

■キャラクター		評価	
設定にのまれず、キャラクターに動きがあるか。		E	
×	世界設定にのみこまれて、キャラクターが動かされている。		
キャラクターの感情が伝わるか。			
×	伝わらない。キャラクターの日常を淡々と描いているだけ。		
キャラクターの関係性をきちんと描けているか。			
△	関係性は描けているが、物語が終わるまで何も変化していない。		
キャラクターに共感できる要素があるか。			
×	現代とは価値観が違うため、感情移入は難しい。		
主人公は成長するか。			
×	成長していない。成長できるような悩みや葛藤が用意されていない。		
■ストーリー		評価	
ストーリーに起伏はあるか。		D	
×	予定調和な話になってしまっている。		
エピソード同士がきちんとつながっているか。			
×	時系列的なつながりしかない。		
ストーリーとキャラクターの感情・成長に関係があるか。			
×	思いついたように決断をするため、キャラクターがストーリーに流されているように感じてしまう。		
設定などに大きな矛盾はないか。			
△	大きな矛盾はないが、小さな矛盾はいくつか見受けられる。		
きちんと完結しているか。読後感のいい作品になっているか。			
×	壮大な話の『起』になっており、読後感が悪い。		
■文章		評価	
日本語になっているか。「てにをは」が正しく使えているか。		E	
×	言葉の選択が間違っているため、作者に読者のイメージを伝えられなくなっている。		
読みやすい文章か。			
×	読みにくい。		
テンポが意識できているか。			
×	文章のリズムが悪い。		
描写はしっかりと出来ているか、過不足はないか。			
×	描写が不足している。		
■オリジナリティ			評価
他作品にない設定・ウリなどがあるか。			E
×	残念だがない。ウリとなるはずの設定が既存作品と重複している。		
設定がストーリーの中にきちんと組み込まれているか。			
○	出来ている。		
既存作品に似たようなストーリーになっていないか。			
×	既存作品に酷似してしまっている。		
■時代性		評価	
キャッチーさがあるか。		D	
×	ない。キャラクターや設定に奇抜さがなく、日常で見受けられるような人物、設定になっている。		
応募する賞の読者に合っているか。			
○	読者に受けそうな作品ではある。		

★総評	
全体的な完成度が低い。 既存作品の設定をコピーしている。ストーリーは変化をつけようとしているが、失敗してしまっている。	E

- ・実際には具体的なキャラクター名を用いて指摘いたします。
- ・依頼時に希望レーベルを書いて頂き、それをもとにどこが向いているかもアドバイスいたします。

■キャラクター	評価	
設定にのまれず、キャラクターに動きがあるか。	B	
<input type="radio"/> 目的を持って行動できている。		
キャラクターの感情が伝わるか。		
<input type="radio"/> 伝わる。キャラクターの感情によって行動が変化している。		
キャラクターの関係性をきちんと描けているか。		
<input type="checkbox"/> 描けている。ただ、キャラクターが多いため、話に絡んでこないキャラは削った方がいい。		
キャラクターに共感できる要素があるか。		
<input type="radio"/> 主人公の境遇など共感できる要素は多い。		
主人公は成長するか。	B	
<input type="radio"/> 成長できている。		
■ストーリー		評価
ストーリーに起伏はあるか。		B
<input type="radio"/> ある。緩急のバランスがいい。		
エピソード同士がきちんとつながっているか。		
<input type="checkbox"/> 要らないシーンがあるので削った方がいい。		
ストーリーとキャラクターの感情・成長に関係があるか。		
<input type="radio"/> ストーリーとキャラクターがマッチしている。		
設定などに大きな矛盾はないか。		
<input type="checkbox"/> 大きな矛盾はないが、後々になってわかることを冒頭のシーンで語らせている。削った方がいい。		
きちんと完結しているか。読後感のいい作品になっているか。	B	
<input type="radio"/> きちんとまとめられている。		
■文章		評価
日本語になっているか。「てにをは」が正しく使えているか。		B
<input type="radio"/> 概ね問題ない。		
読みやすい文章か。		
<input type="radio"/> 会話文を中心にした読みやすい文章。		
テンポが意識できているか。		
<input type="checkbox"/> ところどころにテンポの悪い文章が見受けられる。		
描写はしっかりと出来ているか、過不足はないか。		
<input type="checkbox"/> 描写し過ぎな場面がある。		
■オリジナリティ	評価	
他作品にない設定・ウリなどがあるか。	A	
<input type="radio"/> 設定が秀逸。今までになかった設定。		
設定がストーリーの中にきちんと組み込まれているか。		
<input type="radio"/> 設定がキャラクターの魅力を引き出す道具として機能している。		
既存作品に似たようなストーリーになっていないか。		
<input type="radio"/> 先が読めないため、ドキドキする。		
■時代性		評価
キャッチーさがあるか。		B
<input type="radio"/> キャラクターと設定にキャッチーさがある。		
応募する賞の読者に合っているか。		
<input type="radio"/> 設定はやや難解だが、それまでにキャラクターに感情移入させ、面白い会話で引きつけるため、読ませることは出来る。		

