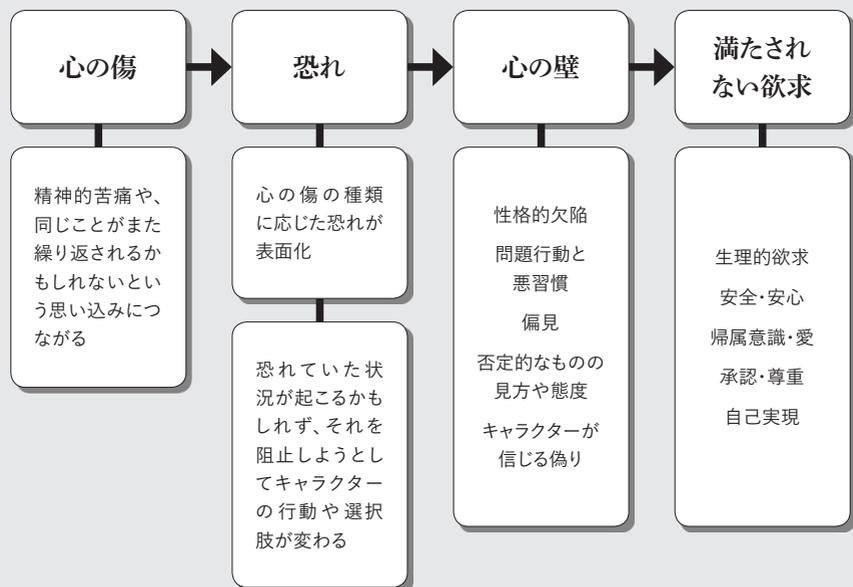


心の傷・フローチャート

キャラクターに何が起きて心の傷を負うことになったのか。それ決めるのは書き手にとって骨の折れる作業だ。その心の傷は、キャラクターの背景を知るための重要なパズルのピースでもあるし、ドミノゲームの最初のピースでもある。間違っただけのピースを一番に置いてしまうと、キャラクターの根本が揺らいでしまい、ゲームが成立しなくなる。書き手としては、真実味のあるキャラクターを作り出し、それを一貫して言葉で表現できるように、ゲームのピースをすべて知っておくことが大切だ。では、キャラクターのどのような部分を調べればいいのか。その人格を成す要素の因果関係はどうなっているのか。そういう情報を把握するには、こちらの便利なフローチャートを利用してみよう。



キャラクター・アーク進行ツール

心の傷がキャラクターにどんなインパクトを与えるかが基本的に掴めたら、次は、そのキャラクターの性格のアークにどんな波及効果があるかを把握する必要がある。次のチャートは、キャラクターに関して得た各情報がどうかみ合っていくのかを大雑把に示している。この次には同じチャートで空欄のものが用意されているので、印刷し、キャラクターごとにチャートを埋めていこう。

外的動機 ④ キャラクターは外的目標を追う。

内的動機 ④ 満たされない要求を満たそうとする。

外的葛藤 ④ 外からの力で目標への道が閉ざされる。

内的葛藤 ④ 成長を阻む要素と、性格的欠陥、偏見、問題行動や態度などの内面の障害が、キャラクターの心の壁になる。

偽り ④ 自尊心を邪魔し、現実を歪め、自分を躊躇させる個人的な誤信とないまぜになって、キャラクターは自分に嘘をつく。

心の傷 ④ 深い精神的苦痛を引き起こしたトラウマな過去の出来事のせいで心に傷が残る。

恐れ ④ 同じ苦しみが続けられるかもしれないと身動きできなくなるような恐れが生まれ、荒治療をしない限り、その恐れは消えない。

解決 ④ 満たされていない欲求を満たすには、キャラクターは過去と対峙し、そのつらい過去を別の視点から見つめ直し、今後の人生のために自分の価値を認め、偽りを信じるのをやめ、心の壁を解かなければならない。そうすれば、キャラクターは全身で内面の力を感じることができ、自分の性格の致命的欠陥を払拭できる。

