

平成 29 年度メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

「第 6 回マンガ翻訳コンテスト」実施報告書

デジタルコミック協議会

平成 30 年 2 月

目次

第1章 事業概要	4
1.1 第6回マンガ翻訳コンテストについて.....	4
第2章 事業の目的、主旨	5
2.1 マンガ翻訳コンテストの目的、主旨	5
2.2 過去実績.....	5
第3章 実施体制	7
3.1 実施体制図	7
3.2 審査員紹介	8
3.3 シンポジウム登壇者紹介	10
第4章 実施スケジュール	12
4.1 マンガ翻訳コンテスト実施プロセス及びスケジュール	12
第5章 実施内容	13
5.1 課題作品.....	13
5.2 応募状況.....	13
5.3 授賞式、シンポジウム概要	14
5.4 授賞式について	15
5.5 シンポジウムについて.....	17
第6章 広報、広報制作物	18
6.1 公式サイトの紹介.....	18
6.2 プレスリリース	21
6.3 チラシ	23
第7章 成果	27
7.1 まとめ	27

目次

7.2 アンケート集計	27
7.3 アンケートコメント	28
7.4 総括.....	29

第 1 章 事業概要

1.1 第 6 回マンガ翻訳コンテストについて

デジタルコミック協議会主催の元、全体運営を株式会社電通と海外のマンガ・アニメコミュニティサイト MyAnimeList（略称 MAL。DeNA 子会社が運営）が共同で実施。

出版社をまたいで課題作品を 3 作選出し、それぞれ指定ページの翻訳を募集した。プロアマ問わず応募可能とし、プロとして活躍する審査員によって厳正に審査され、受賞者を決定、表彰した。

同コンテストに関する情報を MyAnimeList のユーザーに対しメールマガジンや SNS などで国内外に広く発信し、授賞式は海外でのマンガ出版動向、電子書籍事情などを国内外のマンガ編集者・出版関係者がディスカッションするシンポジウムと併催する形で、平成 30 年 2 月 14 日（水）に東京・秋葉原にて実施した。

第2章 事業の目的、主旨

2.1 マンガ翻訳コンテストの目的、主旨

日本マンガを翻訳する優秀な翻訳者の発掘と、海外における日本マンガの正規版流通促進を目的として、デジタルコミック協議会の主導により実施してきた。

2.2 過去実績

第1回 大賞 チョコレートコスモス（春田なな）Shana Shimizu 氏
翻訳完了し、VIZ-select より配信中。（全4巻）

<http://www.viz.com/manga/digital/viz-select>（日本国内から購読不可）

第1回 作品優秀賞 神童（さそうあきら）pinkie-chan 氏
Crunchyroll Manga で配信中。（全4巻）

<http://www.crunchyroll.com/comics/manga/shindo/volumes>（日本国内から購読不可）

第1回 作品優秀賞 COPPELION（井上智徳）Amanda Haley 氏
Crunchyroll Manga 等で配信中。（全26巻）

<http://www.crunchyroll.com/comics/manga/shindo/volumes>（日本国内から購読不可）

同じく Crunchyroll Manga で配信中の「GTO パラダイス・ロスト」の翻訳も手掛けている。

第2回 大賞 恋とは呼べない（町屋はとこ 榎田 尤利）Sarah Kim Perry 氏
配信準備中

第3回 作品優秀賞 いばらの冠（神尾葉子）Casey Loe 氏
VIZ-select より配信中。（全2巻）

<http://www.viz.com/manga/digital/viz-select>（日本国内から購読不可）

第4回 大賞 いまどきのこども（玖保キリコ）Monique Murphy 氏

<https://www.viz.com/the-children-nowadays>（日本国内から購読不可）

（1巻～8巻まで配信中）

作品優秀賞 会社のやつには絶対知られたくない（若竹アビシ）Jennifer Ward 氏
（配信準備中）

第2章 事業の目的、主旨

作品優秀賞 蝶のみちゆき（高浜寛） Ronald Classman 氏
（配信準備中）

第5回 大賞 春はあけぼの 月もなう 空もなお（サメマチオ） Eleanor Summers 氏
（配信準備中）

作品優秀賞 ずっと独身でいるつもり？（おかざき真里） Emma Schumacker 氏
（VIZ より配信準備中）

作品優秀賞 ジャンプの正しい作り方！（サクライタケシ） Emily Taylor 氏
（VIZ より配信準備中）

また、以下の URL から、過去の受賞者へのインタビューを視聴できる。

<http://goo.gl/crPXsJ> (Shana Shimizu 氏)

<http://goo.gl/RvWXFd> (Sarah Kim Perry 氏)

<https://www.youtube.com/watch?v=-bqEtMRRUXs> (Jenny McKeon 氏)

https://www.youtube.com/watch?v=oOZ_iF7t79I&t=8s (Monique Murphy 氏)

マンガ翻訳の重要性を啓発すること、そして日本のマンガを世界へ広く普及することを目的とした「マンガ翻訳コンテスト」は今年度で6回目。

多くのコンテスト受賞者をマンガ翻訳家として、デビューさせ、育成してきた。

第3章 実施体制

3.1 実施体制図

主催：文化庁、デジタルコミック協議会

※本コンテストは、平成29年度文化庁メディア芸術連携促進事業における連携共同事業として採択された。

コンテスト運営協力：株式会社 電通 / MyAnimeList(株式会社 DeNA の子会社)



3.2 審査員紹介

Deb Aoki

(MangaComicsManga.com 編集者)

漫画ライター。

日本のアニメや文化を世界に紹介するウェブサイト「アニメニュースネットワーク」など様々なメディアで、日本のマンガに関する記事を執筆している。



Matt Alt

(翻訳家)

漫画翻訳家。

『ドラえもん』『ドロヘドロ』『ぬらりひよんの孫』などの作品を翻訳している。



William Flanagan

(マンガ翻訳家)

マンガ編集翻訳家。

『ポケットモンスター』や『美少女
戦士セーラームーン』『Fairy Tail』
などの作品を翻訳している。

木村智子

(マンガ翻訳家/翻訳学校講師)

『神様はじめました』『黒執事』など
の作品を翻訳。

フェロー・アカデミーでマンガ英訳
講座の講師も務めている。



3.3 シンポジウム登壇者紹介

■モデレーター

吉羽 治 よしば おさむ

1981年株式会社講談社に入社。

「週刊少女フレンド」編集部、国際室、映像・ソフト制作部等を経て、2007年2月よりデジタル事業局長、その後ライツ事業局長、デジタル・国際ビジネス局長などを歴任。現在はライツ・メディアビジネス局長を務める。

