

作	曲	少	女				
---	---	---	---	--	--	--	--

《番外編》

作曲家って儲かるの？

仰木日向

2020.8.作曲少女Q発売記念 ヤマハ特設ページ掲載

「うーむ。どうしよつかな……」

「普通にいいよ？ 安いし」

「うーん……でも、あんま使わない気がするんだよなあ」

「わたしも使っていますけれど、いいですよ珠美先輩♪」

珠ちゃんとうぐいすちゃんと私の3人で、今日は映画を観に来ている（悠ちゃんは習い事があるらしいので私達だけ）。ショッピングモール『ファイヴペニーズ』の中にあるシネペニーズに座席予約をして、映画が始まるまでのちよっとした待ち時間。モールの中にあるなんでもないドラッグストアに入ったりして時間を潰している最中、珠ちゃんはリップスティックを持ってないぞという話になり、メンソーレタムタムのリップスティック普通にいいよって話とかをしていた。

「400円くらいだし買っとけば？」

「えー。だつて、リップスティックなくても舐めて湿らせとけばいいじゃん」

「まあ、乾燥しないタイプならそれでもいいのかも……？ でも、買ってみなよ、いいよこれ？」

「400円かぁ……」

400円の買い物はたしかに安いとは言えないけど、そこまで粘るかな？ ん？ つていう

か、珠ちゃんはプロの作曲家なんだし、お金があるっていう意味では学生レベルじゃないくらいお金持ってるんじゃないか？

「珠ちゃん、4万円のヘッドホン買うのには一瞬も迷わないのに、4000円のリップステイクはしぶるんだね。なんか不思議」

「そりゃな。使うものは買うけど使わないものは買いたくないし」

「なるほど。いや、でも4万円をためらわないってヤバイね。すごい金持ち」

「すごいです。わたしには4000円も大金です……。お小遣い、それほど多くないですから」

「だよねえ。わかる。お小遣いのやりくり大変だよねえ」

「珠美先輩、作曲家って、そんなにお金貰える仕事なんですか？」

「お？」

……おお。うぐいすちゃん、なかなかデリケートなところをフランクに触れていくね。でもそれは、私も聞いてみたいことだった。作曲家ってどれくらい儲かる仕事なんだろう？

「なんだなんだ、作曲家のお財布事情が気になっちゃう感じかうぐうぐ？」

「あ、えつと、いえ、ちよつとだけ……はい」

「ほほお。じゃあ少し、あくまであたしの身の周りの例ではあるが、実際の作曲家の収入について語ろうじゃないか」

そう言いつつ珠ちゃんは、アイス食べよう！ と言ってショッピングモールの中の４ーアイスクリームに駆けていった。それぞれ好きなアイスを片手に、ベンチに座りつつ。

「作曲家の仕事って言っても、結構色んなケースがあるんだよね」

「そうなんだ？」

「たとえばいまこのショッピングモールで流れてる誰かのJ・P・O・P。これももちろん、作曲家がいるかぎりは作曲家の仕事の一つだ」

「ああ、そりゃそうだよね」

「でいて、そのゲームセンターで流れてるアーケードのBGM。あれも全部作曲家の仕事だ」

「本当ですね。考えてみれば……あれも全部作曲家の作ったものなんですね」

「もちろん。そしてスマホを見てみる。いろはがハマってるそのゲームも、使われているBGMはすべて作曲家の作ったものだ」

「うわあ、そう考えると結構色んなシーンに作曲の仕事あるんだね」

「まだまだあるぞ？ テレビCMに使われているBGMもそうだし、さっきイベント広場でやったヒーローショーのBGMだってそう。アニメのBGMもだし、駅前にあるパチンコ屋のパチンコ台に使われてるBGMもだし、ありとあらゆる音楽は作曲家が作ったものというわけだ」

「すごい、そう考えると作曲家ってわりといっぱい仕事あるんだ？」

「あるね。でいて、いろんな仕事があるけどそれぞれクライアント……つまり発注元の企業が違うだけに、値段ももちろん違う。作業の大変さ自体はそれほど変わらないんだけどね」

「同じ大変さなのに値段が違うんですか？」

「うん。『界限の相場』とかって言われるものなんだけど、作曲はあらゆる業界に関わりがあるだけに、その値段も業界によって適正相場……『ちようどいい』とされてる値段設定が違うんだ。作曲に高額な予算を出して当たり前の業界もあるし、作曲に出せる予算の限界が低い業界もある。動いてるお金の規模がそれぞれの業界でもともと違うから、そういう価値観のズレが生まれるわけだな。CMの仕事ではこんなにあっさり貰えたのに、ゲームの仕事はこれだけみたいだね」

