

## 2.5次元ミュージカルにおけるスポーツの表現の工夫

中村 真桜

### 本稿の構成

#### 第1章 はじめに

#### 第2章 2.5次元ミュージカル、ミュージカル『テニスの王子様』について

- 2-1 2.5次元ミュージカルとは
- 2-2 ミュージカル『テニスの王子様』とは

#### 第3章 舞台における『テニスの王子様』の表現の仕方

- 3-1 舞台セット
- 3-2 照明
- 3-3 音響
- 3-4 映像
- 3-5 俳優の身体表現

#### 第4章 他のスポーツ題材の2.5次元作品との比較

- 4-1 舞台セット
- 4-2 照明
- 4-3 音響
- 4-4 映像
- 4-5 俳優の身体表現

#### 第5章 おわりに

#### 参考資料

## 第1章 はじめに

近年、演劇界では2.5次元ミュージカルと呼ばれるジャンルの舞台が増えてきている。2.5次元ミュージカルとは日本発の舞台ジャンルであり漫画やアニメ、ゲームなどの2次元の作品を3次元で舞台として再現したものである。最近では国内だけでなく海外でも上演されるなど日本独自の演劇として世界中で注目されている。

その中でも2.5次元の代表とされるのがミュージカル『テニスの王子様』である。2003年の初演から現在まで20年以上にわたり上演され続け、多くの若手俳優を輩出している。ミュージカル『テニスの王子様』の成功例は今日まで多くの2次元の作品を2.5次元舞台化することに拍車をかけるきっかけになったと考えられる。

2003年初演のミュージカル『テニスの王子様』以降多くの作品が2.5次元舞台化されてきたが本稿ではスポーツを題材にした作品を中心に取り上げることにする。スポーツを題材にした作品を舞台化するうえで課題となるのが漫画やアニメだから表現できている身体能力の高さや必殺技などの動きを実際の舞台上で表現することである。ミュージカル『テニスの王子様』の場合、実際にボールを使用せずに舞台上でテニスの動きや試合展開を伝えなければならないため、様々な角度の工夫を組み合わせている。

本稿では、ミュージカル『テニスの王子様』において舞台上でテニスを表現するための工夫を5つの観点から分析する。また、同じくスポーツを題材にした2.5次元作品である舞台『弱虫ペダル』、劇団「ハイキュー!!」、舞台「黒子のバスケ」と比較し作品ごとの表現方法、題材の競技による演出の工夫などを分析する。また、作品の中には日常のシーンなどがあるが本稿では試合や競技の場面を中心に比較していくこととする。

## 第2章 2.5次元ミュージカル、ミュージカル『テニスの王子様』について

### 2-1 2.5次元ミュージカルとは

一般社団法人日本2.5次元ミュージカル協会によると2.5次元ミュージカルとは「日本の2次元の漫画・アニメ・ゲームを原作とする3次元の舞台コンテンツの総称。早くからこのジャンルに注目し、育ててくれたファンの間で使われている言葉です。音楽・歌を伴わない作品であっても、当協会では2.5次元ミュージカルとして扱っています。」としている。最近ではフランスのパリ公演やニューヨークのブロードウェイでの公演も行われ、チケットが完売となるなど海外人気も高まっている。

### 2-2 ミュージカル『テニスの王子様』とは

ミュージカル『テニスの王子様』『新テニスの王子様』公式サイトによると「1999年7月から2008年3月まで「週刊少年ジャンプ」(集英社刊)で連載されていた漫画『テニスの王子様』(通称「テニプリ」)を舞台化した作品。「テニミュ」と呼ばれ若手俳優の登竜門との呼び声も高く、数々の舞台・映像作品で活躍する多くの若手俳優を輩出してきた。」とされている。2003年の初演からキャストを入れ替えながら現在まで公演を続けている。ミュージカル『テニスの王子様』は2.5次元ミュージカルの代表的存在として国内外で多くのファンを獲得している。

### 第3章 舞台における『テニスの王子様』の表現の仕方

ミュージカル『テニスの王子様』は漫画『テニスの王子様』を舞台化した作品である。舞台という限られた空間の中でテニスを表現するには工夫が必要である。ミュージカル『テニスの王子様』では舞台セット、照明、音響、映像、俳優の身体表現などを工夫してニスシーンを表現している。ここでは舞台における『テニスの王子様』の表現の工夫について舞台セット、照明、音響、映像、俳優の身体表現の5つの分野から考えていく。

