

告発その1

今Twitterで拡散されているゲームパブリッシャーDangenのセクハラ、パワハラと開発者たちへの印税未払い問題を告発した方の記事の要点を日本語に訳したスレッドです。

Dangenの社長のBen Juddはビットサミット運営団体JIGAの理事でもあるため、今後の日本のインディーゲームシーンに響きます。

1/70

告発者について:

Devil EngineやFight Knightやその他のゲームのパブリッシュに関わった人物。

今回の告発で賠償金等そういうものは一切求めていない。ただインディーゲーム開発者やゲーム業界を目指す女性や開発者に「Dangenの闇」と「パブリッシャーとのパワーバランス」を知ってほしいとのこと。

2/70

Dangenについて:

- ・関西を拠点とするゲームパブリッシャー
- ・コアメンバーの紹介: Ben Judd, Nayan, Dan Stern
- ・Minoria, Devil Engine (デビルエンジン), Fight Knight, Vestaria Saga, Momodora, Bug Fablesのパブリッシュを担当
- ・Dangenの社長のBen Juddはビットサミット運営団体JIGAの理事でもある
- ・DangenのプレゼンスはBitSummit (ビットサミット)でも大きい

3/70

Ben Juddについて:

- ・Dangen Entertainmentの共同設立者
- ・元カプコン社員
- ・英語版「逆転裁判」の成歩堂龍一の声優を担当
- ・Digital Development Management Agency Japan (DDMA) 代表
- ・DDMAのExecutive VP
- ・稲船敬二や五十嵐孝司の海外進出に大きく貢献

4/70

今回の告発は主に「Ben Juddによるセクハラ」、「Dangenのパワハラ」と「開発者たちへの印税未払い問題」に注目します。

こちらの被害はあくまで氷山の一角に過ぎず、他にも酷い扱いを受けている方たちがいます。その方たちの話はまた別の時に告発されるかもしれません。

5/70

告発者が告発をしようと思ったきっかけは8/29に投稿された以下のTweetです。Ben Juddから酷い扱いを受けて日本から追い出された「Aさん」の話に共通点を感じ、連絡をとった際に「今でもBenは若い女性に手を出しているのか？」と。

Benは既婚者で子供もいる。

<https://twitter.com/dirtbagboyfren/status/1166544727849623552>

6/70

Aさんが共有したBenからのメールも内容に「ゲーム好きの女の子とキスをしたんだ」・「キミがエロいってのを聞いているぜ」というような内容が含まれた。Benは仕事の話では仕事用のメルアドを使い、セックスや交際の話をはじめるとプライベートのメールを使う。

7/70

--

大学を卒業したばかりで就活中だった25歳のAさんにアプローチしたBenは当時13も上で、日本のゲーム業界でもかなり名の通る人物だった。交際関係が始まってその関係を秘密にしろと命じられ、秘密だったからこそAさんが以前Benのパワハラなどを告発しても業界内で信じてくれる人は少なかった。

8/70

3つのゲームとDangenの関係性と契約の弱点

Fight Knight開発者は「Kickstarter体験版のデモの日本語訳を無料で提供する」というオファーでDangenからアプローチされた。サインしたあとに、DangenのNayanからアプローチされ、「中国語も追加しないか？」と言われる。

9/70

その中国語版を含む追加契約の項目に「Dangenは好きなだけ経費を請求できる」という項目を見つけた。その他にもDangenが圧倒的に有利になる項目を全部洗い出した人物が今回の告発者であり、Fight Knight、Devil Engineともうひとつのゲームとの接点はここから始まった。

10/70

Devil Engine(デビルエンジン)のローンチ

2018年頭に契約サインし、10月にSwitch版とPC版がローンチされるはずだったがNayanが「事務作業とマーケティング準備ができてない」と言い、ローンチを19年2月に延期した。

2月になりゲームは配信されたが、サントラはDangenの都合で延期となった。

11/70

元々前年の10月に発売されるはずだったのに、半年の延期になったため、開発者も音楽家たちも収入はなかった。しかも、ゲームが発売されてから数週間後にリリースされたサントラの売上の印税は未だに誰ももらっていない。

12/70

ローンチ延期でいろいろと問題が起きてる間もNayanはDevil Engine開発チームの連絡を無視し続けた。作業用のSlackチャットでの音楽家たちの心配の声に答えず、本人はつねにDangenの配信チャンネル(平均視聴率1ケタ)で配信ごっこをしていた。