国際室ではコミックの海外版権に従事、映像・ソフト制作部で公式モバイルサイトの立ち上げ、デジタル事業局で電子書籍配信事業の立ち上げを行う。

現在は、アニメや実写映画のプロデュースに携わるとともに、海外事業全般、デジタルメディアの開発等多岐な分野を担当している。

■パネラー

Gregoire Hellot グレゴアール・エロ

1975年3月生まれ。フランス、パリ在住。

1991年フランス唯一のゲーム誌「JOYSTICK」にアルバイトとして入社。フランスにおける日本ゲーム業界専門家となり、日本のポップカルチャー解説者としてテレビやラジオなどで活躍。

1998年からファミ通グループ発行のいくつかの雑誌にゲームを含む日本の文化が欧米でどのように受け入れられているかを紹介するコラムを連載。

2004年、フランスの大手出版社「Pocket」にヘッドハンティングされ、「Kurokawa」という漫画部門を立て、ライセンスを担当。

『鋼の錬金術師』『聖闘士星矢 THE LOST CANVAS 冥王神話』『ポケットモンスタースペシャル』など数々のミリオンセラー作品を手掛け、最近ではフランス漫画界で100万部突破最速記録の『ワンパンマン』の実績も。

現在もフランスの各メディアで日本のポップカルチャー解説者として活躍し、日本のゲーム会社のアテンドやコンサルティングもしている。

第3章 実施体制

Michael Gombos マイケル・ガンボス

1976年9月生まれ。カリフォルニア州出身。オレゴン州在住。

2004年にライセンス部門アシスタントとしてダークホース社に入社。

当初3社ほどであった日本の契約企業を50社にまで増やす。

現在、世界中の出版社とのライセンス取得を担当し、日本のみならずヨーロッパ各社との契約も増やしている。

「CLAMP オムニバス編」「吸血鬼ハンターD」「ベルセルク」「ゼルダの伝説ハイラルヒストリア」や天野喜孝先生の画集等、数々のダークホース社のベストセラー作品を手掛け、「GANTZ」「アイアムアヒーロー」「初音ミク・鏡音リン」等も海外へ届けている。

これまで英語訳作品1,000点以上を契約取得。国際出版事業部を統括している。

瓶子 吉久 へいし よしひさ

1991年株式会社集英社に入社。

「週刊少年ジャンプ編集部」に配属、「遊☆戯☆王」を始め、マンガ編集者として数々の作家・作品を手掛ける。

「ジャンプ SQ.」副編集長を経て、「週刊少年ジャンプ」編集長を務める。2017年6月より第3編集部部長。

「週刊少年ジャンプ」、「ジャンプ SQ.」、「V ジャンプ」、「ジャンプ+」、及びキャラクタービジネス室を統括している。

第4章 実施スケジュール

4.1 マンガ翻訳コンテスト実施プロセス及びスケジュール

■コンテスト実施プロセスと成果

平成29年5月～8月

コンテストの詳細検討

課題3作品の選定を行い、今後のコンテスト実施スケジュールを決定した。

平成29年9月12日（火）

第6回マンガ翻訳コンテストHPプレオープン

早めに開催を告知するため、対象作品の告知を行い、MyAnimeList 登録者へのメールマガジンも配信した。

平成29年9月14日（木）～11月12日（日）

コンテスト応募期間

9月14日（木）よりコンテストへの応募を開始した。249件もの応募があり、去年に続き、過去最大級の応募数となった。

平成29年10月～11月

審査員による記事執筆

審査員による翻訳のコツや翻訳者としてのキャリア形成などの記事を執筆し随時 MyAnimeList の Forum 欄にて更新し、マンガ翻訳コンテストHPへとリンクした。

平成29年11月13日(月)～12月13日（水）

応募作品のスクリーニング

応募作品の第一次審査及び審査員による選考を行い、最終作品候補を選考した。

平成30年1月23日（火）

作品優秀賞・大賞発表

審査員4名による協議の上、課題作品ごとに「作品優秀賞」を選出し、作品優秀賞3作品の中から「作品優秀賞・大賞」1作品を決定した。

平成30年2月14日（水）

授賞式・シンポジウムを開催。

第5章 実施内容

5.1 課題作品

- ①ハチ参る（遠藤淑子/秋水社）
- ②であいもん（浅野りん/KADOKAWA）
- ③ニューヨーク・ニューヨーク（羅川真里茂/白泉社）

以上、合計3作品を対象作品とした。

5.2 応募状況

249件の応募があり、各国の応募状況では、アメリカからの応募が最多となった。

国名	応募人数
アメリカ	126
日本	25
イギリス	17
カナダ	15
オーストラリア	9
イタリア	5
インドネシア	4
ロシア	4
コロンビア	3
ドイツ	3
インドネシア	3
マレーシア	3
ニュージーランド	3
バングラディッシュ	2
ブラジル	2
オランダ	2
ポーランド	2
スウェーデン	2
シンガポール	2
アゼルバイジャン	1
ベルギー	1
チェコ	1
エジプト	1
スペイン	1
ギリシャ	1
香港	1
クロアチア	1
アイルランド	1
イスラエル	1
ネパール	1
フィリピン	1
パレスチナ	1
ポルトガル	1
ルーマニア	1
サウジアラビア	1
不明	1

応募タイトル	応募数
ハチ参る	101
であいもん	91
ニューヨーク・ニューヨーク	57

第5章 実施内容

応募タイトルは『ハチ参る』がお伊勢参りをテーマにしたものにも関わらず、かなりの割合を占めて最多となった。

『ニューヨーク・ニューヨーク』は翻訳しやすい内容にもかかわらず応募が少なかったのはボーイズラブという難しいテーマを扱っているためだと思われる。

各国の応募者からの作品を一時スクリーニングにかけ、9作品の最終候補を選出。

対象の9作品を、翻訳コンテスト審査員4名により最終審査。3名の受賞者を決定した。

■審査結果

- ・作品賞（2作品）

『ハチ参る』

Stephen Kohler (スティーブン・コーラー)氏

『であいもん』

Cyrus Kwong(サイラス・クォン)氏

- ・大賞（1作品）

『ニューヨーク・ニューヨーク』

Preston Johnson-Chonkar (プレストン・ジョンソン・チョンカル) 氏

5.3 授賞式、シンポジウム概要

■授賞式&シンポジウム

- ・開催日時：2018年2月14日（水）

授賞式：18:00～18:53

シンポジウム：19:00～20:30

- ・会場：秋葉原 UDX ビル・シアター会場

■授賞式登壇者

- ・司会：新井里美（声優/ナレーター）
- ・開会の挨拶：デジタルコミック協議会 峰岸理事長
- ・審査員4名
- ・閉会の挨拶：文化庁 文化部 芸術文化課 江崎課長

