

■ 2-4 ゲームの開発費

ゲーム好きの方なら、「〇というゲームは〇億円も制作費を掛けている」という話を耳にされたことがあると思う。有名なタイトルになると、5億円、10億円という開発費は当たり前であり、メジャータイトルに限らず、ゲーム開発には相当なお金が掛かる。その**開発費を回収できず資金繰りに行き詰まり倒産したという会社は多い**。自分の働く場を失わないためにも、クリエイターは開発費について理解しておく必要がある。

私は、開発費について無頓着なクリエイターが実に多いと、長年感じてきた。私は、会社の倒産を経験したこと、自分の会社を経営するようになったことで、開発費の管理がどれほど重要か理解できるようになった。正直に言うと、ナムコ（現バンダイナムコ）で働いていた頃は、開発費について甘く考えていた。今では、ゲームメーカーはクリエイターを開発現場に入らせる前、**新人教育の段階で開発費について学ばせるべきだ**と考えている。

学生は無論、社会人より金銭感覚に乏しい。好きな絵が描きたい、好きなプログラムが組みたいという一心でゲーム業界に入ってくる者が多い。それは決して悪いことではなく、“やる気”という意味で歓迎すべきことである。ただ会社に入ったからには、ゲーム制作はビジネスだということを理解し、会社に利益をもたらす商品を作れるようになる必要がある。学校を出たばかりの若者達に開発費についての知識を与え、“**稼げる商品作りができるクリエイターに成長させる**”ことが、その会社、職場の上司、先輩クリエイター達の役目であろう。

前置きが長くなったが、ゲームを1本作るのに、どれくらいの費用が掛かるのか考えてみよう。

ゲームの開発費は「**人月計算**」（にんげつけいさん）によって算出される。

人月計算は、開発に携わる「**人数**」と、開発に掛かる「**期間**」（基本的に月単位となる）を掛けて「**工数**」を出す。

工数に、会社の1ヶ月当たりの「**人件費**」を掛ければ、ゲーム開発に必要な金額が出る。ここで言う人件費とは、“給与と諸手当だけでない”ことを知ることが重要であり、詳しく後述する。

据え置き型の家庭用ゲーム機で、3DCGのロールプレイングゲームの開発を想定し、具体的な開発費を考えてみよう。必要なスタッフは、だいたい以下ようになる。

プロデューサー	1人
ディレクター	1人
プランナー（企画）	2人
プログラマー	3人
デザイナー	5人
サウンドクリエイター	1人
シナリオライター	1人

据え置き型ハードのロールプレイングゲームを完成させるには、この人数で1年間（12ヶ月）の開発期間が必要であろう。

サウンドクリエイターとシナリオライターは、丸一年間、開発に携わるのではなく、それぞれ6ヶ月間、開発に携わるとしよう。

この場合、12人が12ヶ月、2人がそれぞれ6ヶ月ずつ、開発に携わることになる。
そして、この会社の1ヶ月当たりの人件費は80万円で計算されるものとする。

開発に掛かる工数は

$$(12人 \times 12ヶ月) + (2人 \times 6ヶ月) = 156人月$$

開発に掛かる総人件費は

$$156人月 \times 80万円 = 1億2千480万円$$

ゲームのチェック（デバッグ）をデバッグ会社に依頼し、その費用が320万円掛かるとして
開発費は1億2千800万円となる。

これにゲームのパッケージに掛かる費用や宣伝広告費を含めると、1本のゲームを商品化するのに、ざっと1億数千万円から二億円くらいのお金が必要となる。

この計算では社員1ヶ月辺りの人件費を80万円としたが、ゲーム会社で1ヶ月働くと80万円がもらえるわけではない。ここで言う人件費とは、

「その会社が存続していくために、1人の社員が1ヶ月に平均幾らを稼がなくてはならないか」という数値である。

ゲーム業界を目指す方も現役クリエイターも、会社の運営に必要な経費について理解すべきであり、以下に「**会社運営の費用**」についても説明する。

会社は、ゲームを制作するクリエイターだけで運営されているわけではない。社長や役員がおり、部長や課長など管理職についている人材がいる。給与は一樣ではなく、高給取りの役員から、薄給（失礼）の若手や新入社員までいるが、ゲーム業界で人月計算に使われる金額は、単なる月給の額ではなく、**会社運営の費用を含めた上での人件費**となる。

具体的には、会社がビルを借りていれば家賃や駐車場代、自社ビルを持っているなら建物の修繕費用や固定資産税が必要だ。電気ガス水道などの光熱費、電話や郵便物などの通信費、サーバー管理費、パソコンやプリンターなどのコンピューター機材やゲームの開発機材、プログラマーやデザイナーが使うツールソフトウェアの費用、コピー機のレンタル代にコピー用紙代、社員が使う文具の費用、社員の交通費、出張する社員がいればその旅費と出張手当、各種の保険など、会社の運営には、実に様々な出費がある。