#### 3-1 舞台セット

ミュージカル『テニスの王子様』で使用されている舞台セットはとてもシンプルなものである。テニスコートを表現するために使用しているのはスタッフが運んでくる移動式のネットのみである。試合の場面でのみネットが運ばれてくるが、試合の途中で歌唱場面になるとネットを下げに来たり場面によってコートの向きを変えたりしながら物語は進んでいく。近年の作品では試合をしていない選手が待機する階段のようなものが過去と比べて大きく目立つようになっていたりするが、大きな常設のセットではなくメインとなるのは移動式のネットだけである。一度に多くの人数が舞台に上がる際は後列のキャストも見えやすいように段差をつけたりすることもあるが基本的に大きな舞台セットではなく、場面転換などもネットやベンチを移動させるだけで完結することが多い。

#### 3-2 照明

ミュージカル『テニスの王子様』において照明は重要な役割を担っている。テニスという競技は簡単にいってテニスコートでネットを挟んでラケットでテニスボールを打ち合う競技であるが、舞台上でそれを行うのは危険であるためボールを使用することが出来ない。そのためボールを何か別の形で表現しなければならない。そこで舞台上ではボールの行方を照明と映像を使って表現している。舞台の高い位置などの動きはスクリーンに映像を映して表現しているが床やスクリーンのない低い位置での動きは照明を使用してボールを表現している。役者が行う素振りに合わせてボールが飛んでいるように照明も動かすという手法で試合を再現している。速いボールが特徴のキャラクターの場合は照明の動き

も速くなり、ノータッチエースを取る場面などでは閃光のように一瞬だけ照明を強く光らせて役者が顔の向きを変えたりすることでボールが通り抜けたことを表現している。

また、ボールの行方を表現するほかにも登場シーンでキャラクターそれぞれを表す色の光を当てる、歌唱パートで華やかにするために当てるなど様々な場面で使用されている。

### 3-3 音響

ミュージカル『テニスの王子様』では舞台で使用されるマイクやBGMのほかにもボールを打ち合う音、必殺技の効果音、審判の声、観客の声などを表現しており試合に臨場感を出している。

ボールを打つ音に関しては曲の中にボールを打つ音が組み込まれていることもあり、動作は役者側がタイミングを合わせて素振りをしている。試合のシーンで流れるBGMのリズムに合わせて打球音が入っているため舞台を見に来た観客も一緒にリズムに乗り楽しむことが出来る。

速いサーブや曲がるショットなどの必殺技も音響と照明、役者の動きで表現されている。必殺技の場合は普通の打球音とは別で効果音が入っており、そのうえで照明や役者の動きが派手になるため必殺技だということが分かるようになっている。

審判の声は試合の始まりや終わりなど試合の状況をわかりやすくするために入れられていて状況説明の役割を担っている。観客の声は特に何か言葉を話しているわけではなく、ポイントが決まった盛り上がりや勝敗がついたときの歓声や拍手などが入っている。これは原作では文字で説明されていたところを舞台上では審判の声などで説明することで状況をわかりやすくしていると考えられる。

### 3-4 映像

ミュージカル『テニスの王子様』において映像は3-2でも触れたようにボールを表現することに使われ、ボールの軌道やショットの勢いをCGを使って表現している。他にも必殺技を表現する際にそのキャラクターの出すオーラのようなものを可視化するために映像を使用することもある。

また、背景として景色を映したり、回想シーンやその時の舞台には出てこない他のキャラクターの姿などをスクリーンに映したりもしている。

### 3-5 俳優の身体表現

ミュージカル『テニスの王子様』のテニスシーンで俳優はテニスのショットの素振りを行い実際にテニスの試合をしているように見せることが重要である。3-3でも触れたように試合のシーンに流れるBGMにラリーのテンポで打球音が入れられているため俳優はリズムを覚えて音に合うように素振りをしなくてはならない。試合のシーンでは舞台上を動き回り素振りをすることで試合の臨場感を出している。また、キャラクター特有の必殺技

の際は効果音や映像と合わせて原作のフォームを真似た動きをしている。キャラクターを再現しながら舞台上を動き回りテニスという競技を表現するために素振りをするということがミュージカル『テニスの王子様』において俳優の役割であると言える。