13/70

Fight Knight(FK)の扱いも問題だらけだった

KFG(配信チャンネル)が配信イベントのためにFKの新しいトレーラーをリクエストしトレーラーの指定などをNayanに送るも、Nayanが転送せず、イベント開始数時間前にFKの開発者に「今すぐ作れ」と指示。なんとか作っても結局使われなかった。

14/70

イベント中に他のトレーラーが配信されている間、Devil Engine(DE)の開発者が「こういうトレーラー作りたくねー」とコメントした際に、Nayanが「そうかと

思ってDEIにはお願いしなかったんだ」といばる。FKに作らせたトレーラーも実は全くいらなかった。作業の時間が無駄だった。

15/70

台湾で開催されるゲームイベントのためにNayanが「中国版Switchビルド」を作るようにと指示した。ゲーム発売が近かったため、最後のレベルの制作中だったが、Switchビルドのために作業を中止。

中国語ローカライズの質問にDangenから一切返事はなかった。

16/70

サポート一切受けずに中国語版のSwitchビルドを作ったがDangenの方でローカライズは何もされてなく、Steamページの中国語版もなかった。ゲーム制作の時間を2週間も犠牲にして作ったビルドをも、中国語がなかったため、ウィッシュリストの数字は変わらなかった。2週間の無駄だった。

17/70

無能なNayanに呆れたころの2019年3月にBenから直接告発者に連絡がきたが、「ビジネストーク」の場所はナイトクラブに指定された。

しかも商談はわずか5分。その後はすべて告発者のプライベートを探る質問ばかり。「誰と付き合ってるのか?」、「オタクっぽい男はチャンスある?」等

18/70

「そういう質問は控えたほうがいいかも」とアドバイスすると「そういう質問しちゃいけないなら、男はどうやって女の気持ち分かるんだよ! デートにも誘えねえじゃねか。」とキレる。

19/70

その後Benからのプライベートな連絡が増え、直接会って話したり、電話をかけてくるようになった。内容はビジネスにしてくれたのは良かったが、彼がDDMAで関わっているプロジェクトの情報をべらべら話すようになり、NDA（秘密保持契約）違反ではないかと心配した。

20/70

話してた内容：

- ・Playismの社長はケチで、当時社員だったNayanやDan Sternをネカフェで寝かせてた。
- ・SONYのUntiesが破産寸前だと
- ・SEKIROに関わっている間に「ActivisionとFrom Softwareはお互いが大嫌だ」と共有
- ・Devolverが源泉徴収をしくじったため、From Softwareが何億も損したこと

21/70

- ・505がBloodstainedの発売をしくじったため、五十嵐監督の数億円の損が出た。

Nayanの失態でDangenとFK/DEの開発者の関係がどんどん悪くなる一方、告発者は問題解決のためにBenと一緒にいる時間が増えた。セクハラ発言がどんどん増えた。

22/ 70

DEのリリースの問題は他にもたくさんありましたが、リリース後の反応が良かった。Benが口頭で告発者に伝えた売上数がローンチ月で3000だった。そのままの勢いで「Steamのゴールデンウィークセールに出さないか？」とNayanの提案された。日本がDEが一番売れた市場だったため、開発者もOKを出した。

23/70

だが、いざSteamのGWセールが始まった時、DEがそのリストにのってなかった。Nayanが登録することを忘れていた。開発からOKが出て、登録締め切りまで何週間もあり、登録も5分もかからないというのに、Nayanはそれさえもできなかった。

問いかけてもGW休暇中でなにもできなかったらしい

24/70

Dangenのスタッフは開発者の質問に対応できない時は決まって言い訳がある。水曜日に質問をすれば返事は運がよければ火曜日に来る。

NayanとDiscordやPSNでつながっていた人も多かったので、いつも彼がDestinyや他のゲームをプレイしてたことを確認できた。返事のひとつぐらいは欲しかった。

25/70

GWも2週間の休暇で、それは理解できたものの、そのGW前に「設立記念パーティー」でスタッフたちが1週間生配信しながら大阪中の飲み屋を回っていた。配信を見ながらいつ返事がくるのかと待つしかなかった。5月中旬まで連絡がつかなかったため、Bitsummitの準備も時間がない。

26/70

--

あまりの対応の悪さにDEのチームもDangenに呆れていた。DangenがSteam Pageの権限をDEと共有しないため、Steamの対応なども返答がない限り対応ができない状態であった。

