

- Reminiscence -

かたわ少女日本語訳
プロジェクト 回顧録



■ はじめに

今回は「かたわ少女の日本語訳」という活動について、その始まりから終わりまでを振り返ってまとめてみました。

「かたわ少女」の存在が認知され始めた 2008 年～ 2009 年頃は、まだ英語のビジュアルノベルというものは極めてニッチな存在であり、それを翻訳するという活動も非常に注目を浴びにくいものであったと思います。

開発チームに日本語訳活動を打診し、全くの無から翻訳プロジェクトを立ち上げ、ネット上でメンバーを募って作業に従事し、完成にこぎ着けるといのは個人的にも苦勞の多い道のりでした。

一連の活動に関わる様々な要素を顧みると、これは資料的価値を持ちうるのではないかと思います、今回のまとめを執筆するに至った次第です。

ゲーム開発者（特に海外）との交渉、チーム構築と運営、スケジュール管理、ユーザーコミュニケーション、ゲームの翻訳・ローカライズといったことがらに関心のある方に役立てていただければ幸いです。

かたわ少女日本語訳プロジェクト hir

- Reminiscence-

かたわ少女翻訳プロジェクト回顧録

目次

■ はじめに	3
■ 1. 謝辞	5
■ 2. 経緯	6
■ 3. 翻訳プロジェクト運営と実務	9
■ 4. 振り返り	29
■ 5. 翻訳のコスト	37
■ 6. テクノロジーについて	39
■ 7. 特集：Cpl. Crud 氏インタビュー	41
■ 8. 歴代刊行物ショーケース	47
■ あとがき	49

■ 1. 謝辞

執筆にあたり、関係各氏にまずお礼を申し上げたいと思います。

Four Leaf Studios（開発チーム） - かたわ少女という素晴らしいゲームを世に出した大きな実績について。また日本語訳提供への打診を快諾いただいた後も、翻訳や技術的サポート、同人誌活動への協力など様々な形で多くの支援をいただきました。

翻訳チームの皆さん - 全くのボランティアで翻訳およびデバッグ・動作確認に協力いただきました。文章の量からいって自分一人では決してなしえなかった作業でした。翻訳完成は何よりもこの方々のおかげでした。

ゲーム翻訳コミュニティ - 個人的な興味も含めて「ゲーム翻訳」を主に手がける方々にも様々な助言をいただきました。翻訳手法や考え方について有益な知識が得られ、自分自身の世界も広がったと思います。

プレイヤーの皆さん - 長い間待っていてくださった皆様に感謝申し上げます。非常に時間がかかりましたが、納得のいくものができたと思います。

■ 2. 経緯

2.1 きっかけについて

「かたわ少女」の翻訳をしようと思った経緯については、筆者の生い立ちが大きく関わっています。

筆者は割といい年のオタクですが、小学生時代の 1984 年から 1989 年にかけてアメリカに在住していました。

当時のアメリカでは Robotech（マクロスなど超時空シリーズの英語版）や Voltron（ゴライオン、ダイラガー XV の英語版）といった、英語にローカライズされた日本アニメが放送されていて、またトランスフォーマーのような日本の玩具をアメリカでアニメ化するという企画も少なからずありました。一方ゲームについてはちょうど NES が 1985 年にアメリカで発売され、漫画も Viz Media が小学館の漫画タイトル（エリア 88、舞、カムイ伝）の英訳版を刊行するなど、様々な動きがあり、実際に広く人気を集めていました。

こうした形で、日本のオタカルチャーが様々な形で海外に浸透していることに率直な驚きを覚え、関心を抱くようになります。

2000 年代に入るとインターネットの隆盛に伴い、海外の状況を知ることが非常に容易になりました。そこで調べてみると、日本のオタカルチャーを受け止めた海外の人たちが自分なりの再解釈で作りに上げた、様々な作品がすでに広く受け入れられていることを知りました。

自分の印象に残っている作品としては、マンガではメガトキー、アニメではティーン・タイタンズなどが挙げられますが、さじ加減としては日本のマンガやアニメと、コミック・カートゥーンの折衷的な形態で、仮に

日本語訳されていたとしても、日本人にとってはある種の「遠さ」が残るものでした。

一方で日本で大きな波を起こしていたビジュアルノベルについても、日本語のまま、あるいは私家版の英訳を通じてプレイする熱意ある人たちの存在がありました。

これに影響を受けてオリジナルのビジュアルノベル（OELVN）を作る人も徐々に現れていましたが、品質については玉石混濁で、まだ大きなムーブメントには至っていませんでした。

そんな中で 2009 年にリリースされたかたわ少女体験版は、明らかに従来の OELVN とは異なる完成度の高い内容で、海外では絶大な反響がありました。最終的に商業作品に比肩する品質のゲームが英語ネイティブによって作られたことは、アニメやゲームのファン層に対して大きなインパクトがあったと想像されます。

体験版リリースの報を実際に目にして、日本でも違和感なく受容されうる作品がついに出てきた、という事実には筆者は衝撃を受けました。日本の学校を舞台にし、身体障害者というセンシティブな題材を真摯な形で取り上げるという内容は、言うまでもなく前代未聞のものでした。

これはきちんとした形で日本に紹介されるべきだという思いから、自分ができることとしてまず公式 web サイトの日本語訳を申し出ました。そして体験版のリリースに合わせて開発側にゲーム本体の翻訳を打診し、現在に至ります。

2.2 歴史

かたわ少女のきっかけや開発のいきさつはすでに web サイト・同人誌等でまとめられていますが、現在までの流れを改めてリストしてみました。

2000年 RAITA 氏の同人誌発行
2007年 4chan に同人誌の画像が投稿される
2007年 4chan 内でゲーム開発の動きが起こる
2007年 アクティブなメンバーが活動拠点を移動、4LS 結成
2008年 12月 日本での初報
2009年 4月 Act1 公開
2010年 4月 Act1 和訳公開
2010年 5月 初同人誌・CD 版発行
2010年 8月 初イラスト誌発行
2011年 4LS スタッフ (Cpl_Crud 氏) と邂逅
2012年 1月 完全版 (英語) 公開
2012年 サイゾー誌 (web) にスタッフインタビュー掲載
2013年 8月 4LS イラストレーター (Raide 氏) 夏コミ来訪
2014年 12月 翻訳完了、スクリプト提出
2015年 4月 完全版・日本語版公開
2015年 8月 翻訳プロジェクトとして夏コミに参加、DVD 版を頒布 あわせて 4LS メンバー来日

こうして振り返ると Act1 の翻訳開始からすでに 6 年が経過しているという事実に驚きを覚えます。

完全版のリリースとともに、コミケの場に 4LS のメンバー各氏 (シナリオ担当の Suriko 氏・Crud 氏、イラスト担当の Raide 氏・Weee 氏) をお呼びするのは翻訳プロジェクト開始以来の個人的な夢でしたが、それが前回の夏コミで実現したことは本当に僥倖でした。

15 年前にコミケでリリースされた同人誌がきっかけで製作された海外発のゲームが、最終的に日本語化されてコミケに戻ってくる、というサイクルを完遂できたことは 1 つの大きなマイルストーンでしたが、4LS の方々に立ち会ってもらえたことでその意義はより深くなったと思います。

