

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：「怪獣大暴れ」

テーマ：「絶対に死ぬだろうという状況なのに、なんでか死なない美少女」

キャラクター

30

ストーリー

35

テーマ(設定)

40

文章力

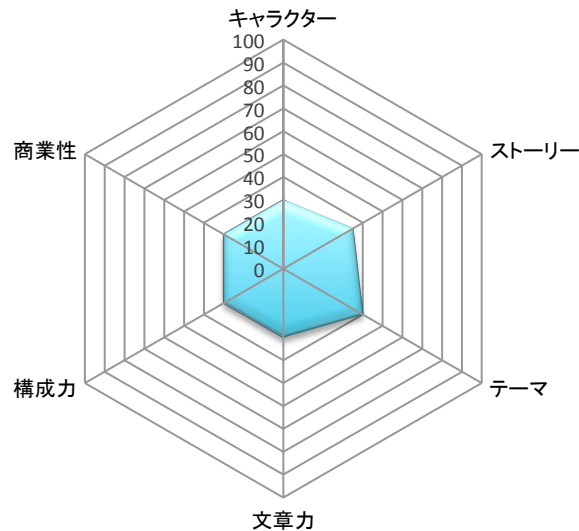
30

構成力

30

商業性

30



・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)

・クライムの細部に渡る描写など、設定が細かく丁寧になされていて状況を想像しながら読み進めることができた。ただ一方でアーティファクト番号087とは何なのかという説明がなかったりと、読みにくい部分も散見された(わざとか?)。「アーティ~とは何なのだろう! ?」というわくわくよりは、「えーアーティ~って何だよ……」のイライラに近いものを感じざるを得ないため、説明するのが無難であると思われる。あとゴミスに関する謎も解決されないまま終わっている点に不完全燃焼感が残った。

・怪獣たちに追われる緊迫感は十二分に伝わって来るが、主人公達の行動に動機や目的が存在せず「とにかく逃げろ」がテーマとなっているため、緊迫感の意味が半減してしまっている。折角異能力が使える(しかも能力が強いが使えば使う程デメリットも増えるという面白い設定)のだから、登場人物たちの背景をより掘り下げ、何の為に何をしているのかということまで作中で深く追究してほしい。・これによる減点はしていないが、さすがに「怪獣大暴れ」という題名は直球すぎるため、もう少しひねりたい。

合計加点ポイント: 0

総得点: 195 / 600

B方式総合得点: 6338 点