

## 紙芝居の画像分析に関する研究

—— ショット分析の応用の試み ——

林延哉\*

(2016年10月28日受理)

Graphical-Analytical Investigation of Kamishibai Storycard Pictures: An Experimental Application of “Shot by Shot Analysis”.

Nobuya HAYASHI

キーワード: 紙芝居, 街頭紙芝居, 教育紙芝居, ショット分析, 黄金バット

本論文では、幼児保育・教育のみならず、高齢者ケア、防災教育や平和教育、留学生との交流など様々な場面で利用されている紙芝居の、特に絵に関する分析方法の検討を行った。紙芝居利用の際には市販の既製紙芝居が用いられる場合もあるが自作の紙芝居が用いられることも多い。紙芝居の制作にあたっては既存・自作の紙芝居の内容の分析が、作品の内容向上には必要なことである。従来の紙芝居の分析では絵毎の分析に重点が置かれ、絵の連続によって物語が進行するという紙芝居の特性を踏まえた分析が付随的なものになってきた傾向がある。そこで本論文では、映像作品におけるショット分析の方法を適用することで紙芝居のシネマトグラフィ的側面に重点を置いた分析を試みた。分析対象として『黄金バット』『蜘蛛の糸』の2作品を取り上げた。その結果、各絵のデクページやつなぎ方によって、登場人物の感情や状況の緊迫感、物語の山場を巧みに作り出している『黄金バット』、原作に沿った語りが物語の進行を担ってしまい、絵を語りの挿し絵的な役割に押しとどめてしまっている『蜘蛛の糸』という違いを見出した。この結果から、今回検討した分析方法の有効性が確認された。

### 目的

現在、紙芝居は、日常的な幼児保育・教育の場面のみならず様々な場所で用いられている。

最近の報告としては、福岡・畠山(2012)はグループホームで暮らす認知症高齢者のアクティビティケアとして紙芝居を取り上げその効果を検討しているし、糟谷(2014)はコスタリカ在住の移民夫妻の心理的支援に日本の高齢者福祉現場で生み出された「人生紙芝居」技法を用いた試行を行っている。また、八木・村山(2014)は、ネパールでの児童に対する防災教育に、低年齢の子ども

---

\*茨城大学教育学部

すき、実践後現地の教員に利用可能なこと、という条件から紙芝居を使った実践を行っている。大庭 (2010, 2011) は、フランスでの平和教育実践の報告である。留学生と日本人との交流の方策として紙芝居の制作と実演を利用した報告もある (篠崎, 2006)。

糟谷 (2014) でも八木・村山 (2014) においても、その目的に適した紙芝居が自作され、実践終了後、その紙芝居は先方に寄贈されている。紙芝居は、制作や実演に大掛かりな機械類を必要としないため、支援の対象者自身や現地の教育現場での継続的な利用も可能になる。

現在、一般に入手可能な紙芝居の中心は印刷され市販されているいわゆる印刷紙芝居だが、一方では手作りによる紙芝居の利用も多い。利用の目的によっては、ふさわしい内容のものを入手できないために止むを得ず自作する場合もあるが、紙芝居を制作するプロセスそのものに、学習・教育上の効果やカウンセリング的な効果を見出す場合も多い。地域の伝承の保存・伝達メディアとして選択されている場合もある。「誰でもできる」と言われつつも、脚本の作り方にもドラマツルギーが必要であり、絵にも紙芝居独自の作りが必要だとする見解もある (子どもの文化研究所 (2015))。制作にせよ実演にせよ、高度な専門性を要求する見解もあるが、一方では敷居の低い取り付きやすいメディアとしての性格もあるのが紙芝居である。

本論文は、主に紙芝居の絵を検討する際の方法について議論する。紙芝居の制作にあたって、自作や既存の紙芝居の特徴の的確な把握や分析を行うことは、紙芝居をより良いものにしていくのに役立つのは間違いない。

演者によって次々と提示される絵の連続によって物語が進行していくところに紙芝居の特徴はあるが、その絵を検討する場合、しばしば映画との類似を言われつつも、一枚一枚の絵についての検討が中心になり絵の連続によって物語が進行するという部分についての視点が弱いように思われる。

例えば、松田 (2010, 2011, 2012) は、描画技法を検討し、紙芝居の魅力を絵から考察、教材としての価値を再認識することを目的として、過去の名作といわれる紙芝居を検討している。

松田 (2010) では『太郎熊と次郎熊』(川崎大治脚本・宇田川種治画) を検討している。検討に際しては、西正世志、久保雅勇の絵画論を参考にしている。西は「一コマ中で脚本が何をいおうとしているか・誰の話が中心になっているか・発声順・色彩についての考慮・連続性・空間について・角度のこと」の7つを注意項目として挙げている。久保は「紙芝居にはドラマ性が必要である」とした上で、「遠目がきくこと・左にぬくので、左への流れ・主人公が識別できる配慮・人物と背景との描写のトーンに落差をつける・次の場面に対するムーブマン・色彩計画・構図の変化・芸術性」の8つを紙芝居の絵に要求される要件として挙げている。

西と久保の絵画論を参考にしつつ絵の検討を行っている松田であるが、その検討の中心は1枚1枚の絵の美しさや印象であり、それを生み出している描画技法である。

例えば『太郎熊と次郎熊』は総じて「水彩で描かれた素朴な作品」であり「色使いが美しく、赤と緑の対比など色彩効果を十分に活かして使っている」作品であり、1枚目<sup>1)</sup>(表紙)については「文字全てがレタリングを施していない手書き風で、手づくりであるという親しみやすさを感じられる。背景の緑の空に対してオレンジ色の山や文字のバックの赤色など、補色対比を巧みに使っている」、2枚目については「背景は描かずすっきりさせ、くりとイガとの間も白抜き、それぞれ重なっていない。西が遠見のために人物を重ねないと書いているが、描かれているくだものや、次の場面から登場する熊達も重なっていない。……」という具合に、色彩や事物の配置に関する検討が中

心になっている。

3枚目から4枚目については「図3で2匹の熊の近景を描き、図4の場面で遠景を描くことによりお話が次の場面に向かって進んでいく」という記載もあるが、こうしたショットサイズや場面の連続による物語の進行に関する検討は全体としては僅かである。

松田(2012)では、分析に際して「場面構成」として「遠景」「中景」「近景」の区別を全ての場面に付している。が、「遠・中・近」の違いがどのような意味を持つのかについての分析は必ずしも重視されているようには見えない。

例えば『手袋を買いに』の1枚目(表紙)は、「遠景」として「狐の母子が雪山で会話している構図」であり「晴れ渡った空に雪景色の山が描かれている。白い背景に紅葉した木々が美しい。空の青に対し狐の黄色、母親の洋服のオレンジ色が対比色でお互いに引き立てている。全体の彩度と明度が高い」という分析が行われている。絵の美的な評価や色彩の使い方について考察されているが、まずこの場面が観客に対して、物語の状況設定を行っていることについては触れられてはいない。

