



韓裁定慰安婦勝訴 首判日賠每人71萬

The Republic of Korea confirms comfort women's win and orders Japan to pay \$710,000 each

原文

下文摘錄自香港《文匯報》1月9日：韓國 (the Republic of Korea) 首爾中央地方法院 (Seoul Central District Court) 1月8日裁定，日本 (Japan) 政府需要對韓國慰安婦受害人進行賠償 (compensation)，每人賠償金額為1億韓圓 (約71萬港元)。這是韓國法院歷來首次裁定日本政府需賠償慰安婦受害人，也是繼數年前的強徵韓國勞工案後，法院再一次要求日本就殖民統治朝鮮半島 (Korean Peninsula) 及二戰時期 (World War II) 罪行賠償。日方傳召韓國駐日大使，對此提出強烈抗議，首相菅義偉 (Yoshihide Suga) 表明絕不接受裁決，裁決勢令日韓外交關係再趨緊張。

日本曾於1910年至1945年間，非法侵佔韓國作為殖民地 (colony)，並誘騙或強迫韓國女性充當慰安婦。據韓國官方2020年8月統計，所有登記在案的慰安婦受害人僅剩16人在生。1月8日首爾法院審理的訴訟早於2013年提出，12名慰安婦受害人原告 (plaintiff) 中，已有7人在審訊過程中身故。

已故的裴春姬 (Bae Chun-hee) 為首的12名慰安婦受害人，當年向韓國法院提出民事調解 (mediation) 申請，要求日本政府作出賠償。日方之後以國際法 (international law) 「主權豁免」 (sovereign immunity) 原則為由，認定國家作為主體，不受他國司法管轄，拒絕收取文件調解。案件於2016年移交法院，去年4月開始審

理。

法院裁決 (verdict) 指，綜合各項證據、資料及法庭辯論表明，日本政府存在違法行為。判詞指出，原告曾遭受「難以想像的身心創傷」，卻未有獲得應有賠償，因此採納原告索賠要求。裁決還指出，日本政府在殖民時期，犯下「有計劃、有組織且廣泛實施的反人道 (anti-humanity) 犯罪行為」，嚴重違反 (violate) 國際原則，因此「主權豁免」原則不適用於本案裁決。

菅義偉同日表示，日方不會接受韓國法院的裁決結果。內閣官房長官加藤勝信 (Katsunobu Kato) 說，根據「主權豁免」原則，韓國不應受理慰安婦受害人索賠訴訟。今次裁決不論從國際法還是常理 (common sense) 出發都不合理，對此表示失望。

加藤勝信還稱，日本與韓國曾在1965年簽訂《日韓賠償暨經濟合作協定》 (Agreement Between Japan and the Republic of Korea Concerning the Settlement of Problems in Regard to Property and Claims and Economic Cooperation)，解決包括慰安婦問題在內各項賠償事宜。兩國還在2015年12月簽署《韓日慰安婦協議》，由日本出資10億日圓 (約7,500萬港元)，在韓國設立「和解與治療基金會」 (Reconciliation and Healing Foundation)，只是因為韓國總統文在寅 (Moon Jae-in) 2017年就任後推翻協議，基金會也於2018年解散。



一名行人駐足觀看「慰安婦」銅像。資料圖片

Q&A

1. 韓國與日本於1910年簽訂了什麼條約宣布進入日治時期？
2. 日本統治了韓國多少年？
3. 哪位日本首相曾就該國對韓殖民統治致歉？
4. 韓國社會就慰安婦問題樹立了什麼以作紀念？
5. 除韓國外，哪些國家/地區亦曾就慰安婦問題向日本政府展開司法訴訟？

- Answer
1. 《日韓合併條約》 (Japan - Korea Annexation Treaty)
 2. 35年 (1910年-1945年)
 3. 菅直人 (Naoto Kan)
 4. 和平少女像 (Statue of Peace)
 5. 中國大陸、台灣、朝鮮

譯文

The Seoul Central District Court of the Republic of Korea ordered the Japanese government on 8 January to pay compensation of 100 million won (approximately HK \$710,000) per head to the Republic of Korea "comfort women" victims. This was the first time a the Republic of Korean court had ruled that the Japanese government needed to compensate the victims of comfort women, and it was after the legal case of forced conscription of the Republic of Korean labor a few years ago that the court had once again requested compensation from Japan for its crimes committed during its colonial rule for the Korean Peninsula and World War II. Japan summoned

the Republic of Korean Ambassador and lodged a strong protest over the judgement. The Prime Minister Yoshihide Suga said that Japan would never accept the ruling, putting much pressure on the Japan-the Republic of Korea diplomatic relationship. Japan illegally invaded and took over the Republic of Korea as a colony from 1910 to 1945, with the comfort women being forced into wartime sexual slavery. According to the Republic of Korean official statistics as at August 2020, only 16 registered Korean victims were still alive. Yet, 7 of the 12 plaintiffs had already died since the lawsuit heard by the Seoul court on 8 January was filed as early as 2013. The group of 12 former comfort women victims, including the late lead-

