

今の幻想入りをより良くする為に何が 필요한のか、又何が問題なのかそういった点をまとめる場所です。
見て思ったことを独自に解釈、掲載しているので日記帳程度で見た方が幸せかもしれません。
尚、このページの文章の引用、転載は自由です。

底上げも目的としているwikiなので掲載しておきます。問題点ページと被るところはありますが参考資料として見て
いってくださいな。

ここにきて現状の批判動画がきましたね。映画の偽字幕で分かり易いのは良いですが少々真面目さが失われているの
は残念。
前半のテンポも宜しくないの、よほど真摯に取り組んでいる人しか本気で見てくれなさそうなのも問題か.....。

打って変わってはいよいよと先に進みますが少々淡白で、UP主の主観がはっきりと見えているため人により押し付けが
ましく感じるかも知れない。

もう少し個人的意見でしかないことを強調すれば良かったかも。そう考えると内容は「なるほど」と思わせられるモノ
ばかり。

作者である私が言うのもお門違いですけど、俺も俺もと乗りたがるのが幻想入り関係者の悪い癖か。
誰かにUPの許可を取らないといけない、というわけではないし無いより余程に良いのですが、上の物も考えさせられる
物だっただけに時間を置いてほしかった。

▶ 創作とは（私見がふんだんに盛り込まれています。この文章は幻想入りに限らず創作全般に対する考えです）

まず皆様に考えてもらいたいのは「その場所を選んだ理由」です。

景色、生活、価格、etc... 土地と同じ、何を基準で貴方はそこに住む事にしましたか？

「　　さんが××だったから」そんな他人の目で将来を預ける場所を選ぶのですか？

ブログであれ、自サイトであれ、公開する場所はいくらでもあったはず。そこでアンケートが取れないわけでは、そこ
で表現が出来ないわけではないでしょう。

だからこそ悩んでもらいたい「何故、ニコニコ動画を選んだのか」を、それを真剣に考えた時点で、ある程度のものが
出来あがるはずなんです。

次に「その作品の意味」です。

内容がどのようなものであれ、私はそれに対して何かを言うことはありません。

キャラクターを傷つけようと何をしようと基本的に自由です。ですが、そこに貴方は意味を持たせているでしょ
うか？

作者である貴方は作品に何を込めるのでしょうか？ どの様な意味を持たせたいと思いましたか？

意味は2つあります。軸である「テーマ」とそれに繋げる為の「理由」でしょう。

このどちらが欠けても、文字通り「意味のない」物となるのです。

創作物は「人に見せてからの真価」であり、どうしてもそこで他人の目を気にしなければなりません。

人による倫理観、価値観は無限にあります。ですからすべてを納得させる作品と言うものを作るのは到底無理な話です。

ですが、多数を惹きつける作品と言うものには共通点があるんです。

それは構成による説得力と、何より構想の厚さでしょう。

貴方がどの様な世界を表現したいか、どの様な生活が送られるのか、ここでこの人物は何を考えるのか、どういう行動
をとるだろうか。

つまりはイメージであり、意味を具現するために想像を盛り重ねていきます。

ここまでが構想ですね。

ここでオリジナリティの大半が生まれてくるのです。

そしてそれらが積み重なって作品と言うものは出来ていきます。

ですが、単純に積み重ねるだけでは崩れてしまうかもしれない。その状態からバランス良く、綺麗に整え、実際に作り上げるていくこと。

それが構成です。

その際の手法によっても個性は生まれます。ただし、その限界でのマナーというものはあり、出来るだけ守りたいものです。

「構成力」と言うものを褒める人が多々にいます。もちろん重要な事ですし、ここで矛盾だらけでは目も当てられません。

しかし、この構成力で折角のイメージを壊してしまう可能性もあります。綺麗にするために頑張って盛り重ねた想像を一緒に削っているのです。