ここまで信頼関係がどん底に落ちても、Nayanの無能さとDangenの失態は更にひどくなった。

27/70

実は他のパブリッシャーたちがDEをパブリッシュしたかったのだが、Nayanが何ヶ月も返事を放置し、ついに開発者に直接TwitterでDMをしてきた。

Nayanの連絡スルーは開発者だけではなく、外部の企業にもそのような対応をとっていたらしい。

28/70

他のパブリッシャーと面会が行われていたことすら知られてなかった開発者はNayanにキレた。Benが間に入り、告発者に他のパブリッシャーとの連絡メールなどを過去からさかのぼって転送するようにNayanや他のDangenスタッフに指示した。

29/70

いざメールを確認すると2月の段階で他社から連絡が来てた。少なくとも4社からの連絡があった。開発者たちはこれに関して何も伝えられなかった。告発者が第三者のパブリッシャーとの連絡を任されるようになっても、Dangenはパブリッシャー料の40%は譲らないと主張。マイナスにしか貢献していないのに

30/70

別件で他のパブリッシャーがFKからアセットを求めた際に、NayanがFK開発者と確認もせず「7月に配信します」と作ってもいないトレーラーも「用意した！」とでっち上げた。

もちろんそんな準備もなかったため、結果的にFKが仕事できないという最悪な印象を与えることになった。

31/70

--

そしてその対応の酷さに対してFKの開発者がBenとNayanにメッセージを送ったら、Nayanの回答が「いつならできるのか？」であり、根本的に自分が犯した失態を理解していなかった。

その後Nayanは開発者に謝罪と反省のメールを送ったが、その直後に「任天堂問題」を起こした。

32/70

4月中にNayanがまたSwitchビルドを求めてきた。FKの開発者がゲーム開発中にSWビルドを急遽作らされたのはこれで6回目だった。「任天堂のコネがお前らのゲームが好きだ」と言ったため期待して作ったが、BenいわくNayanにそのようなコネはなく任天堂から返事がくることはなかった。

33/70

パブリッシャーとしての最低限の仕事もできないのにDangenは自分たちのブランドを常に宣伝する。メディアとの取材でもDangenにフォーカスが当てられ、せっかくの取材なのにゲームが取り上げられることが少なかった。

しかも取材中にDan Sternが思いっきり嘘の発言を言っている。

34/70

[GamesIndustry.biz](https://www.gamesindustry.biz) との取材で、Dan Sternは「Dangenは印税からしか儲けないんだ。開発者からローカライズ費用や移植費用、サポート費用は一切取らないんだ」と、インディーゲーム開発者の味方であるような発言をした。
(リンク)

<https://bit.ly/2r9wqQ6>

35/70

しかしそれは全くの嘘である。ローカライズ費用はすべて開発者が負担し、その費用がDangenの40%のパブリッシャー取り分からは引かれない。

スクリプトの長いゲームだと、翻訳だけで1言語につき250万円かかったりするので、その費用が全部払い終わるまで、開発者には印税すら入ってこない。

36/70

告発者は個人的には「ローカライズコストを開発者が負担する」ことには反対してはいないが、なぜDan SternやDangenが外部に嘘をついてでも自分たちをアピールしたかったのかを理解できない。

37/70

DangenとChaydosensei

DangenのSNS担当のChad Porter(配信者名:Chyadosensei)はインディーゲームパブリッシャーで働いているにも関わらず、Youtubeで「Indie Gameのクラウドファンディング失敗集」という資金調達に失敗したプロジェクトと開発者を馬鹿にする動画を出している。

38/70

動画を作るのは自由ですが、Ben Juddはあの稲船監督のMighty Number 9(クラウドファンディングでいろいろと問題があって支援者の要望に応えられなかった作品)に関わっていました。そのためChad Porterがこのような動画を作るのは不謹慎であるがそれに誰も気付かないのもDangenらしい。

39/70

告発者の強制的BitSummit参加と「金曜日振り込み」

告発者はちょうどその時に貯金があまりなく、BitSummitには行かないつもりだった。Benが「建て替えておくから来い」といい、宿などを取って何週間も前に請求書を送ったが、無視され続けた。

40/70

BitSummitが始まる数日前にやっともらえたが、Nayanの言い訳は「日本の銀行は金曜日しか送金できないんだ」と。

それは初耳。

41/70

「Nayanクビになるか？」

Nayanの失態の続きと、ゲームばかりしてて返事をしない態度に絶望していた開発者たちの怒りが限界だった。

告発者はBenのそのことを伝え、Benが「Nayanをクビにする」と告発者に言う。

42/70

「Benの逆ギレ」

「Nayanをクビにする」と言ったあとにBenはGDC2019に参加しに日本を出た。帰国後に夜10時に電話がかかってきて今後の話をし始めた。私がFKとDEの開発者たちがNayanにたいして色々不満を抱いていると言うとBenが逆ギレした。

