

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：「赤点保持者の救済システム」

テーマ：「馬鹿なのにもっと馬鹿な美少女」

キャラクター

45

ストーリー

35

テーマ(設定)

55

文章力

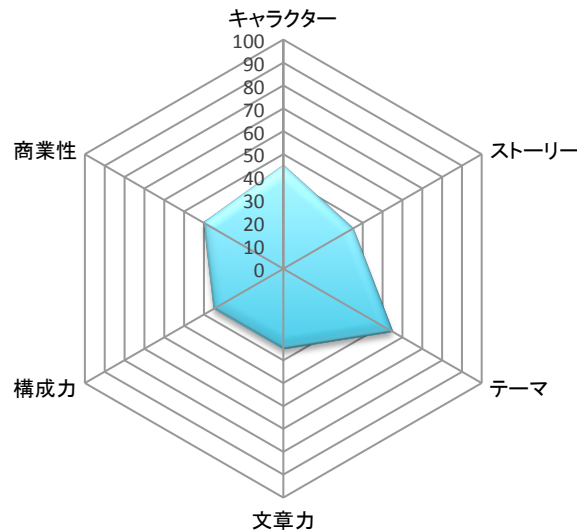
35

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)

・今回の作品でもしも「良い題名」ランキングがあったら、当作品が1位だと思われる。「赤点保持者の救済システム」という題名はそれだけで面白いコンセプトが伝わって来る上、「サインコサインタンジェント」や「天皇皇后両陛下」的なリズムの良さがあり、個人的には非常に好みである。実際レッドデッドエンドの設定は読んだ瞬間「面白そう」と素直に感じた。(ただしゲームの中で補修と思われる行為を行っていない点が残念。温泉に入ることが何故補修になるのか分らなかった)

・聞とそれを取り巻く主人公たちという魅力的なキャラクター群がいるのに、何故設定の解説を彼女らの会話の中で出さないのか。「自身がタイプする疑似体験型のオンラインゲームだ〜」からの内容が全て地の文で説明されてしまっているせいで物凄く固く感じてしまう。

・「キャラクターに個性がない」の欄について、これに該当するのはケミ以外の女の子達。正直聞以外の女の子の名前を最後まで覚えきれなかった。多過ぎる気もするので、いっそ減らすことで一人あたりの個性を濃くするのもありだと感じる。

合計加点ポイント: 0

総得点: 245 / 600

B方式総合得点: 10004 点