多少なりとも不恰好でも、それに込められている想い、意味が伝われば人は必ず反応してくれます。

分かり辛いですか？

では例を出してみましよう。

貴方は人形を作らねばならなかった。それも楽しさを良く表現した作品。

そこで「喜びってどんな表情だろう？」と考えます。

一所懸命に「人の喜んでる姿、笑い顔」をイメージします。

そして納得できる表情にたどり着きました。ここまでが「構想」になります。

早速パテを盛り、慎重に彫って行きます。出来る限りイメージ通りに。これが「構成」です。

出来た作品は素人が作り上げた作品なだけにとても整っているとは言えませんが、力強さと人間味が滲み出していました。

出来た作品は丹念に仕上げられ芸術品として逸品であり、評価を受けました。しかし、いつの間にか形にこだわりすぎて、想像とは違うものになっていました。

どうですか？ 勿論、両者を兼ね備えた「イメージ通りで、なおかつ芸術的な逸品」が最高であるのはいうまでもありません。

しかし、どの様なプロでもこの域までたどり着くことはありません。なぜならイメージと現実はどうしても違うものになるからです。

そして、想像というものに限界はありません、ですから世界中のプロフェッショナルは悩み続けることになるのです。

ちなみに上記の例の意味は「分かりやすく伝えるため」ですね。

申し訳ありません、話がそれました。

さて、どの様にしても「俺の考えている喜びはそうでない、こうだ！」と言う人が現れます。

当たり前ですね。貴方の考える喜び方と人の喜び方は必ずしも一緒と言うわけではないのですから。

そこで「私の考える喜びはこれなんだ！ 他にはない！」となってしまうと、限界は一気に近くなってしまいます。

「なるほど、そういう考えも在るか」と人のイメージを取り入れてこそ、貴方の世界はだんだんと広がるのです。

多くの文献を読み、一見関係の無さそうな知識でも確実に貴方のイメージを押し広げています。

今回は表情と言うひとつの流れを例えに出しました。

しかし実際の物作り、特に様々な観点が交差する物語や小説では「意味を考え構想し、構成する」の延々の繰り返しです。

「意味、構想、構成」たったの3点です。しかしこれを理解し、自分なりに考えれば面白いものは出来るはずですが。

勿論「面白い」という評価を付けるのは作品を見る人たちです。しかし、公開する前から何も誇りにできない様では絶対に評価されません。

そしてより面白い思わせるために、ノベルの「てにはを」と絵の「デッサン」のような構成面を伸ばすための努力も平行して必要となってきます。

何かを作り上げる、とは生半可なことではありません。

ですが、訓練をしないとやってはいけない！ というものでもありません。
むしろ知識もなく手を出し、怪我をし、批判を浴びるからこそ、確かな一歩になるのです。
個人の中だけで楽しむという創作も、勿論あると思います。
けれども、そこで終わらせるだけでなく折角作ったのですから是非、人の目に晒してみてください。

難しく考える必要はありません。簡単なところからいきましょう。
商業となると他の要因がかかわってきますので、何かを犠牲にしないとイケません。
でも今は自由にできるのでしょうか？ ならば「やりたいことをする」これが創作なのですよ！
兎も角、何事にも先ず「意味」を考えてください。貴方が「無意味」としてしまえば、人がそれに「価値」を見出すのは不可能なのです。

以上が、私の創作に対する考え方です。
私も素人です。この考えが正しい！ と胸を張って言えません。
しかし、今これ以上の答えを出せないのは確かです。
貴方はこれを見てどう考えますか？ このように理屈だけでは表せない時もあるかもしれません、しかし、少しでも貴方の世界を広げる要因になれば、と思います。
探せば創作に対する入門サイトや考え方と言うものはいくらでも見つかるはずですよ。ぜひ、色々な場所を巡ってください。きっと何かが変わるはずですよ。