第5章 実施内容

■シンポジウム登壇者

・モデレーター：吉羽 治

・登壇者：Gregoire Hellot

Michael Gombos

瓶子 吉久

5.4 授賞式について

■授賞式(18:00-18:53)

①開会の挨拶

デジタルコミック協議会 峰岸理事長の挨拶を頂き開始。

②対象作品の紹介

対象作品 3 作品を、司会者より動画を交えて紹介

③受賞者の発表

各作品の優秀賞 2 作品の発表後、大賞受賞者の発表。

④授賞式

作品賞受賞者 1 名(マレーシア在住)の受賞のコメント動画を流した。

またもう1名の作品賞受賞者(広島在住アメリカ人)と大賞受賞者1名(アメリカ在住アメリカ人)が来場し、賞状授与・受賞のコメントを発表。

大賞受賞者には作者・羅川真里茂氏の直筆イラスト入りサインとコメントもお渡しした。

⑤審査員からの講評

審査員からのトライ&エラーとして、目立った翻訳の落とし穴やアドバイスなどをパワーポイントを使用して発表した

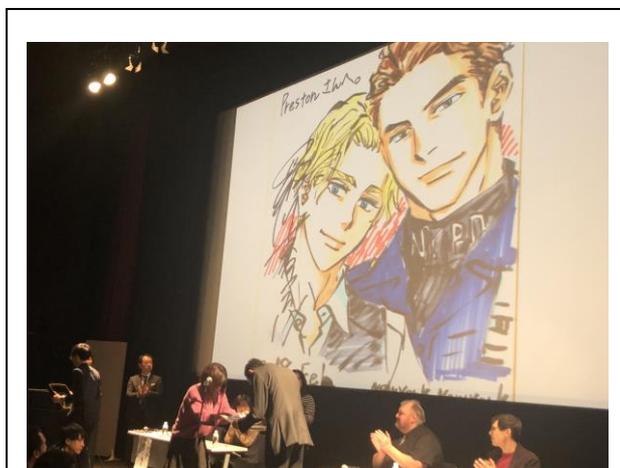
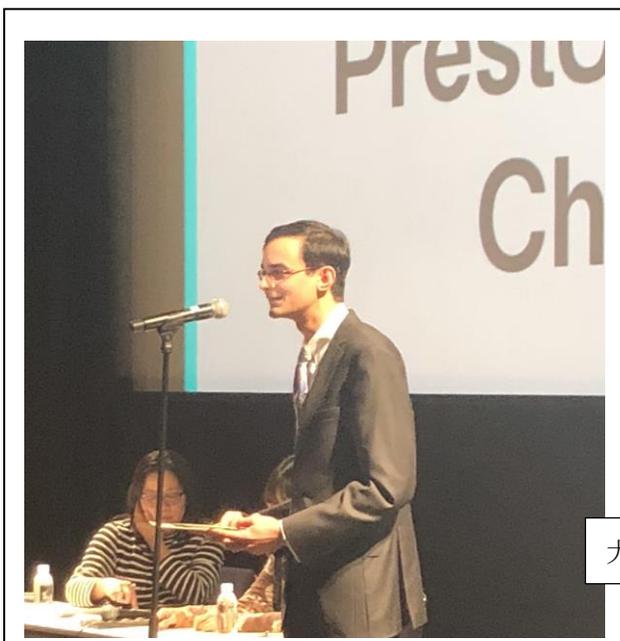
⑥閉会の挨拶

文化庁 文化部 芸術文化課 江崎課長からの閉会の挨拶で授賞式を終了。

第5章 実施内容



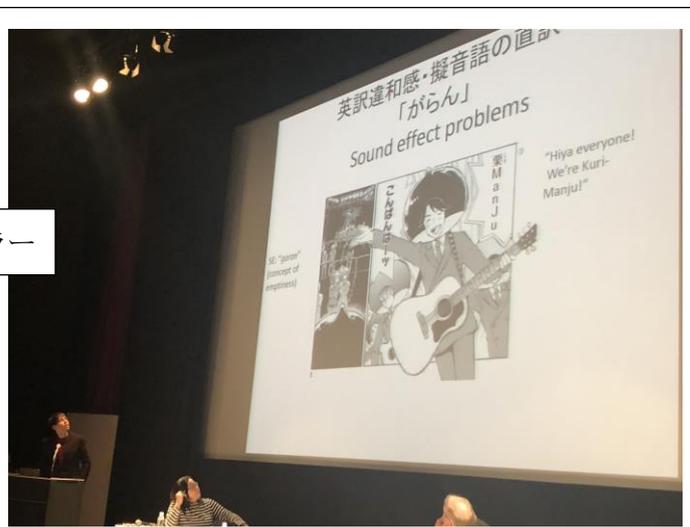
作品賞受賞者・スティーブンコーラー氏



羅川真里茂先生直筆メッセージのプレゼント

大賞受賞者のプレストン・チョンカル氏

審査員によるトライ&エラー



5.5 シンポジウムについて

■シンポジウム(19:00-20:30)

①モデレーターとパネラーの紹介

授賞式の司会者からモデレーターへ引き継ぎ 3 名のパネラーを紹介。

②プレゼンテーション

3 名のパネラーが、各 5 分～10 分ずつデータを交えてプレゼンテーションした。

Gregoire Hellot 氏からはフランス市場での日本のマンガアニメの変遷やフランスの出版社 Kurokawa についてが語られ、Michael Gombos 氏からは、ダークホース社による翻訳出版の変遷について語られた。また、前週刊少年ジャンプ編集長の瓶子 吉久氏からは集英社の国内外マンガ出版と配信の現状などが語られた。

③プレゼンテーションを踏まえ、今後海外でマンガが読まれるためにはどのような展開が必要なのか、など、「欧米における”マンガとは”」。編集者が語る海外展開のこれまでとこれから」というテーマで、国内外からのパネラー3 名がディスカッションし、白熱した議論が飛び交った。

