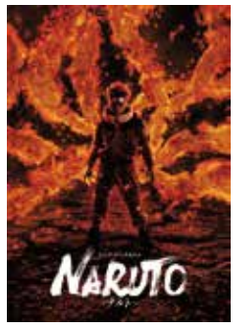
日本発、世界標準ミュージカル。

一般社団法人 日本2.5次元ミュージカル協会
JAPAN 2.5-DIMENSIONAL MUSICAL ASSOCIATION



©渡辺航（週刊少年チャンピオン）2008／弱虫ペダルGR製作委員会2014 ©渡辺航（週刊少年チャンピオン）／マーベラス、東宝、セガ・ライブクリエイション
©岸本斉史 スコット／集英社 ©ライブ・スペクタクル「NARUTO-ナルト-」製作委員会2015
©大場つぐみ・小畑健／集英社
©古舘春一／集英社・ハイパープロジェクション演劇「ハイキュー!!」製作委員会
©武内直子・PNP／ミュージカル「美少女戦士セーラームーン」製作委員会2015
©許斐 剛／集英社・NAS・新テニスの王子様プロジェクト ©許斐 剛／集英社・テニミュ製作委員会
©藤巻忠俊／集英社・舞台「黒子のバスケ」製作委員会
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED

## 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。

### What is the 2.5 –Dimensional Musical?

The term is used to describe theatrical presentations based on Japanese manga, popular animation and video games. The meaning implies such theatrical shows exist somewhere between 2D the realm of manga, animation and video games, and 3D the realm of the theater. The term not only refers to musicals, but also to straight plays, comedies and dramas.

# Japan 2.5-Dimensional Musical Association

## 日本2.5次元ミュージカル協会とは

2014年3月、世界中が注目する日本の新しいカルチャー、2.5次元ミュージカルを
より多くのお客様にご覧頂くことを目的として設立されました。

### What is The 2.5 Dimensional Musical Association?

The organization was founded in 2013 with the aim of cultivating and educating more audience members to the genre and creating and nurturing larger business opportunities both domestically and internationally.

## 2.5次元ミュージカル市場

# 観客層の広がりにより
# 更なる成長を続ける、2.5次元ミュージカル市場

年間約200万人を超える観客を動員する“2.5次元ミュージカル”はひとつの演劇ジャンルとして確立されています。その原動力は若い観客層が中心ですが、作品の多様性により観客の年齢層は広がっており、更なる成長を続けています。
毎年多くの新作が公演されることや、シリーズ公演が多いことも2.5次元ミュージカルが他の演劇ジャンルと一線を画す要素の一つです。

＊2020年は新型コロナウイルス感染防止のため、演劇を含むイベントの自粛期間が半年ほどあった

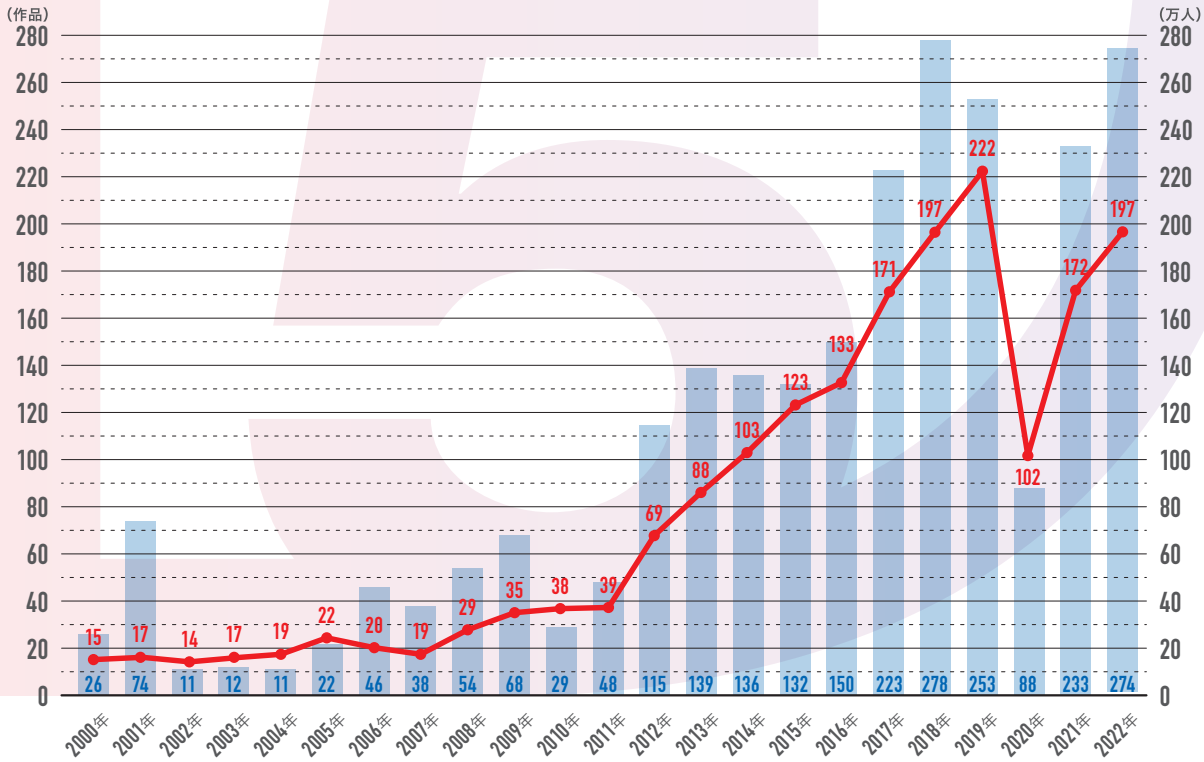
Supported by the young audiences, the 2.5-Dimensional Musical market sees many new productions every year, which boosts up the soaring number of productions every year. With the total attendance approx. 2.8 million in 2018, the 2.5-Dimensional Musical is unquestionably an established genre in the Japanese theatre market.