er Bae Chun-hee, submitted a petition for mediation to the Seoul court previously demanding compensation from the Japanese government, but Japan refused to receive the complaints based on "sovereign immunity" — a principle of international law that prevented one country from being subject to the jurisdiction of another. The case was referred to the court in 2016 and then set for a ruling in April last year. The court said in a verdict that various evidence, materials and testimonies had shown that the Japanese government had committed illegal acts such that the plaintiffs were forced to suffer from "unimaginable mental and physical pain" without compensation, thus the claim of the victims was accepted. The verdict further said that the Japa-

nese government had involved in "anti-humanity crimes" that were "systematically, deliberately and extensively committed" during its colonial rule, which seriously violated international norms and hence the principle of exemption from sovereignty would not be applicable to the ruling of this case. Yoshihide Suga responded on the same day that the verdict of the Seoul court was unacceptable. While Katsunobu Kato, Chief Cabinet Secretary, said the court should not entertain the lawsuit filed by the victims of the comfort women in accordance with the principle of exemption from sovereignty, and called the ruling unreasonable and disappointing regardless of whether it was made on grounds of international law or common sense.

Katsunobu Kato added that both countries had signed the "Agreement Between Japan and the Republic of Korea Concerning the Settlement of Problems in Regard to Property and Claims and Economic Cooperation" in 1965 to resolve various issues including the compensation for comfort women. Both sides had also signed the "the Republic of Korea-Japan Comfort Women Agreement" in December 2015, in which Japan provided 1 billion yen (approximately HK \$75 million) to establish the "Reconciliation and Healing Foundation" based in the Republic of Korea, but it was eventually dissolved in 2018 just because the the Republic of Korean President Moon Jae-in nullified the deal immediately after taking office in 2017.

翻譯遊戲要夠潮 熟知風俗避禁忌

恒 大譯站

遊戲翻譯 (game translation) 是二十一世紀翻譯學其中一個重要研究方向，該範疇不單純以遊戲研究 (game studies) 為本位，同時融合傳統翻譯理論、影視媒體翻譯、翻譯語言科技、全球流行文化等不同領域。本文旨在略論遊戲譯者應具備的六大要點，以供有意投身遊戲翻譯行業的人士參考。

其一，熟悉遊戲發展資訊。遊戲譯者應熟知遊戲業界的最新動態及各類產品內容，如MR虛擬實境 (mixed reality) 的遊戲本地化是現今業界重要發展項目之一，如何將配音、立體圖像、文字信息及現實場景有效結合，是值得關注的議題。除了商業資訊，譯者要通曉開發軟件和遊戲平台的常用術語 (terminology)，遊戲設計、操作、流程等基本知識亦不可不知。

其二，了解地道新潮用語。遊戲翻譯重視信息接收者的感覺體驗，為了讓玩家投入虛擬場景，按照遊戲類型，特別是角色扮演遊戲 (role-playing game) 及動作冒險遊戲 (action-adventure game)，可適當使用譯語文化中新興、地道的語句字詞，有助增添遊玩趣味。

其三，具有敏銳文化觸覺。世界各地有不同的歷史禁忌，並有組織訂明審查分級制度，監管遊戲產品，如泛歐洲遊戲資訊組織 (Pan European Game Information, 簡稱「PEGI」)、北美娛樂軟體分級委員會 (Entertainment Software Rating Board, 簡稱「ESRB」) 等。因此，遊戲譯者既要具備一定語言能力，亦應熟知各地文化風俗和規範準則，確保譯文及其他本地化內容符合發行地區標準，否則有可能影響遊戲發布。

