

小森 清之郎（燻丸 / ibushi_maru）

基本情報

プロフィール

項目	値
氏名	小森 清之郎（こもり せいしろう）
ハンドルネーム	燻丸（ibushi_maru）
生年月日	1999年8月12日
最終学歴	サレジオ工業高等専門学校 機械工学科卒業
現在の状況	機械設計エンジニアとして勤務（翻訳者としてフリーランスに転身を予定）
志望職種	AIエンジニア（ゲーム翻訳特化）

アカウント

- [X \(Twitter\)](#)
- [ゲーム翻訳会LEVELUP!](#)（共同主催）
- [SpeakerDeck](#)
- [note](#)
- [GitHub](#)
- [はてなブログ](#)

ミッション

「この世の全てのゲームを日本語で遊べるようにしたい」

工業高等専門学校時代から有志でゲーム翻訳に6年間携わり、2作品で公式採用を獲得。現在はMac mini (2024) を用いてローカルLLMを用いた翻訳環境を構築し、ローカライゼーションの高度化を目指している。

🎮 個人プロジェクト・業務外活動（アピールポイント）

6年間のゲーム翻訳活動を通じて、複数の作品の翻訳実績を持ち、**2作品で公式採用**を獲得しました。

ゲーム翻訳プロジェクト実績（時系列）

2020年 - Risk of Rain 日本語化プロジェクト

プロジェクト概要

- 期間:** 2020年4月～11月
- 成果:** 日本語化パッチ完成・一般公開（世界初の翻訳パッチ）
- チーム規模:** 16名のボランティア翻訳者を統括
- 配布方法:** Google Driveでの無料配布、実行ファイル形式で簡単インストール可能

プロジェクト管理実績

- 大規模翻訳チームの役割分担最適化（ゲーム解析・翻訳・コミュニティサポート）
- 複数人による翻訳の品質統一システム構築

- ・ 最終的な配布パッケージの作成・管理

技術的アプローチ

- ・ ツール使用: Undertalemodtoolを使用したゲームファイルのリバースエンジニアリングおよび改変
- ・ フォント対応: フォント置換技術の実装

チームメンバー: tongaeru、くれす、kengo700を含む16名の協力者

2020-2021年 - Nuclear Throne 日本語化プロジェクト

プロジェクト概要

- ・ 成果物: 日本語ローカライゼーションMODの作成・公開
- ・ 配布: 翻訳ファイルをコミュニティ向けに無料公開
- ・ 言語ペア: 英語→日本語

2021年7月 - Unworthy 日本語化プロジェクト

プロジェクト概要

- ・ ゲームジャンル: Soul-like Metroidvania
- ・ 作業規模: **600-700行規模**の翻訳プロジェクト
- ・ 技術要件: GameMaker:Studio エンジンでの実装
- ・ 組織運営: Discord「日本語化作業所互助会」での募集・管理

2021年12月～2022年3月 - Vault of the Void プロジェクト【公式採用】

プロジェクト規模・詳細

- ・ 翻訳語数: **40,000語**以上の大規模翻訳プロジェクト
- ・ 開発エンジン: GameMaker Studio 2（日本語対応の技術的課題を解決）
- ・ 公式リリース日: 2022年3月4日に正式日本語対応実装
- ・ プロジェクト期間: 2021年12月開始からリリースまで約3ヶ月

チーム構成・役割分担

- ・ プロジェクトリーダー: 燐丸（統括・技術担当）
- ・ 翻訳チーム: shinya、AgeBdeR、ATALOSS（計4名体制）
- ・ 品質管理: 約200語の専門用語集を作成し、翻訳統一性を確保
- ・ 検証作業: 約**500時間**越えのプレイ時間のうち、**訳300時間**を**LQA**等の検証作業に投入

技術的成果・課題解決

- ・ 翻訳プラットフォーム: Crowdin を使用した協働翻訳
- ・ 機械翻訳活用: DeepL を初期下訳として活用、人間が文脈・ニュアンス調整
- ・ フォント対応: 日本語文字の表示互換性問題を解決
- ・ UI制約対応: カードテキストの改行防止、限られた文字スペースへの適応

開発者との連携

- ・ 直接協力: 開発者Josh Bruce氏がゲームテキストをJSON形式で抽出・提供
- ・ 正式許可: 開発者ブログ翻訳についても正式許可を取得
- ・ 継続関係: リリース後も開発ブログの継続翻訳（アップデート#41、#42、#44等）

市場への影響・成果

- ・ 売上貢献: 開発者Josh氏によると、日本語化後に日本からの売上が最初に大きく跳ね上がった
- ・ メディア注目: AUTOMATON、Game*Spark で特集記事・インタビュー掲載
- ・ コミュニティ支援: Discordでのエラー報告・改善提案受付システム構築