#### 第4章 他のスポーツ題材の2.5次元作品との比較

ここではミュージカル『テニスの王子様』と他のスポーツを題材にした2.5次元ミュージカルを第3章で行った5つの点から比較していく。比較対象の作品は以下の3作品である。

##### ・舞台『弱虫ペダル』

舞台『弱虫ペダル』は2008年に「週刊少年チャンピオン」にて連載がスタートした漫画「弱虫ペダル」を舞台化した作品である。

2012年2月に初演を上演し、2024年8月の舞台「弱虫ペダル」Over the sweat and tearsがシリーズ最終公演となった。

##### ・劇団「ハイキュー!!」

「週刊少年ジャンプ」で2020年7月まで連載されていた漫画「ハイキュー!!」を舞台化した作品。

公式サイトによると「ハイキュー!!」の舞台版として2015年から2021年まで上演したハイパープロジェクション演劇「ハイキュー!!」を継承する形で生まれ、2023年8月19日に劇団「ハイキュー!!」の初演が上演されたとされている。

本章ではハイパープロジェクション演劇「ハイキュー!!」を主に扱うこととする。

##### ・舞台「黒子のバスケ」

「週刊少年ジャンプ」で2009年から2014年まで連載された漫画「黒子のバスケ」を舞台化した作品である。

2016年に初演を行い2019年までに全部で5作品を上演した。

ここからミュージカル『テニスの王子様』を含めた4作品を5つの項目から比較していく。その中でも各作品の競技シーンを中心に比較していく。

##### 4-1 舞台セット

###### ミュージカル『テニスの王子様』

車輪付きのテニスのネットが主なセットで待機用のベンチや段差のある台を場面に

よって移動させる程度でその他に大きな舞台セットはない。

#### 舞台『弱虫ペダル』

舞台の後ろに高く段が付いているが他に大きな舞台セットはなく、舞台の前方と高くなっている後方をつなぐ坂道を移動させることで場面転換している。

#### 劇団「ハイキュー!!」

場面によってバレーボールのネットが出てくる。団体競技で人数が多いためコート上での位置取りを良く見せたり俳優のジャンプなどを高く見せたりするためにも舞台前方にかけて下りの傾斜が付いていて、舞台中央に回転する舞台装置がある。

#### 舞台「黒子のバスケ」

バスケットボールの競技は体育館で行われるため、試合を観戦する他校の生徒がいる体育館のギャラリー部分のような場所がある。また、実寸大ではないが上から吊られてバスケットゴールが出てくる。

#### 4-2 照明

##### ミュージカル『テニスの王子様』

照明を動かすことでボールの軌道を表現することに加えてキャラクターごとのイメージカラーで登場シーンなどを演出している。

#### 舞台『弱虫ペダル』

レースのスピード感を表現するように流れるような照明を使用している。上り坂や下り坂、加速などは照明の色や強さで表される。また、主要キャラクター以外のレース参加者は照明で表現している。

#### 劇団「ハイキュー!!」

トスやスパイクの軌道を照明で表すことがあり、映像と組み合わせてボールを表現している。ボールが地面に落ちてポイントが決まるシーンは落ちた地点にボールを表現したスポットライトを当てている。

#### 舞台「黒子のバスケ」

必殺技などでは照明を強くするなど迫力を出している。実際にボールを使用することもあるが速度の速いパスや遠くからのシュートなどは照明を使用して表現している。またキャラクターのイメージの色を照明の色で表現している。

#### 4-3 音響

##### ミュージカル『テニスの王子様』

打球音、審判、観客の声を音響で補い試合に臨場感を出している。また、必殺技の時は通常の打球音とは別の効果音で技を表現している。

##### 舞台『弱虫ペダル』

レースのシーンでは自転車を漕ぐ音、風の音などを出し自転車レースの疾走感を出している。レースの実況が入ることもあり状況を分かりやすくしている。

##### 劇団「ハイキュー!!」

ブロックやレシーブのボールが腕に当たる音が入っていてバレーボールのラリーを表現している。また、原作で文字で表現されている主人公の心の声などもその場で俳優がセリフを言うのではなく録音の音声が流れてくる。

##### 舞台「黒子のバスケ」

バスケットボールのバウンド音やパスの音、シューズが体育館で擦れる音などでバスケットボールの動きを表現している。また、必殺技の際は効果音が使用されていて迫力を出している。

