

FB11

挑む

ゲームコンテンツを中心に、多様なデジタルコンテンツやシステムの開発を手掛けるPUMO（プーモ）が12日、創業1周年を迎えた。ながらくゲームやコンテンツ業界で培ったノウハウや人脈を生かし、新たなデジタルコンテンツを創出しようと独立、同社を起業したPUMOの柴田真人代表取締役は、業界の現状や今後の展開などを聞いた。

——スマートフォン（高性能携帯電話）などの急速な普及で、デジタルコンテンツを取り巻く環境が変化している

「人気のあるデジタルコンテンツであるゲームは、新たなプラットフォームの牽引役としての期待も大きい。特に、多くの利用者を抱えるSNS（ソーシャル・ネットワーキング・サービス）の運営会社では、会員の獲得や収益力の向上にゲームコンテンツを活用する傾向が強まっ

デジタルコンテンツ 次世代の面白さ追求

PUMO 柴田真人代表取締役



しばた・まさと 1963年、北海道苫小牧市生まれ。87年、ハドソン（現コナミデジタルエンタテインメント）入社。執行役員、SNS事業統括、ドラゴンコレクションスタジオプロデューサーなどを経て2012年12月、PUMOを創業。代表取締役に就任。

——ソーシャルゲーム、なども手掛けている。いずれも旧来の家庭用ゲーム上で動くゲームソフトとは違い、ネットワークや端末の機能を生かしたものはばかりだ。加えて、これも特徴的だが、それらのゲームコンテンツを提供するサーバーの運用・保守なども手掛けている

——いよいよ創業2年目に入

った

「今後は、ゲーム以外にも楽しめるコンテンツの開発も進めたい。遊びどころのあるスマートフォン用コンテンツなどに対する需要も小さくないからだ。また、ヘッドマウントディスプレイや筋肉の動きを感知するセンサーなど、*「ガジェット」と呼ばれる装置を活用した次世代コンテンツの開発にも取り組んでいく*」

——将来の目標は

「日本のデジタルコンテンツ業界には、天才的な若いクリエイターがたくさんいる。しかもかれらは、従来のゲームソフトの世界と先進的なIT技術を活用したエンタテインメントの双方をよく理解していることが多い。しかし、そうした天才クリエイターは、大企業などで一般

的に求められるゼネラリスト的な価値の発揮を志しているとは限らず、結果その能力を引き出しきれていないケースが見られる。PUMOは、そうしたクリエイターたちを大切に育成するとともに、かれらの能力を十分に引き出すことで新たな「面白さ」を追求したいと思う」

（青山博美）

■会社概要

- ▷本社＝東京都港区赤坂7-10-6 赤坂今野ビル5階
- ▷設立＝2012年12月
- ▷資本金＝700万円
- ▷事業内容＝スマートフォン向けのゲームやその他のコンテンツ開発、ソリューション事業など。

ている」

——ゲームを楽しむ環境も変化した

「PUMOでも、携帯電話会社向けにスマートフォン用のミニゲームなどを提供しているほか、SNS上で提供される「ソ