**2022年**
**年間上演作品数**
**197作品**

**2022年**
**年間総動員数**
**274万人**

## 2.5次元ミュージカル年間上演作品数・総動員数

Yearly Number of 2.5-Dimensional Musical Shows Produced and Total Attendance



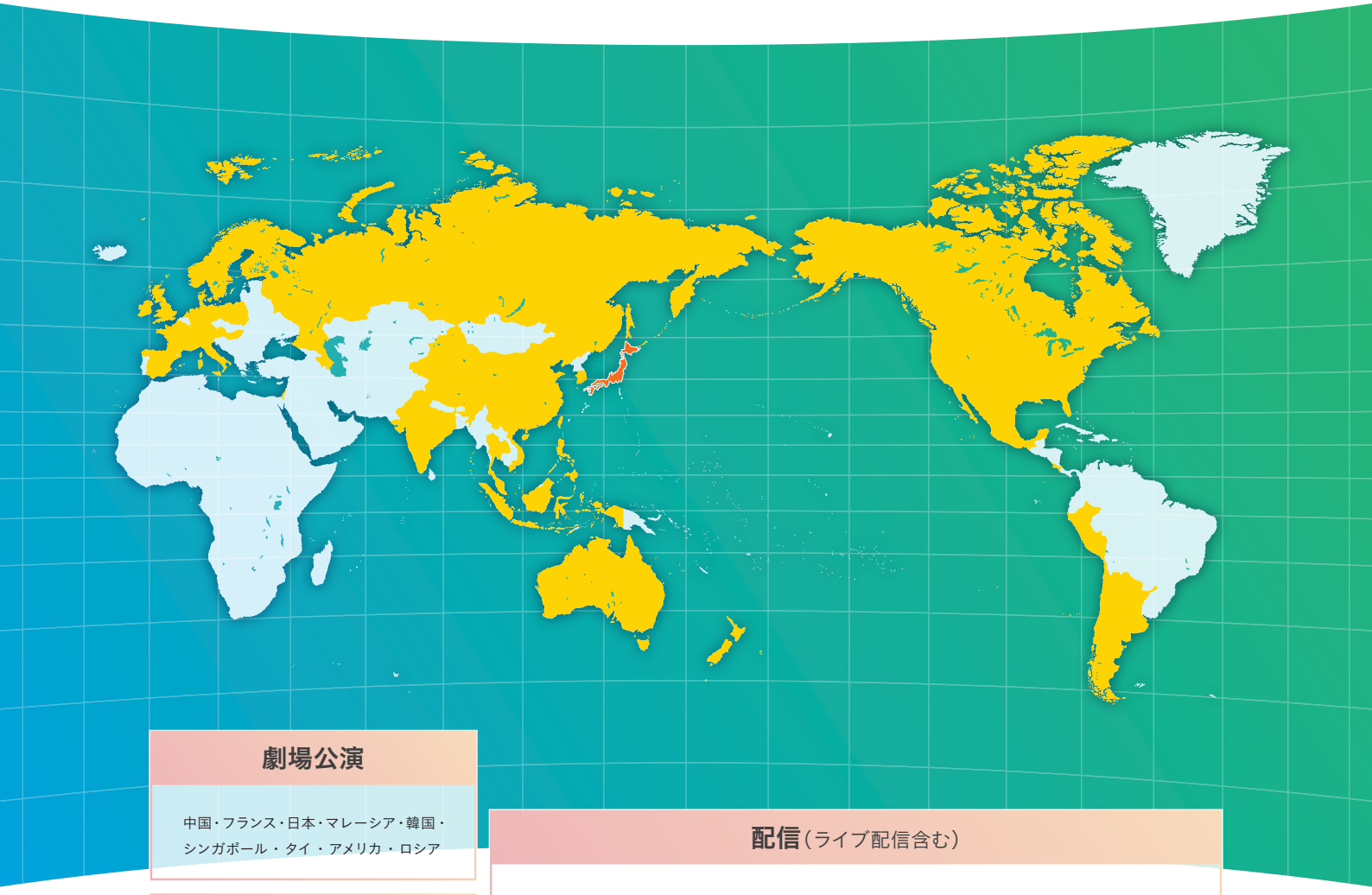

※ぴあ総研調べ

## 2.5次元ミュージカル市場

# 世界に広がる、2.5次元ミュージカル市場

日本の漫画、アニメ、ゲームを原作とする“2.5次元ミュージカル”は日本を代表する演劇の一つとして、海外でもその認知度は非常に高く、多くのファンを魅了しています。世界の演劇の中心地の一つであるアメリカ・ニューヨークのブロードウェイをはじめ、フランス、そして中国やシンガポールなどのアジア各国で、すでに公演を実施しているほか、ライブビューイングや配信などにより、世界中の多くの国で“2.5次元ミュージカル”を楽しんでいただいています。

A new form of live theatre based on Japanese manga, anime and videogames. A rapidlyrecognized and well-received new genre of Japanese entertainment. Examples have beenseen live across the global market, including in the US (on Broadway), France, China,Singapore and throughout Asia.These days Japanese culture is enjoyed worldwidethanks to the opportunities provided by streaming and platforms and live-viewing.



### 劇場公演

中国・フランス・日本・マレーシア・韓国・シンガポール・タイ・アメリカ・ロシア

### ライブビューイング

オーストラリア・中国・インドネシア・日本・韓国・タイ

### 配信（ライブ配信含む）

アルゼンチン・オーストラリア・オーストリア・アゼルバイジャン・カナダ・チリ・中国・キプロス・デンマーク・エルサルバドル・フィンランド・フランス・ドイツ・ハンガリー・インドネシア・アイルランド・イスラエル・イタリア・日本・マレーシア・メキシコ・オランダ・ノルウェー・ペルー・フィリピン・ポーランド・韓国・シンガポール・スペイン・スウェーデン・スイス・タイ・イギリス・アメリカ・ベトナム

※チケット購入実績のある国名を記載

JAPAN 2.5-DIMENSIONAL MUSICAL ASSOCIATION

# 協会の役割 The Roles of the Association

## 日本国内においては 誰もが参加できる 2.5次元ミュージカルであるために

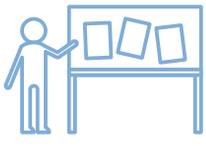
2.5次元ミュージカルは演劇の既成概念に囚われない作品作りと事業展開が大きな魅力です。
当協会では経験者が、これから参加を希望する会員に柔軟に情報提供を実践しています。

**In Japan** The 2.5-Dimensional Musical is a New Genre
The Doors will be open for everyone

We support those who create shows free from conventional theater rules and formats, and those who are motivated to seek out new business. Members will be invited to seminars where lectures and seminars by people in the industry, both in creative and business fields, are given, and have access to those individuals and their experience.

