

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：「天地転回」

テーマ：「想いを伝えたいのに、言葉が不自由な美少女」

キャラクター

35

ストーリー

35

テーマ(設定)

40

文章力

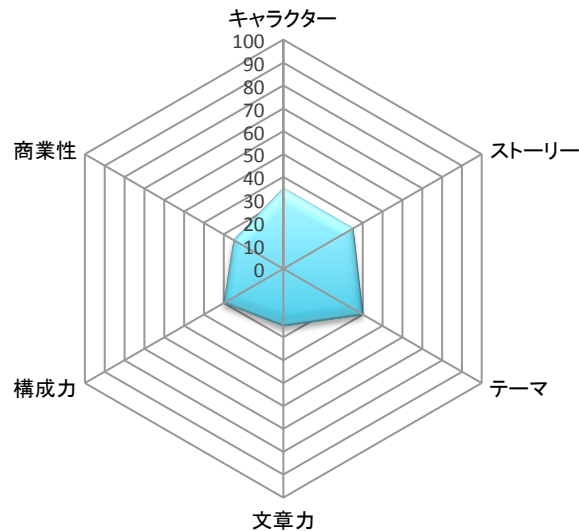
25

構成力

30

商業性

25



・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)

・ラノベとしても一般小説としても文章表現が重い(夢野久作のドグラマグラを読んでいる時と感覚が似ているかも)。小説というよりは詩に近いシーンも散見され(「天動説——コペルニクスの転回——地動説」から始まっている章など特に)、読者が読んで楽しめる作品を書いているというより、書き手が書いていて楽しい作品を書いている印象を覚える。その結果恐らく私も含め読み手の過半数は「結局作者の伝えたいメッセージやテーマが分からない」という感想を少なからず抱くことになってしまうため、もう少し平易な文章で表現してほしいと感じる。物語が想像しにくい。

・物語を想像しにくくなっている理由として、上記のことも当然あるが、登場人物たちの名前が伏せられていることが一つ大きな原因となっていると感じる。名前を伏せる(恐らくわざと?)行為によるメリットは特に感じない為、名前は普通に出した方が物語も想像しやすいものになったのではないかな?

・誤字脱字がかなり目立つ。今以上に推敲の回数を増やすことでこれは解消され、かつより伝わりやすい作品に仕上がるのではないかなと思う。

合計加点ポイント: 0

総得点: 190 / 600

B方式総合得点: 6017 点