43/70

--

逆ギレしたBenはFKとDangenの問題であることにも関わらず、告発者が別で関わっているDEの「印税を払わない」と脅した。DEの開発者たちは現

時点でDangenから未だに印税を受け取っていない。DEとFKの中の良さを利用してFKを無理やり従わせようとした。

44/70

BitSummit直前にBenの呼び出された告発者は話の中でBenからいくつか提案を受けた。

- ・NayanがFKとの契約書を失くしたため、FKが払った弁護士費用の(400ドル)を払うと言った。それを建て替える。
- ・DE開発者たちにはGWセールを見逃した損失を計算すること
- ・告発者を雇いたいとのこと

45/70

告発者をDangenで雇いたいことは以前からBenが提案してたことだった。告発者は開発者側の人間だったため、Nayanが扱えなかった他のパブリッシャーとの連絡なども全部告発者が担当していた。それ以外にも、翻訳・通訳・音楽家たちとの連絡やメディア対応、マーケティング等もやっていた。

46/70

--

告発者は開発者たちとのレベニューシェアの契約で仕事をしていたため、Nayanが仕事をできないぶん、告発者が仕事を無給でやっていた。それに対してBenが「Dangenは金がないから月5万円で雇う」と提案した。外国人ビザ枠で日本にいるNayanは仕事もろくにせずに最低月30万はもらってただろう。

47/70

--

Benは「Dangenとしてもダイバーシティのために女性を雇いたい」と主張(Benいわく、前社員の黒人であるJohn Davisが辞めてから社内にダイバーシティがなかったと)

もともと無給でNayanの仕事をしていた告発者は「月5万円ならなにもないよ
りましか」と思い、受けることにした。

48/70

--

だがBenがなかなか雇用契約を送ろうとしない。何度も頼んでも「直接会って
話し合いたい」と。「直接会わないなら信頼関係がダメになる」など、直接の
面会を強要。何度も連絡を行き来し、ようやく契約書を送ってきた。

送ってきた契約書の内容は恐ろしかった。

49/70

--

契約の細かい文字を読むと、「過去に関わった作品・今後関わる作品は全て
Dangenのものとなる」という定義が書かれていた。

告発者がFKやDEで関わっている仕事の権利がDangenのものとなる罠だっ
た。

50/70

--

しかも、プロジェクトが終わってから1年間はDangenの開発者とスタッフと連
絡を取らないという項目まで書いてあった。Benは「契約の内容は変えられ
るよ」と言ってたが、告発者はDEの印税が支払われるまでサインしないこと
にした。

51/70

--

DEの印税

Q2が終わり、7月1日にNayanのDEの開発者が支払いについて問い合わせ
たら、「STEAMの売上はあるが、任天堂は16日までSwitchの売上を報告し

ないから、まだ払えない」と言われた。彼の言葉は信用できなかったが我慢するしかなかった。こっちもNayanと揉めるのが面倒になった。

52/70

――

7月16日にNayanから売上報告書が送られてきた。だが彼が書いたものなので絶対にどこか間違いがあると確信し、告発者が自らデータを洗い出したらゲーム開発者に払われるべき7000ドル(70万円)が売上から消えていたことを発見した。しかもその70万は一番の市場である日本の売上だ。

53/70

--

日本の売上を指摘したらNayanは直してくれた。だが、それ以外にもDangenの経費に8%の消費税が上乘せされたり、許可を与えなかった経費が1000ドル(100万円)分ほど見つかった。

これを講義して印税を人質に取られなくなかったため、煮え湯を飲まされた気分で経費を認めた。

54/70

--

ここで追加で書いておくと、FKもDEも一度もDangenからSwitch移植へのサポートを受け取っていない。DEは自分たちだけでSwitchビルドを完成させた。

請求書も出し、あとは印税を待つだけだったが、その印税を受け取るだけでも乗り越えなければならない山がたくさんあった。

55/70

--

日本とアメリカには税金協定があり、ちゃんと登録すれば、国外への支払いでも源泉徴収率が10%となる。告発者はずっとDangenに手続きを進むようにと言っていたが、「やり方がわからない」と言われDEの源泉徴収額は20.42%となった。資料も渡したのに、全て無視された。