### セミナーの実施

ノウハウや新規事業の情報共有、経験者によるレクチャー



Seminars

You are invited to our exclusive seminars where experts give lectures and seminars.

### 公演プロモーション

実際に公演を運営される際には協会ウェブサイトを通しての販促・広報活動を支援

Promotion

We support your production by sending press release and introducing the media to your PR team.

### 調査統計の収集と提供

市場規模や動向を把握し、ニーズを把握し拡大のための情報提供

Market Research

We constantly research the titles of 2.5-D shows produced, and the number of the audience attendance as well as the demographics.

**Japan 2.5-Dimensional Musical Association**

## 海外市場を常に意識 全世界の若者が観客となる、それが、“2.5次元ミュージカル”

多くの国で楽しまれている日本の漫画・アニメ・ゲーム。その浸透ぶりは、世界各地で行われる日本関連のコンベンションの規模に現れています。
協会設立以後、実際に海外公演が続いている現状を会員皆さまと共有し、海外進出への協力を致します。

**Global Viewpoint** The First Modern Japanese Theater That Appeals to the Global Market

Knowing the enormous popularity of Japanese manga, anime and video-games in the global market, we support not only the productions that target international audience members, but also those that aim to go into the global market, i.e. bringing Japanese productions to other countries, or licensing productions to local presenters.

### 海外市場の理解

目的とする国や都市を選定する、または、同地の状況の把握をサポート

Understanding Global Market

Sharing information of areas that have potential for your show

### 経験者によるレクチャー

日本人または現地カンパニーによる上演などの経験談による現状把握

Access to Experts

You will be introduced to those who toured shows overseas, or those in your considered areas.

### “インバウンド“

“2.5次元ミュージカル”は、海外からのお客様を先進の取り組みでお迎えしています

“Inbound”

Approaching the international communities in Japan is probably the first step in your global approach.

## 理事紹介

代表理事
### 松田　誠
演劇プロデューサー
株式会社ネルケプランニング　ファウンダー

1994年に舞台制作会社、ネルケプランニングを設立。現在、年間数十タイトルにも及ぶ数多くの舞台作品のプロデュースや制作を行う。また演劇以外にも多方面で新しいエンターテイメントを仕掛けている、日本のステージコンテンツビジネスのトップランナーの一人である。代表作は、2003年よりミュージカル『テニスの王子様』シリーズのプロデュースをはじめ、ミュージカル「黒執事」、ミュージカル「美少女戦士セーラームーン」、ライブ・スペクタクル「NARUTO-ナルト-」、ミュージカル『刀剣乱舞』、『ヒプノシスマイク -Division Rap Battle-』Rule the Stage、「バクマン。」THE STAGEなどの作品を手掛ける、2.5次元ミュージカルの先駆者。

当協会は2.5次元ミュージカルの更なる発展と海外進出を目指し、2014年3月に設立されました。以降、会員皆さまの多大なるご支援を賜り、国内での上演作品数、観客動員数とも堅調に増加を続けております。海外でも2.5次元ミュージカル公演や、ライブビューイングなどが盛んに行われるようになり、2015年3月に渋谷に誕生した日本初の2.5次元ミュージカル専用劇場<AiiA 2.5 Theater Tokyo/2018年10月末運用終了>には、国内のみならず、海外からも多くのお客様にご来場頂きました。

このような2.5次元ミュージカルの日本における隆盛、そして、その世界への波及は決して驚くべきことではありません。日本のマンガ・アニメ・ゲームはすでに長きにわたり、世界中で愛され、支持されてきた日本の誇るべきカルチャーなのです。とりわけ、若い世代にとってすでに生活の一部であり、そこから人生そのものを学んでいると言っても過言ではありません。

近年、2.5次元ミュージカルが、多くの若者にとって初めての「ライブエンターテインメント体験」となっています。これを我々協会は重要なことと捉えています。今やデジタルデバイスによって、あらゆる情報が入手できるという風潮が強まる中、2.5次元ミュージカルの劇場に来ることによってのみ得られる様々な体験。舞台上の俳優の演技に一喜一憂し、そこに一体化する喜び。客席にいる一人ひとりが“今を生きていること”を実感し、それを今後の活力にして頂けたなら、これほど素晴らしいことはありません。

2020年の新型コロナウィルスの世界的流行により、現在、私たちを取り巻く環境は大きな変化を求められています。しかし、こうした環境下だからこそ、“日本発”となる2.5次元ミュージカルの果たすべき大きな役割を我々は強く感じています。

今こそ、日本の若者のみならず、世界に向けて発信されるべき、無限の可能性を秘めたエンターテインメントである2.5次元ミュージカルが、より大きく世界に向けて羽ばたけるよう、末永く皆様のご指導、ご鞭撻を賜りますようお願い申し上げます。

理事
### 堀　義貴
ホリプログループ会長

1989年株式会社ニッポン放送入社。編成部企画担当として数々のラジオドラマ・CM・イベントをプロデュース。1993年株式会社ホリプロ入社。テレビ番組・映画・音楽の制作、宣伝、マネージメント等様々な部門を担当し、2002年代表取締役社長就任。2022年よりホリプログループ会長。

理事
### 佐藤 澄宣
株式会社マーベラス 代表取締役社長

2001年株式会社フロム・ソフトウェア入社。2007年株式会社マーベラスエンターテイメント(現 マーベラス)入社。2015年デジタルコンテンツ事業本部マーケティング本部CSマーケティング部長。2016年コンシューマ事業本部CSコンテンツ事業部長。2018年 執行役員 デジタルコンテンツ事業本部コンシューマ事業部長。2022年 執行役員 デジタルコンテンツ事業本部長(現任)。2022年6月代表取締役社長に就任。

理事
### 鈴木　孝明
株式会社バンダイナムコミュージックライブ 常務取締役

キョードーグループ、オン・ザ・ラインにて、音楽業界を中心に、イベント・コンサート・ライブ制作を手がけてきた。その経験を活かし、2003年、機動戦士ガンダムSEEDでアニメと音楽とのライブイベントから、グループのIPを活用し、“映像×音楽”の本格的なライブイベントの数々を立ち上げ、新たなビジネスモデルの確立に邁進。2022年4月からはコンテンツ系音楽総合エンターテインメントを手掛ける株式会社バンダイナムコミュージックライブで、さまざまなコンテンツ制作に積極的に取り組んでいる。株式会社テイパーズの取締役を兼務。