ただし、1枚目から3枚目への展開については「雪山の母子がだんだんとアップになる場面は、映画を参考に作られていることがわかる」、3枚目から4枚目については「第3場面から第4場面とアップが続くが、第4場面が更にアップになり、子狐の右手が人間の手になり、お金をもたされていることがわかる」といった、場面の遠・中・近景とその連続に着目した記述もされている。

あるいは、「第9場面の子狐が店を走り去るところから第11場面まで小狐がだんだんとアップになっていき、最終目的地の母の胸に抱かれるシーンがいちばんのアップになっている。これも映画のようである」という考察もある。しかしではどのような意味で「映画を参考に」しているのか、どのような意味で「映画のよう」なのか、というと、これは明らかではない。

坂本・堀田(1995)では紙芝居への映画の影響や類似についての言及が繰り返されている。具体的な作品検討においても、例えば、手づくり紙芝居である「ふうせん」を取り上げた2章には「映画のモニタージュのように大写し、ロングが入れ換わる」という記述がある。ただし、この章で著者らが「ふうせん」について説明しようとしていることは「連続と転換」ということである。風船と赤ん坊が描かれている1枚目から6枚目、同様の8枚目から14枚目に対して、7枚目だけは赤ん坊のみで風船が描かれていない、ここに「切断」があり、この切断による「転換」が、この場面こそが作者が表現しなかった場面であることを示している、としている。

阪本・堀田は例えば、「その手法に映画の影響を強く受けている紙芝居というメディア」(同, p. 46)と紙芝居への映画の影響をはっきり認識しているが、「ふうせん」については少なくとも、その点を活かした分析が出来ているとは言い難い。

本論文では、紙芝居の制作や既存紙芝居の、シネマトグラフィ的な視点からの検討方法を考察する。

ここでシネマトグラフィ的と呼んでいるのは、長谷川・榎津(2010)の中で示されている区分である。長谷川・榎津は映像の自動撮影編集システムの基礎研究として映画文法における用語の再定義を試みているが、その中で、ショット<sup>2)</sup>にシネマトグラフィ的コードとミザンセヌ的コードの存在を仮定している。シネマトグラフィとは、実用的役割を担うコードでありフレミングやショットサイズ、動きなどが含まれ、撮影技術そのものに関係し、映画を見やすく退屈させないものにする役目を担うものとされている。一方のミザンセヌは映画の美的役割を担うコードとされ、主に見

え方、感じ方などの抽象的な基準で弁別されるもので、具体的には装飾や照明、演技や衣装などが含まれている。先に挙げた松田の分析例などはこの区分で言えばシネマトグラフィに関する分析とミザンセヌに関する分析とが混在し、かつミザンセヌに関する部分に重点が置かれたもの、と言えるであろう。

紙芝居において絵の美的な部分、見え方や感じ方に関する部分が重要なことは言うまでもない。しかし同様にそのシネマトグラフィ的な部分も重要である。

本論文は、紙芝居の絵に関して、シネマトグラフィ的な部分を含んだ分析を行うための方法を検討するものである。

## 方法

ドラマやドキュメンタリーといった何らかのストーリーを持つ映像作品は、ショット、シーン、シークエンスからその成り立ちを考えることができる。ひとつの作品はひとつ以上のシークエンスから成り立っており、ひとつのシークエンスはひとつ以上のシーンから構成され、ひとつのシーンはひとつ以上のショットから構成されている。

筆者は以前は是枝裕和監督によるミュージックビデオの内容分析を行ったが(林, 2015)、その際に遠藤(2013)を参照しつつ分析を行った。

遠藤は、ショットサイズに関してデクパージュモデルという独自の分類を提案している。デクパージュモデルは「記号論の基礎概念に従って、制作者としての経験にもとづき、ショットサイズの問題を再モデル化した」ものである。映像作家(監督ないしカメラマン)は、「現場での撮影のさいフレーミングの基準を被写体配置(ミザンセヌ)と「特定の事物を構図に入れるか入れないか」で判断しており、「それによって場面が作れることを知って」いるという。この考え方から、「身体基準」「人数基準」「風景基準」という3つの基準の混在したショットサイズの分類を、行動や社会的属性、場所の設定を行う「設定配列」、具体的な作業や特定の人物間の関係性、より具体的な場所の状況の提示を行う「連関配列」、特定の個人の心理状態の表現や孤立した状況の表現、特定の場所の強調などを行う「限定配列」の3つに大きく分類し直した上で、従来の3つの基準を「行動と心理の軸」「社会関係を示す軸」「全体と部分の軸」として、9つの表現カテゴリーを提示している。

このモデルの提案の要点は、ショットサイズが「意味を負っている」ことを明確化している点である。遠藤の著書は映像の制作の教科書として書かれたものであるが、そのショットが物語上でどのような機能を担っているのかによって捉えることで、「ショットの選び方」を「明確で単純なもの」にすることを狙っている。

本論文が扱うのは映像作品ではなく、紙芝居の分析である。しかし、紙芝居の1枚1枚の絵を映像で言うところのショットとして位置づけ、ショットの集まりでシーンを構成し、シーンの集まりでシークエンスが構成され、シークエンスの集まりによって全体の物語が構成されるという映像作品に関する考え方を紙芝居に流用することで、絵の連続によって物語が進行するという特性に重点をおいた作品の検討が、映像作品の分析同様に行うことが出来るのではないかと考えられる。