■ 3. 翻訳プロジェクト運営と実務

ここからは翻訳プロジェクトの運営や実際の作業について説明します。

もし今後、海外のゲームを翻訳しようという方が現れた際に、参考にしていただければと思います。

3.1 翻訳の打診

- 非公式でいく場合は好きなように
- 公式に許可を得る場合はきちんと交渉しよう
- ボランティアベースなら無報酬。報酬を受ける・求める場合は条件を詰めよう

なんらかの海外作のゲームをプレイして感銘を受け、これを自分の手で日本語に翻訳したい、と思ったとします。

特に公式の許可を得ずに進めるのであれば、テキストデータを抜き出して勝手に翻訳（MOD できるなら MOD として配布）というアプローチになるでしょう。こうした形で私家版翻訳が行われるケースは現在も多いと思われれます。

きちんと筋を通したいという場合は、開発元に翻訳を申し出て許可を得るのが良いでしょう。

その際は「自分がこのゲームをプレイして気に入ったので日本語に翻訳したい」「自分には適切な翻訳を行うのに必要十分な日本語・英語のスキルがある」ということを開発元に伝える必要があります。開発元が条件を出してくる場合は、その条件に従えるかも含めて判断しなくてははいけません。（報酬の有無、著作権の帰属など）

また、出来上がった日本語データを大元のゲームに反映させるために必要な様々な手続き（調整・デバッグ・契約等も？）もこなす必要があります。

もちろん交渉は英語で行うので、そうした意味でのコミュニケーション能力も求められます。この時点で敷居がかなり高いですが、もしその作品に対する情熱があるのであれば、挑んでみる価値はあるでしょう。

自分が翻訳したテキストが元のゲームに公式に反映されるというのはそれだけで大きな成果といえます。さらに日本国内でのプレイヤーが増えれば、翻訳者としてそれに勝る喜びはないでしょう。特に昨今のインディーゲームでは、ファンの翻訳を本家に取り込んで多言語対応することも珍しくありません。

かたわ少女の場合はクリエイティブ・コモンズライセンス（CC BY-NC-ND：帰属表示・非営利・派生物禁止）を採用していて、許諾なしに翻訳を含め派生物を公開することができませんでした。しかし当初より英語以外の言語に翻訳したいという申し出は多数あったようで、開発側が翻訳希望者の登録窓口を設け、希望者に対してスクリプトファイルの開示と問い合わせ用のBBSが用意されました。実際に開発者も協力的で、多大なサポートを提供してもらえたので、とても助かりました。

もちろん翻訳提供はボランティアのため、最初から金銭的報酬は一切ないという前提でした。そのため難しい話は抜きで進めることができましたが、もし報酬が発生する場合はきちんと条件を詰めるべきでしょう。

3.2 作業計画

- 作業量を見積もろう
- 計画を立てよう

本家の許可が得られたら、まずは計画を立てます。最初にトータルの作業量をおおざっぱでよいので見積もりましょう。

MS ワードでスクリプトファイルを読み込んで単語数をカウントすることができます。(詳しい方ならプログラムを書いた方がより正確な計測ができるでしょう。)

かたわ少女の文章量は Act1 で約 7 万ワード、完全版で約 48 万ワードでした。

プロの翻訳家であれば 1 日 3 千ワードはこなすものと聞き及んでいますが、それでも完全版の下訳を終わらせるだけで単純に 160 日かかります。趣味の範疇で取り組む場合、必然的により多くの時間がかかることになります。

自分の処理能力と、作業にかけられる時間を考慮して、現実的な期間で終わらせられる見込みがある場合はそのまま進めましょう。そうでない場合は協力者を募るなどの対策が必要になります。

私的なプロジェクトの場合、お金や期間に制約がなければ、いくらでも時間をかけて納得のいくものを作ることができます。しかしあまり長期間になるとモチベーションの維持が難しくなりますし、個々の担当者の事情で継続が難しくなることも考えられます。特にリーダーが脱落した場合、プロジェクトの中断に直結します。

計画上、長くても 2、3 年をめどに完成を目指すことをお勧めします。

ゲームの翻訳の場合、非常にハイレベルな作業項目は以下のようなものです。

- 翻訳
- 査読、通読（誤訳チェック、表現の見直し）
- 校正（誤字脱字のチェック）
- デバッグ（実ゲームに翻訳済みスクリプトを組み込んだでの動作確認）

作業が進むにつれてやるべきことが増えていきますが、何の計画もないまま突っ走るよりは、最初にある程度の土台を組んでおいて、走りながら修正していく方が安心です。

かたわ少女の場合、1年で下訳完了・1年で編集及び校正完了・半年程度でデバッグ完了、という大まかなプランを想定していました。実際にはこれよりも9か月伸びてしまいましたが……

3.3 チーム編成

- 人手が足りずに人を募る場合、必要なスキルと心がけを提示し、事前にチェックをしよう
- 人数は多くなりすぎないように
- オンラインツールなどを活用する場合は、ITスキルも要件に含めよう

翻訳すべきテキストの分量や、チェックの手間が一人でまかなえる範囲であれば、許可が下りた時点で作業に取りかかることができます。しかし一人では難しいという場合は、ある程度の協力者を募る必要があるでしょう。

かたわ少女の場合、筆者一人ではテキスト翻訳だけでも最低でも3、4年

はかかりそうだったため、協力者の募集は必然でした。

募集は公式ブログで行いましたが、募集要項に必要とされるスキルを提示し、応募者にはトライアルとして1セクションの翻訳を依頼することで技量のチェックと水準の確保を図りました。

提示した条件の一部を引くと、以下のような要素がありました。:

- ネイティブレベルの日本語
- 翻訳をする場合は、十分な翻訳ができるレベルの英語
- ビジュアルノベルやライトノベルなど、文芸作品の経験や知識
- 口語文体に対するセンス

作業のために特定のツールやサービスを使う場合、ある程度の IT スキルが必要になりますが、翻訳希望者でかつ十分な IT スキルも持っている、という人は多いとは限りません。

たとえば進捗管理に Redmine などバグ追跡システムを使うとか、データ保存のために svn のようなソース管理システムを使うと言っても、ツールのインストール方法や使い方を周知させるだけで一仕事になるかもしれません。使い慣れていない人には敷居が高いですし、そのままなし崩し的に使われなくなる可能性が高いです。

ツールの使用を前提に IT 的なスキルも前提とするか、メールや Word/Excel 程度の水準を前提に許容範囲を広くとるかどうかも考慮点になるでしょう。

募集人数ですが、人数が多くなりすぎてもコントロールが難しくなるため、最初は多くても 4、5 人程度に抑えるのが良いと思います。

一方、参加を表明しただけでそれきり音沙汰がない人、そうでなくてもさまざまな事情で途中で脱落する人は出てきます。継続的にプロジェクトへ

の貢献を続けられる人が揃い、チームが安定するまでは、募集の窓口はオープンにしておくのが良いでしょう。

3.4 翻訳ルール

● 表記揺れを極力減らすため、翻訳ルールを作ろう

翻訳を進めるにあたって、各種のルール決めをしましょう。日本語の小説やノベルゲームを書く時でも同じようなことをするかと思います。作業をするのが個人であってもチームであっても、一度ルールを決めておくと楽になります。

翻訳ルールには具体的に以下のようなものがあります。

- スクリプトのテキストを日本語に置き換える際の手順
- キャラクターの名前や固有名詞の訳し方
- キャラクターごとの話し方や口調
- キャラクター同士の呼び合い方
- 文末の役物（句点、読点、疑問符・感嘆符、3点リーダー等）、空白の扱い
- 特定の漢字をひらがなに置き換える（開く）際のリスト
- 英数字の扱い（全角・半角、漢数字・アラビア数字等）