理事
### 本間　道幸
株式会社ぴえろ 代表取締役社長

2012年、株式会社ぴえろ代表取締役社長に就任。TVアニメーション、劇場作品を中心に数々のヒット作を手がけたアニメーションプロデューサー。その他にも舞台、ミュージカル、LIVEイベントなど様々なイベントを手がけている。舞台での代表作は『ROCK　MUSICAL BLEACH』、「忍者イリュージョンNARUTO-ナルト-」、「異空間ステージ花咲ける青少年」、ライブ・スペクタクル「NARUTO-ナルト-」、舞台『東京喰種トーキョーグール』、舞台「おそ松さん on STAGE ～SIX MEN'S SHOW TIME～」等がある。

理事
### 勝股　英夫
エイベックス株式会社　コーポレート執行役員
エイベックス・ピクチャーズ株式会社　代表取締役社長
株式会社アニメタイムズ社　代表取締役社長

2014年エイベックス・ピクチャーズ株式会社創立時より取締役、代表取締役副社長を経て2017年4月より代表取締役社長就任。「おそ松さん」「KING OF PRISM」「ユーリ!!! on ICE」「ゾンビランドサガ」等、話題のアニメ作品を数多く世に送り出す。2.5次元舞台においても、それらのTVアニメを舞台化した「おそ松さん on STAGE ～SIX MEN'S SHOW TIME～」、舞台「KING OF PRISM」シリーズを始め、「Paradox Live on Stage」「新サクラ大戦 the Stage」など、精力的に新作を発表し続けている。

理事
### 伊藤　達哉
有限会社ゴーチ・ブラザーズ 代表取締役

早稲田大学在学中に演劇活動を開始。2004年に劇団制作部を法人化。有限会社ゴーチ・ブラザーズを設立し代表を務める。アーティストのマネジメント事業のほか、松居大悟、中屋敷法仁ら若いクリエイターとのプロデュース公演なども積極的に行う。舞台「黒子のバスケ」や舞台「文豪ストレイドッグス」といった2.5次元コンテンツの舞台をはじめ、ジョナサン・マンビィ、リチャード・トワイマンら英国の新進演出家と定期的にワークショップや作品づくりに携わる。舞台芸術制作者オープンネットワーク(ON-PAM) 理事 、「緊急事態舞台芸術ネットワーク」世話人、桜美林大学非常勤講師。

理事
### 野上 祥子
株式会社ネルケプランニング 代表取締役社長

大学在学中より劇団の制作などを経て、1998年株式会社ネルケプランニングに入社。以降、同社制作のすべての舞台、およびTVアニメやイベントなど、多岐にわたるキャスティングを担い、幅広い作品作りに貢献。2016年7月に同社社長に就任。プロデューサーとして、2.5次元ミュージカルを中心に、様々なジャンルで作品を生み出している。現在はファミリー層に向けたWelcome Kids Projectを立ち上げ、新たなチャレンジを続けている。
舞台の代表作品はミュージカル『テニスの王子様』、ライブ・スペクタクル「NARUTO-ナルト-」、少女☆歌劇 レヴュースタァライト、「Dr.STONE」THE STAGE～SCIENCE WORLD～他。アニメの代表作品(キャスティング)はTVアニメ「テニスの王子様」、「家庭教師ヒットマンREBORN!」、劇場版アニメ「雲の向こう、約束の場所」(監督:新海誠)他。

キュレーター（学術会員）
### 岡本　美津子
プロデューサー
東京藝術大学大学院映像研究科　アニメーション専攻教授

1987年NHK入局。番組およびイベントの企画、制作。2008年東京藝術大学大学院映像研究科アニメーション専攻教授就任。2010年4月からNHK Eテレで放送中の『2355』『0655』を企画し、現在もチーフプロデューサーとして関わる。
2018年より文化庁メディア芸術祭海外展(アニメーション部門)ディレクターを務めるほか、映像に関わる様々なコンテンツやイベントを企画・制作している。

## Board Members

Chairman

### Makoto Matsuda

Theatrical Producer,
Founder of Nelke Planning Co., Ltd.

Makoto Matsuda founded Nelke Planning Co., Ltd. in 1994. Mr. Matsuda leads the industry as a producer, producing a number of shows every year. Also, since 2003, Mr. Matsuda has passionately produced 2.5-Dimensional Musical shows including *MUSICAL THE PRINCE OF TENNIS, Black Butler, The Musical, Pretty Guardian Sailor Moon: TheMusical, Live Spectacle NARUTO, Touken Ranbu: The Musical, "Hypnosis Mic –Division Rap Battle-"Rule the Stage* and 「*BAKUMAN。*」*THE STAGE*. Mr. Matsuda is a leader in the Japanese theatrical business with the aim of expanding into new markets around the world.

In March 2014, we founded Japan 2.5-Dimensional Musical Association with the aim of expanding its business in Japan and introducing the 2.5-D shows to the international market. In Japan, with the strong support of our members now, we see both the numbers of the productions and the audience members increasing every year. Also, in the global market, we are proudly drawing attention by touring or live-streaming our popular productions. Also, one of the most prominent challenges known to the public was AiiA 2.5 Theater Tokyo (in Shibuya), an exclusive 2.5-D Musical theater, had been operated by our association (March 2015-October 2018), where audience members from many nationalities filled the house.

It is not surprising to see today's rise of 2.5-Dimensional Musical in Japan and its spread into global market because what 2.5-D shows are based on has been appreciated as Japan's cultural symbols of today: manga, animation and video-game. They have an important role in the lives of young generations, and, in fact, they learn the essence of life from them.

It is our wish that 2.5-Dimensional Musical introduces the joy of something real to the young generations who are surrounded by digital devices that they may believe that they can learn anything on it. Those young audience members at our theatres often comment after the show that they enjoyed watching the performers live and sharing the same moment with other audience members. We value this live experience not only in theatre but also in real life, too.

The global COVID-19 pandemic has brought huge changes in circumstances surrounding us. However, we believe even stronger in the major role the Japan's original 2.5-Dimensional Musical should play in these circumstances.

The 2.5-Dimensional Musical is the entertainment that has infinite potentials and should be delivered not only to Japanese young people but to the world.

We sincerely hope that you will have an opportunity to experience 2.5-Dimensional Musical very soon.