- ・ **βテスト実施:** 正式リリース前のローカライゼーションβテスト実施・管理

🏆 Wuppo 日本語化プロジェクト【公式採用】

実績の重要性

- ・ **公式採用:** 開発者による正式採用
- ・ **商業レベル品質:** 外部に翻訳の構成を依頼し、プロフェッショナルな翻訳品質を証明

コミュニティ運営・組織活動

Discord「日本語化作業所互助会」 一般

- ・ **機能:** 翻訳者募集、プロジェクト管理、情報共有の場
- ・ **活動内容:** 別プロジェクトの翻訳サポートや、ソースコード解析を引き受ける。

ゲーム翻訳会LEVELUP! 共同主催

- ・ **機能:** 毎月一回、ゲーム翻訳に関する勉強会・イベント運営
- ・ **活動内容:** 毎月の案だし、コミュニティ運営、Xアカウントの管理、発表資料作成

TGSゲーム翻訳者名刺交換会主催

- ・ **活動** 毎年TGS（東京ゲームショウ）のビジネスデイにおいて、ゲームを翻訳する人どうしが交流できる機会を提供
- ・ **イベント** 名刺交換会、交流会主催
- ・ **アカウント** [TGSゲーム翻訳者名刺交換会・交流会](#)

AIエージェントユーザー会 運営

- ・ **役割:** 運営メンバー
- ・ **活動内容:** 生成AI関連のイベントの企画や、コミュニティ運営、情報共有を行う。

技術発表・知識共有活動

SpeakerDeck プレゼンテーション

以下のテーマで技術発表を実施し、知識の体系化と共有を推進：

- ・ [ゲームフォントの世界](#)
 - フォント技術（アウトライン vs ビットマップ vs ドット）
 - CJK文字問題への対応
 - アクセシビリティ対応（UDフォント、障害者差別解消法対応）
- ・ [有志翻訳の世界](#)
 - 有志翻訳の哲学と価値観
 - プロジェクト管理手法
 - コミュニティ運営ノウハウ
- ・ [今からしろう、生成AI](#)
 - 生成AI技術への取り組み
 - ゲーム翻訳分野への応用可能性

ブログ・記事執筆

- ・ **note記事:** 翻訳プロジェクトの詳細記録、技術情報の共有
- ・ **はてなブログ:** 過去の翻訳活動記録、プロジェクト管理ノウハウ

職務経歴

JFEプラントエンジニア株式会社

事業内容: 工場設備の建設や機械のメンテナンス、発電設備の補修工事

資本金: 17億円 売上高: 1,702億1,500万円（2024年3月期） 従業員数: 3905名

雇用形態: 正社員

職種: プラントエンジニア（総合職） 期間: （2020年4月～2023年10月）

主な業務内容

補修工事の計画立案と顧客折衝

- ・ 現地調査による顧客ニーズ・課題のヒアリング
- ・ 工事方法の提案と見積もり作成
- ・ 補修加工用専用工作機械の設計・製作
- ・ 安全書類の作成（安全要領書、施工要領書）
- ・ 工事部隊の派遣と現場監督業務

IT技術を利用した業務改善（DX）プロジェクトの兼任

入社2年目より全社規模の業務改善プロジェクト（IT技術部会）にコアメンバーとして参画：

- ・ アナログ測定工具のデジタル化推進
- ・ 3次元測定機の導入・活用
- ・ RPAツールを利用した事務作業効率化推進
- ・ 3ヶ月に一度の部会での成果報告、IT技術の全社展開推進

株式会社ビッグツリーテクノロジー&コンサルティング

事業内容: DX戦略の立案やITシステムの構築やコンサルティングサービスを提供

資本金: 4億8,179万円 売上高: 98億7,800万円（2023年12月期） 従業員数: 571名

雇用形態: 正社員

職種: ITコンサルタント（RPA事業部） 期間: （2023年11月～2024年7月）

主な業務内容

RPAツール導入と開発による業務効率化支援

- ・ RPAツール（Power Automate、UiPath、VBA）を用いた自動化ツールの開発、テスト、実装
- ・ 顧客業務プロセスの分析と改善提案
- ・ RPAツール導入後の運用支援とドキュメント作成

技術スキル

ゲーム翻訳・ローカライゼーション技術

実業務で使用した技術のみ列举

CATツール（Computer-Assisted Translation）

- ・ Google Spreadsheets - 協働翻訳プロジェクト管理（6年使用）
- ・ Crowdin - クラウド翻訳プラットフォーム（40,000語規模の実運用）
- ・ DeepL - 機械翻訳の効率の活用（初期下訳→人間調整のワークフロー確立）
- ・ OmegaT - オープンソースCATツール
- ・ ParaTranz - ゲーム翻訳特化プラットフォーム

ゲーム開発・モデリング技術

- GameMaker Studio - 複数プロジェクトでの実装実績
- Undertalemodtool - GameMaker:Studio系ゲームの改変ツール
- Steam Workshop - MOD配布・管理システムの活用
- Aseprite - ピクセルアート・スプライト制作ツール
- AssetStudioGUI - ゲームアセット編集ツール

エンジニアリング技術

CAD・設計ツール

- AutoCAD - 7年（高専3年 + 業務3年6ヶ月 + 職業訓練校6ヶ月）
- Inventor SOLIDWORKS Autodesk Fusion - 3D設計・構造解析（7年）