④シンポジウムのまとめ

モデレーターの主導で、シンポジウムの総括が行われた。



シンポジウムの様子

パネラーによるプレゼンテーション

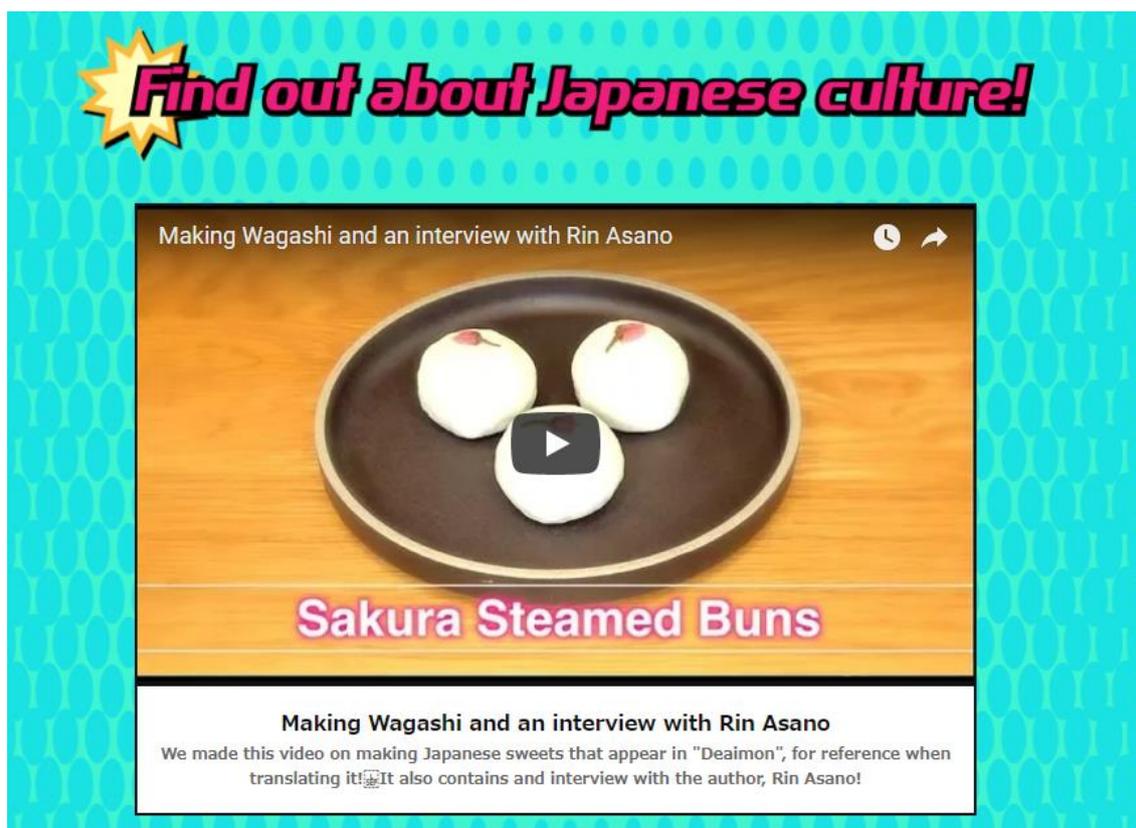


第6章 広報、広報制作物

6.1 公式サイトで紹介

公式ウェブサイト

https://myanimelist.net/manga_translation_battle



※今年度は、参加者以外も楽しめるよう、課題作品「であいもん」に登場する和菓子を再現する動画を作った。

公開してから約3か月で約5000回（Youtube, MAL facebook）再生された。

この再現動画を中心に、今年制作した動画は今までのマンガ翻訳コンテストHPで公開された動画より再生回数が2倍ほど多い。公式HP以外からもこの動画をブックに公式HPへ流入し、今まで「マンガ翻訳」自体には興味のなかった一般の方も視聴し、コンテストの認知度向上に寄与したのではないかと考えられる。

第6章 広報、広報制作物

※ウェブサイトへのアクセス数も昨年度よりも大幅に増えた。

今回: 2017/9/11 (事前登録開始) - 2018/2/14 (セレモニー開催日) 156 日間 Unique pageview 77,870

前回: 2016/8/29 (事前登録開始) - 2017/2/16 (セレモニー開催日) 171 日間 Unique pageview 70,112



Accents and Regional Dialects in Manga Translation

A difficult and sometimes controversial aspect of a manga translator's work is deciding how to interpret accents and regional dialects from Japanese to English. Professional manga translators and editors from North America chime in on their challenges and best practices.

Nov 9 | by Deb Aoki

[Read](#)



Tips for Aspiring Manga Translators

Manga are full of illustrations. They're fun and exciting to read. This leads to a common misconception that manga translation must be easier than other types of translation. But those who underestimate the medium's unique challenges do so at their own peril.

Oct 20 | by Matt Alt

[Read](#)



Five Translating Issues Unique to Japanese-English Translation

Basic tips on how to handle translation issues that arise due to differences in Japanese and English, such as spoken lines ending right before where the verb should be, and furigana that are different from the standard kanji pronunciations.

Oct 17 | by Tomo Kimura

[Read](#)

