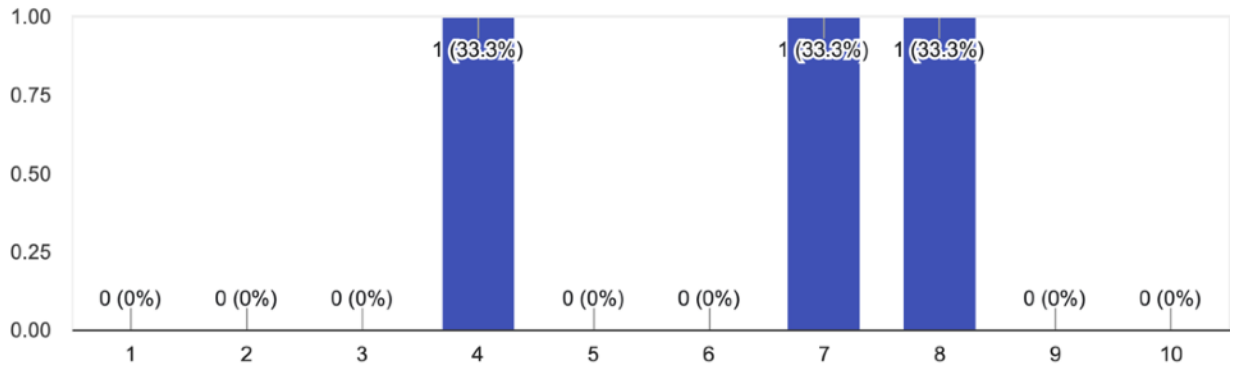


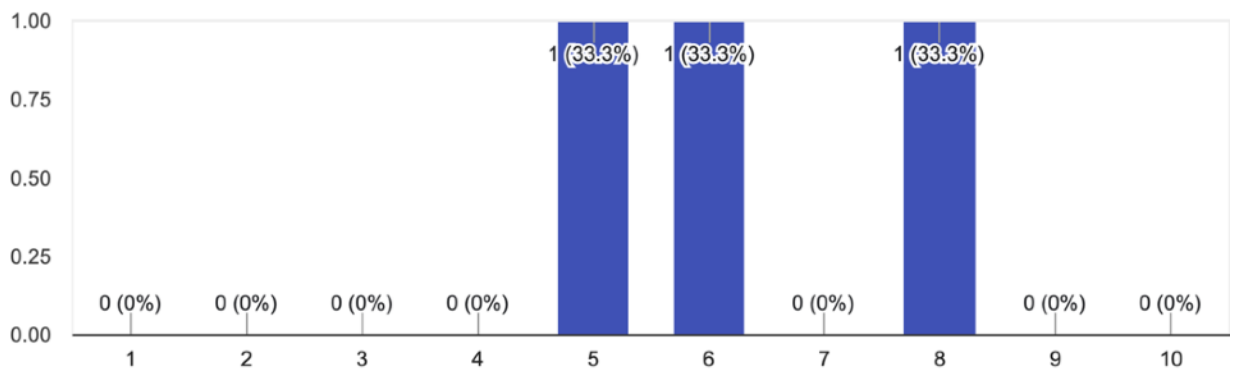
読みやすさ

3件の回答



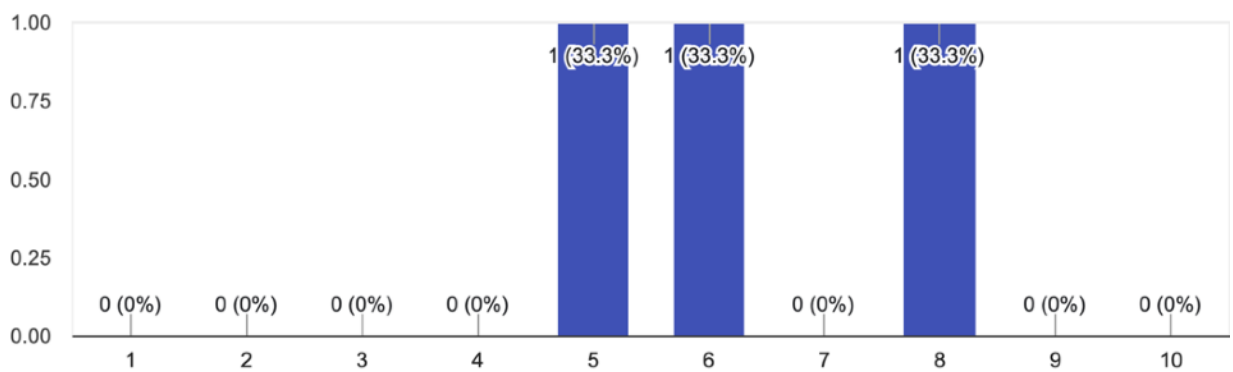
情景描写

3件の回答



情景描写

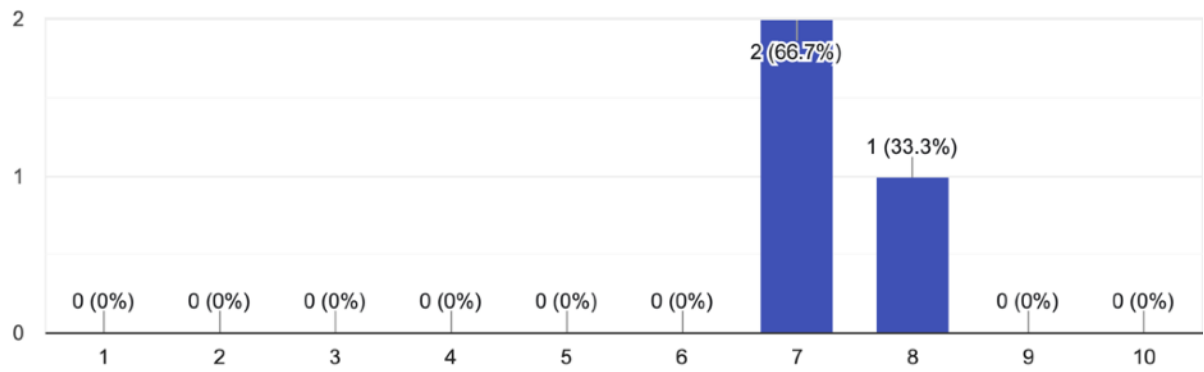
3件の回答



4話について

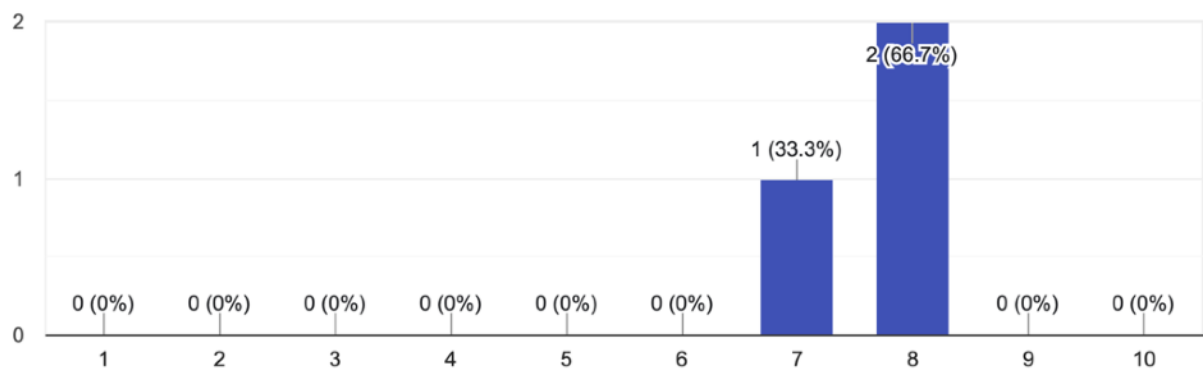
読みやすさ

3件の回答



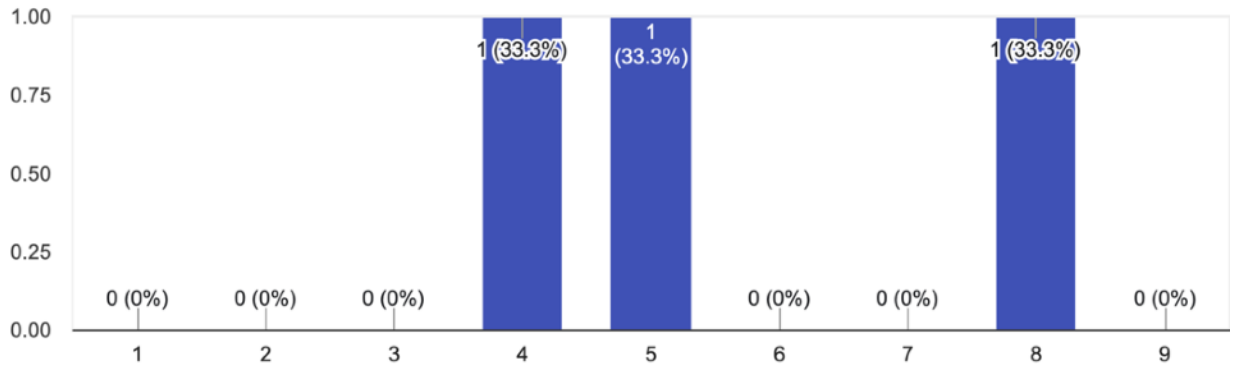
情景描写

3件の回答



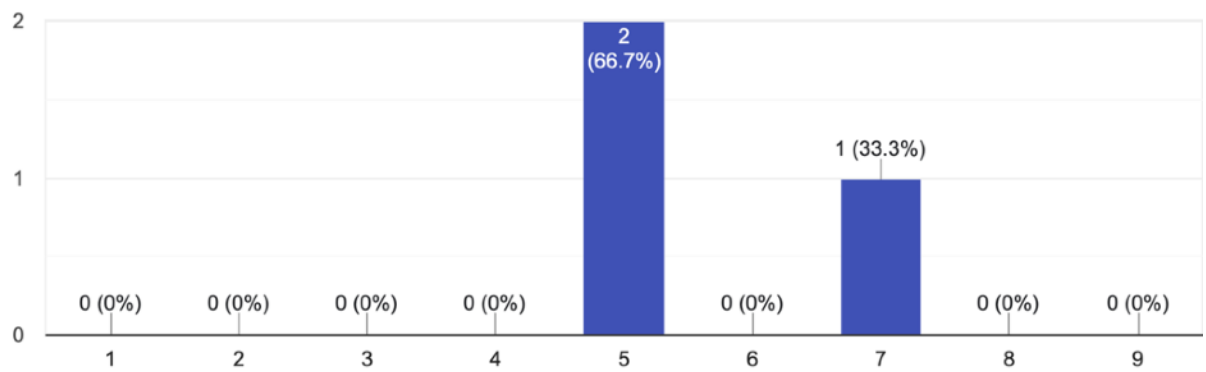
シーンごとの分量の配分

3件の回答



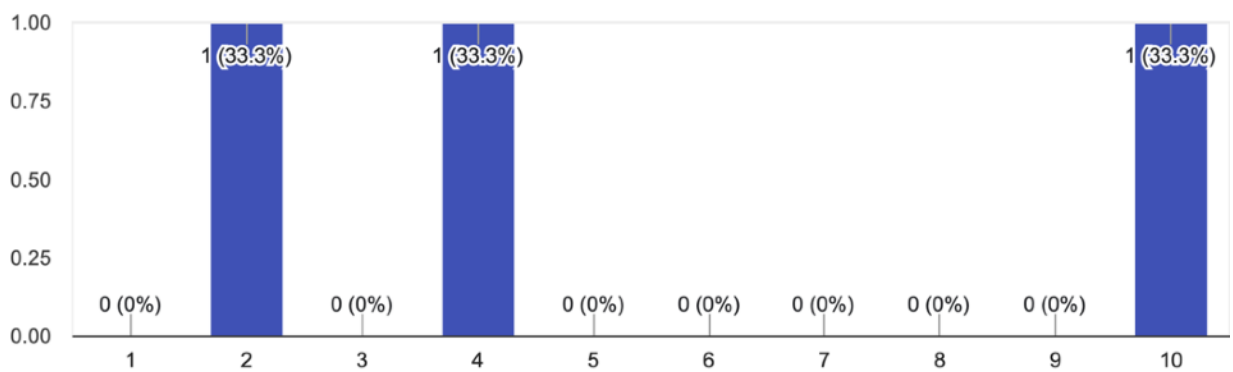
要素の詰め込み具合

3件の回答



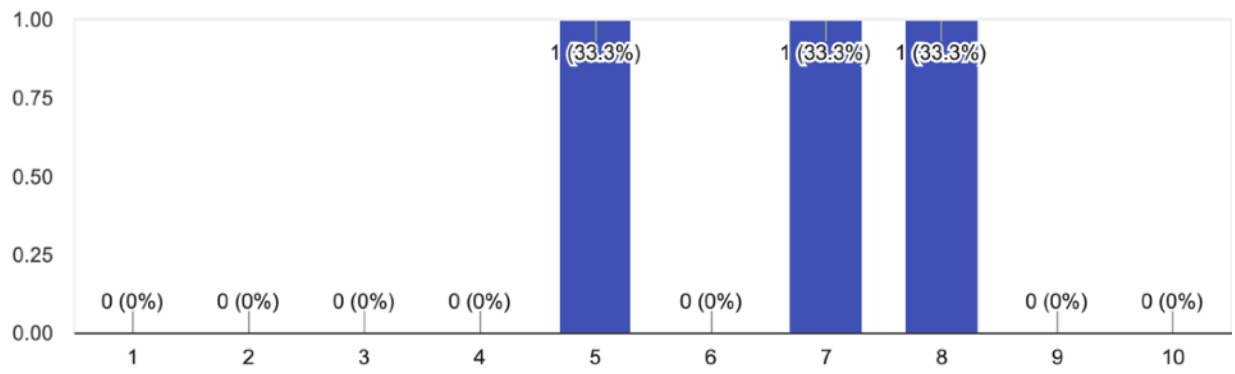