#### 4-4 映像

##### ミュージカル『テニスの王子様』

照明では表せない部分のボールの軌道や必殺技のエフェクトをCGを使い表現している。また、回想シーンや背景としても使用されている。

##### 舞台『弱虫ペダル』

レースシーンで自転車の速度やコースの情報を流れていく景色を映すなど映像を動かすことで表現している。基本的に背景としての役割が主になっている。

##### 劇団「ハイキュー!!」

プロジェクションマッピングを使用していてスクリーンに漫画の絵柄を投影したりする。技のオーラや迫力を可視化できるようにしている。また、試合のシーンで得点を映したり回想シーンなどにも使用されている。

##### 舞台「黒子のバスケ」

技の特色やキャラクターのオーラなどを映像で表現している。また試合のシーンでは得点版としての役割を担っていることもある。

#### 4-5 俳優の身体表現

##### ミュージカル『テニスの王子様』

ラケットのみを使用し、打球音に合わせた素振りをすることでテニスを表現している。また、原作のキャラクターのフォームの再現や決めポーズなどを行いキャラクターそのものを再現する。

##### 舞台『弱虫ペダル』

自転車のハンドル部分だけを使用し舞台上で足踏みをすることでペダルをこいでいるように見せている。ハンドルを持つ腕の動きや角度でカーブや坂道を走行していることを表現する。自転車競技特有の走行位置の変化も俳優たちの位置取りの変化で表現している。

##### 劇団「ハイキュー!!」

簡単なパス回しは実際のボールを使用して行っている。試合でのブロック、レシーブ、スパイクなどの動きはボールを使用せずに俳優の動きで再現している。また、漫画では説明として入れられている言葉をメインのキャラクター以外を演じている俳優が全員で声をそろえて言っていて、録音のナレーションの役割をその場で俳優が行っている。

##### 舞台「黒子のバスケ」

舞台の冒頭に客席に向けて注意喚起を行い、簡単なパス回しなどはボールを使用している。ボールを使用しないところではボールを持っているように見せながらドリブルやシュートのモーションを行う。また、試合中のフォーメーションの変化は俳優たちの位置取りで表現している。

以上のように4作品を舞台セット、照明、音響、映像、俳優の身体表現の5つの項目から比較すると各作品に表現の工夫がされていることが分かった。

まず舞台セットではミュージカル『テニスの王子様』や舞台『弱虫ペダル』のようにシンプルな作りのセットでフラットな舞台のまま俳優の動きを最大限みせる作品がある一方で、舞台「黒子のバスケ」のようにその競技の行われる空間そのものを再現するもの、演劇「ハイキュー!!」のように傾斜や舞台装置を活用することで俳優の動きを補う役割を担う面もあることが分かった。舞台装置に関しては劇場によって変わってくる可能性があるため、同じ作品でもシリーズが変わると変更されているところもあるが、各作品のセットの特色は変わっていない。

照明は球技を題材にした作品ではボールの軌道やスピードを表現するのに使用され

ていた。球技ではない舞台『弱虫ペダル』でも照明を当てる位置を動かすことで自転車レースのスピード感を表現していた。また、どの作品でもキャラクターのイメージカラーの照明を当てるなど2次元のキャラクターを表現するための工夫もされていることが分かった。

音響は実際に舞台上では出すことのできない実際の競技の音などを流していることが多い。ミュージカル『テニスの王子様』や劇団「ハイキュー!!」、舞台「黒子のバスケ」ではボールの打球音や体育館でシューズが擦れる音などその競技特有の音を組み込んでいる。舞台『弱虫ペダル』でもペダルをこぐ音や風の音などで自転車レースを表現している。また、原作に書かれている状況説明の文や心の声などを流している作品もあった。必殺技がある作品ではその技に特別な効果音をつけることで2次元の作品を再現していることが分かった。

映像については劇団「ハイキュー!!」が特徴的であった。他の3作品は背景、スピード感の表現などの役割が主だったが、劇団「ハイキュー!!」はプロジェクトマッピングを使用してスクリーンに漫画の絵柄を投影するなど他作品と比べて映像の役割が大きいと感じた。映像を演出の補助として使用するかメインとして使用するか作品によって違いがあることが分かった。