▶ 続けることの難しさ。

あなたは今の幻想入り作者の総数、ご存知ですか？ つい先日、ニコニコ動画上で一千人目の作者が誕生しました。
その中には残念ながら消えてしまったり、更新が途絶えてしまった作者も含まれています。
これを執筆している段階（20090213）で完結した、もしくは定期的な更新が見られる作者（ニコニコ外部を含む）の総数はざっと500と言った所でしょうか。
この数字を見てあなたはどう思いますか？
「半分も止めてしまったのか」または「創作は難しいのだから仕方がない」 考えればまだ意見はあるかもしれませんが、大半はこのどちらかだと思います。
この現実を見てどう思うのか、それは個々の判断ですけれどもここは後者の意見でまとめていきたいと思っています。

さて「創作とは難しいものである」
世間一般、商業から個人創作まで見ると「完結できなかった作品」と言う物は思ったより多いモノです。
あなたの記憶の中でも、一つや二つ、そういった作品が浮かぶと思います。
作者も人間です。学業であれ社会生活であれど、実生活が必ず存在します。
創作に限らず、何かしらの活動を生業にしているも親が病気にかかれば面倒を見なければならない。自身が怪我で続けられないかもしれない。何かあるかわかりません。

しかし、そんな不慮の事故を気にしては何もできない、と言うことには同意してもらえと思っています。
あなたの考える活動、それはどれだけのスパンをかけるものでしょう？
終わりを考えていますか？ しっかり中身の部品を用意していますか？ そして、あなた自身の志はどうですか？
しっかりと計画を練ってください。
全十話、一月一話で約1年をかけるのであれば、その間に何が起こるであろうか簡単に考えてください。
年末年始を作業にまわすことは難しいでしょう。お盆もそうですね。受験があるならば勉強しなければなりません。
それらは必ず起こることであり、避けることのできる事象です。

簡単でよいのでスケジュールを作ってください。一月一話なら月末に丸！ コミケに行くのならばそこに丸！
後はあなたのやる気次第です。
その通りにはまづいかないでしょうけれど、こう言った物があるだけでも違いはあると思いますよ。

途中で頓挫するのならばそれでも良いでしょう。でも辞めるのであれば、出来れば一言お願いします。
お金を貰っているわけでもない、続ける義務もない、でも、あなたの作品を期待し続けた人がいることを忘れないでください。

▶ モラルはどこへ行ってしまうのか。

最近では他作品のオリジナルキャラクター同士の交流"クロスオーバー"というものを見なくなって久しいですが、あって当たり前という時代がありました。

夢小説と呼ばれるジャンルは、作者の分身ともいえるオリジナルキャラクター、または作者の思考がどうしても主張してしまいがちで幻想入りもその枠から外れません。

クロスオーバーと言う考えが広まったころ、一つの問題が発生しました。

「視聴者が付いていけない……」。公開している読み物としては最悪の事態です。

自分の見ていない作品のキャラクターが突然現れ、存在をアピールし、物語に絡んでくるのです。よくよく考えれば当たり前ですね。

視聴者が求めたのは「知っている作品と分身の掛け合い」、作者が求めたのは「もっと広く、他の世界と共存したい」でした。

幻想入り自体が「とある世界とオリジナルキャラクター」のクロスオーバーですから、視聴者と作者の概念の違いがぶつかってしまったのです。

この件を境に、クロスオーバーの必要性が取り上げられました。

概念と概念のぶつかり合いですので答えは出ません。かと言って両者の意見を無視するわけにはいきませんから、どこかでどちらかが妥協をしなければなりません。

自身が引くのか、視聴者に引いてもらうのか、公開している作品なのでからよく考えてみてください。

少し、この件で皆様に聞きたいことがあります。

あなたに他人のキャラクターを扱いきる自信がありますか？ あなたの想定しない要素を持ったキャラクターでストーリーを組み立てて不安はないのですか？

それは、東方projectの登場人物にも言える事です。あなたの中でのキャラクターは、原作をプレイし雰囲気を知り、公式文献を読み漁り、二次を含む関連作を見続けて今の姿となったはずです。

