

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:「難あり清らか少女と迫撃アルティメット委員長」

テーマ:「清らかなのに、はしたない美少女」

キャラクター

70

ストーリー

45

テーマ(設定)

60

文章力

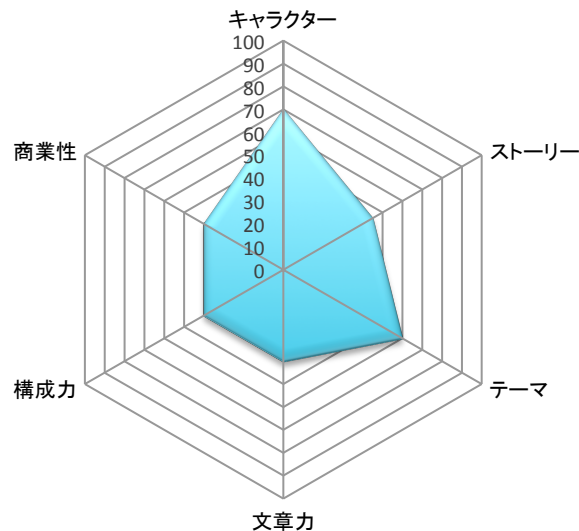
40

構成力

40

商業性

40



・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!」というものがない

・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)

・ガラバゴスベンギンの突然の登場、「脳細胞に光が」等の台詞が自然にできてしまうキャラクター達。シュールギャグとしても面白いし、それ以上に夢野久作のようなオカシイ雰囲気が一周回って面白い。ただ文章が略され過ぎていて何が起きているのか分からないことがあるので、状況説明についてはもう少し具体定期的な描写が欲しい。美少女がぶったおれたシーンなどをはじめとして、唐突に説明なしでなにかが始まるが多過ぎる。
また、委員長ストーリーを除き日菜と塩太郎のやり取りに絞った方が作品は分かり易かったのではないかと感じる。もしくは委員長をツッコミキャラに回させればより自然にギャグを感じることが出来る作風に仕上がったとも感じる。正直ここまで全員がボケに回られると、一体何が面白いのか読んでいるこちらさえ分からなくなり、置いてけぼりを食らってしまう点が痛い点。ただ全体を通じ、他人には真似のできない才能をおもちであることはひしひしと伝わって来た。是非その才能を飼いならし、他人には生み出せない作品を次々と生み出して欲しいと感じる。
・「ムカデの毒に耐性のあることで察してほしい。生き物が好きな日菜にかかれば～」といった文章が、誰目線なのかを明示した方が分かり易い。(このままだとまるで作者のメタ目線のように見えてしまう。もし本当に作者目線ならばそれはそう本文で言及した方がよい)
・「野球部をやめてくれないか!」わかりました。お世話になりました」といった強引な流れはギャグ作品として非常に面白い。「え、即決!」や、人によっては「代走だめなの!」等、各種突っ込みどころ満載感の良い。

合計加点ポイント 0

総得点: 295 / 600

B方式総合得点: 14504 点