そこで、今回も遠藤(2013)のショット分析表を参考にしつつ、表1のようなショット分析表を

作成し、2本の紙芝居作品を分析し、紙芝居のシネマトグラフィ的分析の方法について検討することとした。

表1 ショット分析表のサンプル

枚目	絵	裏書	かな	時間 (秒)	ショットサイズ	デクパージュ	ショット内容	シーン	シークエンス	モニタージュ	備考	ポジション・アングル	
1		黄金バット怪タンク出現集十八巻 であります。 怪タンクは、ヨーロッパの大会 をあらして、スイス・チューリッ ヒのホアルから機師博士の娘江 をさらうと、天窓をひとびと んでアルプスの山の中の、ナゾー のそろうつへと舞ってきました。 ブルルル	おうこんぱつとか いたんくしゅつげん だいじゅうろっかん であります。かいた んくは、よーろっ ぱのだいていそ あらして、すいす ちゅーりっひのほ てるからしのはら はかせむすめま はるもーん、び ゅーん、たちま ち、ふかい谷へお りたつたかい たんくのあしのと ころにあるでい くちからは、な ぞーのふくめん たちが	32	画面上部を覆う黄金バットのワエストショット、タイトル・サブタイトル・ナンバー・作者・発行所の文字情報	設定配列	表紙。黄金バットの怪タンク出現の第16話。						
2		ブルルル ビューン たちまち、ふかい谷へお りたつたかい たんくのあしのと ころにあるでい くちからは、な ぞーのふくめん たちが	ふるもーん、び ゅーん、たちま ち、ふかい谷へお りたつたかい たんくのあしのと ころにあるでい くちからは、な ぞーのふくめん たちが	16	飛行する怪タンクとアルプスの山々のロング・ショット	設定配列	アルプスの山の中に降りてくる怪タンク	ナゾーのアルプス基地前。到着した怪タンク。	正江、誘拐される。	記述的連辞			
3		二、三人でできて、 「おーい 早いところ正江をひっぱりだせ ナゾーさまにお目にかけるのだ」 やがて、	に、さんだんでき まして「おーい、ほ やいところまさえを ひっぱりだせ。な ぞーさまにお目にか けるのだ」やが て	12	ナゾーの基地と巨大怪タンクのフルショット	設定配列	ナゾーの基地の入口に到着する怪タンク						
4		正江がひき出されます。	まさえがひきださ	19	正江とナゾーの手下	連関配列	ナゾーの手下に囲ま	ナゾー		記述的連辞			

分析シートの各列の内容は表2のようになっている。

表2 ショット分析表の各列の内容

列	名称	内容
1	枚	その行のデータが何枚目の絵なのかを示す数値。
2	絵	絵。実際の紙芝居の絵を取り込んだもの。
3	裏書	その絵についての裏書（その絵の裏書ではない）。
4	かな	裏書中で実際に語られる部分をひらがなで入力したもの。提示時間の概数を計算するために使用。
5	時間	その絵を観客に提示している時間。単位は秒。
6	ショットサイズ	その絵のショットサイズ。
7	デクパージュ	設定配列・連関配列・限定配列のいずれか。
8	ショット内容	その絵のおおよその内容。
9	シーン	何枚目から何枚目までを1シーンとしてとらえるか。又その内容。
10	シークエンス	どこからどこまでを1シークエンスとしてとらえるか。又その内容。
11	モニタージュ	(今回の分析には使用していない)
12	備考	任意の事項を記入する備考欄。
13	ポジション・アングル	ポジション、アングルに特徴がある場合、当該事項を記入。

表の1行が1枚の絵についてのデータになる。

なお、それぞれの絵が観客に提示されている時間については、映画等とは異なり、紙芝居の場合、作品の内容や観客の年齢あるいは観客のノリ等に対応した演者の演出によって、実演ごとにかなり

異なることになる。従って唯一の提示時間を決める、ということは難しい。

そこで、今回は以下のような方法で提示時間の概数を求めた。

大空社より刊行されている「懐かしの紙芝居」には『黄金バット』等街頭紙芝居作品5作品の復刻紙芝居とその実演カセットテープが含まれている。この実演カセットテープのうち、今回は『黄金バット』のものを用いて、各絵の提示時間を測定した。『黄金バット』を取り上げた理由は、当初この『黄金バット』を分析対象とする予定であったためである（実際に分析の対象としたのは後述の別の『黄金バット』である）。

一方、各絵の裏書のうち、実際に演者によって語られる部分をひらがなに戻して文字数を数えた。その際、句読点・改行・かっこ・空白類は、語りの際の「間」としてそれぞれ1文字分として数え、それらが重複した場合は合わせて1文字と数えた。それ以外の分節間・文間の「間」については、今回は考慮しなかった。

この文字数とテープから計測した提示時間から、各絵の1秒あたりの発声文字数を計算したところ、3.4文字から5.7文字、平均4.5文字となった。これは1分あたりの文字数とすると約268文字になる。このテープは街頭紙芝居師によるものだが、教育紙芝居の右手・西山・若林(1990)も「ゆっくりと説明文を読んでいくと、約三〇〇字を読むのに一分ぐらいはかかります。できたら、このへんまでに、説明文の長さをとどめておくようにしたいものです」、堀尾(2015)も「12枚というと、一場面の説明文が最高三〇〇字までとみて、実演時間が7、8分から10分になります」としている。右手らの場合で1秒あたり5文字、堀尾の場合で1秒あたり6～8文字程度なので、先の「黄金バット」の1秒あたり4.5文字と同程度かやや早い程度となる。そこで今回は1秒あたり4.5文字という基準を採用し、各絵の文字数から提示時間の概数を算出している。

## 分析

### 作品1『黄金バット』

『黄金バット』は、街頭紙芝居を代表する作品であり、戦前・戦後の両期の街頭紙芝居ブームのいずれでも人気を博した作品だが、ここでは戦後に制作された、鈴木一郎作・加太こうじ絵『黄金バット怪タンク出現 No. 16』を分析対象とした。

資料としては、南他(1982)の口絵に掲載されたものを用いた。なおこの口絵はモノクロである。

ショット分析シートそのものは紙幅の都合もあり掲載できないため、デクパージュとシーン、シークエンスに着目した分析シートの要約表を掲載した(表3)。表中の「デクパージュ(数値)」は、デクパージュの系列をグラフ化するために「設定配列」「連関配列」「限定配列」をそれぞれ「1」「2」「3」に置き換えたものである。そのグラフが表の下のグラフであるが、グラフの背景が濃淡2色に塗り分けてあるのはシーンの区分に対応させてあり、シーンの範囲を目視しやすくするためである。

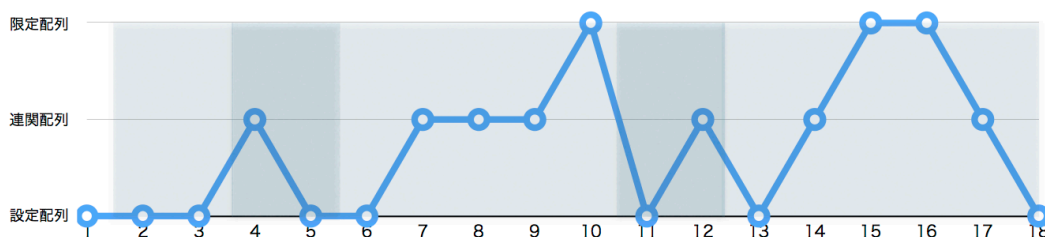
今回分析に使用した『黄金バット怪タンク出現 NO. 16』は全18枚である。

1枚目は表紙で、タイトル「黄金バット 怪タンク出現」、巻数「NO. 16」、作・絵「鈴木一郎作」「加太こうじ絵」、発行所「話の日本社」という文字が、画面中央から下部にかけて書かれており、

画面中央から上部にかけては右腕を横に伸ばしてマントを翻す黄金バットの上半身が横幅いっぱい描かれている。物語の1場面を現す絵ではなく、『黄金バット』の登場する紙芝居、という意味合いの表紙である。

