

創作紙芝居アーカイブサイトの運用

—— 第1報 サイトの構築について ——

林 延 哉*

(2015年9月15日受理)

Development and Operation of an Archive Site for Creative Picture-Story Shows (Kamishibai) : First Report;
Building of Web Site

Nobuya HAYASHI

キーワード: 平絵紙芝居, 立絵紙芝居, 茨城大学紙芝居研究会, プロジェクト科目, ウェブサイト

茨城大学紙芝居研究会(茨城大学教育学部情報文化課程専門科目子ども文化プロジェクト立絵・紙芝居班)は、約10年間立絵紙芝居・平絵紙芝居の制作・実演・研究を行ってきた。その間に平絵作品40作品以上、立絵作品10作品以上を制作してきたが、その保存と公開については手付かずのままだった。2010年に一旦着手した紙芝居アーカイブサイトの構築は、東日本大震災や研究会の制作作品の増加によって2011年に降進展のないままだった。今回、情報文化課程が廃止されるに伴い、その専門科目であるプロジェクト科目も閉講となる。そこであらためて、この間に制作された紙芝居の保存・公開・共有について検討すべきと考え、進展のないままだったアーカイブサイトの構築・運用を再開することとした。サイトには各作品の実演動画、各絵と脚本、PDFデータを掲載することとし、閲覧環境としてはスマートフォン、タブレット等の携帯端末を想定した。本報告執筆時点で、平絵作品30作品あまりが既に公開されているが、実演動画など不備な点も多く、現状はまだ、「暫定公開」という状況である。

茨城大学紙芝居研究会(子ども文化プロジェクト立絵・紙芝居班)について

茨城大学紙芝居研究会は、この10年来紙芝居の研究、制作、学外での上演を継続して行ってきた。

茨城大学紙芝居研究会は、子ども文化プロジェクト立絵・紙芝居班がその実体である。

プロジェクト科目は茨城大学教育学部情報文化課程の基幹科目のひとつである。

学生の主体的・協同的な学習・活動によって課題を達成し、その成果を発表する。立絵・紙芝居班は、子ども文化プロジェクト内の一班として、かつて自らが楽しんだ経験のある「紙芝居」と

* 茨城大学教育学部情報文化教室

いうものを、今改めて大人の目で、見返し、捉え直し、その可能性や発展を探る活動をしている。「茨城大学紙芝居研究会」は、対外的な活動をする際の、子ども文化プロジェクト立絵・紙芝居班の別称である。

茨城大学紙芝居研究会（今後、子ども文化プロジェクト立絵・紙芝居班ではなく、茨城大学紙芝居研究会、あるいは単に研究会の呼称を用いる）の活動上の主たるテーマのひとつは、「立絵」紙芝居の復活であり、立絵スタイルの紙芝居の制作と実演である。

しかし、2012年の水戸市「ぴ〜すプロジェクト」への参加をきっかけに平絵紙芝居（いわゆる通常の紙芝居）の制作と実演の機会が多くなってきている。

2012年の「ぴ〜すプロジェクト」では、主催の水戸市より声をかけていただき、水戸空襲に題をとった平絵紙芝居『ある紙芝居屋の物語〜それでも、黄金バットはやってくる〜』の制作と実演の機会を与えていただいた。総枚数117枚、実演時間40分強の作品を制作し、水戸市博物館を始め、水戸市平和記念館、水戸市立図書館などで公演を行った。これをきっかけに阿見町の予科練記念館、笠間の筑波海軍航空隊記念館での実演もさせていただいた。

水戸市主催の平和イベントであり、テレビ、ラジオ、新聞などでも、学生による戦争紙芝居の実演ということで取り上げていただいた。

『ある紙芝居屋の物語』をきっかけに、茨城県近代美術館からは2013年の岡倉天心展の際にロビーにて実演する子ども向けの岡倉天心紹介紙芝居を、また城里町の健康増進施設からは、地元出身の日本初の女性教師である黒澤止幾子を紹介する紙芝居の作成の依頼を受けることになったのだが、とりわけ茨城県生協のお誘いによる広島での被爆体験者の聞き取りに基づく紙芝居制作は、水戸空襲に続いて、戦争について学ぶ良い機会となった。作品は『茂木貞夫物語』として2014年末に完成した。104枚、約30分の作品となり、2015年1月の水戸市内での実演を皮切りに各地で上演を重ねている。

