モリカトロン株式会社

PRESS RELEASE
報道関係者各位

2026年11月18日
モリカトロン株式会社

【好評につき増席】作ったゲーム、どう売ればいい？
「モリカトロンAIコネクト」第3回、11月26日（木）に渋谷で開催！
～塩川洋介氏・西健一氏・水谷俊次氏と考える、インディーゲームの出口戦略～



モリカトロン株式会社（代表取締役社長：森川幸人）は、エンタメとAIの可能性を探るクリエイター＆エンジニア向けコミュニティイベント「モリカトロンAIコネクト」の第3回を、2026年11月26日（木）に渋谷「404 Not Found」で開催いたします。
※ご好評につき、定員を30名から40名に増やしました。

▼イベント詳細・参加申し込み
https://morikatron-ai-connect.connpass.com/event/411263/

今回のテーマは、「インディーゲームの出口戦略会議 ～作ったゲーム、どう売ればいい？～」。
塩川洋介氏・西健一氏・水谷俊次氏をゲストに迎え、弊社代表・森川幸人がモデレーターを務めます。
開発・パブリッシングの実体験をもとに、作ったゲームをプレイヤーに届けるための「出口戦略」を話し合います。

■ ゲームを「作る」から、その先の「届ける・売る」へ

バイブコーディングをはじめとするAIの進化で、一人でも少人数でもゲームづくりに挑戦しやすくなっています。作り手のこだわりや自由な発想から、新しい遊びが生まれる一方、完成したゲームをどう届け、どう売るかは、多くのクリエイターにとって大切な課題です。

本イベントでは、インディーゲームの開発やパブリッシングに携わってきたゲストが、それぞれの立場から、実際に取り組んで分かった楽しさや難しさを共有。「作ったはいいが、その後どうすればいい？」という問いを出発点に、インディーゲームの届け方・売り方を考えます。

さらに、AIをコーディングや開発支援だけでなく、作品の独自性や「新しい遊び」を生むためにどう活かせるのか、その可能性が「出口」にどうつながるのかについても議論します。

インディーゲームをつくっている方も、これから挑戦したい方も、ぜひご参加ください。

【イベント概要】

・イベント名
インディーゲームの出口戦略会議 ～作ったゲーム、どう売ればいい？～

・日時
2026年11月26日（木）19:00～21:00予定（18:30開場）
※定員：40名（先着順・事前申込制）

・会場
404 Not Found
東京都渋谷区桜丘町1-4
Shibuya Sakura Stage SHIBUYA SIDE 4F

・登壇者
ゲスト：塩川洋介氏、西健一氏、水谷俊次氏
モデレーター：森川幸人（モリカトロン株式会社 代表取締役社長）

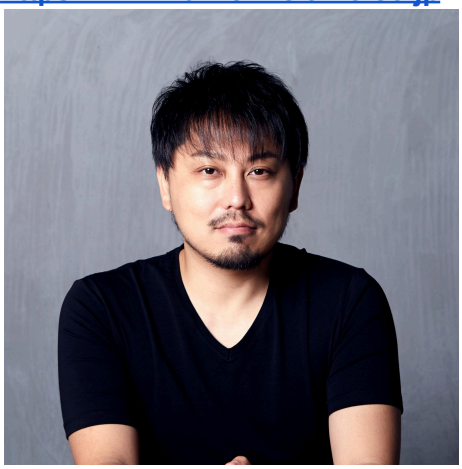
・参加費
無料（別途ワンドリンク制：440～660円）

・参加申し込み
https://morikatron-ai-connect.connpass.com/event/411263/

【登壇者紹介（五十音順・敬称略）】

塩川 洋介
ファーレンハイト**213**株式会社 代表取締役
ゲームディレクター

https://www.fahrenheit213.co.jp

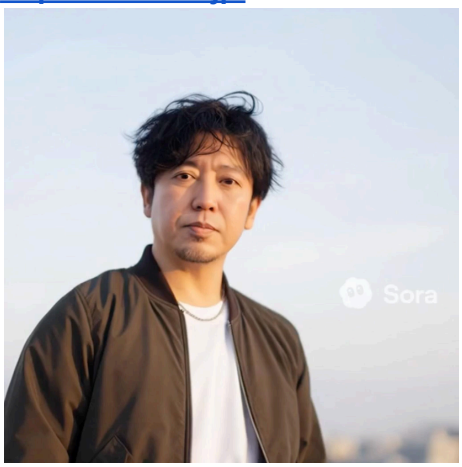


2000年にスクウェア（現スクウェア・エニックス）に入社。
2009年からSQUARE ENIX, INC.（北米）に出向。

帰国後、スクウェア・エニックス・ホールディングス、Tokyo RPG Factory、ディライトワークスを経て、2022年に独立。
携わったゲームに『キングダムハーツ』『ディシディア ファイナルファンタジー』『Fate/Grand Order』などがある。