文体、キャラ設定などの一貫性

3件の回答



全体を通して10段階で評価すると

3件の回答



評価アンケート

お名前 *

宣伝、サンプルとして貴方の回答を使用してもいいですか？ *

OK

だめ

その他:

誤字ありましたらご報告を...

誤字ではないのですが、感嘆符の後に空けるスペースについて、半角と全角が混在しているのが少し気になりました。
.....

10段階（1がよくない～10がよい）をお願いします。特に何も感じない、普通の時は5に入れてください。

記述式は特に何もなければ飛ばしていただいて大丈夫です。

前書き

カクヨム 1～3話が2020年作、4話が2024年作です。

1～3話の評価、4話の評価、全体の評価で分けさせていただきます。

質問事項多くなっていますので、可能な範囲でご回答ください。

以下1～3話について

読みやすさ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

「○○の××の……」「○○に××に……」といった、てにをはがの重複が少しひかかりました。例を挙げると、3話の冒頭「シスター長にシュリンに」等です。
また、『○○は××して、「x x x x x x」と、△△した。』という表現が多すぎるように思いました。例えば、2話の一部を引用すると、以下のような箇所です。

部屋に入るなり、グレコはシドに事の次第を話した。ステラがシスター長にシュリンについて行くことを伝えに行ったところまで話し終えたグレコは、

「絶対怪しまれてる、どう説得すれば……」

と、青息吐息だった。一方シドは、これぞ渡りに船だと思った。

「説得なんて、正直に経緯を話せばいいだけだろう。それに伯爵の書状もある」

このような部分は、以下のように整理すると読みやすくなると思います。

部屋に入るなり、グレコはシドに事の次第を話した。

「ステラがシスター長へ、シュリン行きのお話を伝えてしまったんだ！ 絶対怪しまれている、どう説得すれば……」

まさに青息吐息といった様子のグレコに比べ、シドは余裕そうな表情を浮かべている。

「いやむしろ、渡りに船だ。説得なんて、正直に経緯を話せばいいだけだろう。それに伯爵の書状もある」

ただ、もし意図した描写の仕方であったら申し訳ありません。

それ以外は童話のような語り口でとても読みやすく、楽しい文章だと思いました。

情景描写

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

情景描写よりも、人物の挙動に関する情報が多いように思います。

例えば、教会がどのような場所なのか、ステラの暮らす大部屋はどんな雰囲気なのか、また、せっかく食堂が出てくるのに食事はどの程度のものが供されているのか等の情報が少ないと感じます。生活感を感じさせる描写がもっとあれば、より「幼い子供が故郷を離れて旅に出る」というシチュエーションが際立つと思いました。

ただ、人物の挙動の描写はとてもわかりやすく、特に2話の「ドタドタと体重と身長を感じさせる音をさせ」や「シドは少し温くなった紅茶を一口、口に含み、」という表現がキャラクター性を表していて、好きです。キャラクターの外見に言及した描写は少ないものの、言動から性格や見た目のイメージが湧いてきました。