表3 『黄金バット』デクパージュとシーン、シークエンス

枚目	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
デクパージュ (数値)	1	1	1	2	1	1	2	2	2	3	1	2	1	2	3	3	2	1
デクパージュ	設定	設定	設定	連関	設定	設定	連関	連関	連関	限定	設定	連関	設定	連関	限定	限定	連関	設定
シーン	表紙	ナゾーのアルプス基地前。到着した怪タンク。		ナゾー基地内。連行される正江。		ナゾーの部屋。詰問される正江。					アルプス山中。救出に向かう黄金バット。		ナゾー基地入口。敵と戦う黄金バット。					
シークエンス	正江、誘拐される。										黄金バット、正江たちを救出に向かう。							
秒数 (秒)	32	16	12	19	21	22	35	34	28	36	19	7	25	28	12	16	15	29
秒数 (秒)	32	28		40		155					26		125					
秒数 (秒)	32	223																
秒数 (秒)	406																	



実際の物語は2枚目から始まるが、これは「N0. 16」とある通り、続き物の途中の巻である。この巻の登場人物は、「黄金バット (正義の味方)」、「篠原博士」、「マサル少年 (篠原博士の助手)」、「正江 (篠原博士の娘)」、「ナゾー (世界征服を企む科学者)」、「ナゾーの手下」、「怪タンク (ナゾーの開発した巨大ロボット)」であるが、この巻までの話で、篠原博士とマサル少年は既にナゾーに捕らえられており、正江もナゾーに誘拐されてしまっている。誘拐された正江がアルプス山中のナゾーの基地に連れてこられるところから16巻は始まっている。

表紙である1枚目を除いて、この16巻は、5つのシーンから出来ている。まず2枚目・3枚目はナゾーのアルプス基地の前のシーンで、正江を攫った怪タンクが基地に到着した場面である。4枚目・5枚目は基地の中に正江が連行されるシーンになる。6枚目から10枚目はナゾーの部屋に連行された正江が破壊光線の秘密について詰問されるシーンである。11枚目・12枚目は黄金バットが正江らを救出するためにアルプス山中を飛行しているシーン。13枚目から18枚目は、ナゾー基地に到着した黄金バットが出迎えたナゾーの手下たちと戦闘するシーンとなる。

5つのシーンは、大きく2つに分かれていて、前半の3つのシーンは「正江、誘拐される」というシークエンスの一部となっており、後半の2つのシーンは「黄金バット、正江たちを救出に向かう」というシークエンスの一部となっている。続きものであるため、第15巻はナゾーによって正江が誘拐される場面が終わっていて、「はたしてこれから正江は一体どうなるのでしょうか」というような語りで終わっているはずである (筆者、未見)。すなわち「正江、誘拐」のシークエンスの山場で話が中断しているはずである。16巻の「ナゾー基地入口戦闘」シーンは、ナゾーの手下を倒した黄金

バットがナゾーのところに向かおうというところで終わっており、語りは「黄金バットの活躍や如何に、怪タンク出現第 16 巻のおわりであります」であり、「続きは明日のお楽しみ」ということになる。

具体的に各絵を検討していく。

1 枚目の表紙を含めて、2 枚目・3 枚目のデクパージュは設定配列である。1 枚目は上述の如くの内容であるが、語りで、怪タンクがチューリッヒのホテルから正江を誘拐してアルプス山中の基地に戻ってきたことを告げる。2 枚目はアルプスの山々を背に着陸姿勢の怪タンク、3 枚目は着陸した怪タンクと画面上では怪タンクのくるぶしによやく届くくらいの小さな人影、ナゾーの基地らしい岩山が描かれる、いずれもロングショットになっている。アルプス山中のイメージと怪タンクの大きさ、ナゾー基地がアルプス山中にカモフラージュされて作られていることが示される。

3 枚目が提示されている際に、正江が怪タンクに乗せられておりそこから降ろされようとしていることが語られるのだが、4 枚目は正江と正江を取り囲むナゾーの手下 3 人が基地の中に入ってきたことを示すグループショットになっている。デクパージュ的には連関配列であり、囚われている正江をあらためて見せている。5 枚目は、そのまま手下に基地の中を連れられていく正江を描くが、かなり引いたロングショットでエスカレーターや基地内の様子を同時に描いて、秘密基地の大きさを感じさせる設定配列になっている。3 人の手下に囲まれた正江が囚われたのが、逃げることも叶いそうにない巨大な基地内であるという、正江の立たされた窮地を連関配列から設定配列へ移ることで——人物基準で言うフルショットから風景基準でいうフルショットへ引くことで——その絶望的状况を重ねて描いている。

場面変わって 6 枚目はナゾーの部屋になる。数名の手下がこちらに背を向けて立っており、画面の奥にはカーテンのかかった巨大な窓のようなものがある。その前に正江が立たされている。「ナゾー様、正江を連れて来ました」という台詞があり、この巨大なカーテンのかかった窓の向うにナゾーがいることが分かる。

7 枚目はカーテンが開き、奇怪な姿のナゾーのウエストショットになる（腰から上しか描かれていないのだが、ナゾーには下半身がないのでこれがフルショットとも言える）。

8 枚目では、そのナゾーが正江の頭に手をおいて、破壊光線の秘密を教えるように迫る。

9 枚目では断った正江にナゾーが、囚われた篠原博士とマサル少年が映っているモニター画面を見せて、秘密を話さなければ二人を殺すと脅している。

7 枚目ではナゾーの正面、8 枚目ではナゾーと正江の横からのショット、9 枚目ではモニターを見るナゾーと正江の後ろ姿と、画面サイズ的にはほぼナゾーの腰から胸の上のショットサイズのまま連続して、二人の動きを描いている。

6 枚目の設定配列、7 枚目から 9 枚目の一連のナゾーと正江のやりとりの連関配列とつなげて、10 枚目で正江の顔のクローズアップになる。正江は泣いているが、目はしっかりと見開かれていて、顔はやや上向き。その表情で、悲しみと、強い意志と、何かに対する希求を一度に表現しているが、ここでの台詞は「お父さん、マサルさん、よく今まで、ナゾーに秘密を話さずにいてくれました。平和のために使えば世界の人類が利益を受ける光線もナゾーに渡せば、恐ろしいことになります。お父さん、正江は喋りません、世界の人類のために潔く死にましよう。それにしても、黄金バットの小父さんは……」である。デクパージュ的には限定配列となり、「物語における同一化(感情移入)