上記の様な全てをやらねければならないと言うわけではありません。ですが、出来れば限りを尽くして、しっかりと自分の中のキャラクターを確立してください。

その気がないのでしたら、どこかで道具となってしまっているかもしれません。そしてそれはそのうちボロが出ます。

幻想入りはひとつの手段でしかありません。少なくとも私にとっての幻想入りは「東方のキャラクター達ともっと触れ合いたい」という目的のための手段でした。

細かな目的は人により違うでしょう。でも、どうせやるのならば多くの面から妥協をせず、納得させるほどの作品を作ってください。

事実、否定的意見に目に物を見せてやるというかの様な気概で作られこまれた、とある幻想入りのクロスオーバーは評価されました。

それでなくとも設定の不確定な東方Projectを題材とした夢小説です。

とりあえずは人の事を考える前に、主人公と東方projectの魅力的なキャラクター達に向き合ってみてはどうでしょうか。

今になって「幻想入り」を目的としそこで終わっては、せっかくの世界が勿体無いですよ。

もう一つ、クロスオーバーに関する問題があります。

作者の暴走です。

視聴者が求めるのは先にも述べたとおり「知っている世界と分身の掛け合い」です。

大多数の視聴者が「知っている世界」に「分身」という要因がどのように絡むのか、それを楽しみにしています。

つまり、その逆は望まれていません。「分身の世界」に「知っているキャラクタ」が投影されても面白くともなんともないのです。

抽象的過ぎますね。

要は「あなたの考えている世界が見知らぬ誰かにめちゃくちゃにされても面白くないだろう」という話です。

他人の考えるモノなんてわかりっこありません。ですが、夢小説における世界は原作があるのですから指向性があります。

そうすると、そこで望まれるもの、そうでないものがある程度わかるかと思えます。

あなたの世界で、あなたの考えるキャラクターを、それ以上の強さを持った他人のキャラクターが蹂躪して面白いと思えますか？

幻想入りでは数度それが行われてしまい、大きな非難を呼びました……。

確かに二次創作はパラレルワールドです。

ですが、それが通じるのは「最初から別物であるということ意識して作った場合であり、さらに言えば視聴者がそれを汲み取られればの話」です。

だから何をやっても許されるわけではないと言う事は考えればわかるはずですが、

考えたくない、と言うのであれば公開せずと何処かに仕舞うべきだと思います。

幻想入り自体が東方Projectとのクロスオーバーですから、それに関わる者としてクロスオーバーの否定は出来ません。

しかし、その先に何があるのか、少し考えても良いのではないのでしょうか。

▶ 幻想入りで気をつけること。

詳しくは本家wikiや各まとめを見てほしいのですが、このニコニコ動画における「幻想入り」というジャンルの先駆者によって見出された気をつけて欲しいことが存在します。

1. 東方の名。

かつて東方というワードが検索上で邪魔だと言う意見が出ました。ご存知の通りニコニコ動画の検索はタグやタイトル、コメントを引っ掛けます。

当時は幻想入りが爆発し1日数十という単位で動画が投稿され、結果、東方で検索をかけると1ページの殆どが幻想入り……。

そんな事態が発生し「これは邪魔でしかない」という声が大きくなりました。確かにマイナス検索などが存在しますが、知らない人が大半の中でそれで回避してくれ、と言うのも酷な話です。

そこでタイトルとコメントには「東.方」という様に間に句点を入れる、タグには「東方」ではなく「幻想入りシリーズ」を固定化するという苦肉の策が用いられました。

勿論作者間でも大きな批判が出ました。

正直なところ、この問題は私としてはどうでもいいことだな、と考えています。

私にとっての幻想入りは東方projectの世界を用いた、その二次創作です。それは絶対に譲りませんよ。

タグひとつで自分の持つ世界が変わるわけではないでしょう。逆に、付けないと東方作品であるということを表せないのであれば何が欠けていると思いませんか？

幻想入りは夢小説という嫌われやすいジャンルですから、幻想入りを東方関連作である事を認めたくない人々も多く居ます。

東方というワードを付けるならば、それら偏見を跳ね除けるつもりで作品を作り、誇ればいい、付けなければ自信を持って東方project二次創作である幻想入りを公開すればいいのです。