こうした部分を各メンバーが思い思いに訳してしまうと、後から表記を統一するのに非常に苦労します。

また、スクリプトファイルの編集・保存のやり方を誤ると、制御コードを意図せず壊してしまうこともあり、デバッグ時にエラーの原因となります。最初から合わせるのは難しいかもしれませんが、ぜひこれは気をつけてください。

3.5 作業フロー

- 翻訳→チェックのフローを効率よく回していこう
- 進捗管理表を用意して全体に共有しよう

続いて作業手順を決めて、全員がそれにしがたって翻訳作業をするようにしましょう。

かたわ少女翻訳の場合は、あまり込み入った手順は設けませんでした。

まず開発側から受領したスクリプトの分量（ワード数、ルートやセクションの数など）を計測し、わかりやすい単位に分割して担当者を割り振ります。

1 ルート（攻略対象キャラ）につき3つの章(Act)があります。それぞれ分量にして100-200kbになります。各章のスクリプトをセクションごとに分割し、これを進捗管理の単位としました。

その上で、以下のようなステップを設けました。

- 割当：担当者にスクリプトをアサイン（ルート・章単位が好ましいが、状況に応じてセクション単位でも）
- 翻訳：担当者が各セクションを翻訳して提出
- 査読：他のメンバーがセクション単体でチェックして誤訳や誤記、不自然な言い回しを修正（満足いくまで繰り返し）
- 通読：各員がルート全体を通読し、訳の矛盾や言葉使い、表現・表記揺れ等、広い視点でチェック（満足いくまで繰り返し）

作業割り当てについては、基本的にルート・Act 単位で専任の担当者を割り当て、できる限りルート内での整合性を保ちながら、並行して翻訳を進

められるようにしました。こうすることでハンドリングミスによる巻き戻りや、複数メンバーが誤って訳を上書きする事故を最小限に抑えられました。

1 セクションの長さにはばらつきがありますが、平均して 15-20kb 程度でした。そこで 1 セクションにつき 1 週間から 2 週間程度で提出を目指すようにし、これを進捗管理のベースとしました。

進捗の遅れや担当者の脱落が出た場合は、余裕のある人が代理で入るようにしましたが、その影響で一部ルートではいろいろな担当者の訳が混在してしまうこともありました。こうした場合はリーダーが全体的な手直しを行いました。

また割り当てと進捗を管理するために、以下のような進捗表を Google Spreadsheet 上に作成して、全員が参照できるようにしました。

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
		翻訳者	着手日	状況	更新日	直読者	着手日	直読者	着手日	直読者	着手日	直読者
1	Emi Act 2	E3	2012/02/16	完了	2012/04/09	A	2013/05/24	A	2013/11/27	E		2014/06/21
2		E4	2012/03/20	チェック中	2012/03/25	A	2013/05/24	A	2013/11/27	E		2014/06/21
3		E5	2012/05/05	チェック中	2012/05/06	A	2013/07/12	A	2013/11/27	E		2014/06/21
4		E6	2012/06/14	チェック中	2012/06/14	A	2013/07/12	A	2013/11/30	E		2014/06/21
5		E7	2012/08/25	チェック中	2012/08/25	A	2013/04/26	A	2013/11/30	E		2014/06/21
6		E8	2013/01/18	チェック中	2013/01/18	A	2013/04/26	A	2013/11/30	E		2014/06/21
7		E9	2012/12/06	チェック中	2012/12/06	A	2013/05/23	A	2013/11/30	E		2014/06/21
8		E10	2013/03/09	チェック中	2013/03/09	A	2013/05/23	A	2013/12/15	E		2014/06/21
9		E11	2013/02/21	チェック中	2013/02/21	A	2013/05/23	A	2013/12/15	E		2014/06/21
10		E12	2013/02/11	チェック中	2013/02/11	A	2013/06/06	A	2013/12/30	E		2014/06/21
11		E13	2013/02/12	チェック中	2013/02/12	A			2013/12/30	E		2014/06/21
12		E14	2013/02/12	チェック中	2013/02/12	A			2013/12/30	E		2014/06/21
13		E15	2013/03/03	チェック中	2013/03/03	A			2014/01/10	E		2014/06/21
14		E16	2012/02/14	チェック中	2012/05/04	A	2013/09/01	A	2014/05/28			
15	Emi Act 3	E17	2012/02/24	チェック中	2012/05/04	A	2013/09/01	A	2014/05/28			
16		E18	2012/03/14	チェック中	2012/05/04	A	2013/09/01	A	2014/05/28			
17		E19	2012/05/28	チェック中	2012/05/28	A	2013/09/01	A	2014/05/28			
18		E20	2012/09/10	チェック中	2012/09/10	A	2013/09/01	A	2014/06/28			
19		E21	2012/12/02	チェック中	2012/12/02	A	2013/09/28	A	2014/06/28			
20		E22	2012/12/12	チェック中	2012/12/12	A	2013/11/06	A	2014/06/28			
21		E23	2012/12/19	チェック中	2012/12/19	A	2013/11/06	A	2014/06/28			
22		E24	2012/12/30	チェック中	2012/12/30	A	2013/12/18	A	2014/06/28			
23		E25	2013/01/14	チェック中	2013/01/14	A	2014/01/03	A	2014/06/28			

実際には翻訳のあとは査読がずっと続き、通読ができるようになったのはすべてのスクリプトの査読が完全に終わってからでした。Act 単位・ルート単位で通読してみると、セクション単位で読んだ場合は気づかなかった

さまざまな問題点が見えてきます。

元のスクリプトやテキスト上の矛盾を発見した場合、開発元に報告し、適宜フィードバックを得ました。

事例：

- カレーをフォークで食べている→日本語ではスプーンに修正
- テキストでは「ダークブルーの毛布」となっているが、CG では緑色→テキストの修正

3.6 品質・進捗管理

- 厳しくいくか、ゆるくいくかはリーダー次第
- ダメ出しする場合は慎重に行おう
- 大まかな締め切り・チェックポイントを設け、作業遅れに対しては呼びかけをしよう
- 担当者のレスポンスがない場合は期限を切ってタスクを再割り当てしよう

共同作業において、成果物の催促・ダメ出しは非常に神経を使う行為です。

割り当てた作業がテンポよく完了・提出されている間は良いのですが、徐々に提出が遅れたり、担当者のレスポンス自体がなくなったりします。

翻訳の技量も一定ではないため、場合によっては「全部自分でやり直したほうが早い」と思ってしまうケースもままあります。（高品質な訳ができる人、短期間に大量の訳をこなせる人がいると本当に助かります）

ボランティアとしてメンバーを募っている場合、協力者は主導者に対して

何の義務も負っていません。ただ催促やミスの指摘等を厳しく行っている
と、誰もついてこなくなる可能性が高いでしょう。

メンバーが顔見知りであるとか、直接あるいはチャット等で顔合わせをし
てチームビルディングを実施しているなど、十分な信頼関係があれば、相
互に厳しい姿勢で臨むことも問題ないと思います。その場合であっても、
感情的な言葉遣いを避ける・成果物に対する指摘を個人攻撃と受け取らな
い、といった慎重な姿勢をメンバー全員が共有することが大事です。

