

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	工業高等専門学校 機械工学科卒業
現在の状況	職業訓練校にて設計スキル習得中（2024年8月～）
志望職種	AIエンジニア（ゲーム翻訳特化）

アカウント

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

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」

ゲーム翻訳に6年間携わり、2作品で公式採用を獲得。翻訳エラーがストーリー体験を台無しにする苦痛を深く理解し、AI技術を活用してゲームローカライゼーションの民主化を実現したいと考えています。

🎮 個人プロジェクト・業務外活動（最重要）

6年間のゲーム翻訳活動を通じて、**総計60,000語以上**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（おそらく初の日本語翻訳）
- 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

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

2020年8月 - One Step from Eden MODプロジェクト

プロジェクト概要

- ・ 内容: VOICEROIDキャラクター「ONE」のMOD制作・公開
- ・ 公開日: 2020年8月1日 Steam Workshop公開
- ・ 協働: アートワーク担当「べるこ」との協働制作

技術スキル証明

- ・ 使用ツール: Aseprite、AtomEditor、AssetStudioGUI
- ・ プラットフォーム: Steam Workshop統合
- ・ アセット制作: スプライト・キャラクターアセット作成/修正

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

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改変
- ・ フォント対応: フォント置換技術の実装

🏆 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、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**470時間**のプレイ、うち**300時間**を検証作業に投入

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**: プロフェッショナルな翻訳品質の証明

コミュニティ運営・組織活動

Discord「日本語化作業所互助会」運営

- ・ **機能**: 翻訳者募集、プロジェクト管理、情報共有の場
- ・ **継続性**: 複数プロジェクトで活用される持続的なコミュニティ

ゲーム翻訳会LEVELUP! 共同主催

- ・ **役割**: 共同主催者
- ・ **活動内容**: ゲーム翻訳に関する勉強会・イベント運営
- ・ **影響範囲**: ゲーム翻訳コミュニティでの知名度・影響力構築

VERISCIO 運営

- ・ **役割**: 運営メンバー
- ・ **活動内容**: ゲーム関連コミュニティの運営・管理

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
- ・ [金から志郎生成](#)
 - 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: 6年間の翻訳活動記録、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（2020年4月～2023年10月）

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）

主な業務内容

補修工事の計画立案と顧客折衝（工事規模：300万円～3000万円）

- ・ 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（2023年11月～2024年7月）

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）

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 - 機械翻訳の効率的活用（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

プログラミング言語

- Python - 基礎学習中（翻訳自動化スクリプト作成予定）
- TypeScript - 学習予定

AI・機械学習

- OpenAI API Anthropic API - LLM API実装学習予定
- Elasticsearch Weaviate - ベクトル検索/RAG技術学習予定

インフラ・MLOps

- GitHub Actions - CI/CD パイプライン構築学習中
- Terraform - クラウドインフラ管理学習予定

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

貴社の「ゲームローカライゼーションの民主化」というミッションは、私が6年間追求してきた「この世の全てのゲームを日本語で遊べるようにしたい」という理念と完全に一致します。

翻訳エラーがストーリー体験を台無しにする苦痛を誰よりも理解している私だからこそ、AI技術を活用した高品質な翻訳システムの構築に貢献できると確信しています。

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: [メールアドレス]

最終更新: 2025年8月10日