

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：「無口なのに、お喋りな美少女」

テーマ：「無口なのに、お喋りな美少女」

キャラクター

45

ストーリー

30

テーマ(設定)

50

文章力

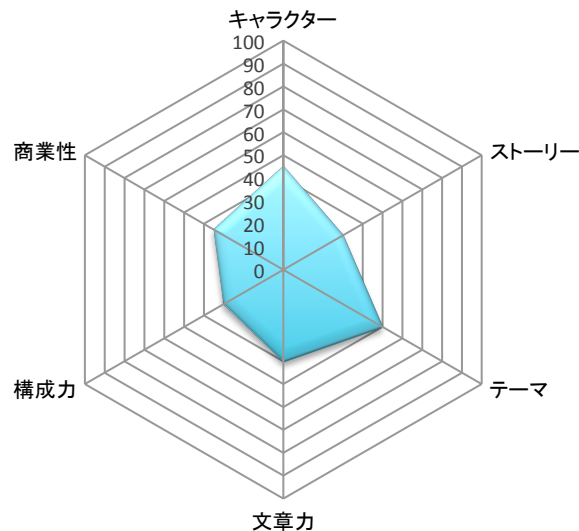
40

構成力

30

商業性

35



・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!」というものが無い

・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)

・ライトノベルとしての基本であるラブストーリーのお手本となるような作品で、安心して読み進めることができた。スケッチブックを通じた会話という設定も斬新であり、かつ非常に面白い。
 ・50枚という制限の中でキャラクターを登場させ過ぎているため、一人あたりに感じる魅力が非常に薄くなっている点ももったいない。誰か一人、多くても二人程度に焦点をあてたほうがより面白かったのではないかと感じた。
 ・物語が平道すぎるため、何かしら主人公たちが努力しなければ乗り越えられない障害があると良いと感じた。例えば現在「なぜわざわざスケッチブックで会話するのか(喋れるのにも関わらず)」という問題点が解消されないまま残っているため、スケッチなしで喋れる様に努力する+なぜスケッチで会話するようになったかといった背景にも触れるストーリーにすればなお興行が出たのではないかと感じる。

合計加点ポイント: 0

総得点: 230 / 600

B方式総合得点: 8817 点