


このテーマを深掘りすると、キャラクターが「設定の集合体」から「生きて動く人物」に変わります。以下は、整合性を保ちながら“ギャップ”や“多重性”を自然に成立させるためのテンプレートです。

キャラクター構築テンプレート(矛盾・ギャップを自然にするための三層構造)

【1】表層: 性格・印象

読者や他キャラからどう見えるか。外向きの“仮面”の層。

項目	記入例
一般的な印象	明るく社交的・気配り上手
話し方・口調	丁寧で柔らかい／必要以上に元気
周囲からの評価	「誰にでも優しい人」「安心できる」
ギャップを感じさせたい部分	実は孤独を隠している／優しさは義務感から来ている

 ポイント: ここで“完璧に見える顔”を作るほど、次の層との対比が映えます。

【2】中層: 本音・動機

外面の行動や性格を生み出している「感情的理由」を描く層。

項目	記入例
基本的な信念	「人に嫌われたくない」「傷つけない」
恐れているもの	拒絶されること／過去の孤立体験
行動原理	優しさで周囲を制御しようとする／感情を抑える癖

外面と内面の矛盾点 笑顔で接しているが、内心は緊張と不安でいっぱい

✔ポイント:「なぜそう振る舞うのか」を“心の防衛反応”として説明できると整合性が生まれます。

●【3】深層:過去・トラウマ・無意識

中層の動機を形成した“源”となる層。行動を必然的にする部分。

項目	記入例
幼少期／過去の体験	家族に甘えると叱られた／感情表現を抑え込んで育つ
トラウマ的事件	親友を怒らせて関係を失った
無意識の反応	他人の感情を常に探る／自分より相手を優先する
物語の中でのテーマ	「本当の自分を出す勇気」

✔ポイント:キャラの“変化”はこの層の克服で生まれます。
「ギャップ」も「裏の性格」も、ここに根拠があれば破綻しません。

✚【4】整理して書く

層	機能	キーワード
表層	見せる顔	印象・口調・他者の目
中層	感情の理由	防衛反応・信念・恐れ
深層	成立の原因	過去・トラウマ・体験

◆ 三層を貫く「共通の軸(恐れ・願い)」を設定するとブレない。
例:「嫌われたくない」「誰にも支配されたくない」「愛されたい」など。

💡【例：整合性のある“裏の顔キャラ”】

外見：穏やかで優しい青年。実は冷徹な計算家。

- 表層：誰にでも笑顔で接する好青年。
- 中層：「人を信用すると裏切られる」と信じている。
- 深層：過去に仲間を庇って罪を被り、孤立した経験。

→ 結果として、「優しさは距離を取るための手段」になっている。
だから表向きの“優しさ”と裏の“冷徹さ”が矛盾でなく、一貫した生存戦略として成立する。



特別さを自然に見せるキャラクター設計表

【1】特別さの種類と象徴的意味

項目	記入例	意味づけのヒント
特別な要素	オッドアイ／異種族の血／名家の血筋／強力な才能	見た目 or 能力 or 立場のどれに属するかを明確に
それが象徴するもの	二面性・異端性・宿命	“特別さ”が何のメタファーなのかを決める
その特別さが本人に与える感情	誇り／恐怖／嫌悪／孤独	「持っていてうれしい」か「持っていてつらい」かを明確にする
世界における扱われ方	崇拜・恐れ・差別・利用	世界観側の“リアクション”を先に作るとリアリティが出る

【2】特別さの「負債化」

“特別だから苦しい”という構造を先に仕込む。これで一気に整合性が取れます。

項目	記入例
能力・血筋がもたらす代償	寿命が短い／孤立／感情を失う／人間的関係が壊れる
社会的なデメリット	周囲に恐れられる／利用される／差別される
本人が背負う心理的重み	「自分は人と同じではいけない」／「幸福を求める資格がない」
物語的な制約	力を使うと代償が発生する／血筋ゆえに自由がない

✔ポイント:「持っているから強い」ではなく「持っているから苦しい」が自然さの鍵。

【3】“特別さ”を活かす性格設計

項目	記入例
外面的性格	クールで達観している／人と距離を置く
内面的性格	本当は人に近づきたい／普通に笑いたい
特別さとの関係	誇りたいが隠している／隠したいが誇りを持っている
反対の存在(対比キャラ)	平凡だけど人に愛される友人／能力はないが芯の強い人物

✔ポイント: 特別な設定ほど、**「普通を求める心」**を描くと人間味が出ます。
読者は「特別な力」より「普通を願う苦悩」に共感するからです。

【4】世界との関係性設計

項目	記入例
世界がその特別さをどう見ているか	神聖視／恐怖／排除／羨望
社会の構造的理	その力が過去に災いをもたらした／伝説がある
物語の中での役割	世界の秩序を変える鍵／歴史の再演者／絶滅しかけた血筋の最後の一人
他者との軋轢	理解されない／利用される／反感を買う

✔ポイント: 特別さを社会構造に根付かせると、設定が浮きません。
その世界での「必然性」が生まれます。

【5】変化(Arc)の方向性

段階	内容
序盤	特別さを否定・隠す(劣等感)
中盤	受け入れるが苦しむ(自己葛藤)
終盤	特別さを“誰かのために使う”ことで意味を得る

✔ポイント:

“特別”という要素を自己完結でなく、他者との関係の中で意味づけると成長物語になります。

【6】サンプル例

例1: オッドアイの少年

- 特別さ: 片目が“神を視る瞳”
- 象徴: 真実を見る力＝嘘が許せない純粋さ
- 負債: 嘘を見抜くせいで誰とも信頼関係を築けない
- 性格: 優しいが警戒心が強い
- 世界との関係: 教会から“神の証”として崇拝されるが、本人は自由を求める
- 成長: 最後には「嘘を許す強さ」を学ぶことで、人を愛せるようになる

👉 “オッドアイ”という記号に、「倫理観」「人間関係」「成長テーマ」を重ねることで、安っぽさが消えます。

例2: 名家の落胤

- 特別さ: 古王族の血を引くが庶民として育った
- 負債: その血ゆえに命を狙われる／王族への憎しみを抱く

- 内面: 誇りと嫌悪の両方を抱える
- 対比キャラ: 純粋な庶民出の英雄
- 成長: 最後には「血ではなく行いで人を導く」ことを選ぶ

👉 “高貴な血”を誇りではなく重荷にすることで深みが出る。

最後のアドバイス

特別さは「設定」ではなく「葛藤の出発点」。

- どんなに珍しい見た目でも、「心の物語」が伴わないと平板になります。
- 一方で、特別さがキャラの痛みや選択の理由に繋がると、一気に本物のキャラクターになる。