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!
- SpeakerDeck
- GitHub
- note
- 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 (有志翻訳)

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
- 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
- 詳細記事: Risk of Rain 日本語化完成報告

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
- 詳細記事: Nuclear Throne 日本語化MOD配布

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
- 詳細記事: Unworthy 日本語化プロジェクト

🏆 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
- 詳細記事: Vault of the Void 日本語化裏話

チーム構成・役割分担

- **プロジェクトリーダー**: 燻丸 (統括・技術担当)
- 翻訳チーム: shinya、AgeBdeR、ÁTALOSS(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: SpredSheetにGASを組み込み、Google Translate を初期下訳として活用、そのご人間が 文脈・ニュアンス・分書き調整
- 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:外部に翻訳の校正を依頼し、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」 一般参加

- 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

- **機能** 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
- 活動内容 名刺交換会、交流会主催

AIエージェントユーザー会 運営メンバー

- 機能: 生成AIを扱うユーザーたちが集まり情報共有を行う。
- 活動内容: 生成AI関連のイベントの企画や、コミュニティ運営を担当。

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:

- <u>ゲームフォントの世界</u>
 - 。 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
- <u>今からしろう、生成AI</u>
 - 。 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

職業訓練校(2024年8月~2025年2月)

訓練内容:機械設計・CAD技術の習得

- 最新のJIS規格に基づく製図知識
- 3D-CAD(SOLIDWORKS、Autodesk Fusion)の実務レベル習得
- 機械設計の基礎理論と実践

無職期間の技術習得(2025年2月~2025年5月)

自己研鑽期間

- Claude Codeを用いたVibe Codingの習得
- Google Chrome拡張機能の開発と公開

- Difyを用いたAIアプリケーション開発の学習
- MCP(Model Context Protocol)の研究と実装

熱技術開発株式会社(2025年5月~現在)

職種:機械設計エンジニア 主な業務:

- 産業機械の設計・開発
- 生成AI技術の社内導入推進
- 業務効率化ツールの開発と実装

今後の計画: ゲーム翻訳者として独立し、フリーランスとして活動予定

技術スキル

ゲーム翻訳・ローカライゼーション技術

実作業で使用した技術のみ列挙

CATツール (Computer-Assisted Translation)

- Google Spreadsheets 協働翻訳プロジェクト管理やGASを用いたプログラミング(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)
- OmegaT オープンソースCATツール

ゲーム開発・モディング技術

- GameMaker Studio 複数プロジェクトでの日本語パッチ実装実績
- 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

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)

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	日付

電気工事士2種	日付
アマチュア無線技士	日付

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)
 - 。 OpenAl 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

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

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