56/70

--

最後には「国外企業への源泉徴収のやりかたが分からない」とも言われ、なかなか印税が支払われなかった。

DEは本来にの2018年10月ローンチから半年後の19年2月にローンチし、初の支払いが7月だった。源泉徴収や国外企業への支払い方法を調べる時間なんていくらでもあったはず。

57/70

--

この時点で源泉徴収額のことを揉めても、Dangenを怒らせて印税そのものが支払われないリスクがあった。20.42%の源泉徴収額を受け入れ、本国の確定申告で取り返すつもりだった。だがそれを証明する源泉徴収票をDangenが渡さなかったため還付金が受け取れない状態である。

58/70

--

源泉徴収票無しでは確定申告ができないとDangenに伝えても「それは我々が用意するものではない」と断られた。しかも「支払証明書」がなかったため、日本の銀行も海外の口座に送金してくれなかった。そのため、告発者は何ヶ月もかけて少額を少しずつ海外のDEの口座に送るしかなかった。

59/70

--

Dangenが支払証明書を渡していないという噂が出始めた時に、BenがMSワードで書き上げたものを送ってきた。だが、この資料には本当にDangenが源泉徴収を国税庁に払ったのかはわからない。印鑑、取引番号、税務署の名前、税務署の住所、日付など、何も書いてなかった。

60/70

--

5月にはDangenと契約を切りたかったFKは、DEが印税の一部をもらったことを確認してから7/24に契約解除のを持ち出した。すぐにDangenの弁護士たちが「ゲームの著作権と配信権は絶対に返さない」という内容の手紙をFKに送った。そして弁護士を通さず、直接Benに話すようにと。

61/70

--

告発者がこの記事を書いた現時点でNayanとBenからFKへの連絡が一切ない。

「音楽を勝手に使われた件」

BitSummit中にDangenの社員兼DJが許可無くDEの音楽を流してた。しかも会場内ではDEのアナウンスも宣伝も何一つなかった。

(動画)

<https://streamable.com/ur9lb>

62/70

--

その後、勝手にDEのサントラを全部Youtubeにアップされた。視聴数があまりにもしょぼいのでDMCAを申請していない。

10/8日に配信された「Dangen Commerical」ではFKの曲も勝手に使われた。その動画にFKは登場しなかった。

Dangenは著作権を気にせずアセットを自由に使う。

63/70

--

それだけではなく、DEのYoutubeページにあるトレーラー動画などを勝手にコピーして投稿し、「公式」というタイトルを付けたため、色々とファン同士で誤解が生じ、開発者のページから視聴率を奪った。

64/70

--

「他のゲームはどうなのか？」

実はDangenが他に扱っているゲームは「出版」ではなく、「ローカライズのみ」のパートナーシップが多い。

「アイコンクラスト」はノルウェーの「Bifrost Entertainment」、「CrossCode」はドイツのDeck13がパブリッシャーである。

65/70

--

そのため、売上の計算や印税の支払いなどもDangenが扱ってなく、お金が消えたりする心配はない。

Dangenが完全にパブリッシュするゲームはDEが初めてだった。Minoriaの印税は12月半ばに、Bug Fablesの支払いは来年の3月中旬予定だ。彼らがちゃんと印税を受け取れることを願う。

66/70

--

外部協力者へに未払いの件

・ポスターアートを担当したアーティストへの支払いがGW後になったため、BitSummitまでDEのポスターが間に合わなかった

・外国人作曲家たちには「Dangenとの追加契約をサインしない限り印税を全額送らない」と脅している。全員サインせず、源泉徴収20%を選んだ。

67/70

--

・DEの音楽を担当した有名ミュージシャンを確保したかったDangenはしつこく追加契約を押し続けた。あまりにも恥ずかしかったため、告発者が自らの貯金から報酬を払った。

・DEとFKに関わった翻訳家や作曲家が全員報酬を支払われたのかは現時点で確認が取れていない。

68/70

--

DangenのDJ兼スタッフのJustin PfeifferはDangenのゲームに関わった作曲家たちの曲を「コンピレーションアルバム」として売って10%の印税を約束したが、DEの開発者がこの時点では1ドルも印税をもらってないのに、アルバムの印税の相談は非常に失礼だった。

69/70

--

最後に

Dangenは未だにDevil EngineのSteamページとSwitch商品ページの権限を返していない。Q3やQ4の印税ももらえないと思っていおり、今まで払った源泉徴収の証明書ももらえないと思っている。

日本、そして世界のゲーム開発社の皆さん。これがDangenです。気をつけてください。

70/70