かたわ少女翻訳では、メンバーは作業用 ML 以外での接触は皆無で、完全
にオンライン上のみで作業が行われました。（後でわかったことですが、
メンバーの所在地も日本各地に散らばっていて、個別に会うのも困難だっ
たと予想されます）そのためリーダー（筆者）は以下の方針を取りました。

- 来るものは拒まず、去る者は追わず
- 遅れや翻訳の質については批判せず、ただ修正する
- 1、2週間程度を提出期限として、その後の催促に応答がない場合は割
り当てをキャンセルする

ボランティアなので、動ける人が動き、諸事情で時間をさけなくなった人
はそのままお別れをする（もし戻ってきてくれる場合は歓迎）という、流
れ任せの方向でした。翻訳にはイラストやライティングと違って属人的な
要素が少ないため、こうしたアプローチをとる余地がありました。

翻訳の質については、チーム内で一番翻訳力の高い人が下支え役にならざ
るを得ません。指摘して直るレベルの誤りであれば指摘するのもよいので
すが、そうでなければやはり自分で直したほうが早い、ということになり
ます。実際、他メンバーの訳の修正（赤入れ）は多々行っていますが、「没
ですやり直してください」といった宣言は一切行っていません。

遅れについては、遅れるならば遅れる・いつまでにできるというフィードバックがあればそれを待ち、待っても出てこない・そもそもフィードバックがない場合は割り当てを解除して保留にする、または余裕のある別の人に割り振る、という対応を取りました。

割り当てを持ったまま音信不通になるケースはかなり頻繁にありました。ギブアップと言ってもらえれば安心して再割り当てができるのですが、なかなかそう申告してくれるケースは少なく、いつまでも待ちの状態でごぶりになってしまうため、苦勞の種でした。(もし再割り当て後に提出された場合、勞力が無駄になってしまいます)

定められた期限を過ぎたら即割り当て回収、というルールでも問題はないと思います。

見てわかる通り、方針としては非常に受け身であり、リーダーに後詰めとして大きな負担がかかります。無償のボランティアである以上、また無用の軋轢を避けるために、これ以外のアプローチをとりようがなかった、というのが率直なところです。

この項については、あくまで一事例として参考にしていただければと思います。

3.7 翻訳について

- どういう翻訳にしたいかを明確化し、メンバーと共有しよう
- 自分の方針に自信を持てる限りは、それを堅持しよう
- よりふさわしい翻訳が提示されたら、柔軟に採用しよう

自分が翻訳しようとしているゲームに対して、どう訳すかというイメージはすでに頭の中にあるものと思います。そのイメージをメンバーに伝え、意識の食い違いが出ないようにしましょう。

翻訳というのは極めて創作的な行為です。ビジュアルノベルのような文芸翻訳の場合、100人の翻訳者がいれば、1つの文に対して100通りの翻訳が出てきてもおかしくはありません。

また翻訳というのは自己主張でもあります。間違いではなくても、ある人の訳し方が別の人の訳し方と異なっていたとき、「自分の訳し方を採用すべき」と考える人も出て来るかもしれません。

そこで主張の衝突があった場合、もしリーダーとしてあるメンバー（自分をふくむ）の訳の方がふさわしいと思うのなら、その方針を貫くべきだと思います。最初に作品の翻訳を思い立ち、チームを立ち上げたリーダーにはその決断を下す権利があります。

もちろんその判断が間違いだったり、訳が結果としてふさわしくないものだった場合、メンバーから批判を受けたり、極端な場合は信任を失う可能性もあります。正しい判断ができるだけの言語能力がリーダーには求めら

れますし、もし自分の訳よりも適切だと思われる訳がメンバーから提示された場合は、率直に受け入れる柔軟さも必要です。

かたわ少女については、ライトノベル・ビジュアルノベル的な「男子高校生の一人称」の地の文、おもに少年少女の会話文がほとんどなので、若者の会話として違和感なく読めるような訳を心がけたつもりです。しかし今読み返してみると、「原語に忠実に」という意識に引きずられて訳が堅くなってしまう部分も少なからずあったように思います。もっと柔軟にできたのではないかと悔やまれるところです。

3.8 査読・通読・校正

- チェックにかける労力・時間と品質は比例する
- 効率化できる作業は積極的に効率化しよう

査読・通読・校正と並記しましたが、いわゆる「テキストの間違い・不具合を直していく」作業を指しているつもりです。場合によってはレビュー等別の呼び方をするかもしれません。あるいは広義のデバッグに含めて良いかもしれません。あまり厳密に分けているわけではなく、どんなミスでも気が付いたらすぐに直していくべきものです。(後まわしにしてそのまま直し忘れてしまうと、非常に悔いが残ります)

いずれにしても、翻訳（下訳）のレビューと校正は成果物の品質を維持するためには不可欠なプロセスです。どんなに面白いお話でも、誤訳や誤字脱字、意味の通らない文章があると読者の印象を大きく損ないます。その重要さは言うまでもありません。

査読・通読については、「意味は通るけどなんだか微妙な訳」をもっと適切な訳へと手直ししていくプロセスととらえています。かたわ少女のようにアマチュアが集まって翻訳するプロジェクトでは、個人個人が必ずこな

れた訳を出せるとは限らないため、メンバー同士が相互に補完し、いいとこ取りをすることで品質の向上を図りました

校正については、「表記揺れ、誤字脱字、記号の用法ミス」等、一般的な間違いの訂正を指しています。これはとにかく目を皿のようにしてチェックしていくしかありません。機械的にチェックできる要素は、スクリプトやツール等を使って積極的に効率化していきましょう。(例: 台詞の文末に句読点が残っている、地の文の文末に句読点がない、感嘆符・疑問符の後ろに全角スペースがない、等)

時間をかければかけるほどミスを発見・修正できる確率は上がりますが、徐々に投入する労力に対して得られる成果が少なくなっていくため、精神力の限界が試されます。燃え尽きてしまわないように、各人のモチベーション維持も重要になります。

全員が全体に一通り目を通し、もう目に付くものは直しつくしたと判断できるレベルになったら、その時点で切り上げて次のステップに進みましょう。

3.9 実機チェック・デバッグ

- 実ゲームでのチェックが可能な場合、できるだけ早いうちに着手する。また非常に時間がかかることを覚悟する
- ゲームエンジンの不具合修正には開発元の協力が不可欠
- 複数 OS に対応する場合、作業量がその分倍増する点に注意

実機チェック（ゲーム機ではないので実機というのも変ですが）は、翻訳

済みのテキストをゲームプログラムに乗せて、実際にプレイをして見ることを指します。

かたわ少女のゲームプログラムではあらかじめ多言語化が考慮されており、V1.1 リリースでフランス語対応が行われました。日本語訳についても、スクリプトファイルに必要な手直しを加えることで、ゲームエンジン側の対応を待たずに作業途中のスクリプトの動作確認を行うことが可能でした。

商業ゲームの翻訳の場合、実際のゲーム上で翻訳済みのテキストを検証できる機会は非常に少ないと聞き及んでいますが、インディーまたは個人製作のノベルゲームにおいては、ユーザーレベルで実動作の確認が行える可能性は高いと思います。

ある程度翻訳済みテキストが積み上がってきたら、できるだけ早い段階でゲームプログラムに乗せて動作確認を行うことをお勧めします。テキストやスクリプトと画面上の立ち絵・シーン遷移に矛盾がないか、選択肢等の制御スクリプトがオリジナルと同様に動作しているか、といった重要な要素をチェックできます。

