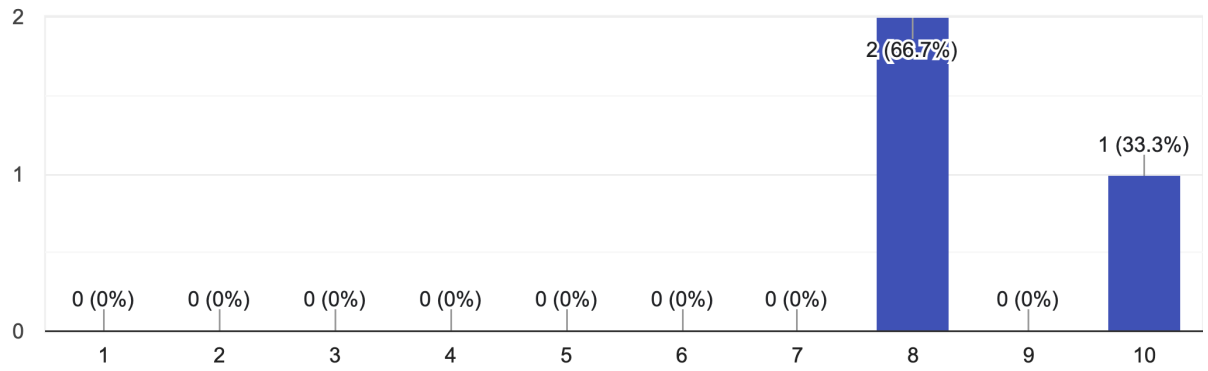


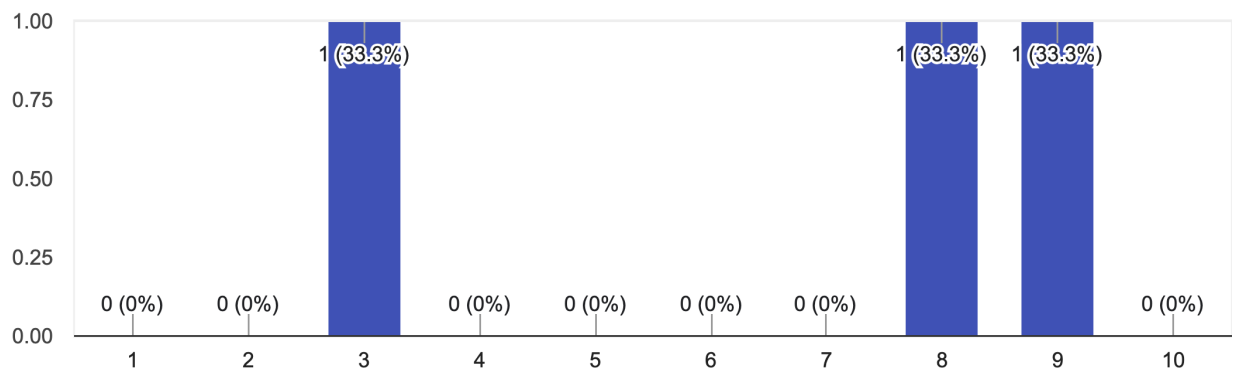
読みやすさ

3件の回答



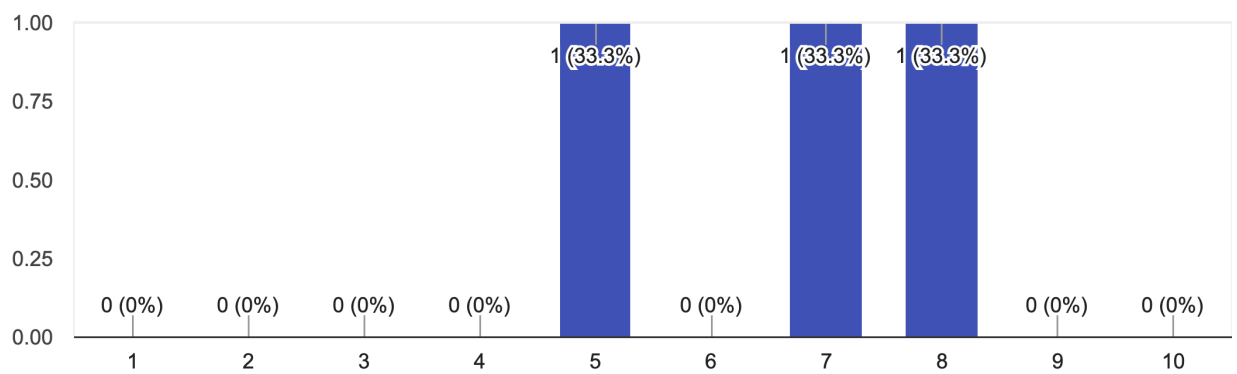
情景描写

3件の回答



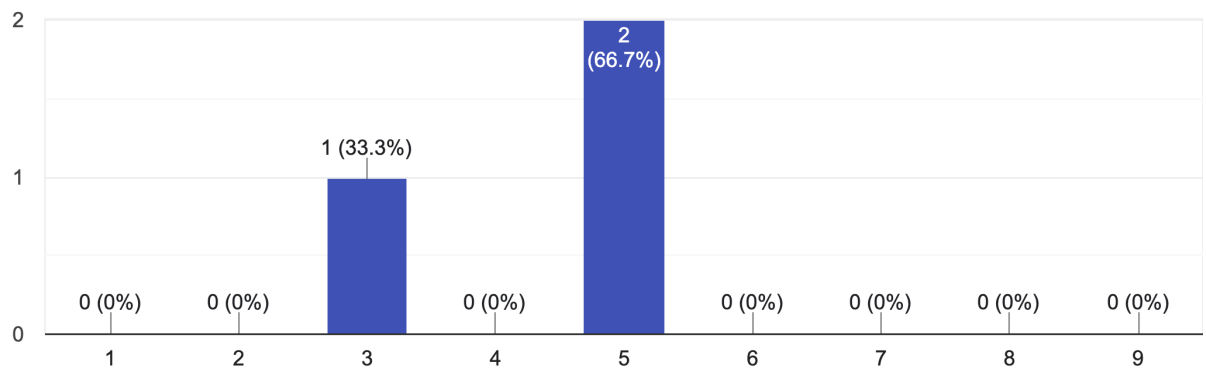
全体のまとめ

3件の回答



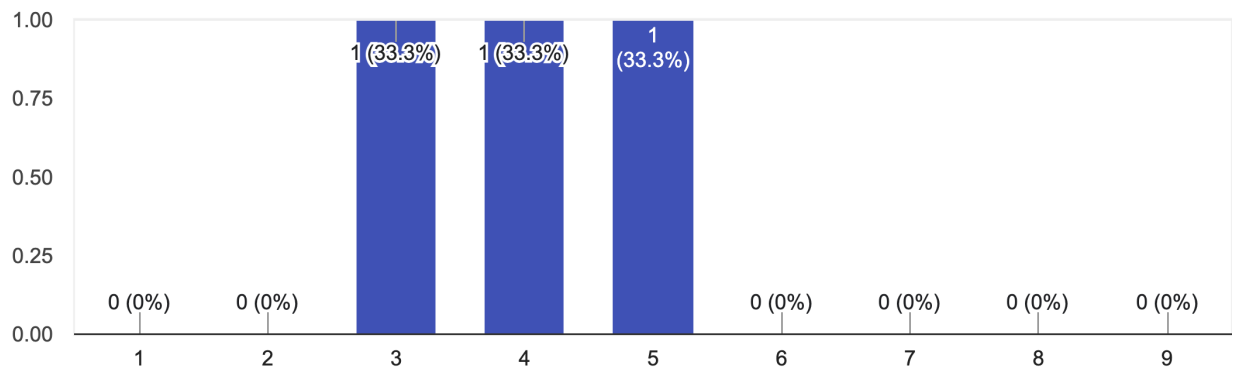
シーンごとの分量の配分

3件の回答



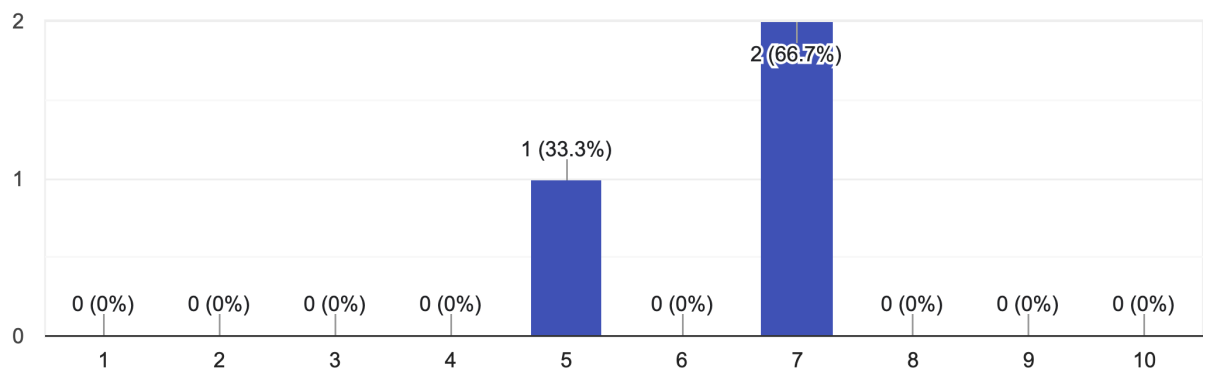
要素の詰め込み具合

3件の回答



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

メールアドレス *

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:

全体を総合しての評価

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。

誤字のご報告はこちらをお願いします。

良かった点を教えてください。

よくなかった、批判点などを教えてください。

読みやすさ



情景描写



全体のまとめ

1 (まとめがない) ~10 (まとめがある)

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"/>