「おお……なんか、大人の世界……」

「だからまあ、いっぱいお金貰えるエリアをホームにしてバリバリ稼ぐ人もいるし、稼ぎは安くてもその仕事が好きだからって理由でやる人もいる。それについては、それぞれ自分の考えるポリシーで決めてる感じだ。好きな仕事でいて稼ぎもいいなら、それにこしたことはないけどな」

「そうなんだ」

「……で、具体的な値段についてなんだけど、これはマジでピンキリだからコレって言い切るのはなかなか難しいな。でもまあ、一応言ってみるか。たとえばゲームのBGMだと1曲3万円とか5万とか、しっかり貰えるのだと8万とか10万ってケースもあるな」

「えええ！？ そんなに貰えるの！？」

「……すごい値段ですね」

「いや、待て。これは本当に、これを信じ切られてもちょっと困るんだ。ゲーム業界にも本場に色んなケースがあるし、言い切るのは無理なんだよ。3万が常識のエリアもあるし、10万が常識のエリアもある。ホントに場合によるんだ」

「いやいや、だとしてもすごいよ。10万円のこともあるんだ……」

「10万ってケースは主に、音楽制作会社が仲介してるケースだけだね。音楽制作会社は案件をとってくるのとややこしい事務処理をするのが仕事だ。そこから依頼されて作曲家が曲を作るってケースがようするに所属作家スタイルってやつだけど、その場合は3割とか4割とか事務手数料で引かれるから、作曲家の手取りに来るのはそれを引いた額だな」

「うわあ……よくわかんないけどなるほど。大人の世界……」

「まあそんな感じで、いろんな場合の適正価格つてのがあるわけだ。一律に決めると必ずどこかに歪みが生まれる。高ければ高いほど良いってもんでもない」

「え、そう？ いっぱい貰える方がいいんじゃない？」

「適正価格がベストだよ。むやみに多いのは、ようするに必ずどこかがそのぶん無理をしている。作曲家がむやみに大金もらっても、その企業がダメになつたら仕事そのものがなくなるだろ？ かといって作曲家がお金を貰わな過ぎても、モチベーションとして作れなくなる。作曲家にとっても企業にとってもちょうどいいバランスの値段設定だからこそ、適正価格は適正価格って呼ばれるわけだ」

「……うーん、なるほど。なんか、経済の話って感じだね」

「高過ぎるのも安過ぎるのもよくない。まあとはいえ、低い方というなら3万より低い仕事については作曲側に負担が多いケースが増えるとは思うかな。さつきも言ったようにそういう相場感が常識の業界でもあるにはあるけど」

「……いやいや、3万円でも正直十分高いと私は思うけど。すごいねプロの作曲家……」

「それを10曲とか、20曲とか作るんですよね……っていうことは……最低でも30万円とか、60万円っていうことですか……?」

「1曲が5万円なら、20曲で100万円……10万円なら200万円!？」

「あはは、まあ、学生の金銭感覚でいったらわけわかんないよな!」

「いやいやいや、わけわかんないどころの騒ぎじゃないよ! 石油王かと思うよ! リップクリームなんて箱ごと買おうよ!？」

「うーん、使うかなあ」

とんでもない金銭感覚……ちよつと、作曲家っていう仕事なめてた。なんて夢のある仕事なんだろう! つていうかりップクリーム買えば!？」

「いまのがまあ、ゲームの場合の話だな。つて言ってもゲームの場合も色々あるんだ本当。BGMだけじゃなくて効果音もセットで受けることもあるし、グロス³って言つてまとめていくらつて感じて受けて単価がわかりにくいときもある」

「グロス……知らない言葉でできた」

「まあビジネス用語の一つだ。簡単に言えば『料理人に1万円渡して、めっちゃ美味しい和食つてくっださい』って頼む感じ』みたいなね。予算の使い道を料理人に任せて、結果だけ約束してもらおうスタイル」

「あーなるほど。それわかりやすいね」

「さて、いま話したのはBGMに関する話だったけど、じゃあ次は『歌モノ』についてでも話しておこうか」

「歌モノ……BGMでこの値段なら、歌モノとかヤバいんじゃない……」

「ヤバいぞお歌モノは。BGMは大体の場合『買い取り』って言って、権利とかもクライアントのものになる、つまりウェブで公開しようがイベントで流そうがサントラ作って売ろうが何に使ってもクライアントの自由（それ以上お金はかからない）ってわけなんだけど、歌モノは『印税』、つまり曲を使用した回数によってお金を受け取ることが多い」