1行の字数が多すぎてテキストボックスからあふれる、という現象は初歩中の初歩ですが、実際にプログラムを動かしてみないとチェックのしようがありません。禁則処理が働いて、思わぬ場所で文字あふれが発生することは多々あります。どんなにチェックしてもしすぎることはないでしょう。

翻訳が途中であっても、元のスクリプトの不具合やプログラムの不具合は早い段階で開発元に報告し、時間に余裕があるうちに修正してもらいましょう。原文にスペルミスや文法ミス等があった場合でも、気づいたら指摘しておくと思はれるかもしれません。

ある程度翻訳が固まり、スクリプトのミスもなくなってきたら、スクリプトを仮提出してテストビルドを提供してもらい、本格的にデバッグを実施します。

デバッグはゲームエンジンそのものの動作チェック・不具合の洗い出しと修正、再チェックを指します。

大前提として、全てのテキストが正しく表示されること、全ての選択肢が正しく機能すること、全てのエンディングに到達できることを確認しなくてははいけません。これはリグレーションテストして、ビルドが更新されるたびに行います。

UIのチェックは目に見えるだけにわかりやすい項目です。リンクやボタンといったゲーム画面上の項目の表記は、通常それ専用の定義ファイルに切り分けられていると思います。そちらを翻訳することで、UIの日本語化ができるはずですが、実際にはそう簡単にはいかないことが多いでしょう。

そのほか、プログラムが強制終了する、ボタンが押せない、言語切り替えがうまくいかない、日本語が文字化けする、文字が途中で切れたり改行したりする、文字サイズが大きすぎる・小さすぎる、等々……思いもよらない不具合が出てくることと思います。メンバーからの報告は全て記録し、開発元に報告すると同時に、修正状況を追跡しましょう。場合によっては「直さない・直せない」という判断もありえます。

複数OS対応の場合、Windowsでは問題なく表示されるのにMacやLinuxでは表示が崩れる、といったケースも多々あり、さらに念入りなチェックが必要です。

特に、かたわ少女では使用したフォント（VLゴシック）がWindowsと

その他 OS で行の高さが一致しない、バージョンを上げると行の高さがずれる、等の問題が発生しました。エンジン (Ren'Py) との相性も考えられますが、フォント関連は早い段階での検証が必須です。

かたわ少女の場合、開発側が非常に協力的だったので、翻訳チームから逐一バグの現象やエラーログを報告し、その都度積極的に解決策を提供してもらうことができました。これはとても幸運だったと思います。

ただし、ビルドの作成も開発側の手間を必要とするので、あまり頻繁に頼むと負担になってしまいます。できる限り回数は少なく済ませたいものです。

3.10 リリース

- 完成したスクリプトを開発側に提出し、リリースしてもらう
- 告知を翻訳チームでも行う場合、リリースのタイミングを開発側と調整しよう

デバッグが終わった後はリリースをするのみですが、公式版が日本語スクリプトを取り込むのであれば、完成版のスクリプトを提出し、あとは開発側のリリースを待つだけです。

ブログや twitter 等で告知をする場合は、タイミングをきちんと合わせるために、リリース日時を事前に開発側と調整しておきましょう。

かたわ少女の場合は諸事情により日本向けとワールドワイド向けに別のリリース版を用意したため、少し話が複雑になります。

要はある 1 枚の HCG に見えてはいけないものが写っていたため、これを

修正なしでリリースした場合、リリースを主導する日本語訳プロジェクトが法的リスクを負う可能性がありました。そのため開発側との交渉の末、日本向け版とワールドワイド版のリリースを分け、日本向け版にのみ修正済みのCGを収録する形で解決となりました。

やはり 18 禁ということで、こうした点はおおいに慎重を期するべきと思います。

3.11 告知・宣伝

- リリースと同時に告知をしよう
- 既存のチャネルを（web、ブログ、SNS 等）を活用しよう
- レビューサイトに依頼をするのも有効

リリースまで無事こぎ着けたのであれば、その成功を祝いつつ、世の中に広く宣伝していきたいものです。

もし翻訳プロジェクトで web サイトやブログ、twitter 等の SNS を運用しているのであれば、リリースとタイミングを合わせて告知しましょう。もしファンの期待が大きいのであれば、事前のリリース予告も有効かもしれません。

さらに広く耳目を集めたい場合、フリーゲームの投稿サイトやレビューサイトにもリリース文を送ると良いでしょう。

かたわ少女の場合、Act1 はゲームの性質もあってか一般的なゲーム関連の媒体ではほとんど取り上げられず、当時流行していた個人のニュースサイトに取り上げてもらったことで結構な注目を得ることができました。

完全版についても同様のアプローチをと思ったのですが、当時依頼した個人ニュースサイトはほとんどが消滅または更新停止していました。一般的なフリーゲーム投稿サイトやレビューサイトは 18 禁ゲームを取り扱わないところばかりで、こちらは断念せざるを得ませんでした。(一部の個人レビューサイトにはこちらから依頼をして取り上げていただきました。)

18 禁ゲームのレビューサイトをいくつか探してもかなりハードコアな、いわゆる抜きゲー専門のところが多く、ミスマッチ感が強かったため、こちらも依頼を見送りました。

一部のオタク向けニュースサイトにも取り上げられましたが、商業媒体での広まりは限定的でした。

その後、とあるニュースサイトにたれこみをしたところ意外にも採用され、そこから比較的大きな注目を浴びましたが、こうしたライトな 18 禁ノベルゲームの宣伝をどう行えばいいのかは結局調べが付きませんでした。

今でも twitter では「日本語版が出ていたのか、知らなかった」というコメントが散見されます。上手くすればもっと広めることができたかもしれないのが心残りです。

3.12 クロージング

- ・メンバーの労をねぎらおう
- ・後々のために人脈をつないでおこう
- ・プロジェクトとしての窓口は残しておこう

翻訳されたゲームは無事リリースを迎えることができたでしょうか。

可能であればチームの皆さんで慰労会など開けるといいですね。とはい

え全てオンラインでの作業だった、というような場合は難しいでしょう。Skypeなどのチャットや音声会議でリモートオフ会も良いかと思います。

また、完全ボランティアだったとしても、リーダーからは何かしらのお礼はしたいものです。

役目を終えたということであればチームは解散としても良いと思いますが、引き続き何らかの活動を行うこともあるでしょうし、そうでないとしても問い合わせ等に対応するための窓口は残しておくが良いかと思います。

もし開発者の方が来日する、といった際に連絡を取って直接会うことができれば、またとない交流の機会になるでしょう。

こうしたプロジェクトで得られたチームメンバー、あるいは開発者とのつながりは貴重なものなので、できる限り人脈を生かせるようにしたいですね。別のゲーム翻訳企画が立ち上がったらまた声を掛けることもできるので。

■ 4. 振り返り

翻訳プロジェクトを振り返ると、様々な課題や反省点がありました。今考えるともっと良いやりようがあったのではないか、ということもありますが、あらためて振り返ってみたいと思います。

4.1 完成時期について

当初は「終わったときが納期」、という意識でいました。予算も締め切りもないので、時間的制約は一切ありませんでした。

少なくとも対外的には約束をしていないのと、リアル生活を脅かさない範囲を保つため、コミットを一切しないというスタンスを貫きました。そのため待っていてくれるファンの方々をやきもきさせてしまうことも多かったのではないかと思います。