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"/>

文章ルールについて

気になる点があれば記述をお願いします。

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 checked="" type="radio"/>	<input 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

メールアドレス *

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:

全体を総合しての評価

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。

誤字のご報告はこちらをお願いします。

・小銭を淹れて→コーヒーに引っ張られていてちょっと笑ってしまいました

良かった点を教えてください。

・善人スコアが高いことのメリットを挙げたあとに、「とはいえそれを悪用することは想定されていない。なぜなら善人だから」と、列挙したメリットの裏返しとして悪用例を出しているのが良かったです。こういう制度づくりって絶妙なバランス感覚が必要なんだろうなあと思わされる部分です。

・ひととおり読み終えて、ふと思いついたのは、ふるさと納税やゲームバランスの調整でした。ユーザーが制度の穴を見つけ本来の目的と著しく乖離した運用をするようになるとナーフされる.....というあの感じ。そもそも制度に問題があったんじゃないかと思う反面、本作では「善人グレードによって得られる特典を悪用するのは善人とは言えない」という価値観が示されているので、語り手の行動が稼ぐことに偏り始めたところでダメージを受ける結末は、とてもしっくりきました。

・善人スコアシステムが導入されて、世の中はいくらか生きやすくなっているんじゃないかと思っていましたが、悩み相談を募ればはっきりなしに連絡が押し寄せる.....このシステムはそれほど有用ではないのかもしれないし、人間には早すぎたシステムなのかもしれない。人間の善性を評価する難しさを考えさせられる作品でした。

よくなかった、批判点などを教えてください。

・【国の提供するサービスを無料で利用することができる。例えば、自販機の飲み物が買い放題になったり、医療費が自己負担額0.5割ぐらいになったり、特別給付金を受け取ることができるケースもあるそうだ】→二点気になりました。国の公共サービスが無料になると紹介し、直後に【自販機の飲み物】と言われても、自販機って民間企業が設置してるよな.....となりました。もう一点、【無料で利用することができる例えば〜】と三つ例が挙げられますが、無料なのは自販機のことだけで、他は割引と給付です。並列してしまうと「無料の話じゃないよね」となってしまいます。

・ゴールド間近でいきなりアイアンまで落ちているのは、物語として説得力が弱いように思いました。お悩み相談がノーカンになるのは分かりますが、過去の行ないもダメ.....? もっといろいろな理由が重なってとか、減算する基準が明確に読者に提示されるとか、「それなら仕方ないね」と思えるような補強があれば良かったと思います。