俳優の身体表現についてはどの作品を見てもスポーツを題材にした2.5次元ミュージカルはボールや道具を使えないため俳優の身体表現が重要だということが分かった。ミュージカル『テニスの王子様』はラケット1本を持ち素振りをするだけで作品を表現しなければならないため試合のシーンでの音響の打球音とのずれをなくすなど細かい調整も必要になるだろうと考えた。舞台『弱虫ペダル』も同様に自転車のハンドル部分だけを持ち俳優の動きで自転車のスピードや団体走行の位置取りなどを表現している。舞台『弱虫ペダル』公式サイトによると「肉体による表現にこだわる演出家 西田シャトナーが生み出した“パズルライドシステム”という表現技法で、舞台化不可能と言われていたロードレースを舞台上で表現し、演劇業界に新たな金字塔を打ち立てた。一本のハンドルと俳優によるマイムで舞台上に圧倒的リアリティと熱量のある自転車レースを出現させる演出方法は、演劇界の革命的手法と各方面から賞賛された。舞台で幅広く活躍する躍進的な実力派俳優たちはロードレースを表現するため、舞台上を縦横無尽に全力で疾走する。体力の限界に挑む彼らの本気の走りと汗による「熱気」は観る者の心を「熱く」させ、多くの観客を感動させている。」とある。俳優のマイムがこの舞台の見どころとなるほど重要度が高いことがうかがえる。団体競技が基である劇団「ハイキュー!!」や舞台「黒子のバスケ」も他の2作品と比べると一人一人の動きは少なくなっているがバス回しやシートフォーム、スパイクなどの動きは俳優の動きで表現している。また団体競技ならではのフォーメーションや連携などを複数人の動きで表現することで試合を成り立たせている。

## 第5章 おわりに

本稿では、2.5次元ミュージカルにおけるスポーツ表現の工夫について、ミュージカル『テニスの王子様』を中心に、舞台『弱虫ペダル』、劇団「ハイキュー!!」、舞台「黒子のバスケ」と比較しながら考察してきた。実際のスポーツは道具や会場、スピード感が重要であり、舞台という限られた空間の中で再現するには工夫が必要である。それを各作品は舞台セット、照明、音響、映像、俳優の身体表現を組み合わせることで、原作を舞台上で再現し競技自体を行っているように見せていることが分かった。

ミュージカル『テニスの王子様』はボールを使用せずラケットのみを使用し、照明や音響、俳優の素振りを連動させ作品を表現するという独自のスタイルを長年貫いており、2.5次元ミュージカルにおいてスポーツ表現の基礎となる作品であるといえると考えた。舞台『弱虫ペダル』もミュージカル『テニスの王子様』と似た表現手法だが別物として確立されたスタイルを作っているということが分かる。一方で劇団「ハイキュー!!」は舞台装置や映像などを駆使することで俳優自身の動きの迫力を引き出す作品になっていた。舞台「黒子のバスケ」はスピードとフォーメーションといったように、競技の特性に応じた表現の違いを読み取ることができた。

各作品とも舞台セットや音響などの工夫も多くあるが、スポーツを題材とした2.5次元ミュージカルでは、実物の道具を使えない分、特に俳優の身体表現が重要となっていることが分かった。俳優の動きに合わせて照明や音響、映像を重ねることで、原作の再現、競技を表現している。

このように、制約の多い舞台だからこそその表現の工夫は、2.5次元ミュージカルならではの魅力であり、様々なスポーツ題材の作品が舞台化される中で、どのような新しい表現が生まれていくのか注目していきたい。

また、今後はスポーツ題材ではない2.5次元ミュージカルとも原作を表現する際の工夫の違いなどを分析していきたいと考えた。

### 参考資料（サイト）

一般社団法人日本2.5次元ミュージカル協会 <https://www.j25musical.jp/> (2025/12/19閲覧)

ミュージカル『テニスの王子様』『新テニスの王子様』公式サイト  
<https://www.tennimu.com/> (2025/12/17閲覧)

舞台『弱虫ペダル』公式サイト <https://www.marv.jp/special/pedal/tokusetsu/>  
(2025/12/17閲覧)

劇団「ハイキュー!!」公式サイト <https://www.gekidan-haikyu.com/stage2025>  
(2025/12/17閲覧)

演習  
提出日 2025年12月19日

政府広報オンライン [https://www.gov-online.go.jp/eng/publicity/book/hlj/html/201909/201909\\_03\\_jp.html](https://www.gov-online.go.jp/eng/publicity/book/hlj/html/201909/201909_03_jp.html) (2025/12/17 閲覧)