の契機として重要」(遠藤, 2013)な配列を、この巻前半の盛り上がりの部分に持ってきている。

11 枚目は、10 枚目の正江の言葉を受けるように、黄金バットの登場になる。アルプスの山々を描く大ロングショットだが、その山並みを覆うかのようにマントを広げた巨大な黄金バットが画面上部に描かれている。台詞ではここで「ウハハハハ」と、当時人気であった黄金バットの高らかな笑い声が入るのだが、舞台ならば「よ、待ってました、黄金バット」と声の掛かりそうな場面であり、そのような場面ゆえの黄金バットのデフォルメである(実際の黄金バットは等身大ヒーローである)。このような表現は紙芝居ゆえに出来るものであり、今回分析の背景として想定している実写映画ではなかなかやりにくい表現である。デクパーージュとしては設定配列となるであろうが、例えば映画であれば、アルプスの山々のロングショット(豆粒のように小さな黄金バット)、そこからズームアップして山上を飛行する黄金バットのフルショット、のような表現になるであろうか。12 枚目はまさに山上を飛行する黄金バットを側面から捉えたフルショットになっているのであるが、映画であれば、1 ショット内でズームによって設定配列から連関配列へデクパーージュを変化させる部分を、2 枚の絵を使って表現した上に、最初の絵によって、「黄金バット、満を持して登場」も一気に描いて見せる紙芝居ならではの表現であろう。

13 枚目は、ナゾー基地についた黄金バットが、大きな入口に両手を広げて立っている姿を背景のアルプスの山並みとともに描いている。バットの台詞は「黄金バットが参上したぞ」と見どころになっている。

14 枚目は画面右側に配置した後ろ姿の黄金バットの肩をなめて、黄金バットの前に集まるナゾーの手下の群像を描いている。ざっと数えても 20 人以上はいる。

15 枚目は弾を発射しているピストルの銃口のアップになる。描かれている銃は 3 丁。ここまで、背景の山を入れた引き気味のフルショット、肩なめのグループショット、銃口のクローズアップとクライマックスに向けてショットは寄っていき緊迫感を増していく。

16 枚目は 15 枚目に対応して、黄金バットの顔のアップ。沢山の弾が襲っているが、黄金バットの頭部はそれを全て弾き返している。17 枚目は、一転、黄金バットのフルショットとなり、バットはナゾーの手下を足蹴にして倒している。13 枚目の黄金バットの見どころと、14 枚目のナゾーの手下が黄金バットに答える応酬の場面の提示時間はそれぞれ 25 秒、28 秒だが、15、16、17 枚目はそれぞれ 12 秒、16 秒、15 秒とテンポも早い。

18 枚目は愛剣黄金丸をかざす黄金バットのフルショット、黄金丸の放つ光に目を覆うナゾーの手下の姿も描かれている。台詞では「いざ、ナゾーに見参せん。これから黄金バットのうでのさえ、黄金丸の斬れ味を見せてくれるぞ」と大見得を切る。黄金丸自体は画面上ではそれほど大きく書かれてはいないが、そこから放たれる光が画面を埋めるように画面の四方へ放射線で描かれているため、黄金丸は強く印象付けられる。これも、映像的な表現ならば、例えば、すらりと抜かれる刀、かざされた刀のクローズアップで手元から刃先へとカメラがアップのまま刀身を追い、その後刀をかざす剣士を描く、というような表現になる場面であろうが、剣をかざして立つ黄金バットの姿と、剣が放つデフォルメされた光によって 1 枚の絵で表現しきっている。「これからどんな活躍をするのだろうか?」と期待させて 16 巻は終わる。

全体を通してみると、設定配列→連関配列、設定配列→連関配列→限定配列といった流れでシーンやシーケンスは描かれている。状況を説明し、そこで行われることを記述し、山場ではクロー

ズアッで登場人物の感情や状況の緊迫感を印象づける。10枚目の正江は長台詞で自らの気持ちを吐露し、15枚目から17枚目はテンポよく次々と絵を変えてテンポよく山場の銃撃戦を見せる。アルプスの山並みを描く大ロングから銃口のクローズアップまでの多様なショットサイズを組み合わせながら、物語の山場を巧みに作り出している。

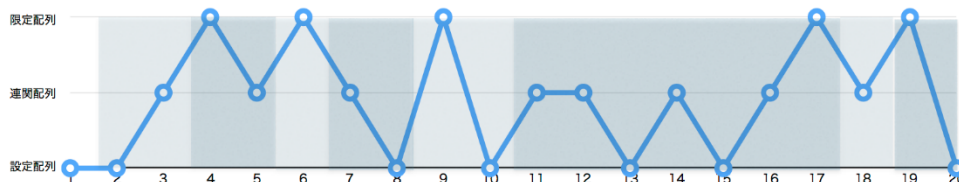
## 作品2 『蜘蛛の糸』

次に『蜘蛛の糸』を取り上げる。これは、芥川龍之介原作の小説を紙芝居にしたもので、鈴木景山構成・羽室邦彦絵画による全20枚の作品である。ほるぷより刊行されている「ほるぷの紙芝居—黄金期名作選」に所収されているものを分析には用いた。

表4に、『黄金バット』と同様の分析シートの要約表を示す。

表4 『蜘蛛の糸』デクページとシーン、シークエンス

枚目	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
デクページ (数種)	1	1	2	3	2	3	2	1	3	1	2	2	1	2	1	2	3	2	3	1
デクページ	設定	設定	連関	限定	連関	限定	連関	設定	限定	設定	連関	連関	設定	連関	設定	連関	限定	連関	限定	設定
シーン		極楽。散歩する釈迦。		釈迦の主観ショット。釈迦の見た今朝の地獄。		釈迦の回想。		極楽。蜘蛛の糸を発見する釈迦。		地獄。蜘蛛の糸を登るカンダタ。		地獄。下から登ってくる罪人のむれを発見したカンダタ。						地獄。落下したカンダタ。		極楽。あさましいカンダタの姿に背を向け、散歩を続ける釈迦。
シークエンス		釈迦、カンダタの救済を思いつく							カンダタの地獄脱出の試みとその失敗										釈迦、自らの試みの失敗を目撃する	
秒数 (秒)	13	12	22	17	29	24	16	22	30	25	23	43	18	32	30	17	11	4	39	32
秒数 (秒)	13		34		46	24		38		55							174	4		71
秒数 (秒)	13						142											233		71
																				459



『蜘蛛の糸』は前節で取り上げた『黄金バット』とは異なり、一話完結の物語になっている。また、原作の小説を紙芝居化したものであり、元の原作は紙芝居のために作られたものではない。

原作と紙芝居化された作品の裏書との比較は、もともと絵を必要としない作品の紙芝居化の際に、絵と裏書をどのように構成するべきかについての知見を得るために重要な分析視点であるが、今回は詳細な比較をするまでには至らなかった。

『蜘蛛の糸』はよく知られている通り、「極楽を散歩していた釈迦が、偶然見かけた地獄の底のひとりの悪人を救ってやろうと思いつくが、結局救済に失敗する」というある日の釈迦の体験を描いたものである。極楽を散歩していた釈迦が地獄で苦しんでいる元大泥棒の犍陀多の姿を見かけて、救済を思いついて、手近の蜘蛛の糸を地獄に垂らしてやる第一部、蜘蛛の糸を見つけて血の池地獄から這い出ようとして失敗する犍陀多の姿を描く第二部、自分の救済の思いつきの結末を見て、その場を離れて再び歩き出す釈迦の様子を描く第三部の三部構成になっている、釈迦の行動を描く第

