

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:「ぜんぶたべてね」

テーマ:「料理が大好きなのに天才的にメシマズな美少女」

キャラクター

55

ストーリー

50

テーマ(設定)

60

文章力

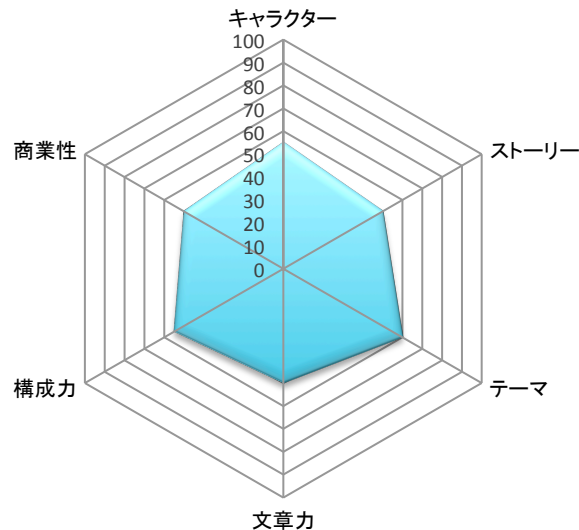
50

構成力

55

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)

・ダークマターを作ってしまうヒロインものとして、若干既視感はあるものの主観的な面白さがあり、かつうまく大食いというテーマをかけあわせている点は面白いと感じた。
 ・母親との会話がなかったという設定は読み手側を冷めさせるだけなのでいいとは思われない。「貧乏なので学食のおいしい定食は買えず、そのかわりに母親が作ったにぎり飯3つでお昼休みをすごしていた。美味しかったが正直これでは足りない〜」的な設定にした方が、読み手側としては鉄郎への感情移入がしやすくなったのではないかと考えられる。
 ・大食い×料理下手という組み合わせの設定自体は非常に面白いので、この組み合わせでももう少し深いところまで人間関係を掘り下げられたらよかったと感じる。例えば明輝はストーリー上完全にまずい料理を作る人物としてしか活用されていないため、極端な話美少女である必要がなくなっている。なので例えば明輝は鉄郎の食いつぶりに惚れて更に美味しい料理を作ろうと努力するが何故か料理の腕は逆に落ちて行き鉄郎は更に苦しみに喘ぐことになる、的な心情の変化と状況の変化がリンクしたストーリーラインに出来ればより設定が活かされた面白い作品になったのではないかな。

合計加点ポイント 0

総得点: 320 / 600

B方式総合得点: 17067 点