

2017年11月16日



共幻社presents

共幻社ライトノベルコンテスト簡易評価シート

作者名:寝る犬

タイトル:二年少女～ギャラクシー・ファンタジア・オンライン～

項目	評価	総評	コメント
キャラクター	C	B	キャラクターについて。主人公本山英一(もえ)はネカマとしてゲームをプレイしているという設定です。本山がネカマになって何がしたかったのか、周囲の人間にどんな影響を与え、何を思ったのか、といった描写が少なく、伝わってきません。また、ネカマという設定を生かしたストーリー、イベントが起こらないため、仮に主人公が元々(もえという)女の子だったとしても、ほとんど問題なく差し替えが可能ではないでしょうか。もえは本山の理想の女の子ということですが、姫プレイをする女子を理想的と思う読者は少ないように思いますし、もえの周りにいる(もえのことをチャホヤする)パーティメンバーも、読者の好感度としては低いように思います。問題なのは、そうした設定を採用していることよりも、その設定を使って何をしようとしていることが見えにくいことです。そのため、読者は、序盤を読み進めていく中で、少なくともキャラクターについては、何に期待しながら読み進めていけばいいのか分からない状況が続きます。一方、設定については、ゲーム世界に閉じ込められるという流行の設定を使っていて、期待が持てます。特に、中盤辺りから登場する、運営とログを介して交信するという設定と、現実で死んでいてもゲーム内では死んでいるとは限りらないという設定は、興味深いです。前者は、軍馬を用いて運営と交信しようとするなど、状況が伝わってくるように書かれていました。そのため、もえやその仲間たちも段々と血肉が通ってくる印象がありました。後者については、もう少しアイデアを膨らませて欲しいと感じました。現実の死が、ゲーム内の死とはならない。またゲーム内ではプレイヤーたちには、現実のことが分からないことから、ドラマを起こすことができたのではないのでしょうか。全体として、どんなゲームをプレイしているのか分かりにくく、実際にそういうゲームがあって、プレイしているという感覚(プレイ感)がなかったことも物足りない印象となっていますが、キャラクター、ストーリー、設定と丁寧に描かれていました。その点を評価し、佳作とさせて頂きました。この度は数多くあるコンテストの中から当コンテストにご応募下さり、ありがとうございました。またのご応募をお待ちしています。
ストーリー	B		
設定	A		
文章	A		

*五段階評価となります