※翻訳のコツや翻訳者としてのキャリア形成など、審査員4人が記事を執筆した。

Message Videos

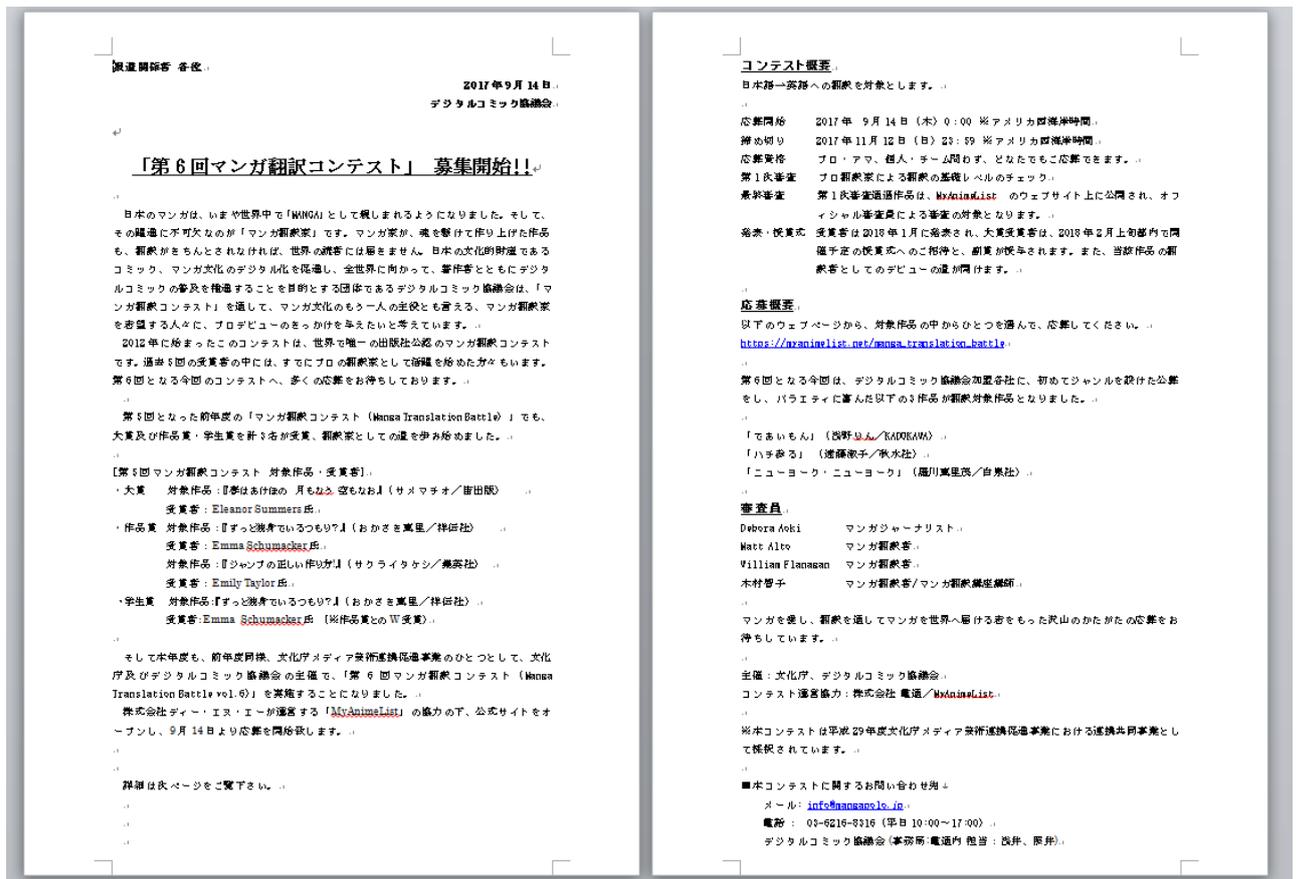


※過去の受賞者や海外のマンガ編集者などのメッセージ動画も3本公開した。

全動画とも過去制作した動画に比べて配信してからの再生期間が1年以上短いにも関わらず、再生回数が1.5倍~2倍程多い。

6.2 プレスリリース

・応募開始時



・授賞式・シンポジウム告知

関係者各位

平成 30 年 1 月 29 日
デジタルコミック協議会
<http://www.digital-comic.jp/>

第 6 回マンガ翻訳コンテスト授賞式・シンポジウム開催のご案内

マンガ翻訳の優秀者をプロの翻訳家を始めとするオフィシャル審査員による最終審査で決定するマンガ翻訳コンテスト、『Manga Translation Battle vol.6』。マンガ翻訳家志望者の活躍の場を増やし、世界のより広い層に高い日本のマンガ文化を発信するプラットフォームとなることを目指して、今回で 6 回目の開催となります。今回の大賞受賞者を迎える授賞式を行い、シンポジウムでは、アメリカ、フランスからもパネラーを招き、日本のマンガを海外、特に欧米で広めていく際の課題や、今後どう普及すべきかなどについて、各社の取り組み事例を紹介してもらいつつ、登壇者の方々に語って頂きます。ご多忙中とは存じますが、ぜひともお越しいただけますようお願い申し上げます。

『Manga Translation Battle vol.6』

翻訳コンテスト公式ページ：https://myanimelist.net/manga_translation_battle

主催：文化庁、デジタルコミック協議会

コンテスト運営協力：MANGAPOLO (株式会社 電通) / MyAnimeList (株式会社ディー・エヌ・エー)

※本コンテストは平成 29 年度文化庁メディア芸術連携推進事業における連携共同事業として採択されています。

メディア芸術関連の情報発信サイト(メディア芸術カレントコンテンツ)：<http://mediaing.jp>

< 翻訳コンテスト授賞式・シンポジウム >

日時：2018 年 2 月 14 日 (水) 18:00~20:30 (開場 17:30)

場所：秋葉原 UDX シアター

イベント詳細及び参加事前申し込み

https://myanimelist.net/manga_translation_battle/ceremony/application

口登壇者プロフィール

(パネラー)

Gregoire Heliot (グレゴアール エロ)

略歴：

1975 年 3 月生まれ。フランス、パリ在住。

1991 年フランス唯一のゲーム誌『JOYSTICK』にアルバイトとして入社。フランスにおける日本ゲーム業界専門家となり、日本のポップカルチャー解説者としてテレビやラジオなどで活躍。1998 年からファミ通グループ発行のいくつかの雑誌にゲームを含む日本の文化が欧米でどのように受け入れられているかを紹介するコラムを連載。2004 年、フランス最強の出版社

「Pocket」にヘッドハンティングされ、「Kurokawa」という漫画部門を立て、ライセンスを担当。『鋼の錬金術師』『監獄屋敷 THE LOST CANVAS 冥王神話』『ポケットモンスターズベシヤル』など数々のミリオンセラー作品を手掛け、最近ではフランス漫画界で 100 万部突破最速記録の『ワンパンマン』の実績も。現在もフランスの各メディアで日本のポップカルチャー解説者として活躍し、日本のゲーム会社のアドバイザーやコンサルティングもしている。

Michael Gombos (マイケル ガンボス)

略歴：

1976 年 9 月生まれ。カリフォルニア州出身。オレゴン州在住。

2004 年にライセンス部門アシスタントとしてダークホース社に入社。当初 3 社ほどであった日本の契約企業を 50 社にまで増やす。現在、世界中の出版社とのライセンス取得を担当し、日本のみならずヨーロッパ各社との契約も増やしている。『CLAMP オムニバス編』『吸血鬼ハンターD』『ベルセルク』『ゼルの伝説ハイラルヒストリア』や天野喜孝先生の画集等、数々のダークホース社のベストセラー作品を手掛け、『GANTZ』『アイアムアヒーロー』『初音ミク・鏡音リン』等も海外へ届けている。これまで英語訳作品 1000 点以上を契約取得。国際出版事業部を統括している。

飯子 吉久 (へいしよしひさ)

略歴：

1991 年株式会社集英社に入社。『週刊少年ジャンプ編集部』に配属。「遊戯戯立王」を始め、マンガ編集者として数々の作家・作品を手掛ける。「ジャンプ SQ」副編集長を経て、『週刊少年ジャンプ』編集長を務める。2017 年 6 月より第 3 編集部部長。『週刊少年ジャンプ』、『ジャンプ SQ』、『V ジャンプ』、『ジャンプ+』、及び『キャラクタービジネス』を統括している。