・【浮浪者と同等の社会信用度】という言葉にギョッとしました。小説にモラルある言葉選びを要求するのは言葉狩りだと思ってはいますが、そうではなくて、話の流れとしても語り手のキャラクター的にも、比較対象として【浮浪者】を突然持ち出されるのは違和感がありました。もっと日頃から周囲の人間をラベリングしたり蔑んだりしているキャラなら「とことん嫌な奴が痛い目に遭ったな」という感想になったと思います。

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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

全体のまとめ

1 (まとめがない) ~10 (まとめがある)

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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input 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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

文章ルールについて

気になる点があれば記述をお願いします。

ポイントの数字は算用数字でもいいかなと思いますが、【丸1日】は漢数字の方が良いと思います。

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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

気になる点なのですが、『他人のためではない善行』をどうやって判断しているんだろうと思いました。善行を確認する手段が、あちこちに設置された監視カメラによるモニタリングなのか、良いことをしたときに分泌されるホルモンが発見されている世界でそれをスマホで検知しているのか、システムは分かりませんが、何気ない日常の善行と、偽善的な善行をどうやって判断しているんだろう～？ と思いました。そのあたりまで踏み込んで書かれていたら、納得感があって、もっと楽しめたかもです。

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。

評価アンケート

メールアドレス *

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:

全体を総合しての評価

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。

誤字のご報告はこちらをお願いします。

バッチは一般的にはバッジみたいです

<https://kotobank.jp/search?q=%E3%83%90%E3%83%83%E3%83%82&t=all>

良かった点を教えてください。

「こちらの席にどうぞ！」

という言い方は現代日本ではちょっと言いそうにないかなと思いました
控えめに「どうぞ……」みたいな人とか、無言で席を立て譲る人もいます。

「こちらの席にどうぞ！」だとファミレスの席の案内みたいで、そのギャップが善人ポイントが導入された世界なんだなと感じました

よくなかった、批判点などを教えてください。

昨晚アプリのアップデートがございまして、『他人のためではない善行』はポイントの対象外になっ
たんです。

- ・政府を巻き込んだ国規模の善人ポイントなので、アップデートは周知されているはず、ゴールドを目指して主人公ならアップデートの情報を見落としているのは少しだけ不思議です
- ・ポイントアップのためであっても、自分の心の持ちようであって、善行は善行だったんじゃないかなと思います。あと、制度として税優遇などもあったりすると、主人公と同様の偽善者はたくさんいると思うので、多くの人がブロンズ落ちになるでしょう
- ・いちよう、現代日本では憲法39条に「何人も、実行の時に適法であつた行為又は既に無罪とされた行為については、刑事上の責任を問はれない。」とあります。

刑法に限定されていますが、基本的に新しくできた法律は過去の出来事に対して適用できないということです。

法律を知っている人からすれば、今回のアップデートが過去に遡って再評価されランクがブロンズになるというのはかなり違和感があります

>改善策として

善行を積むために他人の不幸を願った場合、マイナスされる

はどうでしょう？ 心の持ちようですが、さすがに他人の不幸を願うのは善人とは真反対だし、読者も

「コイツは悪人だ」と思いやすくなるでしょう→最後のブロンズ落ちにも納得

例えば、ボランティアでポイントが入るのであれば、災害が起こるように願ったり、東北の火災のように大火災があって、雨が降らず被害が拡大するように願うだったら……その後のボランティアで善行を積んでも読者は主人公が悪人だと思はずです。

アップデートは事前に知らせていて、主人公も、もう他人の不幸を願ったらダメだなとおもうけれど、これまでの習慣？癖は直せず、反射でつい不幸を願ってしまってポイントが落ちるのはどうでしょう？

これなら、善行ポイント制度で偽善者的行為を行なってただけの人はレベルダウンの対象外になり、多くの人がレベルダウンという問題もなくせると思います。

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 type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

全体のまとめ

1（まとまりがない）～10（まとまりがある）

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"/>

まとめというか、フィクションだとしても現実に即してなさ、読んで違和感を感じる箇所があるという点で点を下げさせていただきました。

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"/>

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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

文章ルールについて

気になる点があれば記述をお願いします。

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 checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

もっといい作品にできるのではないかという思いから、点を低めにしました。

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