其四，習慣虛擬協作翻譯。遊戲內容豐富，單是文字信息，已需要不少時間翻譯，所以一般翻譯方式是

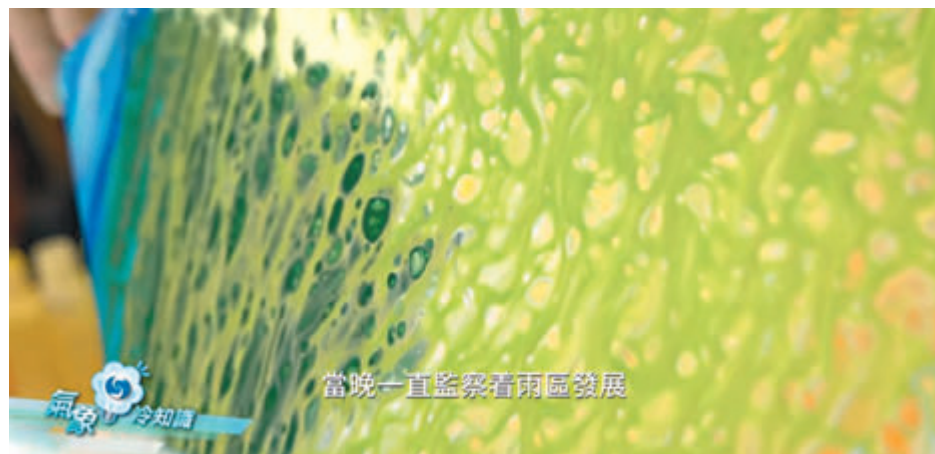


●想加入翻譯遊戲的行列，除要了解遊戲設計和流程等資訊，還要知道新潮用語。資料圖片

採取虛擬協作翻譯 (virtual collaborative translation)，意思是譯者們透過協作翻譯平台 (collaborative translation platform) 一同處理原文，並以各種虛擬媒體進行溝通，翻譯、檢校、修正等程序均在線上進行，不必到特定實體場所工作。如有意從事遊戲翻譯的話，必不能抗拒上述工作模式。

其五，掌握各種翻譯工具。遊戲翻譯過程中，電腦翻譯系統的輔助必不可少。除了上述協作翻譯平台及其內置種種工具，如翻譯記憶庫 (translation memory)、翻譯語料庫 (translation corpus) 等，譯者們應當了解各類自動翻譯 (automatic translation) 系統的優劣，善用有助翻譯遊戲文本的資料庫、術語表 and 工具書，工作才有效率。

其六，不停觀摩互相學習。遊戲產品眾多，內涵多變，遊戲譯者要與時並進，自我增值，平日細究不同遊戲翻譯版本，分析得失，並加入國際遊戲開發者協會 (International Game Developers Association, 簡稱「IGDA」) 等大型組織，掌握市場脈搏，與不同背景的遊戲本地化工作者交流經驗，提升個人翻譯能力，方能在業內維持競爭力。



●雨勢就如顏料，多少都不是我們可以決定。影片截圖

雨勢如顏料 多少不由人

氣象萬千

藍色代表輕柔，綠色開始重手，而黃色就相當之……

怎麼這幅畫跟大雨中的雷達圖那麼相似，還要畫到那麼大雨？雨怎樣下，下多大，確實不由我們決定，畫的顏色有時也不能由我們決定。杯中有不同顏色，就像影響下雨的不同因素，包括大氣穩定度、水汽及空氣是否有上升氣流等，還有氣流是否會匯合，這幾種因素可以互為影響。

像是2020年9月30日的黑色暴雨，當晚香港不少地方錄得超過70毫米雨量，有些地區更超過100毫米。當時廣東內陸的一道雷雨帶在北風推動下逐漸向南移動，剛巧在廣東沿岸的偏東氣流亦逐漸增強。雖然北面的雨帶抵港前稍為減弱，但北風和東風剛巧在香港上空相遇，加上不穩定的大氣，構成強烈的上升氣流，暴雨一觸即發。

兩股氣流匯聚，變化可以很快，我們那天也留意到這個有利暴雨發展的條件，當晚一直監察着兩區

發展，在傍晚開始，先後發出特別天氣提示，黃色、紅色及黑色暴雨警告信號。雖然我們預計到會下大雨，但兩區會否增強、持續多久、範圍會擴大或縮小，都有很大隨機性，變化可以很急速，就像畫上的油彩，有時某處紅色會多些，某處黃色會多些，真的要「落到來」才知道。

預測暴雨那麼多年來，仍是天氣預報一個重大挑戰，2020年10月5日就是一個例子。那天早上，一道冷鋒橫過廣東沿岸，冷暖空氣相遇產生的雷暴及大雨由東向西橫過香港，並在香港上空迅速增強，雷達圖看到香港位處最大雨地方，附近地區的雨勢反而不大。

暴雨有時真的很難捉摸，現在科技進步，電腦預報模式可以幫我們提早知道華南沿岸出現不穩定天氣的條件，但暴雨何時有、哪裏有、在不在香港、雨勢有多大，都有很大隨機性。

有時我們看到暴雨來勢洶洶，但到達香港後卻迅速減弱，有時甚至香港附近地區下大雨，偏偏香港放晴。即使加上臨近預報工具幫忙，要準確預測到香港這個細小地方上的暴雨變化，難度都很高。

●蕭世友博士 香港恒生大學 翻譯及外語學院助理教授

香港恒生大學 THE HANG SENG UNIVERSITY OF HONG KONG

●香港天文台 (本欄以天文台的網上氣象節目《氣象冷知識》向讀者簡介有趣的氣象現象。詳情可瀏覽天文台YouTube專頁：<https://www.youtube.com/user/hkweather>。)

香港天文台 HONG KONG OBSERVATORY