結局は気持ちの有りようでしかなく、どちらがどうなるというわけではないです。やはり、どうでもいいことだなあ、と思えます。

しかし、現在においてこれは一種のマナーの様になっています。どう考えるかはあなたの自由ですが、回避しておいた方が問題になりにくいでしょう。

というより、そろそろ幻想入り関連タグが増え過ぎじゃありませんかね？ そう思うのは私だけでしょうか……。

2. 名前と設定の出張。

東方に限らず、ニコニコ動画で楽しんでいる最中に「 さんのことかー！」や「 だと云々」といったコメントを見かけると思えます。

勿論、意図的に作者が狙ってやっているのならば問題ないのですが、何の関係のない場所で見かけることも多いです。

他でどう思われているのかわかりませんが、幻想入りコミュニティ内では少々問題となりました。

他者の動画で名前が出るということは作者にとって大変名誉あることなのですが、やはりその方とは別の動画となるのですから、時と場合によっては失礼にしかありません。

というわけで、開幕に一種のテンプレートが用いられる様になりました。

- ・二次創作ですので作者独自の解釈、改変が含まれています。
- ・他者の動画で私の名前や設定をコメントしないでください。
- ・他の動画で似たようなモノがあっても、接点はありません。

作者様により内容は様々です。ですが1行目は幻想入り以外でもよく見かけられると思います。

.....確かに、気休めにしかならないかもしれませんが、在ると無いでは、在った方が面倒を避けられるでしょう。

最近では1行目が「何をやっても良い」という免罪符で置かれている気もしますが.....。

3. 幻想郷との距離

かなり独自性を持った幻想入りが増えてきた今日、面白い考えが出てきました。それは「みんな幻想郷に簡単に入りすぎている」です。

見せ方は様々ですが、幻想入りの大半は「日常生活中に何の脈絡も無くスキマが開き幻想郷にいた」という1話で開始します。

勿論その先に大きなストーリーが用意されているのですが、視聴者がそれを知る術はありません。

他が同じことをやっているのですから「またか.....」と続きがどれだけ考えられていても、視聴者はそこで見切りをつける可能性が高いです。

そして1話がそれだけですと途端に敷居が高くなります。画が飛び抜けて綺麗、その短い間に要素を多く入れる、等と言った工夫を幾重にも用意しなければなりません。

長かろうと短かろうと、始まりで魅力的だと思わせなければ負けです。ですから全ての始まりである1話には考える手法とアイデアを取り入れるつもりで全力でかかってください。

紙芝居ならば1話をフルカラーでやるくらいの気概を見せましょう。小説でしたら他人とは違う、斬新な導入を考えてください。

.....「終わり良ければ全て良し」という有名な格言も存在します。ですが、そんなものは運の良い極々一部の作品でしか過ぎません。

少しでも見て欲しい、と言う願望があるのでしたら1話の時点で戦いは始まっていますよ。

4. 他者の意見

「嫌なら見なければ良い」

この様な言を良く見かけますね。確かに、それに関わる全員がこれを徹底すると全員が幸せかもしれません。

中には切り捨てて良いモノも存在するでしょうが、あなたは切り捨ててはならない意見まで「否定的意見だから」と見ぬふりをしていませんか？

賛辞を受けることは嬉しい事ですし、やって良かった、と思える瞬間です。ですがそれに満足して終わってはなりません。

「現状維持では後退するばかりである」。ウォルト・ディズニーの格言です。

あなたはどう受け取りますか？

周囲の環境は存外に早く進化しています。人の歩みも、技術も例外なくです。そしてその流れに付いていかねば、次第に落ちていくことになります。

否定的な意見の中にこそ次のステップに行くための、より良いものを見つけるためのヒントが隠されているかもしれません。

これは作者も視聴者も全てに言えることです。

全ての意見を聞き入れ、理解し、完璧になる必要はありません。こんな立派な意見を書いている私でもそれは無理です。

ですが、聞こえないふりばかりでは何も生み出さないとはいませんか。

意見をどうぞ。

▶ 追加乙。

行きは良い良い帰りは怖い、じゃないけど、
簡単に作れてしまうのがあだになってるのかもしれないね。
とはいえ新規で作る人が、
作る前にその手の注意書き目にするかどうか、というのが一番の難点か。 -- (名無しさん) 2008-06-16 19:39:32