■プログラム

●翻訳コンテスト授賞式

司会：新井里美 (声優/ナレーター)

プレゼンター：

Debora Aoki マンガジャーナリスト

Matt Alt マンガ翻訳者/株式会社アルトジャパン

William Flanagan マンガ翻訳者/編集者

木村智子 マンガ翻訳者/フェロー・アカデミー講師

●シンポジウム

『欧米における“マンガ”とは。編集者が語る海外展開のこれまでとこれから』

世界中で活躍するマンガ出版関係者・編集者。今回は、アメリカ、そしてフランスから、長年“マンガ”に携わってきたキーパーソンをパネラーとして招き、日本のマンガを海外で展開する上での今までの苦労やエピソードを語ってもらいます。また日本側からも“マンガ”を海外に広めるために今までにできてきたこと、現在行っていることなどを語ってもらい、それぞれの立場で今後の“マンガ”海外展開のあり方をディスカッションしてもらいます。

パネラー：

・Gregoire Heliot (KUROKAWA)

・Michael Gombos (Dark Horse Comics)

・飯子 吉久 (株式会社集英社)

モデレーター：吉羽 治 (株式会社講談社)

■取材及びイベントに関するお問い合わせ

メール：info@mangapolo.jp

電話：03-6216-8316(平日 10:00-17:00)

デジタルコミック協議会 (事務局/電通内 担当:浅井、照井)

(モデレーター)

吉羽 治 (よしほおさむ)

略歴：

1981 年株式会社講談社に入社。『週刊少女フレンド』編集部、国際室、映像・ソフト制作部等を経て、2007 年 2 月よりデジタル事業部長、その後ライツ事業部長、デジタル・国際ビジネス局長などを歴任。現在はライツ・メディアビジネス局長を務める。国際室ではコミックの海外版権に従事。映像・ソフト制作部で公式モバイルサイトの立ち上げ、デジタル事業局で電子書籍配信事業の立ち上げを行う。現在は、アニメや実写映画のプロデュースに携わるとともに、海外事業全般、デジタルメディアの開発等多岐な分野を担当している。

以上

6.3 チラシ

コンテストの告知チラシ



- ・アメリカで開催された New York Comic Con *1 にてチラシを配布し、コンテストへの応募を呼びかけた。(御協力：VIZ Media、Kodansha USA Publishing、Yen Press)
- *1 アメリカ東海岸で最大規模を誇るポップカルチャー・イベント。アニメ、ゲーム、コミック、映像など、展示ジャンルは多方面にわたり、各界から多くの著名人も訪れている。
- ・翻訳学校のフェロー・アカデミーのマンガ翻訳講座にてチラシを配布した。

授賞式・シンポジウムの告知チラシ（表面）

[Manga Translation Battle vol.6]
第6回マンガ翻訳コンテスト授賞式・シンポジウム開催のご案内

The Digital Comic Association
and Agency for Cultural Affairs,
Government of Japan presents



**MANGA
TRANSLATION
BATTLE
vol.6**

シンポジウムテーマ
「欧米における“マンガ”とは。編集者が語る海外展開のこれまでとこれから」

マンガ翻訳の優秀者をプロの翻訳家を始めとするオフィシャル審査員による最終審査で決定するマンガ翻訳コンテスト、「Manga Translation Battle vol.6」。マンガ翻訳家志望者の活躍の場を増やし、世界のより広い層に賞の高い日本のマンガ文化を発信するプラットフォームとなることを目指して、今回で6回目の開催となります。今回の大賞受賞者を迎える授賞式を行い、シンポジウムでは、アメリカ、フランスからもパネラーを招き、日本の“マンガ”を海外、特に欧米で広めていく際の課題や、今後どう普及すべきかなどについて、各社の取り組み事例を紹介してもらい、登壇者の方々から語って頂きます。ご多忙中とは存じますが、ぜひともお越しいただけますようお願い申し上げます。

Manga Translation Battle vol.6 翻訳コンテスト授賞式・シンポジウム

<p>日時</p> <p>2018年2月14日(水) 18:00～20:30(開場17:30)</p> <p>場所 秋葉原UDX シアター</p>	<p>[主催] 文化庁、デジタルコミック協議会</p> <p>[コンテスト運営協力] MANGAPOLO (株式会社 電通) MyAnimeList (株式会社ディー・エヌ・エー)</p>
--	--

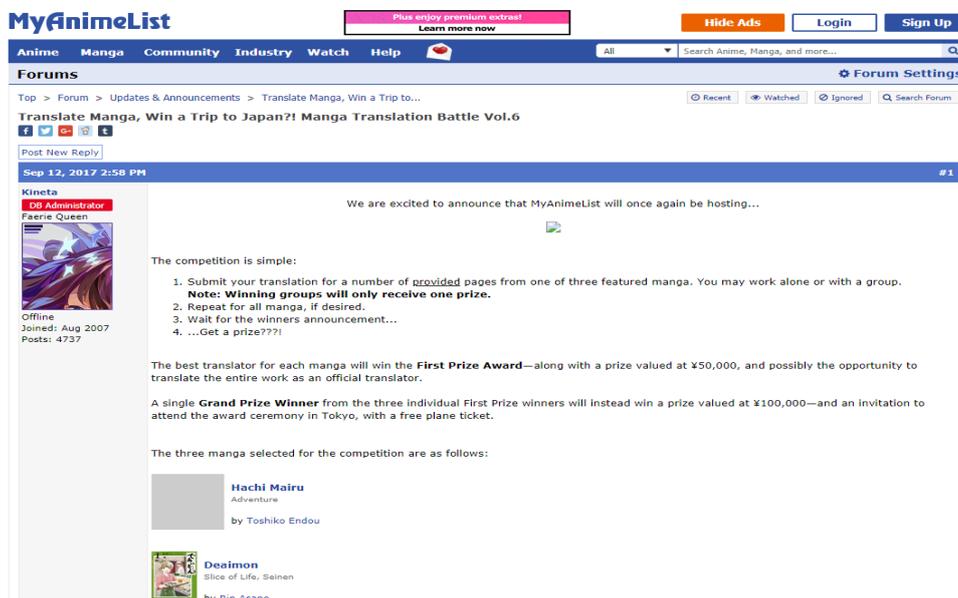
[イベント詳細及び参加事前申し込み] https://myanimelist.net/manga_translation_battle/ceremony/application

※本コンテストは平成29年度文化庁メディア芸術連携促進事業における連携共同事業として採択されています。
メディア芸術連携の情報発信サイト(メディア芸術カレントコンテンツ): <http://mediag.jp>