2015年7月22日から8月30日にかけて水戸市立博物館で開催された企画展「戦後70年 戦争の記憶を未来へ」でも、関連行事として、7月26日、8月16日の両日、紙芝居実演と茂木貞夫氏本人によるお話、という形式で実演を行っている。筑波海軍航空隊記念館の「戦後70周年記念 語り継ぐ記憶プロジェクト」の企画展の中でも、8月22日に実演を行なった。2015年8月6日には、新潟市中央区万代市民会館でも実演を行っている。これらの実演は全て、プロジェクト科目を履修している2年次、3年次の学生、及び4年次の学生が行っている。

また、『茂木貞夫物語』は、制作中から地元NHKが取材を行ってくれており、2015年2月に県域のワイドニュース内で特集としてその製作過程や活動が紹介された。

2015年度の現在も、栃木県在住の被爆者の聞き取りと、それに基づく平絵紙芝居の制作を進めている。

制作作品の保存の必要性

茨城大学紙芝居研究会の発足の経緯は佐々木他（2005）に詳しいが、当該論文の中で登場する当時の学生である渡辺まどかが、自らが当時所属していたプロジェクトの絵本班を紙芝居班に作り変えたところから、情報文化課程プロジェクト科目の一部として茨城大学紙芝居研究会が活動するこ

ととなった。したがって、茨城大学紙芝居研究会の発足は2004年、プロジェクトの一部として活動が重なっていくのが2005年頃からであり、結果として2015年を発足10周年としても誤りではないだろう。

この間、履修学生により数多くの紙芝居が制作されてきたが、結果としてその全てが現在残っているわけではない。

個人の制作物である場合もあり、その場合はプロジェクトの履修終了後、あるいは卒業時に持ち帰るということもある。共同制作の作品は研究会の所蔵として残されているものも多数あるが、散逸してしまったものもある。

単年度、あるいは半期ごと、場合によっては4分の1期で集結を迎える単発の授業ではなく、3年間に渡る必修授業であり、複数学年に渡る履修者の中で成果や活動が継承されていくプロジェクトという特殊な形態の授業の成果物であるからには、そこでの成果物を何らかのかたちで保存することは重要なことであろう。しかし、そのことに思い至るのには実は時間がかかり、履修学生が制作した紙芝居のアーカイブを、研究会が具体的に考え始めたのは2010年であった。

制作作品の保存と公開への考え方

学生が制作した紙芝居作品の保存を考える場合、保存するものとその簡便な検索・閲覧方法が問題になってくる。

また、平絵紙芝居と異なる、立絵紙芝居独自の課題もある。それは、動作（操作）の保存をどうするか、という問題である。

加えて、プロジェクト科目の課題のひとつは成果の外部への発表・公開ということであるが、これを作品の保存と結びつけて考えられないか、ということも課題としてあがり得る。

そこで、茨城大学紙芝居研究会で制作された紙芝居の保存と公開に関して、2010年時点では次のような方針を立てた。

(1) 制作実物（とその代替物）の保存

まず、可能であるならば制作された実物を保存する。

研究会の活動としての各所での紙芝居実演のためには、制作してきた紙芝居は実演のための資産そのものであり、実物が保存されることは重要である。

しかし、個人の制作の場合、制作者が作品を持ち帰りたいという場合もあるので、全ての平絵紙芝居について、デジタルスキャンデータを作成（紙芝居の表裏とも）することとし、これを実物と共に、あるいは実物の代替品として保存する。

スキャンデータがあれば、実物が存在しない場合も、どのようなものが制作されたのかを確認することは可能であるし、十分な解像度でデータを作成すれば、それを印刷することで、実演に使用できるレベルの紙芝居を「再現」することもできる。実物が存在している場合も、実演時の汚損などが起きた場合に、代替品を作成するための元データとして使用できる。

(2) 簡便な一覧方法の用意

作成したスキャンデータを簡便に一覧できる方法を確保できれば、紙芝居の内容を確認するのに、いちいち実物に当たる必要がなくなる。データを保存したコンピュータにアクセスすれば全ての作品の内容が確認できるようになる。