一部と第三部の間に、釈迦の目にしている映像である第二部が挟まる構成になっている。

1 枚目は表紙で「蜘蛛の糸」の文字と天を舞う二体の天女が描かれている。天女は花びらを散らしているのだが、これは2枚目の極楽の場面へと繋がる描写である。

2 枚目は蓮の葉花の中に立つ釈迦の横からのフルショットになっている。蓮と光輪のある釈迦の姿でそこが極楽であることを示す設定配列のショットとして意図されているのであろうが、1枚目から2枚目にかけての「ある日のことでございます。お釈迦様は極楽の蓮池のふちをひとりであらぶらお歩きになっていらっしゃいました」の語りがないとそこがどこであるのかを理解するのは難しいかもしれない。

3 枚目はうつむく釈迦を斜め前から捉えたウエストショットになっている。これは蓮池を覗き込んでいる釈迦の姿を描いている。2枚目・3枚目ともややローアングルからの描写になっている。これは釈迦の偉大さを表現するものであろう。釈迦の登場する他の場面である7枚目、19枚目も同様である。ただし、最後の20枚目、釈迦が自分の試みが失敗したことを知り再び歩き出す場面は、手前に蓮の葉花をおいて、画面奥に背を向けた釈迦の全身をやや斜め後ろから捉えているのだが、この絵はほぼ水平アングルになっている。試みに失敗した釈迦の立ち去る姿を描くためにローアングルを取らなかったとも考えられるが、いささか中途半端な感は否めない。あくまでもローアングルを貫くか、あるいははっきりとハイアングルを採用するほうが良かったのではないだろうか。

4 枚目は周囲を黒でマスキングした中に、やや左下に寄ったところに横長の「窓」が開きその中は朱色がかかっている。蓮池の底を通して見えている地獄の様子で、これは3枚目の釈迦の主観ショットである。

5 枚目は地獄の底で苦しむ罪人たちのグループショット、6枚目は一転して誰かの足元とかかとのそばにいる蜘蛛のクローズアップ。6枚目は語りの方でこれが韃陀多の足であることが分かるが、やはり絵だけでは何がどうなっている場面なのか分からない。解釈のよすがとなる記号の少ない限定配列である。

7枚目は再び釈迦のウエストショットで、3枚目の釈迦から直結する場面である。

3枚目と並べてみると、釈迦が振り向いて何かを見つける動作をしていることがわかるが、間に3枚の絵を挟むために絵柄だけから、その動作を想起することは実際には難しい。語りの「そばをござんになりますと」があつて、ようやく、何かを探して見出した姿なのだとして理解できる。

8枚目は蓮の葉花とその間に巣をかける蜘蛛とその蜘蛛の巣の様子を描いた設定配列になっているが、これは7枚目の釈迦の主観ショットとなっている。

ここまでが物語の第一部である。

第一部では、釈迦が救済を思いつく様子が描かれているのだが、極楽を散歩する釈迦の様子を描いた絵の間に、地獄の様子の主観ショットと、かつての韃陀多の行為の想起ショットを挟んでいる。その上、地獄の様子の絵柄では誰が韃陀多かは判別できず、想起の描写は絵柄だけでは何を意味しているのか分からない。

また5枚目の地獄の底の様子は、はっきりと釈迦の主観として描かれているわけでもない。釈迦の主観映像であればかなりの高さから見下ろす形になるはずだが、実際の絵はややハイアングル気味ではあるが、水平に近い位置からの俯瞰になっている。地獄の底の様子を描く客観映像のようにも見える。

客観→客観→主観→主観／客観→主観（想起）→客観→主観、と、めまぐるしく視点を変える絵の連続は、語りがなければ、視点の変化や時間の跳躍の理解は難しい。紙芝居は絵を見せ、演者が語って、それを観客が見ることで初めて成立するものであるから、そのこと自体は必ずしも問題ではないが、それにしても語りに依存する部分が多い。絵は、物語を進行させるための機能を果たしているのではなく、語りに対する挿絵の役割に甘んじていると言える。

とりわけ6枚目から8枚目にかけては、釈迦が「それだけのよいことをしたむくいには、できるなら犍陀多を地獄からすくいだしてやろう」と考える重要な場面であるが、6枚目のかつての犍陀多の行為を思い出す場面では犍陀多の足元と蜘蛛、7枚目ではふりかえって蜘蛛の巣を発見する釈迦の姿、8枚目は蓮の間に張られた蜘蛛の巣の絵——この絵の部分で「お釈迦様は、そのくもの糸をそっと手におとりになりました。そうして、はるか下にある地獄の底へまっすぐにおろしなさいました」と語られる——であり、犍陀多の救済を思いつく釈迦の姿は、絵では描かれず、語りに任せてしまっている。

小谷野（1978）は「もともと紙芝居は絵が芝居をするわけであるから、動きがあつてドラマティックであつてほしい。またさし絵のように、文章の中で比較的広い範囲から自由に描きたいところを選んで絵にするのと違い、紙芝居では一カットのセリフの重点は決まっているので、そんな自由はありえない」と書いている。

本作品を原作と対応させてみると、語りは比較的忠実に原作をなぞっているのだが、そのことが結果として、絵を語りに添えられた挿絵としてしまい描きやすい部分を描く結果になっているのかもしれない。

第一部から第二部への変化、極楽の釈迦の様子を描くシークエンスから地獄の犍陀多の様子を描くシークエンスへの劇的な変化を狙ったのか、9枚目もまた、一見何が描かれているのか分からない絵になっている。画面上部を中ほどから上に向かっての白から青へのグラデーション、画面下部を中程から下への薄墨から黒へのグラデーションとして上下に画面を分割し、その画面中央を上から下に一本の灰色の線が貫いている。語りからそれが天から降ろされた銀色の蜘蛛の糸だと分かる。

糸は蜘蛛の糸らしく細く描かれているのだが、背景の白から薄墨色に埋もれてしまって見えにくい。紙芝居の絵の条件としてしばしば言われる（例えば、西（1978）、久保（2015））「遠目がきく」絵になっていない。

10枚目から12枚目にかけては蜘蛛の糸を登る犍陀多の様子が描かれる。

10枚目は蜘蛛の糸を登っている犍陀多のフルショット、11枚目は蜘蛛の糸にぶら下がるようにしている犍陀多を斜め後ろから捉えるウエストショット、12枚目は犍陀多の笑顔を横から捉えたウエストショットになっている。12枚目の犍陀多の目つきは三白眼で、視線がどこを向いているのか把握しにくいのだが、語りによれば一休みして下を見て随分登ってきたことを喜んで「しめた、しめた」と笑っている場面である。

