

GMC+Sツール

プロット（外的要因）とアーカ（内的要因）を考えながら、主なキャラクターのゴール（目標）、モチベーション（動機）、コンフリクト（対立・葛藤）、そしてステークス（危険度）を整理するためのチャートがこちら。詳しくは、「ストーリーテリングにおける対立・葛藤の役割：プロットの形成」をもう一度振り返ろう。

キャラクター名	アラゴルン
ストーリーの中の役割	主人公級の登場人物

プロット ゴール（目標）	キャラクターは何をしたいのか、何を達成したいのか？
	サウロンを打ち負かし、中つ国を元の平和で誰もが仲良く暮らしていた国にしたい
アーカ	自分の成長や変化、または考え方の変化によって、何が解決されなければならないのか？
	隠れ続けるのをやめて、ゴンドールの王になるという自分の真の運命を受け入れる
プロット コンフリクト（対立・葛藤）	何がキャラクターのストーリーの目標達成を阻んでいるのか
	サウロンとその配下の者たち、そして、指輪の魔力（指輪をつけて闇の力を得た者の数をゆっくりと増やし、腐敗させていく）
アーカ	何がキャラクターの内面の変化を阻んでいるのか
	イシルドゥアの弱さを自分も受け継いでいるため、自分も先祖たちと同じ過ちを繰り返す運命にあるのではないかと不安に思っている

プロット モチベーション（動機）	なぜキャラクターはこのプロットの目標を達成したいのか？
	中つ国を暗黒と絶望に陥れるサウロンの支配を避けたいから
アーカ	なぜキャラクターはそのような内面の変化を遂げる必要があるのか？
	自分自身と人間に力と価値があることを証明したいから
プロット ステークス（危険度）	キャラクターが目標を達成できない場合、何が危険にさらされるのか
	アラゴルンが敵に負ければ、サウロンは指輪を取り返し、中つ国とその国の善き者たち全員を破壊する
アーカ	キャラクターの内面が変わなければ、何が危険にさらされるのか
	アラゴルンが自分の運命を受け入れなければ、自分は弱く、先祖たちと同じように力もなく失敗するというアラゴルン最大の恐れが現実になる

キャラクター名	
ストーリーの中の役割	

プロット ゴール（目標）	キャラクターは何をしたいのか、何を達成したいのか？
	自分の成長や変化、または考え方の変化によって、何が解決されなければならないのか？
コンフリクト（対立・葛藤） アーカ	何がキャラクターのストーリーの目標達成を阻んでいるのか
	何がキャラクターの内面の変化を阻んでいるのか
プロット モチベーション（動機）	なぜキャラクターはこのプロットの目標を達成したいのか？
	なぜキャラクターはそのような内面の変化を遂げる必要があるのか？
プロット ステークス（危険度）	キャラクターが目標を達成できない場合、何が危険にさらされるのか
	キャラクターの内面が変わらなければ、何が危険にさらされるのか

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。

*<https://writershelpingwriters.net/writing-tools/>

クライマックスにおける問題の見つけ方

クライマックスはストーリーの頂点。クライマックスで主人公は悪役と闘って決着をつけるのか、敵対勢力同士がぶつかり合うのか、それとも最後は悲運の恋愛で終わってしまうのかと、読者たちはこの瞬間を心待ちにしてきたのだ。書き手がここで失敗すると、読者たちは失望するだろう。そこで、書き手のあなたがこの大事な場面で失敗しないよう、便利なチェックリストを用意した。クライマックスでよく起きる問題と、その修正方法を簡単に確認できるようになっている。

問題	解決策
あまりにもあっさりと解決する	場面にもっと有意義で適切な対立・葛藤を導入し、ヒーローがなかなか勝てないようにする。
長すぎる	何を達成させなければならないかを決め、そこから逸脱しないように、この場面を入念に練る。推敲時に不必要的ものはそぎ落とし、キャラクターの行動を最後まで歯切れよく、簡潔に書く。
結果があいまい	この闘いに誰が勝つかを誤解のないように明確にする。紛れもない勝者と明らかな敗者が必ずいるはずだ。
ありきたりすぎると	ヒーローに疑念や弱点を与えて、勝利を危うくし、あとで必ず成功が訪れるとはヒーローに思わせない。敵対するキャラクターをよく考え、ヒーローを不安に陥れるのに十分な手ごわい人物に仕立て上げること。
重要性に欠ける	クライマックスで勝利した結果、勝者は目標を達成するように書きこう。クライマックスでの出来事で、ストーリー中最大のリスクを迎えるようにする。
キャラクターに発動力がない	キャラクターは自分自身の力や狡猾さ、決意などを通して勝利しなければならない。超自然的な出来事や別のキャラクターの介入によって助かるようでは、ヒーローは勝利したことにならない。ヒーローに発動力を与え、実力で成功を勝ち取らなければならないようにする。
キャラクター・アークが不完全	クライマックスの前か最中に、主要キャラクターは自分の致命的欠陥に向き合わなければならない。なぜなら、そのときに学んだ教訓や、心の成長が勝利を確実にしてくれるからである。キャラクターが自分の最大の欠陥を捨てられなかつたり、特定の欠点を正せなかつたりした場合には、必ず負けるだろう。

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/writing-tools/>