そこで、スキャンデータを閲覧するためにウェブページの仕組みを利用する。ウェブページは、ページ記述のためのHTML、CSS、Javascriptと言った文法に従ったテキストデータとして記述されたコードによって作られているが、これを利用し、一紙芝居あたり、ウェブページ1ページを対応させ、その1ページの中で、当該紙芝居の全てのページのデータを閲覧できるようにする。ウェブページの仕組みを利用することにすれば、閲覧に必要なソフトウェアはウェブブラウザのみになり、特別なソフトウェアを必要とすることもない。必要なデータを自身と同じフォルダ(ディレクトリ)内に置くようにウェブページの内容を記述するようにすれば、そのフォルダ(ディレクトリ)をDVD-R等に保存することで、1作品1DVDに保存し、閲覧することも可能になる。

(3) 動画による記録

紙芝居のデータとは別に、紙芝居の実演時の動画を保存する。

これは元々は、立絵紙芝居の記録として考えたものである。

平絵紙芝居は、原則として、指定された順番に絵を提示しながら、その絵に対応した脚本を語ることで芝居を進行させることが出来る。紙の順序が分かれば、その紙芝居の実演を観たことがない者でも、実演は可能である。

しかし、立絵紙芝居の場合、紙人形を舞台の中で操作して演じる(立絵紙芝居がどのようなものなのかについては、三田村(1992)、姜竣(1997)、林(2011)等を参照のこと)。その動作は、研究会内では学生から学生へ練習を通して伝達されている。脚本にはメモ程度のものは書かれるが、詳細な動作は記載されないし、實際上詳細な動作の記載は困難でもある。

そのため、何らかの事情で上記の伝達が途切れると操作が不可能になってしまう。実際、研究会制作の立絵紙芝居の中には、すでに動作が分からず実演出来ないものも存在する。

そこで、立絵紙芝居については、実演そのものを動画に録画しこれを保存することで、立絵の動きそのものを記録として保存することとする。

上記は立絵についてであるが、平絵紙芝居についても、その実演風景を動画に残すこととする。

その理由は、次の「(4) 公開について」の部分で述べる。

(4) 公開について

データをインターネット上で公開する。

デジタルデータの閲覧のためにウェブの仕組みを利用するという事は、それをネットワーク上のサーバーで公開すれば、ネット上で紙芝居を閲覧できるということになる。動画に関しても同様である。これにより、茨城大学紙芝居研究会の成果物を公開するというプロジェクト科目としての課題を達成できる。

インターネット上では、紙芝居に関連したサイトは多数存在している。

その中には、動画やスライドショーを用いて、紙芝居の内容を提示しているサイトも少なからず存在している。そのようなサイトでは、しばしば、動画画面いっぱいに紙芝居の絵を表示し、その

絵を提示しながら、音声ファイルに録音したその絵に対応した語りが流れるようになっている。すなわち、絵と音でその紙芝居を鑑賞できるようになっている。

勿論、そのような提示方法は、インターネット上での紙芝居の提示方法としてはひとつの方法である。

一方、茨城大学紙芝居研究会では、紙芝居は、あくまでも紙芝居自体・語り手・観客がその場を共有することによって初めて紙芝居として成立する（鈴木（2007）、まつい（1998））という点にこだわりを持ってきた。特に街頭紙芝居が持っている、子どもと大人とが紙芝居という装置を媒介にしてその場を楽しむという場の共有を大事にしたいと考えてきた。例え、実演する内容が教育紙芝居的なものであっても、場を共有して楽しむというスタンスは持ち続けたいと考えてきた。

その観点からは、動画で紙芝居を提示するとしても、あたかもコンピュータが紙芝居を演じるように、あるいは、アニメーションのように提示するというやり方は必ずしも相応しいとは考えられない。

そこで、公開サイトでは、動画を掲載する第一の目的は、その紙芝居の内容を知ってもらうということであったとしても、「そのページで『紙芝居』を観てもらおう」だけではなく、実演時の雰囲気を含めて感じてもらえるような動画を掲載したいと考えた。

そのため、掲載する動画については、できるだけ実際の観客を前にした実演風景を録画したもの、それがかなわないならば、少なくとも学生がその紙芝居を演じている様子を、語り手である学生も含めた状態で録画したものを掲載することとした。勿論それは「生」といえるような状態にはなり得ないのだが、紙芝居の絵のみを提示し、録音した音声ファイルをその絵に合わせて再生するという形式よりも、紙芝居に対する研究会の考え方が出るのはのではないかと考えてのことである。

また、公開サイトからは、紙芝居のPDFデータをダウンロード出来るようにすることにした。これは、ページを閲覧して関心を持った閲覧者が、自ら紙芝居を演じることができるようになるということである。「動画を見て、あるいは画像データを見て、面白そうと思ったら、各自でPDFデータをダウンロードしてプリントアウトし、それで紙芝居を演じて下さい」という提案である。