今考えると、もっと終わりを短縮することはできたのかもしれませんが、当時はさまざまな非効率があり、遅れの要因となっていました。

これに加えて、ルートごとの進捗がまちまちだったこともあり、明確な納期を 2014 年夏まで発表できない状況でした。そのため開発側にも負担がかかり、オーディエンスにもフラストレーションを与える結果となってしまいました。

・作業ファイルのやりとり

最初はずっとメールベースで作業ファイルを扱っていました。当時関心のあったソース管理ツール (svn) を使えればと思ったのですが、そうした知識があるのはメンバーのうち数名だけで、全員に展開するのは無理でした。

結局個人的に svn と dropbox を使ってバックアップ体制を取る、というレベルに留まりました。

ほぼ全員が gmail を使っていることもあり、2012 年頃になってようやく google drive を活用するようになりましたが、これも軌道に乗るまでは紆余曲折がありました。

- ・ゆるい納期管理

もともと完全なボランティアであり、あまり強い催促はできない状況にありました。

おおむね 1 セクション 1-2 週間をめどに、自分から週 1 で進捗報告してもらうようなルールにしましたが、できる人は概ね自己申告ベースでコントロールができるのでほぼ問題がありません。そうでない人をどう活用するかが課題でした。

締め切り破りが発生した場合、割り当てを変えたくても他に空いている人がいない場合は消極的放置とせざるを得ませんでした。ほどほどに状況確認や催促はしますし、人手が空き始めてからは柔軟に割当を変更して進捗を稼げるようになりましたが、それまでは「もしかしたら提出されるかもしれない」というステータスのままになります。当てにはしづらいものです。

リーダーの立場からは、提出が遅れるにしても、チームから抜けるということにしても、そのように言ってくると助かりますし、そうした宣言を待たずに割り当てを変えるのは抵抗がありました。

しかしどこかで判断をしないといつまでもペンディングのままになるので、ある程度余裕を見た上で再割り当てを行っていました。

そうした宙に浮いた項目はできる人（多くの場合リーダー）がフォローするしかないので、負担が集中しがちなのも大変なところでした。

・翻訳品質

最終的な完成形の品質を 100 とした場合、リーダーの目から見ると提出結果の質は 50 だったり 80 だったりします。ピアレビューを経てもその 50 が 60 になったり、80 になったりとまちまちです。

90-95 まで上げるにはどこかの時点で自分がレビューをする必要がありました。下訳とレビューと進捗管理が全て重なり合うと、自分が唯一のボトルネックになってしまい、苦しい時期が長く続きました。

4.2 人員管理

Act1 の翻訳から始まったプロジェクトですが、登録者は 30 人を越えた一方で、実働人数は 10 人程度でした。

各々の事情があると思いますが、体験版までで抜けた人、信頼できる仕事ぶりだけど途中で抜けた人、途中から入った人、少しだけ手伝ってくれた人、と様々な形での関わりがありました。

一方で、グループ参加後に挨拶しただけでいなくなった人も少なくありませんでした。

入っては見たけど思っていたのと違った、というケースも多かったのかもかもしれません。こちらのやりようによってはもっと多くの人の協力を維持できたのではないかと今でも気になっています。

4.3 コミュニティマネジメント

同人ゲーム制作時に、ファンコミュニティを自分から積極的に運用していくスタイルを取るところはあまり多くないのではないかと思います。

かたわ少女はもともとコミュニティ（4chan）がきっかけだったためか、Act1 のリリース以前からオフィシャル掲示板が活発に運用されていました。しかし phpBB による英語ベースのコミュニティ、かつユーザー登録が推奨のため、日本向けには定着しませんでした。（一応日本語感想トピックは立てたのですが、ほとんど使われませんでした）

日本のファン向け掲示板も検討したのですが、責任を持って運用できる見込みがなかったため、翻訳プロジェクトでは直接立ち上げることはしませんでした。もし公式（本家・翻訳）が顔を出せる掲示板があれば、もっと盛り上がっていた可能性はあったかもしれません。

実際には 2ch（同人ゲーム板）がほぼ唯一のアクティブなファンコミュニティではなかったかと思います。一方で受動的に twitter 等で話題になるのを観察していました。

進捗がはかばかしくない時期には「まだ終わらないのか」というコメントを見るたびにプレッシャーを覚えたものでした。

本来であれば定期的に進捗連絡の記事を出すのが理想的ですが、進捗が数字でわかりやすく出せるような状況ではなかったため、それも難しかったのが実状でした。

4.4 公式な情報発信

もともとかたわ少女については、あまり積極的に広報・宣伝活動を行うつ

もりはありませんでした。

開発者との合意や、CC ライセンスとの兼ね合いにより、同人書店等への委託が選択肢になかったので、無理に宣伝する必要もないだろうと考えていました。

前述しましたが、体験版のリリースの際は、個人ニュースサイト等に連絡をとって取り上げてもらいました。効果は非常に高かったと記憶しています。

知人からは「体験版をアキバのショップ等においてもらってはどうか」というアドバイスも受けましたが、店舗委託 NG という条件から採用には至りませんでした。(実際にやってみたらどうなっていたかは興味深いところです)

しかし日本語体験版リリースから英語完全版リリース、日本語完全版リリースまでは実際には何年も間が空いてしまうため、何らかの形で存在をアピールし続ける必要がありました。

公式な発表チャンネルとしては、開発チームのブログに間借りして日本向け記事を書いていたのですが、体験版リリースに合わせて日本語版ブログを用意してもらっています。その内容も、基本的に英語版ブログ記事の翻訳が主でした。

その後 twitter での発信も始めましたが、主にブログ更新の告知程度で、あまり積極的な利用はしていません。

4.5 同人活動について

これはビジネスの話も絡むので開発側の意向次第ではありますが、もし

OKが出るのであればゲームを物理媒体にプリントして同人イベントで頒布、といったことができれば非常にインパクトは大きいかと思います。(インディーゲーム等で有償販売が既に行われている場合は実際には難しいかもしれませんが……)

翻訳プロジェクトの同人活動については、当初より開発側も好意的に見ていただいていたと思います。多くのイラスト集では原稿をいただいてこちらで出版という形を取っています。

主にコミケ・コミティアに出展することで、ファンの方々や翻訳チームの方とリアルに顔を合わせる機会が得られたのと、開発側や海外のかたわ少女ファンの方々のイラストを日本にも紹介することができたので、非常に有意義だったと思っています。

またこれについてはかたわ少女とあまり関係がないのですが、参考までに記します。

体験版や一般向けイラスト集では 18 禁要素がなかったため、最近多く見られる安い印刷業者に依頼することができました。

しかし成人向けとなると発注できる印刷業者がかなり少なくなります。最近増えている格安印刷業者では成人向けの内容を受けないところが多いです。しかもそれを記した規約ページが目立たない場所にあったり、発注ボタンを押してから初めて表示されるなど、条件がわかりにくいケースが多々ありました。

日本語完全版 DVD の際は事前の確認を怠ったために、締め切りギリギリで別業者を探す羽目になり、非常に肝を冷やしました。もし 18 禁の内容で同人誌や DVD を作る場合はよく確認することをお勧めします。

