開催されたまちかね祭で一般公開された。



まちかね祭1日目、QIQBにて二つのブロック作品が展示 された。1/16レプリカは既に何度かほかのイベントでも展 示されているが、1/2レプリカはここで初公開となった。 実際の量子コンピュータの白い筒を模倣した包装を、制作に 携わった部員とQIQBの根来先生が取り外す。すると中から 1/2レプリカが登場し、会場は大盛り上がり。一方1/16レ プリカは実物とレプリカを真剣に見比べる来場者の表情が印



まちかね祭2日目と3日目はレゴ部展示会場にて展示され た。ここでは制作者による詳しい説明を作品前で聞くことが できる場を設けた。会場内には他にも沢山の作品が展示され ており、こちらも1日目同様に大盛況であった。

今回展示した量子コンピュータ2作品は引き続き今後の QIQBのイベントにて展示される予定だという。また、阪大 レゴ部は新たな作品の制作に向けて活動を始めている。今後 も阪大レゴ部とQIQBの両団体の活動に要注目である。



「マイハンダイアプリュでは 量子コンピュータレプリカの制作の裏側も 掲載していますので是非型覧ください♪ 最新の文化系クラブの活動も満載

表紙コンセプト

大阪大学へようこそ、マチカネワニと ワニ博士が出迎える、学びの庭へ。

マチカネワニ 化石発見 60周年

ひ探してみてください。

2024年 大阪大学は 特別な節目を 迎えました

ワニ博士 公式マスコット 10周年

まちがねっ

る

私たちが

作りました

積み重ねてきた歴史と伝統を胸に、

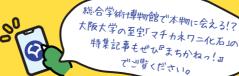
未来へ向かって歩みを進める2025年、この学び舎で、

皆さまが大きく成長されることを願っています。

表紙には、悠久の歴史を物語るマチカネワニの

化石と、11の学部を象徴するワニ博士をデザイ ンしました。皆さまと同じ学部のワニ博士をぜ

どうかこのタブロイドが、皆さまの充実した キャンパスライフの道標となりますように。





なるためにトレー IRIDENTSが掲げる理想のチ の練習でも一 ガンはBE《TRIDENTS》 ムを目指すとい う想いが込めら

ールリーグの一部の増すTRIDENTS。

特に6

強度を上げて練習に グに昇格した今、

励

指すは日本

)が入部し勢

いの

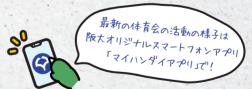
布をとるスポーツを教えるイベ

呼ばれるアメフトのタックルの代わりと地元の小学校を訪れ、"フラッグフット 行っている。子どもたちと一緒に楽しむる

とで士気を高め、 「RIDENTSの行動 に全員でこの言葉を声に出

これはゴールに到達するために 日々邁進するTRIDENTSに今後も大い





おい。 を探しているが学 りしているが学 が男への貢献は 大きい。 (実際、 大きい。 (実際、 阪大レゴ部 でプロ 圏以外での認知度が課題で、 to 度英語名称が後者に ていないことを気にしている。 おさか 阪 T部の先輩作成によるブロックを用いてあらゆる世界を表現 万5059人、2024年5月1 だい 用 に統一されたとか。由いありThe University 語 がく【大阪大学】 集 しばしば国立大学として認識され 世間では影が薄いと言われたり 実は学部学生が国立大学

日時点)。関西

「まちかねっ」にて 本日公開!

例



ワニ博士、10周年おめでとうございます!!!

ありがとうございます。ここにお集まりいただいた阪大生のみ なさんをはじめ、ワタシのことを可愛がっていただいたみなさま のおかげです。光栄です。

▶ そもそも、どういった経緯で公式マスコットに就任されたの でしょうか?

ワタシは、1964年に豊中キャンパスで発見されたマチカネワニ化 石に、阪大の「知性」と大阪独自の「明るさ」が化学反応して生 まれました。2014年の化石発見50周年を機に、大阪大学公式マス コットキャラクターに認定いただき、阪大全体のシンボルとして 様々な活動をしてきました。「公式マスコットの頃」となって10 年も経ちましたか。



▶ おつかれさまです。10年間を振り返って、印象的なことと いえば……?

それはもう森羅万象すべて、ですね。

まず、公式マスコット化を機にまとめられたワタシ(2次元)の 使用マニュアルに基づいて、喜怒哀楽ほかのユーモラスな表情、 また多種多様な出で立ちを、キャンパスのあらゆる地点でお目に かけていただけるようになりました。これがワタシへ向けていた だく愛着ベクトルの基底となっていますね。

それから、ワタシをあしらったマスキングテープやキーホルダー などの定番商品はもちろんのこと、阪大ブランディングのための 大阪大学オリジナルグッズにも深く携わりました。「阪大 薫る珈 琲」では11学部レンドそれぞれに、ワタシが各学部で勉学に取り 組んでいた頃を再現してご活用いただきました。「大阪大学ワニ



博士の頭脳グミ」が研究のお供に最適なグミとして全国の小売店 に並んだのも感激でした。また、非売品ですがボディーシートで あったり、限定デザインのアクスタや缶バッジなどにも幾度とな く登場させていただいたり……。

▶ 小さな博士のぬいぐるみをカバンにつけた阪大生もよく 見かけます。

<mark>そう、大中小のぬいぐるみも実は公式マスコットになる以前か</mark> ら存在し、愛でていただいております。このぬいぐるみにピッ タリの衣装を仕立ててくださる篤いファンの方(Instagram@ ji2017jiさん) のお力添えにより、3 次元のキュートな姿を学生 センターなどで楽しんでいただけるようになったのも、とても喜