キャラクター・アーク進行ツール

外的動機 内的動機 外的葛藤 内的葛藤 偽り 心の傷 恐れ 解決 

人気ストーリーに描かれる心の傷

書き手は、キャラクターのつらい体験をすべて物語に盛り込むわけではなく、トラウマが呼び覚まされたときの内面の動揺をほのめかすだけのこともある。実際、心の傷から生まれる恐怖心や偽りが真正面から描かれることは滅多にない。実は、そのオブラートに包んだ感じがかえって読者に関心を持たせる。読者は想像力をかき立てながらキャラクターの生き様を思い浮かべるのだ。そこで、心の傷をうまく物語の中に織り込んでいく方法を紹介しようと、人気ストーリーのキャラクターの事例をいくつか集めてみた。ただし、キャラクターを形作る要素がはっきりと定義されているのではなく、ほのめかされているだけの場合は（たとえば、キャラクターが信じている偽りなど）、この事例集には含まれていない。それでも、ここに挙げる例を見れば、キャラクターの心の傷からどのように大きな恐怖が生まれ、どのような心の壁が作られ、どの欲求が満たされていないのか、そして、こうした要素が物語の中でどのように大きな役割を担うのか、理解できるはずだ。

ジャック・トランス（『シャイニング』）

心の傷	家庭で暴力を頻繁に振るうアルコール依存症の父親に育てられた。
恐怖	自分も父親のような親になるのではないか。
心の壁	ジャック自身もアルコール依存症に苦しみ、悪い酒癖を断ち切ろうとしているが、過去の悪魔をなかなか追いつけない。ずいぶん前に他界している父親から悪い影響を受けていることは認めてはいるものの、湧き上がってくる不安や自己疑念を完全には払拭できずにいる。そのせいで、よき親、よき夫になろうとする努力が水の泡になっている。
満たされない欲求	突き詰めれば、ジャックは自己を尊重しておらず、承認・尊重の欲求が満たされていない。父親の言葉がジャックの心を蝕んでいることは自分でわかっているのだが、その言葉を自分から切り離せずにいるので、いつまでも自分自身と自分の能力に疑心暗鬼に陥ったままだ。最後には自分を取り戻すが、彼の心の傷からくる不安は最終的に彼を死に導く。

このチャートの印刷版はWriters Helping Writers [] のウェブサイトにあります。

*<http://writershelpingwriters.net/wp-content/uploads/2017/10/Character-Arc-Progression.pdf>

ウィル・ハンティング (『グッド・ウィル・ハンティング／旅立ち』)

心の傷	実親には捨てられ、里親には家庭内暴力を受け、転々としながら暮らしている。
恐怖	また人に拒絶され、見捨てられることを恐れている。
心の壁	ウィルは絵に描いたような素行の悪い劣等生。わざと自分の才能を無視し、身近の信用できる人間としか付き合わない。すぐにかっとなるし、生意気で、喧嘩っ早い。恋愛には興味があっても、付き合いが真剣になりはじめると自分から関係を壊してしまう。
満たされない欲求	まずは帰属意識・愛の欲求が満たされていない。ウィルには友達はいても友情だけでは満足できないから、ハーバード大学の女生生スカイラーを追いかける。だが、彼の最大の満たされない欲求はそれではない。どこかに属していたい、なのにその切実な思いを満たすことのできない彼の心のさらに奥には、承認・尊重の欲求が潜んでいる。家庭内暴力を体験した子どもは、普通、自分にも非があったから暴力を受けたと思いが、ウィルも例外ではない。実親に拒絶されている彼は、自分に何か問題があるから、他人にも拒絶されるのではないかと恐れている可能性もある。過去のトラウマは自分のせいではないと彼自身が思えるようにならないければ、ありのままの自分——自分は価値のある人間で、人に愛される資格を持った人間であること——を受け入れることはできない。

マーリン (『ファインディング・ニモ』)

心の傷	妻と子どもたちが襲われ、失う。
恐怖	ひとり残された息子(ニモ)も失ってしまうのではないかと気が気でない。
心の壁	マーリンは「ヘリコプター・ベアレント」という言葉が定着する前から、その概念を体現したような親だった。いつも最悪の事態を想定して息子のニモの世話を焼き、ニモにはニモ自身のことでも重要な判断をほとんどさせない。おまけに、マーリンは常に恐怖に駆られて生きているので、ありとあらゆるもの、すべての人を危険と見なし、信用しない。
満たされない欲求	妻と子どもたちを失ったマーリンの心からは「安全・安心」という言葉は消えてしまう。マーリンは残されたニモを守ろうと必死だが、皮肉にも、父親の度を越した心配ぶりにニモは父親から遠ざかり、危険に身さらす。そしてマーリンがまさに避けようとしていた事態に陥ってしまう。