翻訳コンテスト公式ページ:
https://myanimelist.net/manga_translation_battle

第6章 広報、広報制作物

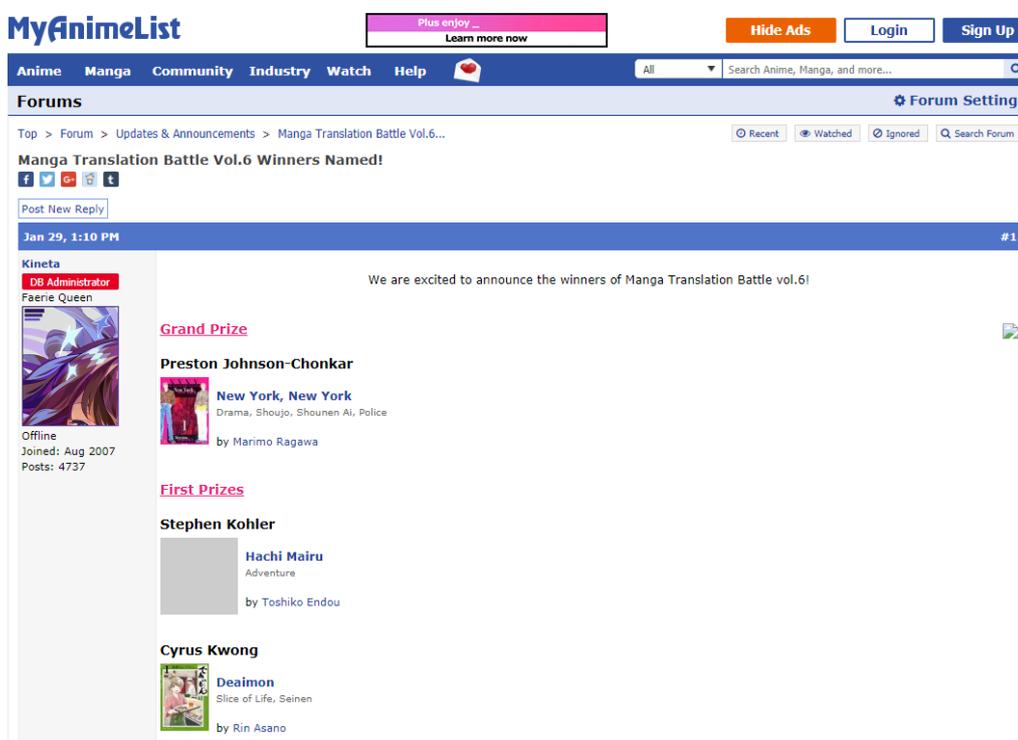
MAL Forum でコンテスト開始の告知



The screenshot shows a forum post on MyAnimeList titled "Translate Manga, Win a Trip to Japan?! Manga Translation Battle Vol.6". The post is dated September 12, 2017, at 2:58 PM. The user Kineta, a DB Administrator, announces the competition. The text states: "We are excited to announce that MyAnimeList will once again be hosting...". The competition rules are listed as follows: 1. Submit your translation for a number of provided pages from one of three featured manga. You may work alone or with a group. Note: Winning groups will only receive one prize. 2. Repeat for all manga, if desired. 3. Wait for the winners announcement... 4. ...Get a prize???! The best translator for each manga will win the First Prize Award—along with a prize valued at ¥50,000, and possibly the opportunity to translate the entire work as an official translator. A single Grand Prize Winner from the three individual First Prize winners will instead win a prize valued at ¥100,000—and an invitation to attend the award ceremony in Tokyo, with a free plane ticket. The three manga selected for the competition are as follows:

- Hachi Mairu** (Adventure) by Toshiko Endou
- Deaimon** (Slice of Life, Seinen) by Rin Asano

MAL Forum で受賞者発表の告知



The screenshot shows a forum post on MyAnimeList titled "Manga Translation Battle Vol.6 Winners Named!". The post is dated January 29, 2018, at 1:10 PM. The user Kineta, a DB Administrator, announces the winners. The text states: "We are excited to announce the winners of Manga Translation Battle vol.6!". The winners are listed as follows:

- Grand Prize**: Preston Johnson-Chonkar (New York, New York) by Marimo Ragawa
- First Prizes**: Stephen Kohler (Hachi Mairu) by Toshiko Endou and Cyrus Kwong (Deaimon) by Rin Asano

第7章 成果

7.1 まとめ

■各賞受賞者決定

- ・大賞（1作品）

『ニューヨーク・ニューヨーク』

Preston Johnson-Chonkar 氏

- ・作品賞（2作品）

『ハチ参る』

Stephen Kohler 氏

『であいもん』

Cyrus Kwong 氏

■「授賞式・シンポジウム」来場者数：131人

（以下、内訳）

- ・事前申込者数：8人
- ・当日受付者数：4人
- ・関係者数：69人
- ・その他（名刺）：49人
- ・取材：1人

■アンケート回収数：19枚 ※代表的な内容を「7.3」に記載。

7.2 アンケート集計

参加者属性① 性別		
女性	9人	47%
男性	10人	53%

参加者属性③ 職業		
会社員	19人	100%

参加者属性② 年齢		
20代	4人	21%
30代	6人	32%
40代	6人	32%
50代	2人	11%
不明	1人	5%

第7章 成果

参加者属性④ 住まい		
東京	11人	58%
神奈川	2人	11%
埼玉	2人	11%
千葉	2人	11%
茨木	1人	5%
不明	1人	5%

シンポジウムの満足度		
とても満足	8人	42%
満足	8人	42%
どちらでもない	1人	5%
不満	0人	0%
とても不満	0人	0%
不明	2人	11%

7.3 アンケートコメント

良かった点

- ・審査員のトライ&エラーを説明してくれたところがよかった
- ・司会の方、聞きやすかった
- ・フランスとアメリカの話が聞けて良かった
- ・誤訳の解説が面白かった
- ・海外現場の方のリアルな声が聴けてとても面白かった
特にグレッグさんのお話はどれも興味深かった
- ・大変参考になった
- ・フランスマンガの受け入れの背景
- ・マンガ翻訳の奥深さ、難しさが少しわかった気がします

悪かった点

- ・少し長い
- ・もう少し早い時間から開始してほしい
- ・会場が寒い
- ・同時通訳が聞き取りづらかった

関心のあるトピックス・その他意見

- ・海外ではフランスとアメリカのマーケットが半分くらい占めている現状、一般作以外も配信・出版することは難しいのかな？と思いました
- ・シンポジウムはトピックスを絞ってやった方がもっと面白いのでは
- ・海賊版など今日聞けなかった話も聞きたい
- ・グレッグさんが日本の出版社が海賊版の対策をしてくれるようになったので、昔より仕事がしやすいと言われていたので、昔と今の海賊版の状況が聞きたい