Board Member

### Yoshitaka Hori

Chairman of HoriPro Group

Yoshitaka Hori officially joined HoriPro Inc. in 1993, and has served as President and CEO since 2002. Prior to his current role, Mr. Hori had been a producer in every aspect of the broadcasting business–including radio shows, TV commercials and live events with Nippon Broadcasting System, Inc. where Mr. Hori began his career in 1989. He has been the chairman of HoriPro Group since 2022.

Board Member

### Suminobu Sato

President of Marvelous Inc.

Mr. Sato joined FromSoftware, Inc. in 2001, then joined Marvelous Entertainment Inc. (now Marvelous Inc.) in 2007. He became the manager of Digital Content Business Section in 2015, became the manager of Consumer Business Section in 2016, and became Board Member and the manager of Digital Content Group Consumer Business Section in 2018. Mr. Sato is Executive Officer for Digital Content Group from 2022 (present), and has been the President since June 2022.

Board Member

### Takaaki Suzuki

Executive Director of Bandai Namco Music Live Inc.

At Kyodo Group and ON THE LINE Inc., Takaaki Suzuki had been involved in the production of various events, concerts and live shows, mainly in the music industry. Utilizing this experience, in 2003, he launched the "Mobile Suit Gundam Seed live concert", which combined animation and music, and then launched a number of live events using Bandai Namco Group's IP to create a "visual x music" event. Since April 2022, Mr. Suzuki has been actively producing various content for Bandai Namco Music Live Inc. that is engaged in comprehensive content-based music entertainment. He also serves as a board director for Tapers Inc.

Board Member

### Michiyuki Honma

President and CEO of Pierrot Co., Ltd.

Michiyuki Honma has served as CEO for Pierrot Co., Ltd. since 2012. Mr. Honma has been an executive producer with TV animation series, animated movies, live events and musicals such as *Rock Musical BLEACH, Ninja Illusion NARUTO, Musical HANASAKERU SEISHONEN, Live Spectacle NARUTO ,Tokyo Ghoul the Stage* and *Mr.Osomatsu on STAGE ~SIX MEN'S SHOW TIME~.*

Board Member

### Hideo Katsumata

Corporate Executive of Avex Co. Ltd.
President of Avex Pictures Co. Ltd.
President of The Anime Times Company

During the establishment of Avex Pictures in 2014, Katsumata served as a foundational board member as well as Vice President before assuming the role of company President in April 2017.Having released various anime productions, such as*"Osomatsu-san," "KING OF PRISM," "Yuri!! On Ice,"* and *"Zombieland Saga,"* he has also could expand the business with the inclusion of 2.5-Dimension stage plays, in which anime series are adapted into full production stage plays. Such productions include *"Osomatsu-san ~Six Men's Show Time~," "KING OF PRISM," "Paradox Live on Stage,"* and *"Sakura Wars the Stage."*Katsumata hopes to continue to release such products with just as much enthusiasm in the future.

Board Member

### Tatsuya Ito

President of Gorch Brothers, Ltd.

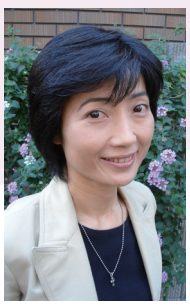
Tatsuya Ito
stated actors management as well. Mr. Ito also collaborates with young creators. Mr. Ito also serves as a director for Association of Open Network for Performing Arts Management.
Became involved in theatre while he was a student at Waseda University.
And in 2004, he incorporated his theatre company and founded Gorch Brothers, Ltd. As an executive director of the company, he engages in artist management and producing theatres including the projects with upcoming artists like Daigo Matsui and Norihiro Nakayashiki. His producing works includes 2.5 D Musicals such as *KUROKO NO BASKE* and *BUNGO STRAY DOGS,* and the projects with British directors such as Jonathan. Munby and Richard Twyman.
He also serves as a director for Association of Open Network for Performing Arts Management (ON-PAM), and a manager for Japan Performing Arts Solidarity Network, and a lecturer for J. F. Oberlin University.

Board Member

### Shoko Nogami

President and Representative Director of Nelke Planning Co., Ltd.

Started working for theatre companies while at college, Ms. Nogami joined Nelke Planning Co., Ltd in 1998. Since then, she was in charge of casting the company's projects, from its theatre productions to all the casting commitments from other companies, which showed her versatility. Became the President in July 2016, since then having lead the 2.5-Dimensional Musical productions as well as other projects as producer. Recently Ms. Nogami launched "Welcome Kids Project", that offers wider opportunities for family audience. Among the shows that Ms. Nogami has lead are *MUSICAL THE PRINCE OF TENNIS, Live Spectacle NARUTO, Revue Starlight,* 「*Dr.STONE*」*THE STAGE~SCIENCE WORLD* etc., and among the casting for animations are TV Animation *THE PRINCE OF TENNIS, REBORN!* and theatrical release of *The Place Promised in Our Early Days*（Directed by Makoto Shinkai）etc.



Academic Member

### Mitsuko Okamoto

TV producer, Professor of Tokyo University of the Arts: Graduate School of Film and New Media, Department of Animation

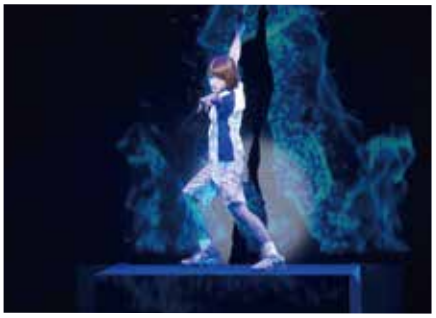
Mitsuko Okamoto officially joined Japan Broadcasting Corporation in 1987. Ms. Okamoto served as a producer for *Digital Stadium* in 2000 and Digital Art Festival in 2003. In 2008, Ms. Okamoto started her career as a professor at Tokyo University of the Arts: Graduate School of Film and New Media, Department of Animation. Ms. Okamoto has produced various TV shows such as *2355, 0655* and *Minna no Uta (Songs for everyone)* since April 2010.
Started working for NHK (Nippon Hoso Kyokai / Japan Broadcasting Corporation) in 1987 where she planned and produced TV programs and live events. In 2008, Ms. Okamoto became a professor at Tokyo Unviersiy of the Arts: Graduate School of Film and New Media, Department of Animation. From April 2010, she has planned for NHK E-Tele programs, and still works as its chief producer.From 2018 on, she's has been working at director for JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL(Animation), while actively planning and producing other movie contents and events.