「でた印税！ 夢の印税生活！」

「そう、かの有名な印税というやつだ。ちなみにあたしが担当した、人気少年漫画のキャラクターソングの印税があるんだけど、1曲でいくらだったと思う？ アニメ化もしたやつだ」

「そうだなあ、ゲームのBGMで1曲3万円以上なんだし、そうなつてくると……」

歌モノって色々豪華だもんね。なにせ歌が入ってるもん。少なくとも2倍……いや、3倍？ もつとかな。もつとかもしれない。

「30万円!」

「40万円くらいですか?」

「お、二人ともファイナルアンサーだな? 聞いて驚け、なんとその印税は——50000円だ!」

「……えっ?」

「5000円だ!」

「え、ちよ、え? 5000円? ああ、毎月5000円入ってくるとか?」

「いや、5000円だけだったな。後にも先にも5000円でおしまいだつた。一応著作権は続いているけど、もう新たな印税が入ってくることもないだろうな」

「……いやいや、え? ちよつと意味わかんない。5000円つて5000円だよな? 樋口一葉が一枚つてことだよな?」

「うむ。樋口が一人だ」

「ええ……」

アニメ化した人気少年漫画のキャラソンが、作曲して貰えるお金5000円なの? ありえなくない? だつて、もしそうなら全然BGMの方が……。

「いや、意味わかんないんだけど、なにがどうしてそんなことになるの？」

「じゃあ簡単に、その仕組みも解説しておくか。もともと、作曲家と作詞家の印税は合計で6%、つまり3%と3%なんだけど、CDが1000円だとして、収録曲が2曲で自分が担当したのは1曲の作曲だけだったとするだろ？ そしたら、1曲あたりの儲けは500円。その500円のうち作曲家に割り振られる収入はさっき言った通り3%だからえつと、15円か。つまり、CDが1枚売れるたびに作曲家は15円貰えるわけだ」

「少ない……」

「いやいや、少ないとは限らないぞ？ このCDがたとえば1万枚売れたらようするに15万円だ。10万枚売れたら150万円！ でも1000枚だったら？ 1万5千円だな。じゃあそれよりさらに少なかったら？」

「え、でも、アニメ化した人気漫画のキャラクターソングなんでしょ？ だったら1万枚くらい普通に売れるんじゃないの？」

「残念ながら世の中はそんなに甘くないわけだ。歌っている声優さんが人気でも、人気漫画でも、ウケているのは漫画やアニメそのものなわけで、そのファングッツ的なポジションで出たキャラソンとかは場合によっては全く売れないってこともある。アニメの主題歌とかはもちろんガツチリ売れるだろうけどね」

「それにしても、5000円なんて……」

「ああ、そうそう、付け加えると、実は5000円よりはもう少し多く売れてるんだ。でも、この曲を出す上で色々手伝ってくれてるマネージメントの会社……さつきもちよつと触れた音

楽制作会社つてのがあるんだけど、そこに事務手数料で30%とか引かれてるんだよね。だから実際の作曲分配はたぶん7000円ちよつととかじゃないかな？ つてことは逆算すると、あたしの担当したそのキャラソンCDはぎつと450枚ちよつと売れた計算になる。……少ないなあ！」

おお、ちよつと計算複雑でよくわかんないけど、そういうことなんだ……。

「BGMの方が高くなることもあるなんて、意外ですね……」

「とはいえ、まあこんな風に、もともとあんまり売り上げが見込めないってケースの時は企業側が気を遣つて『買い取りでもよろしければ10万円でいかがですか？』なんてことを提案してくれたりすることもあるんだけどな」

「へえ！ それは親切だね！」

「いやー、そう思うだろ？ でももし、この曲がなぜか100万枚売れたら？」

「え」

「そう。1500万円貰えるはずのものを、10万円で売ってしまうことになるわけだ」

「ええ……なるほど……それは賭けだね」

「まあそんな感じで、印税つてのは売れた数でとんでもなく額が変わる。それこそ人気アイドルの有名曲を手掛けたなら、それだけで家が建つくくらいの大金を手に入れたりもするわけだ」

「NRM31の曲とか？」

「うむ。あとカラオケ印税つてのもあつてね、カラオケで歌われまくる曲はそこからの収入も入ってくるし、テレビで再生されるたびに印税も入るし、CDやダウンロードの売り上げももちろん入る。そんな感じで連鎖すると凄まじい額になるけど、CDで出ましたつてだけじゃほぼ全くとつていいほど儲からない。それが音楽業界における印税システムのギャンブル性だ」