結果として、公開サイトでは、それぞれの紙芝居の実演動画とスキャンデータ、PDFデータを掲載する。

（5）立絵紙芝居について

2010年時点では、立絵紙芝居については、動画データで動きを記録しておく、という以上の方針は立てられていなかった。

2010年当時のウェブページ的设计

前述の方針に従って、アーカイブページが設計された。

図1がそのページの概観である。

ページのコーディングに使用した言語はHTML、CSS、Javascriptで、コーディングは当時、情報文化課程4年次で情報文化広報プロジェクト・プロジェクトリーダーであった学生が担当した。当該学生は立絵・紙芝居班の所属する子ども文化プロジェクトとは異なるプロジェクト所属であった



図1 2010年版アーカイブページ

が、サイト作成への協力者としてアーカイブサイトのコーディングを担当してくれた。

閲覧環境はパソコン上のウェブブラウザを想定し、横幅固定のデザインになっている。

閲覧ユーザにとって煩わしいリンクによるページの移動をできるだけ行わない方針で、動画・画像・脚本が1作品1ページで表示されるようにデザインされている。なお、装飾的レイアウトはページの仕様が固まってから行うこととして、あくまでも機能を提供することに徹しているために、ページ全体は非常に“そっけない”ものになっている。

ページは大きく上下の2つの部分に分かれていて、上部分は当該紙芝居に関する基本情報（制作年、脚本と絵の制作者、あらすじ、場面数）と、実演動画、そしてPDFファイルへのリンクが置かれている。

2010年当時、実演動画はムービーファイルをサイト内に保存することを想定していた。コーディングに使用したHTML5では動画の扱いがそれまでのHTML4などに比べて簡素化され扱いやすくなったが、代表的な複数のウェブブラウザが共通して表示できる動画フォーマットが定まっておらず、サーバー上に同内容の二種類のフォーマットの動画を保存し、閲覧時に表示に使用されるブラウザを検知して表示動画を切り替えるようにした。

下部分は紙芝居の各絵の表示部分で、下部のサムネールをクリックすると、上部に大きな絵が表示され、その隣に対応する脚本が表示される。左向き並びに右向きのボタンをクリックすると、次々と絵を切り替えることができる。

簡単な構成のページであるが、内部の構造的には、実際に運用がなされてからは、必ずしもウェブのコーディングに長けていない学生がアーカイブデータの追加を行うことも想定して、ページのコーディングとデータ部分を切り分け、1 作品用のファイルが保存されているフォルダを複製し、所定のファイル名で所定のフォルダに画像を保存し、所定のテキストファイルに基本情報と脚本を記述して保存すれば、ページが表示される際にはそのデータが読み込まれ、当該紙芝居用のページが構成されるように設計されている。アーカイブデータの追加をする学生は、所定の大きさの画像ファイルを作成し、所定の名前をつけて所定のフォルダに保存し、基本情報ファイルをテキストエディタやワープロを使って、複製前のデータに習ってそれを上書きしながら新しい紙芝居の情報を記入していけば、その紙芝居用のページが出来上がるようになっている。

2011年3月の東日本大震災がなければ、このページを雛形に創作紙芝居のアーカイブサイトが構築されていたであろう。

今回(2015年版)のページ的设计

(1) アーカイブサイト構築の再開

2010年に作成したアーカイブ用ページを用いたアーカイブサイトの構築は、2011年3月の東日本大震災によって頓挫した。茨城大学も被災し、建物倒壊のような被害こそなかったものの授業運営は混乱を極め、また、IT機器類なども落下・破損などの大きな被害を被った。

一方で、茨城大学紙芝居研究会は先述した水戸空襲紙芝居や岡倉天心、黒澤止幾子の伝記紙芝居、原爆紙芝居など、外部からの依頼による紙芝居の制作等が続き、アーカイブサイトの構築は有耶無耶の内に保留された形になってしまった。

そして、文部科学省・日本政府の方針によって全国国立大学教育学部内の新課程の廃止が決まり、茨城大学教育学部情報文化課程も2016年度入学者を最後に課程の歴史を閉じることとなった。その実体が情報文化課程の専門科目である茨城大学紙芝居研究会も、当然情報文化課程の廃止とともに消滅する。ここに来て、この10年余りの学生たちの活動の成果を何らかの形で保存し後世に留める、あるいは資産として共有してもらうことをあらためて考える必要がでてきた。