## 2.5次元ミュージカル作品紹介

# ミュージカル『テニスの王子様』

ミュージカル『テニスの王子様』は人気漫画『テニスの王子様』の舞台化作品。2003年の初演以来、2016年3月現在、累計動員数210万人以上、3度の海外公演を含む、1300回以上の公演を行う。通称「テニミュ」。舞台化不可能と思われたテニスの試合を、ピンスポット照明と打球音の融合、時には映像を用いて表現。原作の世界観をストレートに表現した耳に残る楽曲が多数登場し、テニスのフォームを取り入れた迫力あるダンスは、舞台の熱量を最大限に引き出し、大きな見どころとなっている。1stシーズン、2ndシーズンを経て、2014年11月より3rdシーズンに突入。初演から10年以上続く2.5次元ミュージカルのパイオニア的な作品。

**Show Title:** MUSICAL THE PRINCE OF TENNIS
**Based on:** Prince of Tennis (Shueisha Inc.)
**Premiere:** 2003 in Japan
**Overseas:** 2008 in Taipei, Taiwan and Seoul, Korea. 2009 in Taipei. 2015 in Taipei and Hong Kong (All Japanese company tour)
**Attendance Record:** As of March 2016, there have been a total of 1,300 performances, drawing more than 2.1 million audience members.
**Features:** *MUSICAL THE PRINCE OF TENNIS* has spearheaded the rise of today's 2.5-Dimensional Musical boom. Audiences enjoy the theatrical transposition of the key features of Manga, made present in the swiftness of tennis balls presented by pinhole lighting effects and ball-hitting sounds by the playing of percussive tones. Since its premiere in 2003, the title as a series has been repeatedly produced with the introduction of new cast members. The current revival, which started in November 2014, is now the productions 3rd round, and to date, still leads the 2.5-Dimensional Musical movement.



JAPAN 2.5-DIMENSIONAL MUSICAL ASSOCIATION

©許斐 剛／集英社・NAS・新テニスの王子様プロジェクト ©許斐 剛／集英社・テニミュ製作委員会

## 2.5次元ミュージカル作品紹介

# 斬劇『戦国BASARA』

「戦国BASARA」は、カプコンから発売されている人気アクションゲーム。戦国時代を舞台に、独自の解釈によりアレンジされた個性豊かな武将たちが、ド派手なアクションを繰り広げる様は、歴史ファンのみならず多くの女性を虜にした。そして2009年、初めて舞台化されると、原作ゲームファンのみならず多くの人々から圧倒的な支持を受けた。シリーズ12作目にあたる2016年7月の公演より、タイトルを舞台『戦国BASARA』から、斬劇『戦国BASARA』に変更して上演を続け、その人気は衰えを知らない。

Show Title: Zangeki "Sengoku BASARA"
Based on: Sengoku BASARA (CAPCOM CO., LTD.)
Premiere: 2009 in Tokyo
Overseas:Features: Based on the popular series of action video games published by CAPCOM. With its unique character settings for feudal warlords and exciting actions scenes, the video game series has been attracting not only history buffs but also female players. The premiere in 2009 received a big applause, and acquired positive support from video game fans. The 12th production was produced in 2016. The series keeps its remarkable development and gaining more popularity.

JAPAN 2.5-DIMENSIONAL MUSICAL ASSOCIATION

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

## 2.5次元ミュージカル作品紹介

# 舞台『弱虫ペダル』

2008年に秋田書店「週刊少年チャンピオン」で連載を開始した、大人気自転車ロードレース漫画「弱虫ペダル」。この大人気作品を原作とした演劇作品が舞台『弱虫ペダル』。2012年から上演されている本作品は、気鋭の演出家・西田シャトナーの類まれなる演出技法と　実力派俳優陣の熱演が話題となり、シリーズを通して大好評を得ている。

Show Title: Stage[Yowamushi Pedal]
Based on: Yowamushi Pedal (Akita Publishing Co., Ltd.)
Premiere: 2012
The original comic series started in the Weekly Shonen Champion in 2008,The comic series is the story about teenagers and road bicycle racings.The first animated movie was released in August 2015, which resulted in big success, followed by the announcement of the 3rd season of the TV series.  Its theatrical adaptation has drawn strong attention since its premier of 2012, thanks to the director Nishida Shatner's unique approach and the passion of the cast members.

JAPAN 2.5-DIMENSIONAL MUSICAL ASSOCIATION

©渡辺航（週刊少年チャンピオン）2008
©渡辺航（週刊少年チャンピオン）／マーベラスAQL、ディー・パイ・エル・クリエイション、イーブラス
©渡辺航（週刊少年チャンピオン）2008／弱虫ペダルGR製作委員会2014
©渡辺航（週刊少年チャンピオン）／マーベラスAQL、東宝、ディー・パイ・エル・クリエイション
©渡辺航（週刊少年チャンピオン）／マーベラス、東宝、ディー・パイ・エル・クリエイション
©渡辺航（週刊少年チャンピオン）／マーベラス、東宝、セガ・ライブクリエイション

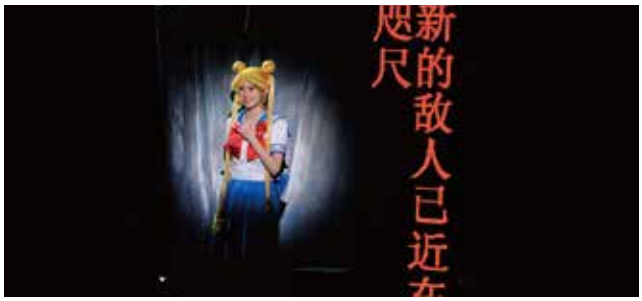
## 2.5次元ミュージカル作品紹介

# ミュージカル「美少女戦士セーラームーン」

漫画「美少女戦士セーラームーン」は1991年に講談社の少女漫画雑誌「なかよし」で連載が開始され、その人気は少女を中心に大人の女性、男性の間まで広がり、従来の枠を超えたブーム、社会現象となった。そして1993年、初めてミュージカル化され、「セラミュー」の愛称で親しまれる。2013年、「美少女戦士セーラームーン20周年プロジェクト」の一環として8年ぶりに、出演者が全て女性という新しい試みのもとに新作を上演。2014年夏の公演に続き、2015年1月には「セラミュー」史上初の中国・上海公演を開催し、現地でも大好評を博した。「セラミュー」は、海外からの人気も高く、今では2.5次元ミュージカルを代表するビッグタイトルとなっている。

**Show Title:** Pretty Guardian Sailor Moon: The Musical
**Based on:** Pretty Guardian Sailor Moon (Kodansha)
**Premiere:** 1993 for the 1st Season, 2013 for the Current Season
**Overseas:** 2015 in Shanghai, China (All Japanese company tour)
**Features:** As soon as the series of Pretty Guardian Sailor Moon started in Nakayosi, a leading girls' comic magazine, the girls loved it. Soon, the title became a social phenomenon. 1993 saw the first launch of the live stage adaptation. However, the recent launch to celebrate the title's 20th anniversary in 2013 drew huge attention, presenting all women cast. Its following 2014 and 2015 saw a new episode respectively, and the 2015 version marked the title's first step into the global market.