以下4話について

読みやすさ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1～3話と比較して、圧倒的に読みやすかったです。特に、顕著だった『○○はxxして、「x x x x x x」と、△△した。』という表現がほぼ無いのが読みやすかったです。

ただ、途中でステラの一人称視点と、地の文の三人称視点がシームレスに入れ替わっており、その点のみ若干読みづらさを感じました。

ただ、ステラの一人称視点自体はとても魅力的です。物語そのものを変えることになってしまうのであくまで一例としてですが、例えば、主となる物語は三人称視点で進め、閑話としてステラの一人称視点の物語を挟む、あるいは段落を完全に分割する等の表現手法で、一人称と三人称を保ちストーリーを展開することも可能かと思います。

情景描写

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

村から森へ、森から草原へと抜ける気持ちの良い旅路が丁寧に描写されており、たいへんわかりやすいと思いました。

ただ、一点だけ気になったことがあり、最初にシドが太陽の高さを確認している、つまり時間を確認しているのに、その後日の高さ、および時間への明確な言及がなく、「草原に入ったら休憩をする」という提案の理由が不明瞭かと思います。また、ステラが「そんなに時間が経っていた」と驚いているあたり、読者にもそれが伝わる描写があればいいと思いました。

日の照っている正午あたりの時間帯であれば、森の木陰や川べりで休憩した方が涼しく、体力の消耗を抑えられるでしょうし、逆に夜間にかけて非常に寒くなるような地域や、治安の悪い地域であれば、開けた場所での休憩は危険です。おそらく半日程度しか経過しておらず、治安のよい地域の草原でピクニックをしているような雰囲気なのだと感じましたが、このあたりに言及があると、旅路の描写の丁寧さがより生きてくると思います。

また、やはり食事に対して「軽食」といった表現のみで、物語の主軸ではありませんが、どんなものを食しているかの情報があるとおよそその文化・文明レベルを想像できると思います。例えば少しさかのぼってしまいますが、教会での食事、旅路での軽食に加え、今後展開されていくであろう大きな都での食事がまったく異なることを表現できれば、それだけで「遠い土地に来た」という感覚がよく伝わってきます。

シーンごとの分量の配分

1 (少ない) ~5 (適切) ~9 (多い)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ステラが故郷を離れるシーンについて、もう少し後を引かれるような描写があるといいかと思いました。後ろを振り返ろうとする、落ち着かない様子である等の描写から、ステラが旅に出ることへの不安を表現しているのと感じましたが、比較的この文章量が少ないため、あまり不安や恐怖は無く、スルッと旅立ちを決めたように見えました。

要素の詰め込み具合

1 (少ない) ~5 (適切) ~9 (多い)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

要素の詰め込み具合は、全体を通して概ね適切だと思いました。

文体、キャラ設定などの一貫性

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

文体は一貫しており、キャラ設定も一貫したものだと思うのですが、グレコとシドの外見に対する描写が少ないこと、口調が似ていることから、どちらが発言したのかわからないセリフがいくつかありました。感じられる範囲からは、シドはすこしキザで、グレコは粗野な印象を受けていますが、シドだと思われるセリフが比較的粗野なこともあり、これもイメージが不明瞭です。今後もこの二人が長く登場するのであれば、もう少しそれぞれの性格や設定をデフォルメ・強調してもいいかもしれません。

以下全体について

よかった点を教えてください。

穏やかな語り口が物語全体にやわらかい印象を与えており、ほのぼのと読み進めることができました。

よくなかった、批判点を教えてください。

「よかった点」の反面、展開にカタルシスがなくて平坦で、テーマが不明瞭に思えました。

全体を通して10段階で評価すると

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1〜3話で完結の予定だったことが要因だと思うのですが、批判点にも書いた通り、全体的なテーマや展開の意味が不明瞭になってしまっているように感じます。

また、情景描写の点でも少し書きましたが、生活感を感じさせる描写の少なさが、展開が平坦なことの要因になっているような気がします。

この辺は好みの話にもなるので参考程度に捉えていただければと思いますが、建物の材質、家具の量や素材の豊かさ、食事の内容など、キャラクターが直接接する生活に関連した部分の描写が増えたと、さらにキャラクターの魅力が増し、そのまま物語の魅力にもつながると思います。

全体を通して子供向けの文学作品のような温もりがあり、話の切り方も適切で、今後の展開が気になります。ステラは何を経験して、彼女の楽譜が彼女にどのような影響を及ぼすのか、また、シドとグレコの2人組はこれからどうなるのか、是非続きを読みたいと感じました。

このコンテンツは Google が作成または承認したものではありません。

Google フォーム

評価アンケート

お名前 *

宣伝、サンプルとして貴方の回答を使用してもいいですか？ *

OK

だめ

その他:

誤字ありましたらご報告を...

