

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：「幼な馴染みは電子の妖精」

テーマ：「もう手が届かない、なのにすぐ近くにいる美少女」

キャラクター

35

ストーリー

35

テーマ(設定)

40

文章力

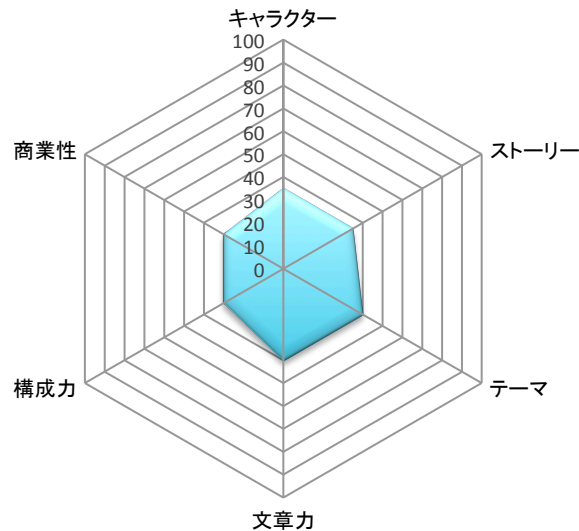
40

構成力

30

商業性

30



・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、物語がご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)

・チャットというテーマ(ならびに文体)を軸に持ってくるという発想は非常に前衛的なものであるが、少し展開が素直すぎるため、小説独特の面白さである「驚き」や「急展開」的なびっくり要素に欠けている。また登場人物(登場妖精?)たちにとっての障害となるようなイベントが発生しないため、読む側の感じる事ができる「意外性」がない点も小説としては少しさみしい。

・文章や表現力そのものは非常に清潔で美しいものであり、難なく読み進めることができるものであった。この文才を更に小説における驚愕やスパイス的な要素に対しても適用範囲を広められたなら更に面白い作品が生まれるようになるのではないかと感じた。

合計加点ポイント: 0

総得点: 210 / 600

B方式総合得点: 7350 点