7.4 総括

「マンガ翻訳コンテスト」は今回で第6回を迎えた。大賞、各作品優秀賞、計3名を選出し、「海外にマンガを広めていく際に、不可欠となる優れた翻訳家の発掘、育成」という、「マンガ翻訳コンテスト」の目的を達成することができた。前回の第5回は、応募をアマのみにし、学生賞を設けるなどの試みをしたが、「翻訳者はプロ、アマの概念が難しい」などの意見もあり、今回の応募条件では、第4回までの条件に戻し、プロ・アマを問わず募集した。結果、応募数も前回並みを維持した上、レベルも前回よりアップした、と審査員から意見があった。今後も幅広く人材を発掘・育成するよう試行錯誤も重ねつつ、コンテスト自体も進歩していかなくてはならない。受賞者が、対象作品の版元とともに、対象作品の翻訳を成し、海外において翻訳版の配信を行うべく、また、受賞者がマンガ翻訳者として成長、成功するよう、引き続き可能なサポートを行っていくことも、「マンガ翻訳コンテスト」に課された責任である。

今回の対象作品は、京都の和菓子を題材にした『であいもん』、お伊勢参りを題材にした「ハチ参る」、そして、ゲイの恋愛を題材にした『ニューヨークニューヨーク』と、3作品ともユニークな作品選定となり、かつ英語で内容、セリフを表現するのにセンスがいるものとなった。それにもかかわらず、今回も約250件もの応募があり、応募レベルも過去最高レベルに達した。受賞に至らなかった最終候補者らレベルの高い翻訳をしていた応募者が多く、3名の受賞者の今後の活躍が期待されるとともに、受賞者以外の応募者も今後、翻訳者としての道が開かれるよう、可能なサポートを考えていきたい。

授賞式・シンポジウムは、大賞受賞者をアメリカから、そして、広島在住の作品賞受賞者も参加し、対象作品の漫画家も2名（『ハチ参る』の遠藤淑子先生、『であいもん』の浅野りん先生）が参加され、授賞式に合わせ、直接会う機会が持てた。審査員からは翻訳についてのポイントのプレゼンテーションがあり、非常に興味のある内容となった。また、授賞式に引き続き行われたシンポジウムでは、アメリカ、フランスから現地出版社で活躍する編集者を招き、アメリカ、フランス（欧州）、そして日本からの立場で、欧米におけるマンガの発展と現状を紹介、そして、その後のフリーディスカッションでは、以下のような内容でパネル3人及びモデレーターによる議論が行われた。

- ・フランスにおけるBD（バンデシネ）、アメリカにおけるアメコミ（いずれも左開き）とマンガ（右開き）ではフォーマットが異なる。マンガの翻訳出版が始まった当初は現地に合わせ左開きで出版していたため、絵を反転して掲載することになり、それを嫌うマンガ家も多かった。その後日本版に近い仕様を現地ファンが好んだため次第に右開きで出版するようになり、今ではほとんどが日本と同じ右開きになっている。

第7章 成果

- ・フランスでは1970～1980年代に日本製アニメーションや特撮が大量に放送され、大人気になった。しかし人気が加熱したため規制が入り、放送で流れなくなった。そこで子供たちのニーズを補ったのがマンガで、放送を見て育った世代を中心に今でも人気を博している。
- ・一方アメリカではアメコミに近い左開きの薄い冊子で1990年代に翻訳出版が発売され、その後日本マンガに近い右開きの単行本仕様で販売するようになった。翻訳出版の人気は名作マンガから青年マンガ、ボーカロイドやライトノベル、ゲームやアニメのコミカライズ、ゲームの設定資料集へと徐々にジャンルを広げている。
- ・海外ではマンガ雑誌を読む習慣が少なく、作品ごとに読まれることが多い。電子書籍でも国内は雑誌単位のアプリが人気だが、海外では単行本をサイマル（日本と同時に）配信することが求められている。
- ・フランスやアメリカは日本に比べ表現規制が厳しいため、性や暴力の描写が現地規制の対象となる場合がある。海外出版社が出版する作品を選ぶ際、その点も考慮に入っている。
- ・日本のマンガ家や編集者は雑誌連載を続けるために、目の前にいる日本国内ファンに向けて作品を作っている。そのため海外のニーズを意識するのは海外のコンベンションなどで現地の熱いファンに会ってから、ということが多い。多忙なこともあり海外に出られるマンガ家は多くないが、海外出版社としては多くのマンガ家に来てほしいと考えている。
- ・以前の国内出版社は海外事業を意識していなかった。しかし今は海外ライセンスの専任スタッフを置き、経験を積んだ人も増えてきている。そのため海外出版社も以前より翻訳出版や配信がしやすく、マンガの海外展開はさらに広がっていくだろう。翻訳者は広がりを支える人材であり、広がりを阻むのが海賊版である。今後も翻訳者を育て、海賊版への対策を講じていきたい。

以上のようにマンガを海外でより広めていくための様々な観点から議論をした。時間の関係で海賊版のことや電子版についてなど用意していたテーマ全てまでは議論することは出来なかったが、会場参加者からは、業界・関係者も多かったこともあるだろうが、過去最高のシンポジウムとの感想が多く聞かれた。できれば、より多くの一般参加者に加わってもらいたいが、告知から開催までの期間の短さと告知方法が限られているため、今回も一般参加者は少なかった。一般参加者により広くリーチすることが今後の課題である。

第6回を数える「マンガ翻訳コンテスト」だが、海外で受け入れられる可能性のある作品

第7章 成果

はまだまだたくさんあるように思える。「マンガ翻訳コンテスト」を活用して、より多くのマンガ翻訳者を輩出していかなければならない。と同時に、日本発のコンテンツであるマンガをもっとアピールしていかないと、韓国や中国などのマンガに量と質の両方で後れを取ってしまうことになりかねない。国内外の出版社、配信事業者だけでなく、行政や諸機関を含めて協力しあい、マンガの魅力を日本から世界へより広めていかなければならない。「マンガ翻訳コンテスト」をよりブラッシュアップしていくとともに、コンテストでできることには限界もある。両輪で進めていかなければならないだろう。課題は山積みである。

本報告書は、文化庁の委託業務として、大日本印刷株式会社が実施した平成 29 年度「メディア芸術連携促進事業 連携共同事業」の成果をとりまとめたものであり、第三者による著作物が含まれています。転載複製等に関する問い合わせは、文化庁にご連絡ください。