

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：「白と黒」

テーマ：「グルメなのに、笹と竹しか食べられない美少女」

キャラクター

45

ストーリー

35

テーマ(設定)

50

文章力

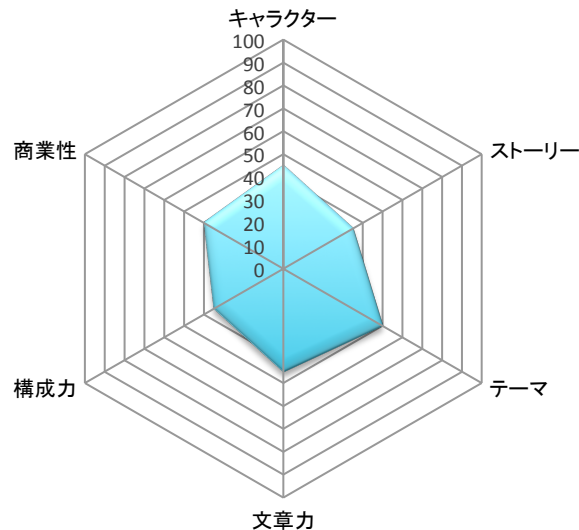
45

構成力

35

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)

中華風な世界観を軸としている点には非常にオリジナリティがあるが、一方でキャラクターはその世界観と比べるとごくごく普通なものとなってしまっている点ももったいない(鳴鶴も紫星もキャラとしては確立されているのに確立されっぱなしで終わってしまい、彼らの魅力をひきたてるためのストーリーラインがないという点ももったいない)。恐らくこの問題は構成やプロットの不備に由来するものであると思われる。(もしかして構成を組むことがかなり苦手?)

物語の山場の具体的な作り方について一つの方法をあげるため、もし使えろと思ったら参考にしてください。まず小説を書き始める前に、主要人物に「困難A」をもたせ、その設定を作品の冒頭から出しておく(今回でいうと食欲旺盛なせいで/パンダとなってしまうことがこれに該当)。そしてストーリーは基本的にその「困難A」を解決するために登場人物たちが努力する過程にする。そして「転」の部分として、本来何もしなければ起こらなかったことなのに、困難Aを解決しようと努力してしまったせいで発生してしまった「困難B」を用意する。(困難Bは困難Aよりも解決難易度をぐっと高めたものにする)。ここで主人公達が困難Bを解決するために必要な能力を考え、この能力は「設定」として作品の冒頭から出しておく(これがそのまま伏線になる)。最後AB共に解決され、主人公達の絆が深まり終了。———このおおまかな流れを事前にプロットとして書いていた上で小説を書き始めるだけで、作品の面白さは全く変わってくる。

合計加点ポイント 0

総得点: 250 / 600

B方式総合得点: 10417 点