ザック・メイヨ (『愛と青春の旅立ち』)

心の傷	母親が自殺した後、父親のもとに送られ一緒に暮らす、酒と女に溺れている父親はザックをきちんと養育できない。
恐怖	自分が属す場所は本当にどこにもないのではないかと恐れている。
心の壁	ザックの父は「父親になどなりたくなかった」と息子に向かって言うような人間。そんな親に育てられたザックは、ひとりで大人になったも同然と、完全独立独歩で生きている。協調性はないし、自分勝手にやっているから、当然権威には楯を突く。友達はいても、彼らのことは二の次で、自分のやりたいことをやりたいようにやっている。
満たされない欲求	独立精神が強く、非協力的で、人から命令されるのが嫌いな性格なのに、ザックが海軍士官養成学校への入学を決意したのは一見不可解ではある。しかし、彼の本当の目的は帰属意識・愛の欲求を満たすことなのだ。それはザックがこれまでの人生で一度も味わったことのないもので、帰属意識を持ちたい、仲間のひとりになりたいと願ってやまないのである。

ウンドワート将軍 (『ウォーターシップ・ダウンのウサギたち』)

心の傷	兄弟ウサギたちは農夫の手で、母親はキツネに殺されるのを見ている。
恐怖	自分よりも力強い者たちに殺されることを恐れている。
心の壁	野放しにされ、たった1羽で育ったウサギのウンドワートは、ずる賢く、残忍で、専制的であり、村という村をみな武力で自分の支配下に入れてしまう。支配者としての彼の能力を疑った者、反逆を企てた者はみな即刻その場で殺されてしまう。『ウォーターシップ・ダウン』で読者が目にするのはこの時点のウンドワート将軍で、この町のウサギの繁殖地を力で弾圧していて、情けのかけらも誰にも見せないのである。
満たされない欲求	ウンドワートの欲求ははっきりと言葉では表現されていないけれど、その行動から安全・安心の欲求が満たされていないのだと読者は推測できる。家族のように自分も殺される運命にあるのではないかと恐れているから、性格が冷酷になり、暴力を振るって他のウサギたちを支配し、残忍さを緩めないウンドワートは児童文学の世界きっての悪者キャラクターである。

背景としてのトラウマをめぐる プロフィール・ツール

<p>📎 過去にキャラクターの心を傷つけた人</p>
<p>📎 何が起きたか（心の傷を負う出来事や状況）</p>
<p>📎 どこで起きたか</p> <p>それは <input type="checkbox"/> 1回だけ <input type="checkbox"/> 今も続いている <input type="checkbox"/> 繰り返し起きている 出来事である。</p>
<p>📎 心の傷に影響を与える要素</p> <p><input type="checkbox"/> キャラクターのパーソナリティ <input type="checkbox"/> 問題との物理的な距離 <input type="checkbox"/> 責任感</p> <p><input type="checkbox"/> 周囲からのサポートの有無 <input type="checkbox"/> 繰り返し・再発 <input type="checkbox"/> 法の裁き</p> <p><input type="checkbox"/> 追い討ちをかける出来事 <input type="checkbox"/> 問題の破壊力 <input type="checkbox"/> 問題との精神的な距離</p> <p><input type="checkbox"/> キャラクターの心理状態</p> <p>📎 詳細</p>
<p>📎 この体験の後遺症（性格的欠陥、問題行為、過敏さ、対人関係の問題、不安感など）</p>
<p>📎 この体験からキャラクターが学んだマイナスの教訓</p>

<p>📎 信頼をめぐる問題が起きた場合はその詳細</p>
<p>📎 この体験から生まれた恐怖</p>
<p>📎 人と距離を置き、つらい状況を避けるために出てきた性格的欠陥</p>
<p>📎 この体験から生まれた偏見</p>
<p>📎 この体験から生まれたネガティブな態度や考え方</p>
<p>📎 キャラクターが現在信じている偽り（自己非難、低い自尊心、幻滅など）</p>
<p>📎 キャラクターが現在避けている感情</p>
<p>📎 このトラウマの引き金</p>
<p>📎 キャラクターの自尊心はどう傷つけられたか</p>