10段階（1がよくない～10がよい）でお願いします。特に何も感じない、普通の時は5に入れてください。

記述式は特に何もなければ飛ばしていただいて大丈夫です。

前書き

カクヨム 1～3話が2020年作、4話が2024年作です。

1～3話の評価、4話の評価、全体の評価で分けさせていただいてます。

質問事項多くなっていますので、可能な範囲でご回答ください。

以下1～3話について

読みやすさ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

全体としては読みやすかったです。

細かい文章部分で少しひっかかるところもありましたが、全体的な文体は児童文学のように優しく、読みやすいと感じました。ただ、序盤は非常に重要なので、第一話のワンブロック目などはもう少し整理してもいいかと思いました。

例)

・まだ日が昇って間もない時間 → 時点を示しているので、「時間」よりは間もない「頃」のほうが分かりやすい？

・人一倍目覚めるのが早いステラは今日も大部屋で寝起きしている誰よりも早くに目が覚めた。→ 「目覚め」「早い」が文の前半と後半で二回登場しているのもうちょっと整理できる気がしました。文意は分かります。

情景描写

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

以下4話について

読みやすさ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

情景描写

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

シーンごとの分量の配分

1 (少ない) ~5 (適切) ~9 (多い)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

適切だとは思いますが、すこし話の展開がゆっくりめだとは思いました。

(とはいえ、児童文学的な雰囲気のある作品は展開がゆっくりめであることが多いので、そこまで気にはなりません)

要素の詰め込み具合

1 (少ない) ~5 (適切) ~9 (多い)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

文体、キャラ設定などの一貫性

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

特に矛盾を感じることはありません。

以下全体について

よかった点を教えてください。

全体的な読みやすさ。少女の旅の始点と終点が明確であり、展開が分かりやすいところ。設定については多少ふわっとしているところ（見知らぬ男性二人にすぐ女の子を預けて旅をさせるところなど）もありましたが、児童文学的な雰囲気も相まって、そこまで矛盾を感じさせない。

よくなかった、批判点を教えてください。

話の立ち上がりが少し遅めではあると思いますが、5話以後の展開次第で面白くなる気はしました。（このまま冗長に旅が続いてしまうと、途中で離脱する人もいそうです）

全体を通して10段階で評価すると

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

このコンテンツは Google が作成または承認したものではありません。

Google フォーム

評価アンケート

お名前 *

宣伝、サンプルとして貴方の回答を使用してもいいですか？ *

OK

だめ

その他:

誤字ありましたらご報告を...

- ・【泣いてたという言葉に反応して首を横に振る】→脱字でしょうか。
- ・【シドはステラを擲擲った】→おそらく脱字

10段階（1がよくない～10がよい）をお願いします。特に何も感じない、普通の時は5に入れてください。

記述式は特に何もなければ飛ばしていただいても大丈夫です。

前書き

カクヨム 1～3話が2020年作、4話が2024年作です。

1～3話の評価、4話の評価、全体の評価で分けさせていただきます。

質問事項多くなっていますので、可能な範囲でご回答ください。

以下1～3話について

読みやすさ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

今までの作品に比べると、文法ミスや、一文に詰め込みすぎといった書き方が減っていて格段に読みやすくなっていると感じます。ただ、冗長さはいくらか残っているように思うので（後述）、不要な説明やセリフ単体や会話のラリーの長さなどが詰められていけば、もっと読みやすくなると思います。

漫画やゲームのテキストでは、セリフ一つひとつをなるべく短めにする工夫をするそうですが、小説においても同じことかなと思います。短い分量で多くの情報を伝えると読みやすさにつながるのだと感じます。