そこで、一旦保留状態で頓挫していたアーカイブサイトの構築を再び開始することとした。

今回は、ページのコーディングを担当する学生が見つからなかったため、担当教員である筆者がページのコーディングを行った。データに関しては研究会メンバーや研究会OGの協力なども得て制作している。

(2) スマートフォン、タブレットへの対応優先

今回のアーカイブページであるが、その掲載項目は、2010年版と原則として変わっていない。

各作品毎に基本情報の他、実演動画、各場面の画像及び脚本、ダウンロード用のPDFを掲載する。

1作品1ページというページ構成に関する考え方も基本的に変わっていない。

2010年版と大きく異なることは、2015年版では、基本的な閲覧環境としてスマートフォンやタブレットを想定しているという点である。

2010年時点では、ウェブサイトの閲覧はパソコンのウェブブラウザを使用することが最も普通の

閲覧スタイルであった。しかし現在、ウェブページの閲覧に日常的に用いられるのはスマートフォンやタブレットなどの携帯型端末に移ってきている。そこで、今回は、スマートフォンなどでの閲覧に無理がないようなページ構成を基本とすることとした。

その場合、同ページがパソコン上のウェブブラウザで表示される場合に、パソコンの表示画面、操作環境への最適化が行われる必要があるが、今回作成するページは比較的単純な構成であり、スマートフォン用のページをパソコン上のウェブブラウザで表示しても、それほど大きな支障はでないため、当面はスマートフォン等を想定したページのみを作成し、運用開始後の閲覧者の反応によって、その後の対応は検討することとした。

スマートフォン、タブレットなどの表示画面は狭い上に、画面の大きさや使用されているウェブブラウザなど、パソコン同様様々な仕様のものが存在する。

また、パソコンと異なり、スマートフォン、タブレットは簡単に縦向き、横向きに変更ができる。それに合わせて表示画面の横幅と縦幅が変化する。

加えて、スマートフォン、タブレットには指を使って操作するという独自のインターフェースが存在する。

こうした、スマートフォン、タブレット独自の特徴的な環境に個別に対応することはコーディング作業をいたずらに煩瑣にする。そこで今回は、サイトのコーディングに際してモバイル用サイト構築用のライブラリである jQuery Mobile を利用することとした。

(3) Youtube の利用

また、今回のサイトでは実演動画をアーカイブ用のサーバーに置くのではなく Youtube にアップロードし、その埋め込みリンクをページに置くことにした。

これによって、独自のサーバーに動画を保存する必要がなくなりサーバー内の保存容量を節約出来る。

が、それ以上に再生環境を選ばなくなるという利点が生まれる。Youtube の動画はスマートフォンでもパソコンでも問題なく再生でき、またネットワークに接続されたゲーム機やテレビなどでも表示できる場合がある。Youtube を利用することで、動画を閲覧可能な鑑賞者を増やすことが出来る。

録画した動画の不要部分を切り取った後、Youtube サイトにアップロードし、埋め込み用リンクを取得するだけであるので、動画の作成に関する手間も削減できる。

ページのコーディングにしる、データの作成にしる、煩瑣になればなるほど、サイトの維持管理は複雑になるので、利用することで作業が効率化出来、単純に出来るものは利用することが望ましい。

(4) 具体的なページの内容

図2は、今回作成したサイトのインデックスページである。ページのトップではなく、各紙芝居がリストアップされているページ中盤のキャプチャー画像である。パソコン版のブラウザの横幅を狭くして表示したもののだが、スマートフォンなどで表示された場合も、おおよそこのような状態で表示される。



図2 2015年版インデックスページ

一行一行がひとつの作品へのリンクボタンとなっており、サムネールと紙芝居のタイトル、ごく簡単な内容説明が表示されている。この行をタップ、あるいはクリックすると、各ページに表示が切り替わる。

