

第1回 ライトノベル作法研究所主催 大夏祭り大会 選評評価シート

作品名: 「上手な敗北フラグの使い方」

テーマ: 「強いのにわざと勝たない美少女美少女」

キャラクター

75

ストーリー

70

テーマ(設定)

65

文章力

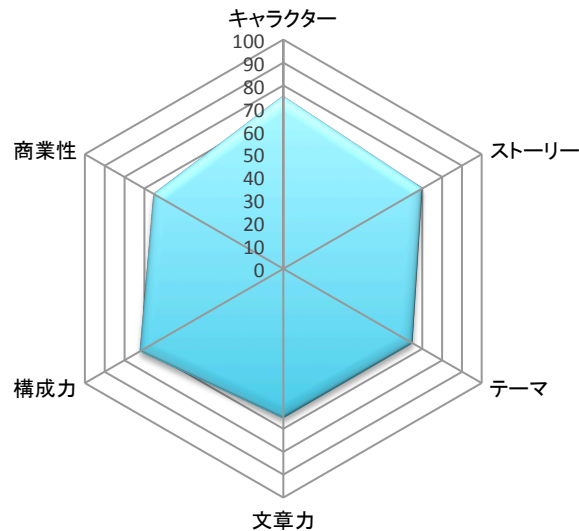
65

構成力

72

商業性

65



・細かい点

△ 一応ラノベの読者層は中高生を中心としているため、「卒研」といった大学やごく一部の高校でのみ使われるような言葉には簡単な説明が欲しい。また一瞬大学ではなく高校であるようにも思ってしまうため、「学校側」といった言葉は「大学側」に変えた方が良いと思われる。というよりもういっそのこと高校の部活の話で良かったのではないかと。大学のサークルとすることのメリットを今一感じられない。

△ チェスに関する必要知識の説明がもう少し欲しい。例えば「キャスリングです」何それ？ のくだりは、キャスリングの説明も兼ねて会話形式に直した方が読んでいる側も分かり易いと思われる。「試合中一回だけキングとルークを同時に動かせるのがキャスリングです。知りませんでしたか？」「……それ反則じゃないの？」「ルールブック見ますか？」など。また、ステイルメイトは発生すると強制的に引き分けになることがルールで決まっていることなど。(ステイルメイトはされた方が負けとする公式ルールもあった気がするので尚更)

・総評

キャラクターのさりげない発言や一挙手一投足からそのキャラの思いを表現するのが非常にうまいと感じた。後輩は決して先輩に「好きであるとか「会いたい」等の発言をしないが、「次はいつ勝負しますか？」「それより先輩、もう一局勝負しましょう。今度は将棋です。」といった風になんとか先輩といたいために頑張るってそれなりの大義名分を生み出そうと頑張っている点が、またキャラクターとしての趣深さを表現できていて面白い。この二人の絶妙な距離感が一つの作品の味になっているので、逆に最後は名前を呼び合わなかった方が作品として面白くなったのではないかと感じた。本当は名前を呼んで欲しくて二歩で負けたつもりだったのに、先手後手の件でそれがなくなり名前を呼んでもらえなくなり、「先輩は、ずるいです」等の発言をぼそってさせておきながら、最後に「それとさ、今度はいつ対局しようか、後輩」と言って若干後輩がまんざらでもない表情を浮かべるといった……いかがでしょうか(提案)。話は変わり、ストーリーラインは非常に面白いが所々説明がもう少し欲しいと思う点が多かった。チェスのルールに限らず例えば後輩の髪型や服装等。

合計加点ポイント: 0

総得点: 412 / 600

B方式総合得点: 28291 点