

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：「夢見の社」

テーマ：「死んだはずなのに、また繰り返す美少女。」

キャラクター

60

ストーリー

65

テーマ(設定)

65

文章力

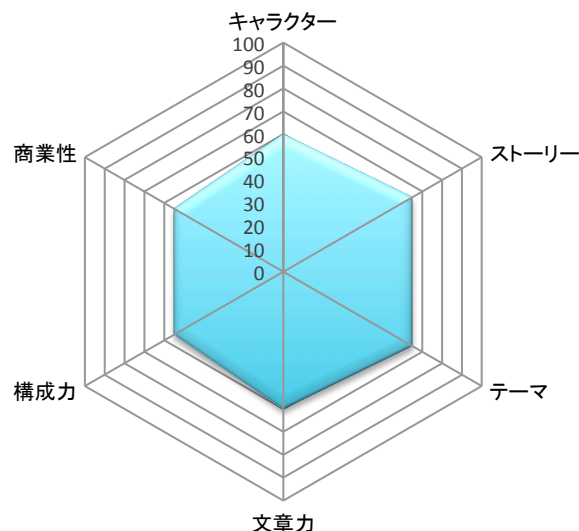
60

構成力

55

商業性

55



・見受けられる基礎的な問題点

- ・キャラクターに個性がない(もしくはその個性を生かしきれていない)
- ・キャラクターの設定にオリジナリティがなく、読んでいて新鮮さに欠ける
- ・キャラクターの行動に動機がなく、物語が都合展開になってしまっている
- ・物語の方向性が定まっておらず、読む側にだるさを感じさせてしまっている
- ・物語に登場人物達にとっての障害が登場せず、盛り上がり欠ける
- ・テーマ(世界観)が既存の作品の焼き回しで差別化されていない
- ・物語上必要のない設定を多く登場させ過ぎている
- ・意味の無い暗いテーマ(人の死、暴力等)が扱われており、後味が悪い
- ・プロットの練り方が甘い(基本的な起承転結が意識されていない)
- ・時系列の流れが不自然、もしくは視点移動が多過ぎて構成が理解しにくい
- ・物語の情景描写が足りず、読んでいて状況を想像できない
- ・文章が難解かもしくは文法的に問題があり、よく読まないと内容が理解できない
- ・伏線的な要素がなさすぎて驚きに欠ける
- ・笑いをとれる下ネタが少なく、読んでいて冷める下ネタが多い
- ・「この作品の最大の魅力はこれ!」というものが無い

・総評 (もしくは、今後これをやったら更に面白い作品を書けるようになるかもという話)

・作品全体を通じて、情報過多感が否めない。主人公大志の心情が詳細に説明されすぎており、読者が想像する余地がなくなってしまっている。また描写も過度に多い。一カ所例をあげるとするならば、
 そうして俺と新庄は、夕方の街に繰り出した。まず行ったのはゲーセンだ。俺はあまり入った事はなかったが、新庄はよく来るらしく、慣れた手つきでクレアンからキーホルダーを巻き上げてた。新庄にインドアな面もあるのは、意外性あって新鮮に感じた。
 ……ここについてはもし書きたいのなら、
 そうして俺と新庄は、夕方の街に繰り出した。「ゲーセンいきたい」と連呼する新庄に引っ張られて、気付けばクレアンゲームにお金を入っていた。新庄は慣れた手つきでキーホルダーを次々と巻き上げていく。子どもみたいなしやきようだった。
 これくらい新庄の意図のない描写に情報を補った方が、むしろ読者の想像の余地が膨らんで面白くなるのではという気がする。「新庄はよく来るらしく」という情報をどうしても書きたいのならば、「新庄はよく来るの?」「うん」という会話形式にしたり、「新庄にインドアな面もあるのは」という情報を伝えたいのなら、何を見て新庄にインドアな面があると思ったのかその根拠を書いた方が効果的。また物語の時間軸を繰り返すという技法の是非について。賛否両論はあると思われるが、基本的にはおすすめできない。新庄の心情は大志目録を通して読者に想像させる程度にした方が面白く、逆に度々書き込んでしまうと設定の押しつけとなり面白くなってしまふ。ストーリー自体はとて面白かったため、あとはストーリーを描き出す描筆力を鍛えられれば一気に筆力はあると思われる。

合計加点ポイント 0

総得点: 360 / 600

B方式総合得点: 21600 点