4.6 リスクについて

これも一般的な話になりますが、リスクというのは2種類あると思います。ひとつはプロジェクトの進捗に関わるリスク、もうひとつはプロジェクトの存続に関わるリスクです。

メンバーの作業速度やアウトプットの品質、テストビルドのバグの多さといった話は進捗リスクとしてはわかりやすいものです。

しかしわかりにくいリスクとして、自分自身の暮らしとの兼ね合いがあります。

個人のライフイベント（入学・就職・転職・結婚・病気 etc.）は予想しないタイミングで発生することが多いです。仕事が忙しくなったり、結婚や子供の誕生で大きく生活状況が変わったりすると、趣味の翻訳どころではなくなることもあるでしょう。

また場合によっては、自分がそのゲームや翻訳という作業に対してモチベーションを失ってしまうかもしれません。リーダーがいなくなればプロジェクトの停止はほぼ確実です。

そこまで考えても仕方ないことかもしれませんが、そうなった場合にメンバーの誰かに引き継げるような体制を作っておくのが理想ではないかと思います。

実際に筆者の場合、プロジェクトを立ち上げようとした2008年は転職したばかりで、インドで仕事をしていました。

比較的緩やかな環境だったので翻訳にもかなり時間を割くことができたの

ですが、2009年の9月から大変なプロジェクトに異動となり、数ヶ月間デスマーチ状態になりました。2010年に帰国してからは状況も落ち着いたのですが、このころは「自分が脱落してしまうのではないか」という懸念を真剣に抱いていました。

そうならずは無事最後までプロジェクトを完遂できたのは本当に幸運なことだったと思っています。

■ 5. 翻訳のコスト

かたわ少女の翻訳に関わってからゲーム翻訳というジャンルに関心を抱くようになり、プロの翻訳者の方ともつながってみたいと思っています。

そんな中で、「かたわ少女の翻訳を外注した場合はいくらかかるのだろうか?」という興味がわいたため、仮定の話として本業のゲーム翻訳者の方に見積もりを依頼してみました。

約 50 万ワードのテキストを翻訳するとして、以下の前提で計算されています。

- 7 人の翻訳チームを編成
 - 1 ワード当たりの新訳単価 7-8 円
 - 1 ワード当たりの規約レビュー単価 3-4 円
 - 1 日当たり 2000 ワードを翻訳
 - 1 日当たり 5000 ワードをレビュー
 - 週 5 日稼働、月 20 日稼働
-
- 新訳に必要な人日数は $50 \text{ 万} / 2000 = 250$ 人日。7 人全員が専従する場合、約 36 日。2 ヶ月弱の作業。コストはワード数と単価を掛けて、350 万から 400 万。
 - レビューに必要な人日数は $50 \text{ 万} / 5000 = 100$ 人日。7 人全員が専従する場合、約 14 日。約 3 週間の作業。コストはワード数と単価を掛けて、150 万から 200 万。

合計すると 500-600 万円かかる作業、ということになります。(その代わりに 3 ヶ月程度で終わりますが……)

これは「自分で直接翻訳者と取引をした場合、かつコーディネーションを

自分でやる場合」のコストであり、翻訳会社を通じて依頼した場合はこの2、3倍の値段になるようです。

レビューに1年くらいかかったことを考えると、「200万出せば3週間で全テキストのレビューをやってもらえる」という話はかなり魅力的な話でしたが、さすがに個人の懐から簡単に出せる額ではありませんでした。

■ 6. テクノロジーについて

翻訳プロジェクトで使っていたツールやサービス等についてご紹介したいと思います。5年前ともなると昔話に近いところもありますが、ご参考になれば幸いです。

Act1 当時

- Google Group - メーリングリストです。翻訳チームの連絡手段であり、後述の sites や docs のメンバー管理にも使用できたため、これがないと始まらないレベルの基幹ツールでした。
- Google Sites - Wiki 的なグループ web サイトです。翻訳規約などの静的情報共有に使用しました。
- Google Docs(Spreadsheet) - ブラウザ上で動作するオフィスツールです。ほとんど Excel のように使用できると、Google Group メンバー内でプライベート共有できるため、進捗管理表、課題管理表などの動的情報共有に活用しました。2009 年頃は日本語入力も満足にできない状態でしたが、徐々に安定していきました。
- svn ホスティング (一部) - スクリプトのバックアップ、バージョン管理用に一部メンバーで使用しました。当時はこちらの無料ホスティングサービスを使いました。 <https://xp-dev.com/>

既にかいたとおりですが、trac/redmine 等の課題管理システムも検討したものの、グループ全体に広げる見通しが立たず断念しました。結果として比較的プリミティブな手法でやり通しています。

後期

Google サービスは引き続き利用しましたが、svn は筆者しか使う人がいなくなり、自分だけで履歴管理に使用するのも煩雑なため退役となりました。

その後導入したツールは以下の通りです。

- Dropbox - 言わずと知れたクラウドストレージ。バックアップを兼ねたファイル管理に大活躍。ないと死ぬレベルの便利サービス。これによりスマホ等でも時と場所を選ばずファイルの編集が可能になりました。
- powershell - Windows に標準装備のスクリプト言語。全ファイル正規表現検索などのスクリプトを書いてメンバーに渡すことで、スクリプトの原文コメント忘れ・記号の不備などの単純なチェックを大幅に効率化できました。
- WinMerge - GUI ベースの diff (差分確認) ツールです。レビュー段階になると提出されたテキストの変更部分を逐一チェックするのが煩雑になるため、こうしたツールが効率アップに寄与しました。
- Google Drive - Dropbox は自分だけで使っていたのですが、せっかく Google Group を使用していたので Drive も導入し、メンバーにも入れてもらいました。従来はメール添付でファイルのやりとりをしていましたが、Drive 経由だと大きなファイルも瞬時に転送できるようになり、デバッグ段階では役に立ちました。
- Lifetouch Note - NEC によるクラムシェル型の Android 端末。キーボード付きに加え ATOK が標準添付のため、Dropbox との合わせ技で外出時の文書作業マシンとして大活躍しました。残念ながら後継機は出まらなかったですが、今でもこういうマシンがあればなあと思います。

■ 7. 特集：Cpl. Crud 氏インタビュー

今回、Four Leaf Studios の創設時メンバーであり、かたわ少女の開発ではプロデューサーおよび華子ルートのライターを務められた Cpl. Crud 氏にインタビューを行いました。

Crud 氏はオーストラリアの出身ですが、現在は日本にお住まいで、東南アジア諸国を中心にお仕事をされているとのこと。9年前から日本語を勉強していたとのこと、インタビューも日本語英語混じりという面白い体験でした。

「かたわ少女の開発で、当時は失敗したけど今ならもっとうまくやると思ったこと」を中心に、様々な裏話をお聞きしました。

——かたわ少女の開発プロセスについて「今だったらもっとうまくやる」という点があるとしたら、どんなことがありますか？

その意味では、Grid1 は悪い例として上げられます。

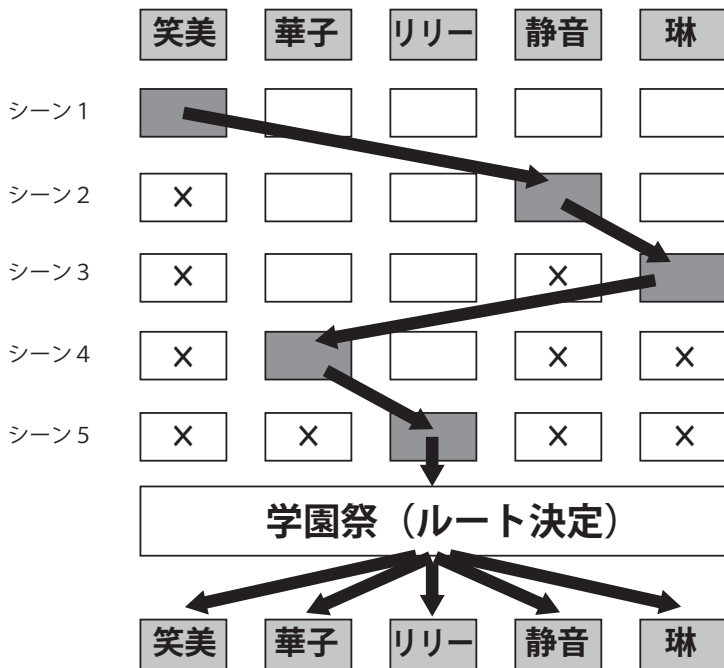
(筆者注) Grid1: プロジェクトの初期に非公式にリークされたプロトタイプ版。ボツ扱いとなっている。