▶ ご自身でもキュートと思うんですね

いえ、ワタシの可愛さを所与の条 件とするつもりはありません全く。 愛でていただくといえば、ゆる キャラグランプリへの出場も 思い出深いですね。2018年は 20699ポイントの投票をいただ き全国第27位、大学のキャラク



ターとしては堂々の1位となりました。阪大のみなさんの応援の 力を実感する、素晴らしい経験となりました。

ワタシの実空間における表現様式たる「着ぐるみ」と呼ばれる姿 で、キャンパスの内外にお出かけさせていただくことも、なによ り楽しい時間です。大学祭や 入学式・卒業式などの各種行事 あ るいはふらりとキャンパスをお散歩したり。ラジオ番組にお邪魔 したこともありました。なぜか喋らせていただけませんでしたが。 そして、2020年の入試シーズンに「#100日後に入学するワニ (博士)」イラストをSNSで順次公開していたのですが、100日目 の入学式は開催見送りとなってしまいました。新型コロナウイル ス感染症の影響ですね。



▶ 大学の多くの活動がオンラインになりました。公式マスコット としての存在感を示しにくかったのではないでしょうか?

ピンチはチャンスでも ありました。このタイ ミングでワタシの「う





ごくLINEスタンプ」を 配信することができ、ノンバーバルコミュニケーションにおける 「気持ち」のやり取りに貢献させていただきました。また、マスク を着用し、アルコール消毒液を持つワタシのイラストなどは、感 染症対策を呼び掛ける場面で重宝いただきました。

まだ論文化するほどのファクトは揃っていない野生の勘みたいな ものですが、コロナ禍のタイミングで、単に便利なイラストとし てではなく、阪大のみなさんのエモーションを代弁できる存在と して、ワタシの存在が再定義されたような気がします。「大阪大学 ワニ博士ならでは」のコミュニケーションが現在進行形で育まれ ている実感がありますね。安易に語尾に「だワニ」などと言わな い、この深い信頼関係。これからもワタシは、阪大のみなさんの優 秀な頭脳によってアップデートされていくのでしょう

これから、ワニ博士にはどんな機会でお会いできるのでしょうか? また、これからの活動の抱負もお聞かせください。

<mark>最近は積極的に、オープンキャンパスなどの学内イベントをは</mark>じ め、吹田市ゆるキャラ総選挙や新駅開業の祭典など学外でのコラ ボにも「着ぐるみ」の姿でご挨拶しております。どこかでお会い できましたら、ザひ、実はこのNewsLetterの表紙写直撮影にも コッソリと初めて参加してみました。新たなグッズの企画も進ん でいると伺っております。お目にかかるのが楽しみです。

とは言え「推される」こと最優先では、阪大を象徴する存在とし ての使命を果たしていないものと思います。マチカネワニのセレ ンディピティに始まったワタシですから、次元にこだわらず、一

人でも多くの方のココロの中で、学びと研 究を応援する妖精でありたいのです。うむ。 これからも一緒に、大阪大学はもちろん、地 域に生き世界に伸びるあらゆる学術を全力 で奮い起こしていくのだワニ。あっ・・・。



■ ワニ博士(わにはかせ)プロフィール

大阪大学の全学部・研究科で学びと研究を重ね、その全ての 「博士号」を持つとされる博士 (∀ Dr.)。性格は、温厚、好奇 心旺盛、努力型、お茶目、社交的、たまに天然、賢い。趣味は、 化石集め(いつか自分の仲間に会うために)。言わずもがな 阪大をこよなく愛する。誕生日は5月3日。

www.osaka-u.ac.jp/sp/drwani/

阪大 PV にも (ちょこっと) 出演中! www.youtube.com/watch?v= 0 oI64NONYkk

デジタル学生証

本記事の掲載元となっている大阪大学 NewsLetterはマイハンダイアプリ「まちかねっ!」からもご覧いただけます! 「まちかねっ!」では、ワニ博士の誕生秘話が書かれた、だワニと言わないっ!シリーズも展開中!ぜひ合わせてご覧ください

くなないフザイアプリュ 新入生のみなさん、ようころ、大阪大学へ! 今日からはいまる阪大での毎日を、とことん楽しいものにするために、 阪大オリジナルのスマートフォン専用アグリ 「マイハンダイアクリ」をご紹介します! 「大阪大学個人切」と「ペスワード」を入力してログインすると、 kOANスケジュール(時間割)や場所板、学内連絡バスの時刻表な さらに、アクリから中ツタル学生証を表示させることも可能です! また、あなたの知らない版大を発見できるアクリトスがジン

「まちかねっ!」も最新記事を更新中! 大阪大学でのキャンパステイフを応援するために、 ついって、ハイアクリは皆さんと一緒に進化していきますのこれからもマイハンダイアクリは皆さんと一緒に進化していきますの まずはダウンロードして使ってみてくださいね!



マイハンダイアカリ 「まちかねっ!」に いね機能ができました! 「おもしろかった」「勉強になった」 「なんか好きかも」 そんなとき、ぜないいねボタンを 押してみてください。

マイハンダイアプリを今すぐインストール!!

必要要件: iOS 16以上/Android 13.0以上





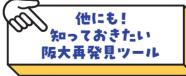








※スマートフォン本体の盗難や紛失に備え、パスコード等による画面ロックを必ず設定してください。







Instagram

Youtube

圆螺圆







LINE STORE

ワニ博士 LINEスタンプ 第1~3弾まで 配信中!!