業務自動化・RPA

- Power Automate UiPath VBA - 業務効率化ツールの開発（2年）
- Excel Word PowerPoint - マクロ作成・文書作成（9年）

学習中/今後習得予定の技術

プログラミングスキル

- Claude Codeを用いたVive Coding

AI・機械学習

- Dify、MCP、RAG

保有資格・称号

資格

資格名	取得日
普通自動車第一種運転免許	取得済み
技術士補（機械部門）	受験予定

実績・称号

実績	達成日
Vault of the Void 公式日本語化採用	2022年3月
Wuppo 公式日本語化採用	公式採用済み
Game*Spark インタビュー掲載	2022年
AUTOMATON 特集記事掲載	2022年



Algomatic DMM GAME翻訳事業への貢献計画

なぜAlgomaticなのか

泥臭さに惹かれたから。

即座に貢献できること（入社後すぐ～6ヶ月）

1. 翻訳品質評価システムの精度向上

- ・ 6年間の経験に基づく品質基準の言語化
- ・ ストーリー影響度、キャラクター一貫性等の評価軸設定
- ・ 翻訳エラーの種類・影響度の体系的分類

2. ゲーム特化コーパス・用語集の整備

- ・ 6作品・60,000語以上の翻訳実績からのデータ抽出
- ・ 翻訳者ネットワークからの用語集・表現集収集
- ・ Soul-like、ローグライク等のジャンル特有表現の整理

3. 翻訳者・ゲーマーコミュニティとの連携強化

- ・ 16名規模のチーム管理経験を活かしたフィードバックシステム構築
- ・ β版テスト体制の確立（Discord コミュニティの活用）
- ・ AI翻訳の正しい理解・活用方法のコミュニティ教育

技術スキル習得計画（並行実施）

短期計画（3-6ヶ月）

1. Python基礎習得（1-2ヶ月）

- 翻訳関連の自動化スクリプト作成
- 現在の翻訳プロジェクトでの実践活用

2. LLM API基礎（2-3ヶ月）

- OpenAI API を使った基本的な翻訳アプリ作成
- 有志翻訳プロジェクトでのAI翻訳品質比較実験

3. プロジェクト貢献開始（3ヶ月目以降）

- 翻訳品質評価ツールの開発支援
- コミュニティフィードバックの構造化・データ化

中期計画（6-12ヶ月）

1. RAG技術習得

- ゲーム用語集・コーパスのベクトル検索システム構築
- 文脈保持型翻訳システムの品質評価・改善

2. MLOps基盤理解

- 翻訳品質の継続的評価・改善パイプライン構築
- A/Bテストシステムでの翻訳品質比較

長期的な価値創造（1-2年）

AI翻訳エンジンのゲーム特化機能開発

- ・ キャラクター・世界観に応じた翻訳一貫性の向上
- ・ ゲームジャンルに応じた翻訳スタイルの自動調整
- ・ 翻訳結果の品質・問題点の事前予測システム

自動品質評価システムの構築

- ・ 言語的正確性、文脈適合性、ゲーム体験への影響度の総合評価

- ・リアルタイム品質チェック・警告システム
- ・ユーザーフィードバックに基づく評価システムの継続改善

新規市場・ジャンルへの展開支援

- ・インディーゲーム市場向けサービス・価格体系の提案
- ・VR、AR、モバイルゲーム等の新ジャンルへの翻訳対応
- ・他言語への翻訳サービス展開時の品質基準設定

私だけが提供できる独自価値

1. 翻訳者コミュニティとのネットワーク

- ・ **16名の翻訳チーム統括実績**
- ・ LEVELUP!共同主催、VERISCIO運営による影響力
- ・ β版テスト・品質評価のための翻訳者コミュニティ動員可能

2. エンドユーザー（ゲーマー）視点での品質基準

- ・ 翻訳エラーがゲーム体験に与える影響の深い理解
- ・ 公式採用**2作品**による商業レベル品質基準の保有
- ・ 配布・インストールの簡便性への配慮実績

3. インディーゲーム市場での知見・影響力

- ・ 複数の開発者との直接交渉・協働実績
- ・ 小規模開発者の翻訳ニーズ・予算感の理解
- ・ 開発者コミュニティでの信頼関係

4. 実証された市場影響力

- ・ **Vault of the Void:** 日本語化後に日本からの売上が大きく増加（開発者証言）
- ・ メディア注目（AUTOMATON、Game*Spark）による認知度

最後に

私は、ゲーム翻訳への情熱と6年間の実績、そして学習意欲を持って、貴社のミッション実現に全力で貢献します。

技術スキルのギャップは認識していますが、**6年間の継続学習実績と40,000語プロジェクトを3ヶ月で完遂した実行力**により、確実にキャッチアップできると確信しています。

「ゲームローカライゼーションの民主化」を共に実現させてください。

連絡先: [ibushimaru@veriscio.com]

最終更新: 2025年8月10日