当初より自分がプロデューサーとして開発を進めていましたが、ストーリーテリングを一本道としてデザインするか、よりダイナミックな設計とするか、そのさじ加減を間違えてしまいました。

Grid1 の構造はこうなっています。

- 5人のヒロインに対して5つのシーン・場所がある。
- 時間経過に応じて場所が移動するが、一人のヒロインについてシーンを選ぶと、次はそれ以外のヒロインのシーンしか選ぶことができない。
- 第1章の最後に学園祭のシーンがあり、そこでルートが決定される。

図で示すと以下のようになります。



この構造には様々な問題がありました。

プレイヤーは1回のプレイで一人のヒロインに対して5つのうちどれか一つのシーンを目にしますが、そのどこからであっても学園祭のシーンに矛盾なくつながるようにテキストを書かなくてははいけません。

また第2章以後では選択肢が5*5では済まなくなり、組み合わせが爆発

的に増加することが明白でした。しかもこの時点ではイラストは一切ありません。

Grid1 の時点で8万ワードを書き上げましたが、この構造では作業量的に破綻が避けられないことがわかり、ほぼ全て（テキスト8割、CG全部）を没にしました。18ヶ月分に相当する作業量が無駄になりました。

ただここから多くの教訓を得ることができたし、チームの結束も高まりました。

プロジェクト開始後すぐは誰も何も批判的なことを言いませんが、だんだん本音が出始めます。

クオリティを高めたいのであれば、批判を避けてはいけません。また、批判を個人攻撃と受け取らない意識を持つことも必要になります。

プロジェクトにはディレクター（実制作には関わらないが、客観的な視点から指示を出せるメンバー）が必要です。

プロデューサーとの違いは、プロデューサーは人集め、作業のアサイン、トラブル対応等を行う、という点です。

ディレクターの指示がちゃんとチームメンバーに受け入れられるには相応のリスペクトが得られる人物でないといけません。成果物をちゃんと理解できる程度にはクリエイティブである必要があります。

当時、私はまだ若く（23 - 24歳）仕事やプロジェクト進行の経験もなかったので、自分の判断の誤りに気づけませんでした。

読者の方々への重要な教訓は『いきなり書き始めるのではなく、まず設計

を行うこと』です。

——コミュニケーションについて、気を使った点はありますか？

プロジェクトが始まったのは2007年4月でした。

2011年に転職し、ドイツ人と頻繁に仕事上のやりとりをすることになりました。

ドイツ人のメールの書き方は非常に率直かつ簡潔で、オーストラリア人の自分としては失礼だと憤ることが多々ありました。（オーストラリア人は親しみやすい表現を多用するため）ところがドイツ出張時に顔を合わせて「なぜあんな失礼な書き方をするのか。喧嘩を売ってるのか」と問うてみると、そんなつもりは毛頭なかったと言うのです。ドイツ人にとって母語ではないため、英語でコミュニケーションを取る場合はどうしてもそうなる傾向があり、ドイツ人同士の間でもそれが特に問題とはされません。

このときようやく、ドイツ人のメールの文面は攻撃的ではないのだと認識・納得するに至りました。

スクリプトやイラスト等についてはスタイルガイドを用意することは多いと思われませんが、コミュニケーションについてのガイドラインを用意するケースはあまりないのではないのでしょうか。

様々な国・文化の人間が集まるプロジェクトであれば、コミュニケーションの齟齬は必ず発生するし、そのためのスタイルガイドや、プロジェクトのカルチャーに対する導入資料必ず準備すべきでしょう。

4LS では親睦を深めるためにメンバーを集めて映画鑑賞会（自分の PC で映画を再生しながらチャットで感想を言い合う）を行うこともありました。

——かたわ少女のマネタイズについて、検討をされたことはありませんか？

かたわ少女の開発にあたり、お金を入れた場合の配分が非常に大変だと予想されたため、一切お金を入れないという判断をしました。

（権利や金銭的なことについて）誰からも合意を取っていないし、契約も交わしていません。

今からもマネタイズするとしたら、開発に関わった人全員から合意を取る必要があるし、配分の割合についてももめるのは間違いありません。

金額にもよるでしょうが、開発関係者全員との調整の手間を考えると割に合わないだろうと思います。

——かたわ少女は 18 禁要素を含むバージョンしかリリースされていませんが、全年齢版を作ることは検討しませんでしたか？ その方がより広い層に受け入れられるのではないかと思いました。

かたわ少女は、もともとエロゲーを作りたいという思いがあって始まったプロジェクトでした。そのためわざわざ世間の反応を和らげる、あるいはより多くの耳目を集めるために全年齢版を作る意義を感じませんでした。仮に作ったとしても、世間の認識は『障害者エロゲ』から変わらなかった

と思います。

また、複数のバージョンを用意する手間が見合わないという考えがありました。

当時はそういう固い決心がありましたが、今となってはその気持ちも和らいでいます。

——ありがとうございました。

■ 8. 歴代刊行物ショーケース

翻訳プロジェクトで発行した同人誌等をご紹介します。



かたわ少女完全版 DVD（左）と体験版 CD（右）

ネット上で無料配布しているゲームを物理媒体で有償頒布するというのはかなりの冒険でした。

自分の中ではパッケージ版は「記念品」という位置づけです。



既刊の数々（上）

「夏の欠片」が見つかりませんでした……DANGEROUS
 以外は公式サイトからダウンロードできます。

激レアな既刊（下）

英語版 Tomorrow/Today（weee さん刊）と伝語訳チー
 ムが発行したアートブック

■ あとがき

長年かたわ少女の翻訳にかかわってきて、この経験は一度まとめておきたいとずっと考えていました。

外国語のゲーム、とりわけノベルゲームの翻訳というのはかなり特殊な活動ですが、広い意味でのプロジェクト企画・運用ということで参考にしていただける点もあるのではないかと思います。

今後の読者各位の活動にお役に立つことがあれば幸いです。

本書の作成にあたり、ご協力いただいた Cpl. Crud 氏に深く感謝いたします。

かたわ少女日本語訳プロジェクト hir

奥付

Reminiscence - かたわ少女日本語訳プロジェクト回顧録

2015 年 12 月 31 日 初版発行

2016 年 7 月 4 日 PDF 版

発行 かたわ少女日本語訳プロジェクト

email ksjpproject@gmail.com

web <http://katawashoujo-ja.blogspot.com/>

twitter @ksjpproject

このファイルは Creative Commons BY-NC-ND ライセンスに
もとづいて配布いたします。