

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:「少女よ！ 頂きを目指せ！」

テーマ:「剣士なのにひ弱な美少女」

キャラクター

45

ストーリー

35

テーマ(設定)

40

文章力

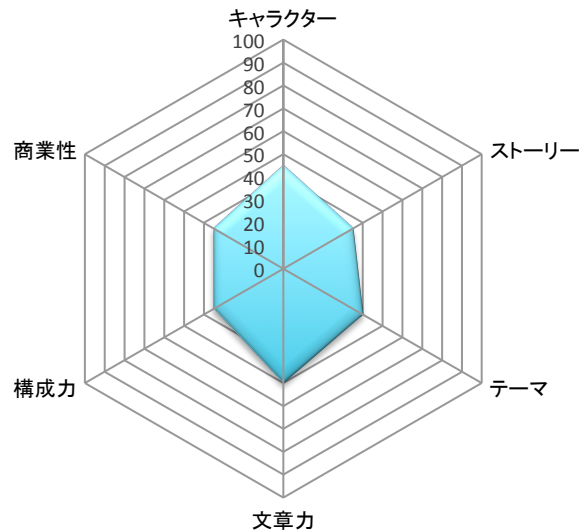
50

構成力

35

商業性

35



・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)

・第一に抱いた印象はモンスターハンターノベライズ作品。王道路線をいくファンタジー作品で様々な生き物が登場する世界観は非常に面白かった。しかし一方で既存のファンタジー作品との差別化がうまく図れておらず、確かに動物がたくさんいるという点ではまだあと少し足りないという印象。恐らくその原因の一つに、狩猟している過程が最も悪くてもいい(＝ラストの盛り上がり(シェバード討伐シーンが該当?)にその過程が関係ない)からという点があると考えられる。なので例えば、序盤～中盤で狩猟を行う際に身につけた特定の狩猟テクニックが最後のシェバード討伐戦で最後の一撃となった、もしくは狩猟の過程で手に入れたアイテムがシェバードで命を守ってくれた(首からかけていたお守りが銃の弾を食い止めた助かった、もしお守りを受け取ってなかったら死んでいた)など、狩猟生活が起承転結の転結にかかせないものにすれば、それはただの一つの設定から一つのオリジナリティに変わったのではないかな。

・狩猟や食事の描写の仕方そのものは非常に素晴らしいものであったと感じる。ミリアがみそ汁と米を口の中にかきこみシーンで実際自分のお腹がすいた。ミリアについてはひ弱である設定のはずなのに、わりと力強く崖をよってしまう様子を高い文章力で描くといういいのか悪いのかよくわからない事態が起こっているため、そもそも設定を変えた方がよいかもしれない。美少女であると思える根拠も多くはなかった。

合計加点ポイント 0

総得点: 240 / 600

B方式総合得点: 9600 点