

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: 「自殺に成功→ Happy End ドッベルゲンガー・キルミーベイバー」

テーマ: 「自由になりたいのに、自由になれない美少女」

キャラクター

65

ストーリー

55

テーマ(設定)

55

文章力

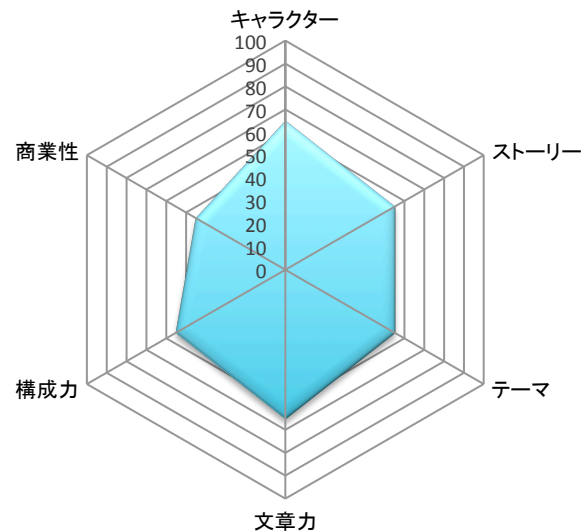
65

構成力

55

商業性

45



・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)

序盤のバトルシーンの勢いの良さが読んでいて爽快! これだけでも十分ではあるのだが、さらに注文をつけてよいなら主人公自慢のバトル描写が凄まじく素晴らしい点を改良すれば更に臨場感が増したのではないかと考える。例えば本文では「炸裂させた」「振り回した」「雷しげだった」など、事実を述べているだけの描写が多く、主人公が冷静に状況できる程度の小規模バトルという印象を読者に与えてしまっている。いっそドッベルゲンガーが振り回した金風バットが勢い余ってこちらに飛んで来た一瞬のこめかみかすめて後ろの金網に突き刺さった一貫筋が凄まじく、主人公自身を巻き込んだ戦況描写があってもキルミーベイバーで言うところのワザワザ感が出て面白かったのかなと思う。あとラブならちよいといいパンツが見える程度の読者へのサービスも一考の余地あり。絶対的な正解ではないのであくまで参考程度に。

全体的にうまくまとまっていて読み易い。ただ減点要素がほぼ無い代わりに加点要素もあまり多くはないという印象を受けた。サッカーや抽噓の話と、影時や古橋の話が独立してしまっているため、今回の50枚縛りという中では抽噓ストーリーの方をもう少し削るか、もしくは抽噓を途中から古橋ストーリーに登場させクロスオーバー感を出さず、一本のストーリーとして打ち出した方が分り易かったのではないかなと思う。

今回は短編の中に長編なみの設定やストーリーをつめ入れてしまったという点で点数が若干低めになってしまっているが、この設定でもし長編をかけていたらかなりの高得点作品になったことが予想される。(文章力や表現力が高いので尚更。ちなみに個人的な話ではあるが、BUMPの青春チックな歌詞を自殺方法の一つとして引用してくるセンスは面白いと感じた)。言葉を選ぶ才能(能力?)が非常に高いので、是非そこを意識しながらこれからも作品を書いていき、できれば出版社の新人賞に応募してほしいと思う。

合計加点ポイント 0

総得点: 340 / 600

B方式総合得点: 19267 点