

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：「災厄のグリモワール」

テーマ：「魔導書なのに、白紙な美少女」

キャラクター

50

ストーリー

55

テーマ(設定)

50

文章力

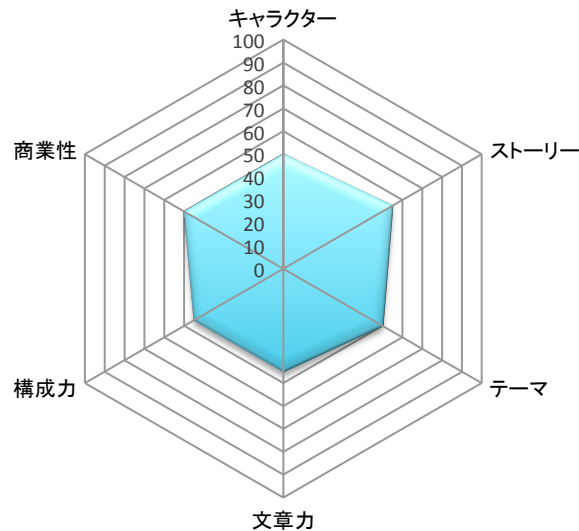
45

構成力

45

商業性

50



・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)

・人型魔導書(自立型魔導書)という設定は他にはあまり例がなく面白いと感じた。しかし作品中結局自立型魔導書というのが何なのか、また記憶と記述の相対など少し理解に苦しんだ点があったため、もう少し説明が欲しかった。ラティルのキャラクター自体はとて可変的で読んでいて楽しかった。
 ・作品の長さに対して設定が濃過ぎる印象を受けた。どうしてもこの設定を出したいというよりは、物語の進行上このような設定があると展開が楽だからとあえず出しておくかという理由をもとに逃げとして使われた設定が多いようにも思える。シグに対する「お前も記憶ないんかい」など。もしこの作品で長編を書くならばこれ以上設定は出さず、少ない設定でどう物語を面白くするかという点を意識するのが良いと思われる。
 ・何故ヒロインを助けようとするのかという動機はともかく(いっそ単純に情が移ったとかでもいい)、ヒロインを助けるために自分の師匠を敵に回すという展開は読んでいて非常に熱く、王道的な面白さを感じた。その他ヒロインと主人公のいちやぶなやり取りもまさに王道たる面白さで、恐らく作者様は王道的な面白さを自らの作品に取り入れるのがうまい(?)のではと感じた。また自立型魔導書といった独自性も生み出せているため、あとはいかにこの設定で「ああ、自立型魔導書だ」ということが起きるのか」と読み手が感じるような、この設定だからこそ起きる展開のようなものをストーリーに組み込むことで作品は一段と面白くなるのではないかと考える。

合計加点ポイント 0

総得点: 295 / 600

B方式総合得点: 14504 点