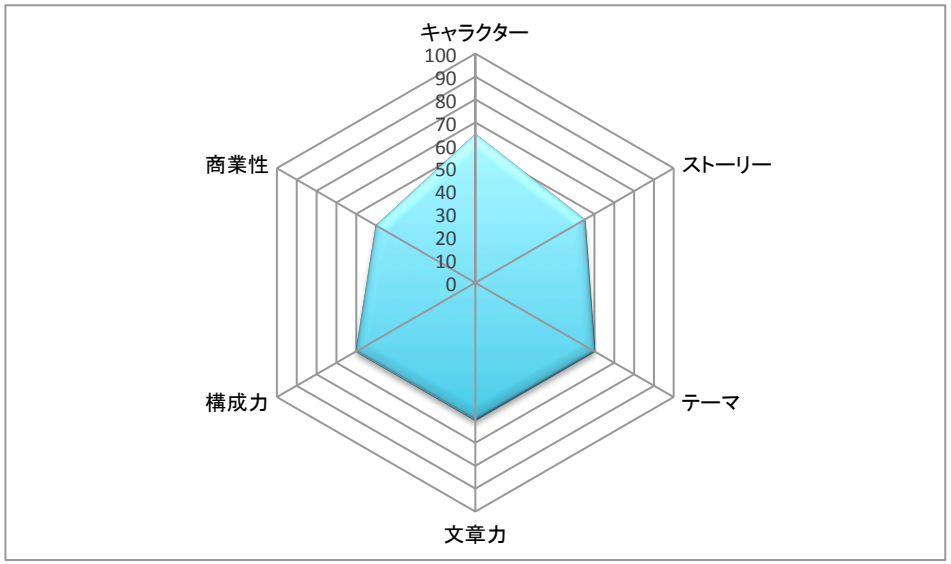
# 第1回　ライトノベル作法研究所主催　大夏祭り大会　選評評価シート

作品名：「乙姫様だから泳げるようになりたいのですっ！」　　テーマ：「乙姫様なのに泳げない美少女」

| キャラクター | ストーリー | テーマ(設定) |
|---|---|---|
| 65 | 55 | 60 |

| 文章力 | 構成力 | 商業性 |
|---|---|---|
| 60 | 60 | 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、盛り上がりに欠ける |
| | ・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）

・文章力、表現力等が全体的に高く、特に指摘する点が見当たらない。一方で、ストーリーの関係上構成が難しい作品となってしまっている。果たし状を渡したのが乙姫が泳ぎの練習を始めて間もない序盤であり、主人公は既にこの時点で「乙姫は練習しても泳げない、青泳ぎじゃないと勝負にならない」と決めつけていることになる。必死に練習した上で「青泳ぎじゃなきゃだめだ」と考えた後に果たし状を渡しているならまだ咄嗟の秘策として理解できるが、それでは果たし状を渡すのが遅過ぎるということになる。そもそも青泳ぎで乗り切るというオチがさほどインパクトの強いものではないため、例えば「必死に練習して10mなら泳げるようになった」＋「会場を50mプールからお子様向けの流れるプールへ」→「普通のプールなら10mしか泳げなくても流れるプールなら実質50m泳ぎきれるかもしれない」的な、ギャグと努力が両立するようなオチならよかったのではないか（実際このオチが面白いかはさておき）。
・冒頭。「――はじめまして、わたくしは竜宮城の乙姫です」「あ、結構です」→　ここに至るまで溜めてきた美しく繊細な描写を一気に裏切る主人公の冷静さ。誰でも絶対に「フッ」と笑えるという意味で冒頭としての掴みは完璧。まさに一行コピーにふさわしい一文であると感じる。
・序盤。「だ、だから、その、わたくしをもらって竜宮城に来てください！」という台詞のあとで、なぜ相手が主人公でなければいけなかったのかという説明が乙姫から欲しい。主人公＝意味も無くモテるというご都合主義になってしまう為。中盤で「どうして俺なんだ？」と言及しているシーンはあるので、序盤では「だ、だから、その、わたくしをもらって竜宮城に来てください！　あなたでなければだめなのです！」的な台詞にしておけば、「あ、なんかZ姫には事情があるんだ、何なんだろう」と逆に読者を惹き付けられるきっかけが作れる。姑息な手段ではあるが効果的。

合計加点ポイント 0

総得点：　350 / 600

B方式総合得点：　20417 点