情景描写

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

以下4話について

読みやすさ

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

情景描写

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

シーンごとの分量の配分

1 (少ない) ~5 (適切) ~9 (多い)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

要素の詰め込み具合

1 (少ない) ~5 (適切) ~9 (多い)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

文体、キャラ設定などの一貫性

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

個人的にはライトすぎる文体に感じます。そこかしこに感嘆符連打とか、子供っぽい文章表現がちらほらあり、読んでいて気恥ずかしくなる感じが.....。

特に【長く伸ばされた「のー!!!」が遠ざかっていくのを聞きながら】と【トトトなんて可愛い音ではなく、ドタドタと体重と身長を感じさせる音をさせ】という地の文はイタさすら感じてしまいました。

「叫びの余韻が尾を引くのを聞きながら」みたいな小説らしい言い回しもできます。後者に至っては何が言いたいのか分からない。ステラが子供達の中でとりわけ大柄な体格である説明にも見えてしまう。かなり譲歩して状況から推測するに「逸る気持ちを抑えきれないといった様子で、足を踏み鳴らすように駆け寄ってきた」と言いたいのだと思ったのですが.....。

キャラ設定については後述します。

以下全体について

よかった点を教えてください。

- ・ステラの朝のルーティン、本の題名をなぞり、ひととおりページをめくってひきだしに戻す。冒頭では何のためにそうするのか分かりませんが、後に「読めないから」と分かります。ステラを外の世界へ連れ出す重要なアイテムになっていて、物語の初めにこの本を登場させるのは良かったです。
- ・フルートの保管方法.....水たまりさんの既存知識なのか下調べがあったのか、正しい記述になっていました。と言っても、分解して持ち運ぶというのは調べて初めて知ったのですが.....(笑)
- ・【みんなと歌うのはあんまり好きじゃない】【みんな大きな声で歌うことが正しいって思ってる】【優しく歌いたいときに大きな声で歌ってるの、違うのって気持ちになる】→教会で他の子供達と同じように音楽に触れながらも異なる感性を持ち合わせている。ステラの才覚を確かに感じさせる流れでした。本作の中で一番気に入った部分でもあります。ステラのイメージに合ったセリフ・言葉選びであり、歌にはそれぞれの表現方法があるのだと子供ながらに気付いている。ハッとさせられる場面ですね。
【みんなと歌うのはあんまり好きじゃない】は、尋ねた側（書かれてないけどグレコかな）としては「えっ？」と思ったでしょうし、読者目線でも「どうして？」と思いました。それに対してステラが目の覚めるような回答をしてくる、と段階が踏まれているのも、この部分を強く印象付ける要素になっているのかなと思います。読者にも一瞬の疑問を抱かせる、読者にも立ち止まって思考させるという感じ。
- ・人名や都市名など、架空のものなのにきちんとそれぞれに名前が与えられているのが良いと思います。当たり前でしょと思われるかもしれませんが、自分は名前を付けるのが苦手なので、なるべく名前を付けない方法をとりがちです。
- ・ストーリーとしては無茶な展開は無く、ステラの過ごす生活環境や周りの人々をきちんと描写しながら、順調に話が進んでいったように思います。シュリン行きが決まるまでの過程も丁寧に描かれていました。

よくなかった、批判点を教えてください。

・【人一倍目覚めるのが早いステラは】と【今日も大部屋で寝起きしている誰よりも早くに目が覚めた】は、厳密には同義ではありませんが、ステラが早起きであることを提示するために似たような意味が繰り返されています。後にも【まだ他の子供たちが寝静まる大部屋を出て】と説明されます。

・【サイドチェストダンス】→ダンスは中国由来の言葉で、日本で箏篋と字を当てられたものです。教会やシスターが出てくる舞台にはそぐわない言葉選びかと。【サイドチェスト】でいいのでは。

・【さっきの歌のようなものが書かれている】→グレコがフルートを演奏した後の言葉ですが、「歌」は声によって生み出すものなので、フルートによる演奏は「曲」と呼んで区別すべきかと思います。ステラはなぜか「曲」「メロディ」「音楽」をひっくるめて「歌」と捉えているようですが（接してきた音楽が「歌」だけだったから？ 場面によっては用語自体を理解できていない描写もある）、地の文や他の人のセリフにおいては区別されていないとおかしくなります。

・【目をキラキラさせ】→以前から指摘していますが.....水たまりさんの小説において目を輝かせる表現で必ずといっていいほど「目をキラキラ」が出てくるのですが（今回の範囲でも二回）、少し幼稚に感じてしまうんですね。他のパターンとしては、「(普通に)目を輝かせ」・「期待の表情を浮かべて」・「大きな目に期待を映して」とかあると思います。