10枚目から11枚目は、構図的には、蜘蛛の糸を登ろうとしている犍陀多の様子を描く設定配列の10枚目、その犍陀多に寄ってその行為の様子をより詳細に描く連関配列の11枚目として把握してしまいそうになる類似の構図なのだが、実際には10枚目は蜘蛛の糸に気づいてこれで助かるかもしれないと勇んで蜘蛛の糸を登っている場面、11枚目はくたびれてもうこれ以上登れなくなってしまった場面で、かなりの時間がこの間に経っている。この時間の省略を「抜き」と語りで行って

いるのだが、ほぼ同ポジの構図をフルショットからウエストショットにつないでいるために、連続性の方が強調されてしまい、時間の隔たりと意欲の変化を語る語りの内容と矛盾してしまっている。

11 枚目はこのように 10 枚目のクローズアップとして理解されてしまいそうな構図なのだが、語りで、くたびれて登れなくなった様子なのだと理解される。そしてこの絵を抜くと、今度は不敵な笑顔の韃陀多が突然現れる。語りは「そこで、まずひとやすみ。糸の中途にぶらさがりながら、はるかに目の下を見下ろしました。一生けんめいにのぼったかいがあつて、さっきまで自分のいた血の池は、いまではもう闇の底にかくれておりました。このぶんでのぼってゆけば、地獄からぬけだすのも、わけないかもしれません」と長々と語られてようやく「韃陀多は『しめた、しめた』と笑いました」となる。長い語りの後——先に示した計算方法では 32 秒後になる——によりやく笑顔の訳が語られるのだが、その間観客は、前の場面で疲れたはずの韃陀多の不可解な笑顔を見せ続けられることになってしまう。

13 枚目は韃陀多につづいて蜘蛛の糸を何人もの罪人たちが登っている様子を描くロングショットになっている。12 枚目の語りは「ところが、ふと気がつきますと（ぬきながら）くもの糸の下の方には」で 13 枚目が提示され「かずかぎりもない罪人たちが、自分ののぼったあとをつけて、まるでありのぎょうれつのように、やはり上へ上へと一心によじのぼってくるではございませんか」と語りが続く。

この後の 14 枚目、15 枚目も多少の寄りや引きはあるが、蜘蛛の糸を登る罪人たちの姿を描く同様の構図のショットが続く。14 枚目には画面最上部のあたりで蜘蛛の糸に掴まって、下を見て驚く様子の韃陀多が小さく描かれているが、これもそこに視線を誘導するための配置がなされておらず、下から次々登ってくる罪人の方に目がいつてしまう。

16 枚目は、「このくもの糸はおれのものだぞ。おまえたちはいったいだれのゆるしをうけてのぼってきた？ おりろ、おりろ！」と叫ぶ韃陀多の様子を、上から見下ろす角度で描いている。これは、韃陀多と下から登ってきている罪人たちを同時に構図の中に取り込みたかったがゆえに選択されたアングルなのであろうが、上から捉えたために韃陀多の全身は描かれているが表情は見えず頭部が描かれるのみになってしまう。

17 枚目は切れた蜘蛛の糸のアップなのだが、9 枚目以上に分かりにくい。

16 枚目の語りの終わりは「そのとたんいままでなんともなかったくもの糸が、」で「はやくぬく」の指示があり、17 枚目は冒頭に「間」そして「しずかに、低く」の指示があつて「韃陀多も、そのまま風をきって、こまのようにくるくるまわりながら、みるみるうちに闇の底へ——」となる。この冒頭の「間」については脚注があり、「くもの糸が」から続いて「ぷつぷつときれてしまいました」という言葉を省略して絵を見せるため」となっているのだが、糸の判別しにくさは絵を見せるための故意だとしたら、何が描かれているのかを読み取るための無用な走査を観客に要求することになって物語への没入を妨げるし、意図的でないのだとしたら「遠目のきかない」絵となってしまっている。

この 16 枚目は韃陀多を描く第二部のクライマックスである。この場面での韃陀多の言葉こそが、韃陀多自身の救済の可能性を水泡に帰し、釈迦の救済の思いつきを反故にしてしまうのであり、その重大な言葉が発せられる場面で頭部のみで表情が描かれないうのはやはり物足りなさを感じざるを得ない。これは、第一部で、韃陀多の救済を思いつく釈迦の姿が描かれなかったのと同様で

ある。

18枚目は黒い背景の絵の真ん中に右足の膝から下が逆さまにつきだした絵で、血の池に落ちた犍陀多を逆さまの片足で象徴して描いている。足の周囲には飛沫とともに流線も描かれている。

この絵の語りは「まっさかさまにおちてしまいました」だが、語り終えて抜く前に「間」の指示があり、この「間」について「絵を見せる。この利己的な打算の心持がなくなる限りは、いつまでもこの絵が、くりかえされるのである」という脚注が付されている。ここで観客にそのような思索を求めようというのだが、ここまでの絵で犍陀多に観客を同一化させるような絵が使えていない。観客の感情移入や同一化を最も求める事が出来るのは限定配列であるのだが、犍陀多の表情は既に述べたように読み取りづらく、クライマックスに至っても俯瞰ショットになっている。「こまのようにくるくるまわりながら」を表現したと思われる流線も相まって、人間の業に観客の思いを馳せさせる絵というよりも、滑稽な印象すら与えかねない絵になっている。

19枚目は、救済の方法として蜘蛛の糸を垂らした7枚目・8枚目に繋がる、極楽の釈迦の様子を描いている。蓮池を覗き込む釈迦の上半身をローアングルで捉えている。構図としては3枚目の蓮池を覗き込む姿とほぼ同じで、3枚目よりもやや寄っている。3枚目よりも釈迦の表情がはっきりと描かれていて、釈迦の心情を思わせる絵になっている。

20枚目は蓮池から去っていく釈迦の姿を、手前に蓮の葉花、奥に釈迦の後ろ姿をおいて下手に去っていく釈迦を描いている。2枚目で上手より登場した釈迦と繋がる場面である。上手から現れ下手に去っていくのは「抜き」を重視した場合の絵の作りとしては標準的な描写である。

### まとめと今後の課題

本論文では、絵の連続によって物語を表現するという紙芝居の特性を考慮した紙芝居の分析を行うために、紙芝居の画像のシネマトグラフィ的な側面の分析を、映画のショット分析の方法を参考にしながら、2つの作品において実施してみた。

その結果、各絵のデクパーチュやそのつなげ方によって、街頭紙芝居である『黄金バット』においては、登場人物の感情や状況の緊迫感、物語の山場を巧みに作り出しているのに対して、芥川龍之介の小説を紙芝居化した『蜘蛛の糸』では、原作に沿った語りが物語の進行の中心を担ってしまい、それぞれの絵は語りの挿絵のような役割になってしまっていることが明らかになった。ショット分析を応用した今回の方法が、紙芝居の分析に有効であることが示されたと言える。