更に挙げていくと、社用車があればその維持管理費や燃料代、携帯電話を会社の費用で全社員に持たせるところもあり、机や椅子やテーブルも古くなれば買い換えるが、そういった費用も発生する。ある程度大きな会社なら、社内の掃除を外部の会社に委託したり、警備会社と契約しているが、そういった費用も発生する。新年会や忘年会、新入社員の歓迎会、転勤する社員がいれば送別会が開かれ、会社から補助金が出るだろうが、それらも会社の経費だ。小さな会社であれば、そういった飲み会は社長がポケットマネーを出してくれるかもしれないが、社長のポケットマネーも、突き詰めれば元は会社から支

払われたお金である。

ゲーム会社の場合、研究用に他社のゲームを購入したり、ゲームの世界観やキャラクター設定の参考に、画集や漫画、雑誌を購入することも多い。お客さんに出すコーヒーやお茶代もある。それらも会社の経費である。

さらに忘れてはならないことが3点。

1つは、会社は夏と冬にボーナスを支払い、そのお金が必要になること。

1つは、社員の社会保険料の半分を会社が負担しており、労働保険等の会社負担分もあること。

社員の給与からは、厚生年金や健康保険という社会保険料が引かれ、引かれた額と同等の額を会社が上乘せし、公的機関に支払っているのである。

もう1つは、会社の運営はその会社のスタッフだけで行われているのではないことだ。弁護士、税理士、公認会計士、社会保険労務士など、社外の間人も会社運営に携わっており、そういった方々に支払う費用も発生する。

会社運営に必要な費用は、数え上げると霧が無いほどだ。例に挙げた1人月80万円という金額は、以上のような会社運営に必要な様々な経費が加わった数値である。

$$\text{人月計算で使う人件費} = \boxed{\text{給与や諸手当}} + \boxed{\text{会社運営に必要な経費}}$$

ゲーム業界の1人月の人件費は、大手企業の場合100万円を超えるところも珍しくない。中堅メーカーで70～90万円、小さなメーカーで50～60万円で計算するところが多いであろう。

さて、先ほどのロールプレイングゲームの開発を、1人月60万円で開発する外部の会社に委託すれば、社内で開発するのに比べ開発費を25%減らせる。実際にゲームメーカーの多くは、複数の外注会社と取引し、ゲーム制作を外部に発注することで開発費を抑えている。

今回見積もったロールプレイングゲームは、何本売れば利益が出るか考えてみる。

家庭用ゲーム機のゲームを発売した場合、1本売れると2000円が会社に入ってくるとする。

宣伝広告費などを含め、2億円掛かった場合、利益を出すためには、

2億円÷2千円＝10万本売らなければならない。

5万本しか売れなかったとすると、このゲームを発売しても会社に入ってくるお金は1億円だから、**1億円の赤字**となってしまう。

ここで、パッケージソフトで“**10万本売れるのはほんの一部のゲームだけ**”ということを知って欲しい。ゲームソフトは数万本をパッケージして販売したが、実売は半分に満たなかったという話が当たり前のようにある。

ゲーム開発にはこのように大きなリスクが伴う。赤字タイトルを作り続ければ、その会社は倒産し、クリエイターは職を失う。だからクリエイターの一人一人が開発費について理解した上でゲーム開発を行うことが重要なのだ。

コラム「ゲームクリエイターは高給取り？」

ゲーム業界の人件費は、実は他の業界と比べると、安い方だ。判りやすく言うと、ゲーム会社の給与は一般的に低い。だがゲーム産業は傍目には華やかに見えるようで、ゲーム業界で働く人は高給を稼いでいるイメージが、世間一般にはあるようだ。

実際の給与水準が他の業種と比べ決して高くない実話。私は、大学時代の仲間で、出版社、電機メーカー、保険会社、ガス会社、航空会社に就職した友人と給与を比べたことがあるが、初任給が全ての友人に負け、入社数年後の給与も負けていた。つまり入社後の給与の伸びも大きくない。

安月給なので、好きでないとやっつけられない現場であるとも言えるが、開発に携わったゲームが大ヒットした時のリターンは大きい。自分達でゲーム会社を設立し、一山当てて、20代30代で早々と現役引退した、老後まで食べていける資産を築いた知人がいる。ボーナスを1億円貰った社員の話も知っている。一般的には安月給であるが、一攫千金の夢が転がっているのがゲーム業界である。