図3が個別の作品ページのトップ部分である。

作品の表紙画像、タイトル、あらすじ、制作年、脚本と画の制作者、場面数が上部に記載され、下部に、動画、画像と脚本、PDF、それぞれのデータが置かれている。

図4が、下方向にスクロールした状態であるが、動画、画像と脚本、PDFはそれぞれ畳まれた状態で表示される。

動画の部分を開くと図5のようになる。

先に述べたように、ここに表示される動画は、Youtubeの埋め込み動画になっている。

画・脚本の部分を開くと、図6のようになる。

2010年版ではボタンやサムネール画像のクリックで、大きく表示される画像を切り替える仕様になっていたが、スマートフォンなどでは指を使ったスクロールに関して利用者はあまり抵抗を感じていないため、単に縦に順番に画像を並べるだけの仕様になっている。脚本は各絵の下に表示される。

図7はPDF部分を開いたところである。



図3 作品ページのトップ部分



図4 作品ページの下部部分



図5 動画表示部分



図6 画・脚本表示部分



図7 PDF部分

PDFは全ての場面の表と裏をそれぞれスキャンしてPDF化したものがzipアーカイブされて一つのファイルになっている。

これは、先にも述べたとおり、画像データを印刷、厚紙に貼るなどして閲覧者が紙芝居を作成して実演する際のデータであり、従ってこの部分は、スマートフォンやタブレットでも表示されるが、実質的には、利用はパソコンでこのサイトを表示した場合に限られるであろう。

ちなみに、インデックスページへの「戻る」ボタンやリンクは置いていない。

個別の作品ページへは、多くの場合インデックスページから移動してくることが想定され、その場合インデックスページに戻るには、ブラウザ標準の戻るボタンを利用すればよい。標準で搭載されているものはそれを利用する方が、スマートフォンなどの場合、リンクやボタンのために狭い表示領域を消費する必要がなくなる。

以上が、個別の作品ページの構成である。

現状

現在、平絵紙芝居44作品、立絵紙芝居12作品が研究会所有として残されている。

研究会で制作、実演された作品はこの数以上あるが、制作者が持ち帰ってしまったものや、散逸してしまったものもある。

また、立絵の場合、既に操作方法が現在のメンバーに継承されていないものや、紙人形が全て揃

っているのかどうか確認できていない作品も存在する。

現在は、平絵紙芝居の公開を先行させている。本報告執筆時点では、30 作品余りをサイトに掲載しているが、その多くには実演動画が伴っていない。実演動画は追って追加していく予定である。

立絵に関しては、動画のみが存在する作品もあるので、そちらの方を先行して公開していくことも考えているが、作品のアーカイブという点では、どのようなデータ化を行うかは未だ検討中である。

本報告の執筆時点では、「暫定公開」程度の状態であるが、既にインターネット上にデータはアップロードされており、インデックスページへの URL は、茨城大学紙芝居研究会の Facebook ページに掲載されている。

今少しデータが整備された後には、閲覧者の感想、コメントなども得られるような工夫も加えていきたいと考えている。

公開されているページの URL は、「茨城大学紙芝居研究会 紙芝居アーカイブ」(<http://project-hp.net/kamishibai/>) である。

注

- 1) 石山(2008)は、日本で唯一の網羅的な紙芝居年表であるが、この中の2004年8月の部分には「27日～29日、「茨城大学教育学部紙芝居研究会」(代表渡辺まどか)の学生ら、群馬県立土屋文明記念文学館にて共同製作の「立絵」を実演し、話題を呼ぶ」、2005年8月の部分には「茨城大学教育学部紙芝居研究会(代表渡辺まどか)の学生、群馬県立土屋文明記念館にて立絵の復活を目指し、創作立絵を実演。好評。以降、同館のボランティアグループなどに立絵の制作・実演の我が広がる」という記載がある。

引用文献

- 林延哉. 2011. 「立絵紙芝居制作のための覚書」『茨城大学教育学部紀要 人文・社会科学・芸術』60, 99-110.
- 石山幸弘. 2008. 『紙芝居文化史：資料で読み解く紙芝居の歴史』(萌文書林).
- 姜竣. 1996. 「演劇博物館所蔵立絵紙芝居について--資料の形態と上演の形態を中心に」『演劇研究』20, 183-193.
- まついのりこ. 1998. 『紙芝居・共感のよろこび』(童心社).
- 三田村佳子. 1992. 「立ち絵」の技法: 当館所蔵資料を中心として」『埼玉県立博物館紀要』17, 31-52.
- 佐々木靖章・野村たかあき・石山幸弘. 2005. 「紙芝居の実践指導研究—「演技する声」の問題」『茨城大学教育実践研究』24, 59-73.
- 鈴木常勝. 2007. 『紙芝居は楽しいぞ!』(岩波書店).