・【物語のようなストーリー】→力こそパワー

・【キラッと切り切った】→小説でこの表現使っちゃうか.....という印象。個人的には冷めます。「毅然と」とか「その表情は真剣そのものだった」とか小説らしい表現はあるのに、【キラッと】でシドの熱意が安っぽく見えました。

・【いつもの祈りの前に、シスター長が話を切り出した】の後に、ステラと他の子達のやりとりがあって、【そのシスター長の言葉で、夕食の場は解散ということになった】となるのですが、ご飯食べてないですよね？ 作中では食事の前に祈るシーンがあるので、【いつもの祈り】と言われたら食前だと読者は考えます。

・【吐息を吐く】→力こそパワー（「吐息を漏らす」とかで代用できそうです）

・結局、グレコとシドが本当にスペンサー伯爵家の使者なのか、はっきりしませんでした。本物であると示す記述がある一方で（【屋敷に連れて帰らなければ】【どうシスター長を“説得”しようか】【“説得”なんて、“正直に”経緯を話せばいいだけだろう。それに伯爵の書状もある】【あれさえあれば”信頼”してもらえはるはず】）、どう読んでも別の思惑や悪意を持ってステラを連れ去ろうとしている二人に見える記述（【獲物を見つけた肉食獣のような目つきで見つめていた】【内心ニンマリしながら】【確証が増えたことに”ほくそ笑んだ”】【シドは”下心”から、ステラと仲を深めたかった】）もあります。

身代金目的や何らかの交渉材料とするための誘拐であれば、教会から連れ出した時点でステラを縛って黙らせておけばいいので（ましてや休憩がてら演奏を聞かせてやる道理も無い）、おそらく本当に使者なのだろうとは思いますが.....

シスター長に経緯を話す前までならば、読者をミスリードさせる目的で二人を怪しく見せる文言もありかと思いますが、ステラを連れ出した後で【ほくそ笑んだ】とあったので「え、悪意ある二人なの??」と疑いが蒸し返されてしまいました。そういう意図でないなら、【ほくそ笑んだ】は避けるべき表現です。「よりによってその言葉を選ぶか?」というレベルの重大な瑕疵です。【ほくそ笑む】という言葉の持つニュアンスを理解していれば使うはずのない単語なので。

・グレコとシドのキャラクター設定ですが、名のある家柄の使いの者ならば大変優秀であるはずで、ステラの奔放さでいくら計画に狂いが生じたとはいえ、ため息をついて弱音を吐いたり、あわあわしたりと、重要な使命を帯びた人物に見えません（目が泳ぐ、くらいでよくないか?）。

この二人の話を聞くシスター長の反応も、「神妙な面持ちで」「時折目を伏せ」とかでいいところを、【驚くとともに、少しの好奇心が透け出すのを抑えきれていなかった】【息を飲んだ】【今にも涙を流そうかという表情】と過剰な感情表出に思えます。フィクションとはいえ、大の大人達がこんなに感情に振り回されるものか.....

登場人物のリアクションが皆、漫画じみていて「本当にそのキャラクター性は必要なの?」と思ってしまいます。話を進めやすくするために、人物達の背景情報を練らず感情のまま動かしているように見えます。

・今作に限らずですが、水たまりさんから提出される作品のほとんどに共通して思うのは、登場人物達のテンションが異様に高く、喜怒哀楽が直接的かつ直ちに表出していて、感情の動きがジェットコースター

で、感情表現が大袈裟なミュージカルを見ているようで、読んでいて疲れてしまうことがあります。漫画じみたオーバーアクションも多く、小説全体の雰囲気グチに感じられてしまいます。

2022年7月度に提出された「黄昏」は雰囲気が違って強く印象に残っています。たまには、事の流に身を任せるとか、穏やかに受け入れていくような主人公が登場する静謐な物語があってもいいし、「黄昏」を見るに水たまりさんはそういうのを書けると思います。

もう長いこと竜の目の活動も執筆も続けられているわけですし、そろそろ落ち着いた作品も一つ書かれてはいかがかと.....。

全体を通して10段階で評価すると

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ストーリーとか世界観設定としては良質に感じるのですが、書き方でそれを引き出しきれていない、ときに損ねているように思います。地の文の表現がもっと洗練されれば.....。

このコンテンツは Google が作成または承認したものではありません。

Google フォーム