▶ 作者の暴走。

今でこそ他者の動画を酷く扱う幻想入りは減りましたし、
「幻想入り」ではない「東方」動画に「幻想入り」を持ち込む人も減りました。
しかし、独りよがりになってる作品は多くあると思っています。
「幻想入り」のネタを「東方」動画で出してはいけないと言っても、
「東方」の二次創作であることを忘れないでほしい。

作者が結末を考えてない。
作品としての「テーマ」を決め、
なるだけプロットも細かく組み立てて作ってほしいものです。
最終的に自分の分身はどこにいきつくのか。
緻密に、とは言いませんが、できるだけ練ってから作ってほしいです。 -- (名無しさん) 2008-06-17 21:12:52

▶ そろそろ その2の判別法は、

スレタイ集から外したほうが良く無いだろうか... -- (名無しさん) 2008-07-08 17:25:28

▶ その2さんは2chで固定ハンドルを付けていたわけではなく、また"その2"と言う語で彼をいつまでも縛るのは好ましくありません。

しかし、彼がテンプレに乗るほどに嫌われていた事も確かです。
私も何度か相手をしましたが、良い話し相手とは思えませんでした。ですが最近落ち着いてきたように思えます。
今となっては、テンプレの中身全てが適当と言えないかもしれません。
しかしながら、残念なことに彼に類する人間が現れ、その3、その4などと、その場限りながらも呼ばれていました。
もはや"その2"は彼を特定するものではなく、一人立ちしているように思えます。"その2"という単語は今後も必要なのではないのでしょうか？ -- (管理人) 2008-07-08 22:16:23

▶ そして、私には独断でテンプレを改変し、皆に強制する権限はないと思っています。

2chでそういった意見が多い場合は、私も動かざるを得ませんが、まだ否定意見が多そうです。
今一度真面目な議題として提示し、話し合っただけでどうでしょうか？
勿論、ここで討論なさっても構いません。ご理解ねがいます。 -- (管理人) 2008-07-08 22:35:25

▶ 「こんな色こんな形でこんな匂いのするものがウンコだ！」と定義づけをして注意を促さなくても、

「なんか臭いから近寄らないようにしよう」とみんなが考えてくれれば平和なのにな。
「わー、ウンコだ！くっせー！」っていう小学生が多すぎるのが問題。 -- (名無しさん) 2008-07-13 15:47:55

▶ 上のたとえがひどすぎるw

正直な話、その2っていう言葉は要らないと思っても、
彼がスレにいる限りは、もしくは同様の奴が現れる限りは使われ続けると思う。
最近の彼が落ち着いているかどうかについては主観も含まれるのでなんとも言いがたいが、
少なくとも彼に荒らされた掲示板や動画の住民・視聴者からすれば、
彼のしたことは間違いなく荒らし行為で、弁護の余地もない事実だから、
荒らし・痛い奴がいる = こいつはその2だ という認識は、いつまでも変わらないと思われ、
むしろ心配なのは、荒らし相手に普通に会話してるように見えてしまうことか。
荒らしはスルー、が2chの鉄則だろうに、
どれだけ彼が騒いでもその後何事も無かったかのように会話をしてしまうスレ住民が居る。
痛い奴だと認定しているのなら相手にしなければいいのに、

彼だと特定した上で話しかける人が居るのは、どうかならないものか。 -- (名無しさん) 2008-07-14 23:00:00

- ▶ その2 (自称その2とも呼ばれているようだ) が活性化していたようです。視聴者板の「権兵衛さん議論スレ」から始まり、「教えてペンタさん！」スレや2chの『議論・批評スレ』でまで暴れた様子が伺えます。書き込みの内容は、ほぼ全てスレ違いなものでしたが、スルーしきれずに数百レスもの不毛なやり取りが続いています。