「はあー。そうなんだあ。すご。じゃあヒット曲出さなきゃ全然わりに合わないんだね。NR M31の曲とか手掛けたらとんでもない大金持ちになっちゃいそう」

「それが案外そうでもないようだけだな。シングルの有名曲を書いたならそうだけど、アルバムの中に入ってる無名の一曲くらいじゃせいぜい数十万くらいつて話だ。アルバムはアルバムで、1枚3000円のCDを10曲とかで割る計算になるからね」

「へえー、それでも1曲でそんなに貰えるんだね」

「ケースバイケースだけだな。印税は振れ幅がすごいつてことがなんとなくわかったか？」

「はい。驚きました……」

「だからまあ、そういう宝クジめいた印税収入と、手堅く手取りでお金が入ってくる買い取りの両方をやってる人が多いね。あと、おまけで言ううと放送印税でめちゃくちゃ入ってくるケースがあるのは、たとえばニュースのテーマソングとかだ」

「ニュースのテーマソング？ そんなのあつたっけ？」

「あるある。聴いたら思い出すよ絶対。毎日くらい聴いてるニュースのオープニングBGMとか、ニュース原稿読んでる時とかに流れてるBGM。あれにもいちいち放送印税がついてたり

する」

「へえーそうなんだ」

「いろは、毎日だぞ？ 毎日放送印税がつくんだ。その印税額は、場合によっては数年で1000万円を越えることもある」

「ええええええええ！？ なにそれ！？」

「……桁がおかしいです」

「全国ネットで毎日だからな」

「いや……ええ……？ ちょっと引く値段だよ……」

「だから、こういう番組のコンペは熾烈な奪い合いになつてゐることもあるね」

「それは、そうでしょうね……。現実感がないレベルです……」

ビックリだよなー、くらいのテンションで語る珠ちゃん。それにしてもえぐい。高い方にも安い方にもえぐい。どの値段を聞いてもいちいち驚いてしまう。正直、嘘なんじゃないのってくらいの話ばかりだ。……これが作曲家の世界……。

「とはいえ作曲商売はやっぱりなんだかんだで、作り続けてなきゃ生きていけない仕事ってことがほとんどだけだね」

「そうなの？ なんか、憧れの印税生活とかよく言うし、結構そういうことあるのかと思ってただけだ」

「そういう人ももちろんいる。稼ぎ方のスタイル次第では、いわゆる『夢の業務用マイスタージオ』を持つ人もいるし、でっかいマイホームを買う人も、高級車に乗る人だっている。まああえてシビアっぽい話をしたのは、金儲けをするつもりでやる職業としてはイマイチだと思うって意味だ。お金が欲しいならもっと効率のいいビジネスがいくらかもあるだろうしね。ラッキーなビッグボーナスもあるのがこの仕事だけど、音楽だけで一般的な企業勤めの人と同等の額を稼いでるならそれだけで十分すごいとあたしは思うよ」

「はあ〜。そういうものなんだねえ」

「『作って楽しんでもらってお金を貰う』どっちにしろ一生作るんだし、あたしはそれでいいけどね。運良く印税生活になったらそれはラッキーだと思っただろうけど、躍起になってそれを目指すよりただ作り続けてればそうなっていくもんなんじゃないかな、どちらかというと」

すごい話の数々に、アイスを食べる手の止まる私とうぐいすちゃん。珠ちゃんの見ている景色は、私達とはかなり違うものなんだということを改めて感じつつ。

……リップクリーム、買えば？ と、私は思った。

~~*~*~*~*~*

そして、本日のメインイベント。劇場アニメ『予言者マリンと円卓の騎士・THE MOVIE』を映画館で観る私達。このアニメのことは私もうぐいすちゃんも知らなかったんだけど、今日のためにテレビシリーズのやつも予習している。観てみると面白いアニメだった。笑いあり涙あり、感動的なクライマックスを越えて、そして、エンディング主題歌が流れる。私もうぐいすちゃんも知ってる、あの曲。

(きた！)

(きましたね！ すごいです！)

(あはは、書いてるなあ)

映画のエンドロールの中に、『作曲 珠美』の文字を見つける。珠ちゃんが作曲した映画のエンディング主題歌。これを観に私達は、今日映画館にきた。

暗い劇場の中、沢山の名前と一緒に流れて、ほんの数秒で画面の上に消えていく珠ちゃんの名前を見つ、言いようのない感動をしている私。さっきの話も含めて、作曲家っていう人達が見ている世界についてを私は改めて考える。……たとえば、私の名前がこんな風に、エンドロールの中で流れていたら、世の中はどんな風に見えるんだろう。……珠ちゃんには、この景色がどんな風に見えるんだろう。

今日はここまで！