★総評

会話文が抜群に面白い。文章の手直しさえ行えば、いい作品になる。

B

- ・実際には具体的なキャラクター名を用いて指摘いたします。
- ・依頼時に希望レーベルを書いて頂き、それをもとにどこが向いているかもアドバイスいたします。

■キャラクター		評価
設定にのまれず、キャラクターに動きがあるか。		
○	キャラクターの会話は面白い。ただ、キャラクターが暴走して、設定を活かしきれていないように感じる。	B
キャラクターの感情が伝わるか。		
○	伝わってくる。行動の動機にもつながっている。	
キャラクターの関係性をきちんと描けているか。		
○	それぞれの役割を意識したキャラクター作りができています。	
キャラクターに共感できる要素があるか。		
○	読者に近い境遇で好感が持てる。	
主人公は成長するか。		
×	行動に動機はあるが、それが成長には繋がっていない。	
■ストーリー		評価
ストーリーに起伏はあるか。		
×	ありきたりなストーリーになってしまっている。	E
エピソード同士がきちんとつながっているか。		
×	時系列的なつながりしかない。	
ストーリーとキャラクターの感情・成長に関係があるか。		
×	キャラクターに成長がない。	
設定などに大きな矛盾はないか。		
△	小さな矛盾はいくつかあるが、目立つものではない。	
きちんと完結しているか。読後感のいい作品になっているか。		
×	笑えるオチをつけようとして、これまで積み上げてきたものを無視してしまっている。表現は悪いが「くだらない」オチになっている。	
■文章		評価
日本語になっているか。「てにをは」が正しく使えているか。		
○	崩した文章だが、十分に伝わる。	B
読みやすい文章か。		
○	読みやすい。	
テンポが意識できているか。		
○	テンポはいい。	
描写はしっかりと出来ているか、過不足はないか。		
△	会話中心であるためか、風景や人物の描写が雑になることがある。	
■オリジナリティ		
他作品にない設定・ウリなどがあるか。		
△	キャラクターにしかウリがない。	D
設定がストーリーの中にきちんと組み込まれているか。		
×	設定が活かされていない。	
既存作品に似たようなストーリーになっていないか。		
×	ありきたりなストーリーになっている。	
■時代性		評価
キャッチーさがあるか。		
○	面白いキャラクターを登場させられている。	B
応募する賞の読者に合っているか。		
○	マッチしている。	

★総評

キャラクターの描き方は秀逸。ただ、設定を活かしきれず、ありきたりストーリーに収まってしまっている。そのため、推すまでの魅力を感じられない。

D

- ・実際には具体的なキャラクター名を用いて指摘いたします。
- ・依頼時に希望レーベルを書いて頂き、それをもとにどこが向いているかもアドバイスいたします。