今後の課題であるが、このような分析には、分析者の主観的な評価——とりわけミザンセマ的な側面については——が含まれることはやむを得ないであろうが、一方では何らかの形での客観性が求められることも当然であろう。とりわけ紙芝居の制作の際の一助となるためには、オリジナルな創意の土台あるいは目安となる共通項を示すことは重要である。今回の分析は、筆者としても試行の第一段階的なものであり、分析における客観性がどの程度確保できているのかについては十全であることを主張しがたい。

今回は、遠藤(2013)のデクパーチュモデルに習いつつ分析方法を検討したが、遠藤自身も書いている通り、有意な記号の多寡という基準はどうしても分析者の恣意に流れる部分がある。長谷川・

榎津（2010）が採用している、主たる人物がどの程度の大きさで映っているかという客観的な基準に基づく分類も、ショットサイズの連鎖を考えるに当たっては検討の余地があると思われる。遠藤は風景・人物・人数等によって様々に言い表されてきたショットサイズに関する分類カテゴリーを整理し簡便にするためにデクパージュモデルを考えたわけだが、紙芝居の場合、基本的には各場面とも何らかの「人物」が書き込まれている可能性は高く、その点からは人物基準でのショットサイズの分類のみを採用するという長谷川・榎津の方法も逆に適用し易い可能性もある。今後、場面の物理的基準による客観的な分類による場面の連辞の検討も試みてみたい。

また、そもそも分析を実施した作品数が少なく、今回の方法の妥当性も検証しがたいのも事実であり、ともかくもまずはより多くの、またタイプの異なる作品への分析の適用を継続していきたい。

## 注

1) 紙芝居の場合、1枚目を第1場面、2枚目を第2場面と「第何場面」という呼び方で絵の枚数を示す習わしがあるが、「場面」とは物語上のある区切られた一状況を現す際にも用いられる。物語の一状況を紙芝居で現す場合、必ずしも1枚の絵でそれを現すとは限らず、複数の絵で「一場面」を描く場合もある。「場面」という言葉の無用な混乱を防ぐため、本論文では特定の絵を指す場合にはその絵が「何枚目」の絵なのかで示すこととする。

2) ここでいうショットとは「ある視野、あるアングル、あるポジションでの撮り方」と定義されている。長谷川・榎津の研究は自動撮影編集システムであり、撮影された大元の素材は、撮影空間内の複数台のカメラが撮影した連続的な映像になる。これが「テイク」と呼ばれ「実際に撮影された編集以前の素材」と定義される。このテイクから編集に必要な区間を切り取った映像が「カット」となる。カット内ではショットサイズが例えばズーム操作によって変更可能であるが、「ある視野、あるアングル、あるポジションでの撮り方」をショットとするのが長谷川・榎津の定義である。すなわち、テイクにはカットが含まれ、カットはショットによって構成されている。

## 引用文献

- 芥川龍之介原作. 鈴木景山構成. 羽室邦彦絵画. 1984. 『蜘蛛の糸』(株式会社ほるぷ).
- 遠藤大輔. 2013. 『ドキュメンタリーの語り方: ボトムアップの映像論』(勁草書房).
- 福岡裕美子・畠山禮子. 2012. 「グループホームで暮らす認知症高齢者のアクティビティに関する研究: テキストマイニング手法による紙芝居の感想の分析」『弘前学院大学看護紀要』7, 31-35.
- 長谷川智弘・榎津秀次. 2010. 「映画理解研究に向けてのショット体系化の試み」『日本認知科学会退会発表論文集』27, 2-16.
- 林延哉. 2015. 「MV「桜の木になろう」の内容分析: 同一素材から作られた2つの作品内容の比較」

- 『茨城大学教育学部紀要（人文・社会科学・芸術）』64, 47-65.
- 堀尾青史. 2015. 「紙芝居のドラマツルギー（劇作法）」子どもの文化研究所編『紙芝居：演じ方のコツと基礎理論のテキスト』, 80-96, （一声社）.
- 糟谷知香江. 2014. 「ナラティブ・アプローチによる経験の振り返り：「人生紙芝居」を用いた試行的実践」『応用障害心理学研究』13, 37-46.
- 久保雅勇. 2015. 「紙芝居の絵画」子どもの文化研究所編『紙芝居：演じ方のコツと基礎理論のテキスト』, 97-109, （一声社）.
- 子どもの文化研究所編. 2015. 『紙芝居：演じ方のコツと基礎理論のテキスト』（一声社）.
- 小谷野半二. 1978. 「紙芝居の絵の描き方：初歩的な描き方のコツ」堀尾青史・稲庭桂子編『紙芝居：創造と教育性』, 178-185, （童心社）.
- 松田ほなみ. 2010. 「紙芝居の描画技法の研究（第1報）：教育紙芝居の名作に着目した描画技法の検討」『名古屋女子大学紀要（人文・社会編）』56, 187-197.
- 松田ほなみ. 2011. 「紙芝居の描画技法の研究（第2報）：教育紙芝居の名作に着目した描画技法の検討」『名古屋女子大学紀要（人文・社会編）』57, 251-263.
- 松田ほなみ. 2012. 「紙芝居の描画技法の研究（第3報）：教育紙芝居の名作に着目した描画技法の検討」『名古屋女子大学紀要（人文・社会編）』58, 225-237.
- 南博・永井啓夫・小沢昭一. 1982. 『えとく：紙芝居／のぞきからくり／写し絵の世界』（白水社）.
- 西正世志. 1978. 「紙芝居絵画の表現と造形」堀尾青史・稲庭桂子編『紙芝居：創造と教育性』, 133-177, （童心社）.
- 大庭三枝. 2010. 「フランスの保育学校・小学校における平和教育実践：紙芝居を活用した異文化理解教育の可能性」『福山市立女子短期大学紀要』37, 59-65.
- 大庭三枝. 2011. 「フランスにおける紙芝居を活用した平和学習の試み：保育学校・小学校の子どもたちが感じたこととその表現方法」『福山市立女子短期大学研究教育公開センター年報』8, 41-48.
- 阪本一房・堀田穰. 1995. 『紙芝居をつくろう！』（青弓社）.
- 篠崎大司. 2006. 「文化情報資源としての留学生生活用の可能性：留学生による自作紙芝居読み聞かせ活動を通して」『留学生教育』11, 157-166.
- 右手和子・西山三郎・若林一郎. 1990. 『紙芝居をつくる』（大月書店）.
- 八木浩司・村山良之. 2014. 「ネパールの学校における防災教育実践：ヒマラヤ山麓の斜面・土石流災害を対象として」『山形大学教職・教育実践研究』9, 51-60.