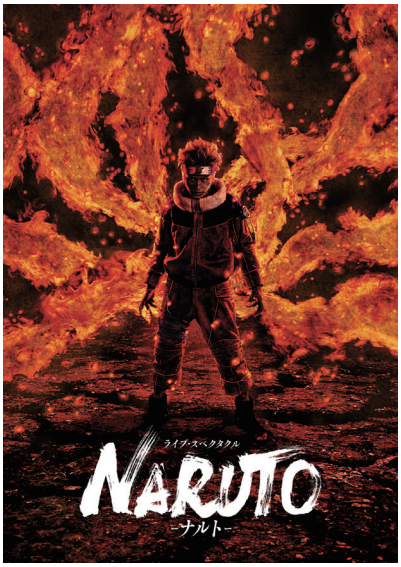
Japan Expo 2014(Paris)




JAPAN 2.5-DIMENSIONAL MUSICAL ASSOCIATION

©武内直子・PNP／講談社・ネルケプランニング・ドワンゴ
©武内直子・PNP／ミュージカル「美少女戦士セーラームーン」製作委員会2014
©武内直子・PNP／ミュージカル「美少女戦士セーラームーン」製作委員会2015

## 2.5次元ミュージカル作品紹介




# ライブ・スペクタクル「NARUTO-ナルト-」

全世界でコミックス累計発行部数２億部を突破し、日本国内だけでなく世界でも熱狂的な人気を誇る作品「ＮＡＲＵＴＯ-ナルト-」を舞台化したライブ・スペクタクル「NARUTO-ナルト-」は、2015年の初演時には、東京、大阪、宮城、福岡の国内4都市と、マカオ、マレーシア、シンガポールでも上演された。キャラクターを見事に再現したビジュアルや、ダンスやアクロバットをはじめとしたパフォーマンス、映像とギミックを駆使した演出などで好評を博す。海外進出を目指す2.5次元ミュージカルの次代を担う作品。

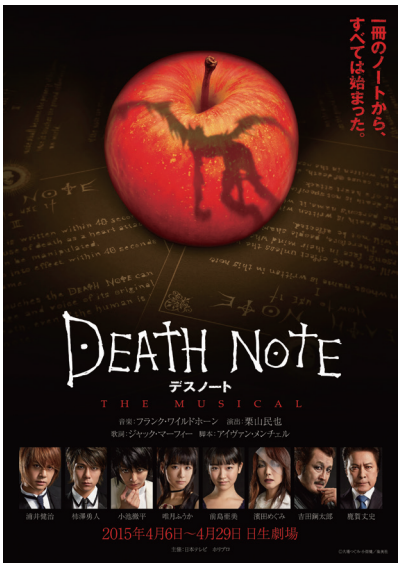
**Show Title:** Live Spectacle NARUTO
**Based on:** NARUTO　(Shueisha Inc.)
**Premiere:** 2015 in Japan
**Features:** The news of the live stage adaptation of NARUTO, one of the most beloved Japanese manga worldwide, drew huge attention of the fans. Then, the release of the high standard of the character representation for the poster elevated their expectation even higher. The show successfully impressed audience members with the stunning visual effects presented by the latest video technology and the acrobatic performances. With the success of the premiere and its following international tour, *Live Spectacle NARUTO* indicates strong possibilities of 2.5-Dimentional shows in the global market.

ワールドツアーより

JAPAN 2.5-DIMENSIONAL MUSICAL ASSOCIATION

©岸本斉史 スコット／集英社 ©ライブ・スペクタクル「NARUTO-ナルト-」製作委員会2015

## 2.5次元ミュージカル作品紹介

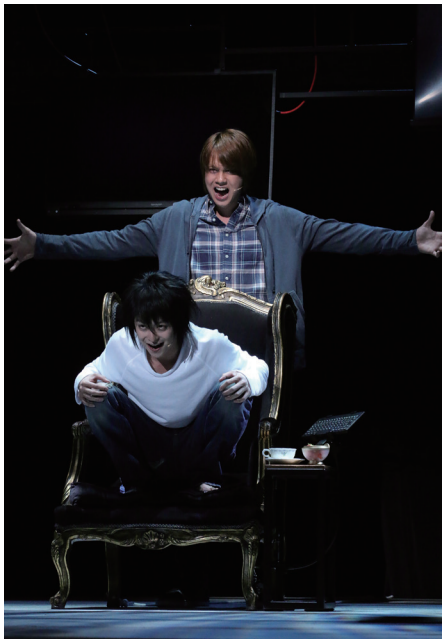



# デスノート THE MUSICAL

2003年から2006年にかけて連載された漫画「DEATH NOTE」。国内外での累計発行部数は3000万部を超えている。そして2015年に初めて日本と韓国で上演された「デスノート THE MUSICAL」は、ブロードウェイミュージカル「ジギル＆ハイド」などで知られるフランク・ワイルドホーンが作曲を、日本を代表する演出家、栗山民也が演出を担当して高い評価を得た。日本公演に続き、韓国人キャストによって上演された「デスノート THE MUSICAL」韓国公演は、「2016 eDaily Culture Awards」のミュージカル部門最優秀賞を受賞した。

**Show Title:** Death Note The Musical
**Based on:** Death Note (Shueisha Inc.)
**Premiere:** 2015 in Tokyo
**Features:** Based on the popular manga Death Note, which has sold more than 300,000 copies worldwide, the live stage musical adaptation was created with Tamiya Kuriyama, a leading Japanese director, and Frank Wildhorn, known for the Broadway musical, Jekyll and Hyde, and other hit titles. The production was premiered in Tokyo with a huge success, and soon the Korean cast production opened in Seoul, Korea. The Korean production won the best musical at 2016 eDaily Culture Awards.