著書に『ゲームデザインプロフェッショナル—誰もが成果を生み出せる、『FGO』クリエイターの仕事術』、監訳書に『ゲームデザインバイブル 第2版 —おもしろさを飛躍的に向上させる113の「レンズ」』などがある。
現在は、インディーゲームを中心に『つるぎ姫』『ルナパルス』などの開発に携わる。

西 健一
有限会社**Route24** 代表取締役
https://route24.jp/



スクウェア（現スクウェア・エニックス）にて『クロノ・トリガー』『スーパーマリオRPG』の開発に参加。
スクウェア退社後に有限会社LOVEDELICを設立。スマッシュヒットとなった『moon（PS）』をリリース。

その後に音楽家・坂本龍一氏と『L.O.L.（DC）』を共同開発しディレクション。LOVEDELIC後に有限会社SKIPを設立。
任天堂のベンチャー支援プロジェクトにより『ギフトピア（GC）』『ちびロボ！』『アルキメDS』など、多くのタイトルをディレクションしている。

モリカトロンの森川幸人氏と開発した『はらぺこミーム』というAIゲームでは原案を担当した。

水谷 俊次
株式会社アクティブゲーミングメディア
PLAYISM エグゼクティブプロデューサー
https://www.activegamingmedia.com/
https://playism.com/



株式会社アクティブゲーミングメディア執行役員・PLAYISM部部長兼エグゼクティブプロデューサー。
インディーゲームパブリッシングブランドPLAYISMの事業責任者。

国内外のインディーゲームの発掘からプロモーションの企画・制作・実施まで、インディーパブリッシングにまつわる全般をこれまでに150タイトル以上担当。

代表作に、映画化された『8番出口』やTVアニメ化された『グノーシア』をはじめ、『薔薇と椿』『DEEEER Simulator』『Refind Self: 性格診断ゲーム』、『カニノケンカ』、『Ib』など。

森川 幸人
モリカトロン株式会社 代表取締役社長
ゲーム**AI**設計者・グラフィック・クリエイター
筑波大学非常勤講師
https://morikatron.com/



主な仕事は、ゲームAIの研究開発、CG制作、ゲームソフト、スマホアプリ開発

【学歴】
1984年　筑波大学芸術専門学群　卒業

【主な受賞歴】
2004年「くまうた」 文化庁メディア芸術祭　審査員推薦賞
2011年「ヌカカの結婚」 第一回ダ・ヴィンチ電子書籍大賞　大賞受賞

【著書】
「マッチ箱の脳」「テロメアの帽子」「ヌカカの結婚」「イオの黒い玉」
「絵でわかる人工知能」「イラストで読むAI入門」（共著）「僕らのAI論」

【ゲーム制作】
「がんばれ森川君2号」「ジャンピング・フラッシュ」「アストロノーカ」「くまうた」「ねこがきた」等、52タイトル全てのゲームについてゲームディレクション、ゲームデザイン、仕様設計、キャラクターデザイン、AI設計

【その他の主な仕事】
CGアニメーション制作「アインシュタイン」「ウゴウゴ・ルーガ」（フジテレビ）

【取材申し込み先】

取材をご希望のメディア関係者の方は、下記までお気軽にご連絡ください。
モリカトロン広報：pr@morikatron.co.jp

■ 会社概要：モリカトロン株式会社

モリカトロンは、2017年に設立した日本初の“エンタメAI”の研究開発を主体とした会社です。
「エンタメAIで、日常に“遊び心”を」をミッションに、夢と感動をもたらす“楽しいAIサービス”を発信しております。

会社名	モリカトロン株式会社
所在地	東京都新宿区新宿1-9-2　ナリコマHD 新宿ビル7F
代表取締役社長	森川 幸人
設立日	2017年8月16日
事業内容	エンターテインメント領域を中心としたAIの設計・開発・コンサルティング
企業サイト	https://morikatron.com/
公式SNS	https://x.com/morikatron_pr https://www.facebook.com/morikatron
公式note	https://note.com/morikatron/
オウンドメディア	https://morikatron.ai/（モリカトロンAIラボ）
著作権表記	© morikatron Inc.

※本プレスリリースの情報は、配信日現在のものです。
予告なく内容が変更されることがありますので、あらかじめご了承ください。

プレスリリース・取材のお問い合わせ
pr@morikatron.co.jp