彼は、どうやら完全に「荒らし」と認識されてしまったようです。しかし、スルーを呼びかけるレスがスルーされるのが現状。特に2chなどでスレを立てている以上、「荒らしはスルー 噛み付いた奴も荒らし」という大原則を忘れてしまう (あるいは知らない) 人が多すぎる、と感じました。 -- (名無しさん) 2008-08-03 11:57:09

- ▶ 各所で権兵衛さんがどーたらとか言って荒らししているのが増えている。特に視聴者板がひどい。K O Rなのかアンチなのかは解らないが、この手の被害が増えるようなら、または、管理側の対応が進まないままなら、今のままコミュニティを維持するのが難しくなるかもしれないな・・・上の視聴者その2 (自称含め) の問題もあるし、2 c hとは別の形式の板を用意した方がいいのかもしれない。書き込みはしにくくなるかもしれないが、今のままでは荒れる一方だ。 -- (名無しさん) 2008-08-14 20:51:16

- ▶ いつの間にかバージョンアップしてるな、乙。
-- (名無しさん) 2009-02-02 18:12:08

- ▶ 別の人が書いた、とかじゃないなら丁寧語で統一しない？
ちょっと違和感あるし、断定的な書き方よりは受け入れ易いだろうから -- (名無しさん) 2009-02-03 08:58:16

- ▶ そうですね、そうかもしれません。
全体的に改変を加えつつ敬語にシフトしたいと思います。
それと問題点ページ、現在管理人以外の変更を認めていませんが「載せたいことが在る」という人はいますか？ -- (管理人) 2009-02-04 21:09:49

- ▶ 乙です。最初の方で「そしてそれら積み重なって」という表現があるのですが、「が」が脱字ではと思いますので念のため報告させていただきます。
改訂、頑張ってくださいませ。 -- (名無しさん) 2009-02-09 15:26:56

- ▶ 事後報告となりますが修正致しました。ご指摘ありがとうございます。
改訂は全体のバランスを整えながら、むしろ0からの組み立てとなるため時間がかかりそうです。 -- (管理人) 2009-02-09 21:57:37

- ▶ まとめながらやっているのですが、どの問題も"創作とは"の様に長めの文章になってしまいます。
現在のようにある程度細切れにしたほうが良いですかね？ -- (管理人) 2009-02-13 03:06:22

- ▶ 読みやすさから言えばある程度で区切り区切りやったほうが良いとは思うんだけど、
そもそもin2に問題点を掲げて見るべき人は見るのだろうかという気がするのだが、

-- (名無しさん) 2009-02-14 06:29:55

- ▶ 結局のところ創作は哲学的倫理的な思想を含んできますから考え方はそれぞれです。どちらかと言うと誰かの個人的な思想を
どこかに、そして明確にしておいておくことに意義があると思うのですよ。
そもそも私は幻想入り関係者全員を相手にできるほど崇高なものでありませんから、ここを訪れる方にだけでも見て考えて頂ければ、と思っています。
幸いにも聞く話では近日の作品 (少なくともコミュニティにおられた方) は気を付けているようですし、もともとコミュニティに顔を出さない人にはどうやってもコミュニケーションが取れませんからね.....。 -- (管理人) 2009-02-14 16:20:03

- ▶ 「現状維持では後退するばかりである」かのフォルト・ディズニーが残した言葉がある。

ウォルトじゃないのは仕様？ -- (名無しさん) 2009-02-15 15:55:37

▶(° °)
(° °)-- (管理人) 2009-02-15 16:08:43

▶ というわけがっつりと更新してみました。更新と言いましてもまとめただけなのですが.....。

気をつけてはいますが上で指摘されているような誤字脱字も多くあると思います。
違和感などありましたらご指摘お願いします。 -- (管理人) 2009-02-16 04:34:24

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿

[すべてのコメントを見る](#)