日本プロダクション



韓国プロダクション

JAPAN 2.5-DIMENSIONAL MUSICAL ASSOCIATION

©大場つぐみ・小畑健／集英社

## 2.5次元ミュージカル作品紹介

# ミュージカル『刀剣乱舞』

PCブラウザ・スマホアプリゲーム「刀剣乱舞-ONLINE-」を原案とした初のミュージカル作品。2015年10月に初演され、まるでゲームの中から出てきたようなキャラクタービジュアルの再現度はもちろんのこと、重厚な歴史ドラマを描くミュージカルと、華やかなライブでの二部構成がファンの心をガッチリつかみ2.5次元ミュージカルの人気作品となった。2016年にCDデビューを果たすと、1stシングルが音楽チャートで1位を獲得。その後もシリーズは続き、海外公演や「真剣乱舞祭」と銘打ったライブも行われている他、嚴島神社にて世界遺産登録20周年記念奉納行事として特別公演を行うなど、革新的な試みを次々と成功させた。大規模な展開で国内のみならず海外でも人気を博し、2.5次元ミュージカルの新たな可能性に挑戦し続けている。

**Show Title:** Touken Ranbu: The Musical
**Based on:** Touken Ranbu-ONLINE-
**Premiere:** 2015 in Japan
**Overseas:**2017 in Shanghai, China (Japanese cast) Live Streaming in Cinema in Tapiei and Hong Kong (2015, 3 titles in 2016), Singapore and Thailand (both 1 title in 2016)
**Features:**The announcement about the first launch of the musical adaptation was a sensation among game players and 2.5-Dimentional musical fans. The characters represented in an authentic way, the historic story with depth and the live performance in the 2nd act have won fans' big affections. The first cast single (CD) was released in 2016 and won the 1st place in the music chart. The production also held a special presentation in the Itsukushima Shrine, the World Heritage in Hiroshima. The production continues success with the new productions, live concerts and the international tour.

嚴島神社世界遺産登録20周年記念奉納行事

真剣乱舞祭 2016

JAPAN 2.5-DIMENSIONAL MUSICAL ASSOCIATION

©ミュージカル『刀剣乱舞』製作委員会

## 2.5次元ミュージカル作品紹介

# ハイパープロジェクション演劇「ハイキュー!!」

集英社「週刊少年ジャンプ」にて連載中の大人気バレーボール漫画「ハイキュー!!」をストレートプレイで舞台化した作品。
2015年11月に開幕した初演は、プロジェクションマッピングや特殊演出、若手俳優の熱い演技が高次元で融合され、"新たな演劇"として観客を魅了し、全公演チケットは即日完売。
2016年4月に異例の早さで再演 となる"頂の景色"、2016年10月に"烏野、復活！" を上演し、各地で熱狂を巻き起こした。
2017年3月には、シリーズ3作目 "勝者と敗者" が上演となり、ハイテクとアナログが高次元で融合した漫画×演劇×映像のハイブリッドパフォーマンスと、さらなる進化を遂げる演出で演劇の "頂" に挑み続ける!!

Show Title: HYPER PROJECTION ENGEKI “HAIKYU!!”
Based on: “HAIKYU!!” (Shueisha Inc.)
Premiere: 2015 in Japan
Features:“HAIKYU!!” is a comic series on volleyball, serialized in Weekly Shōnen Jump. The premiere in November 2015 attracted attention and was immediate sellout. The latest technology such as video projection mapping, fresh approach of direction and the cast members filled with energy established a “New type of theatrical play”. In March 2017, its 3rd production “The Winner and the Loser” was produced. The series keeps building enthusiasm with new productions.

JAPAN 2.5-DIMENSIONAL MUSICAL ASSOCIATION

©古舘春一／集英社・ハイパープロジェクション演劇「ハイキュー!!」製作委員会
初演、"烏野、復活！":渡部俊介／"頂の景色":引地信彦

# 協会概要 Association Outline

## 名称

一般社団法人 日本2.5次元ミュージカル協会
JAPAN 2.5-DIMENSIONAL MUSICAL ASSOCIATION

### Name

Japan 2.5-Dimensional Musical Association

## 事業・活動内容

以下の事業を通じて、
2.5次元ミュージカルに関連する活動を支援します。

- 2.5次元ミュージカルに関する実態調査及び報告書の作成
- 2.5次元ミュージカルの推進・支援事業
- 2.5次元ミュージカルに関するイベントの実施及び運営
- 2.5次元ミュージカルに関する海外コンベンションへの参加
- 2.5次元ミュージカルに関する研修会及び勉強会の実施
- 2.5次元ミュージカルに関する海外興行の企画及び実施並びに運営
- 海外への知的財産権の使用並びに利用許諾に関するサポート業務及びそれに付随する管理業務
- 2.5次元ミュージカルに関する国内外におけるネットワークの構築
- それらの事業に附帯又は関連する事業

### Activities

- The surveying of the 2.5-Dimensional musicals and the compilation of reports
- Continuous support for the development of 2.5-Dimensional musicals
- Producing and managing the events related to 2.5-Dimensional musicals
- Participating in overseas conventions related to 2.5-Dimensional musicals
- Providing lectures with the aim of giving members opportunities to learn more about 2.5-Dimensional musicals
- The promotion of overseas business development related to 2.5-Dimensional musicals
- Management of copyrights and arrangement of granting of licenses for overseas producers
- Building networks with theatre experts throughout the world
- Other projects related to 2.5-Dimensional musicals

## 事務所所在地

一般社団法人 日本2.5次元ミュージカル協会 事務局
〒153-0043 東京都目黒区東山1-2-2 目黒東山スクエアビル
電話：03-6758-0871　Fax：03-6758-0872
e-mail: info@j25musical.jp
https://www.j25musical.jp

### Address

Japan 2.5-Dimensional Musical Association
Meguro Higashiyama Square Building,
1-2-2 Higashiyama, Meguro-ku, Tokyo, 153-0043, Japan
Tel: +81-(0)3-6857-0871　Fax: +81-(0)3-6758-0872
e-mail: info@j25musical.jp
https://www.j25musical.jp

®
**“2.5次元ミュージカル”**は、
一般社団法人 日本2.5次元ミュージカル協会が管理する登録商標です。