**<스토리에 담긴 캐릭터 별 상징성>**

**캐릭터들의 상황**

**여자 주인공**

능력: 시간을 멈춤

상황: 시간을 돌릴 수 있었다면 동생을 살릴 수 있었을 거라는 죄책감.

원하는 것: 시간을 돌려 동생을 살리고 싶어한다. (과거를 후회함)

부정적 가치관: 자신은 아무도 구할 수 없는 쓰레기

**남자 주인공**

능력: 시간을 돌리고 능력

능력: 여자 스승이 자신을 버렸다는 것과 사회의 시간 조절자들에 대한 박해에 괴로워 한다.

원하는 것: 모든 것을 멈추고 싶어한다. (감옥에서 자살을 시도)

시간을 돌려도 같은 일이 반복될 뿐. (시간 연구에 대한 회의감)

부정적 가치관: 사람들을 구원해봤자 세상은 바뀌지 않고 피해만 돌아온다.

스승이 사회를 구원하기 위해 여러 성과를 내놓았지만 돌아 온 것은 도망자 신세이기 때문

**여자 스승**

능력: 모든 시간에 대한 능력 소유

가치관: 자신의 능력으로 인류를 더욱 더 행복하게 만들 수 있을 것이다. 사회를 구원할 수 있을 것이다.

강조하는 이론: 나비 효과

시간 조절이라는 능력이 각 캐릭터의 스킬이 아니라 내면적인 가치관이나 갈등에 대한 상징적인 의미를 부여.

이것을 더 부여할 방법을 고민 중임.

영화 그래비티 처럼 중력이라는 상징적인 의미를 캐릭터의 성장과정에 담아 표현하는 것이 최종 목표.

**변화하는 가치관**

**여자 주인공**

행동: 아나스타샤를 구함

가치관의 변화: 다른 사람들을 자신이 도울 수 있다는 이타적 자세

**남자 주인공**

행동: 스승의 극적인 도움으로 아나스타샤가 생존해 있는 현실로 오며, 사회가 더 좋아져있는 것을 발견.

가치관의 변화: 자신의 존재 가치와 시간 조절에 대한 연구의 중요성을 다시 느끼게 됨.

**여자 스승**

행동: 남자 주인공 한 명을 살리기 위해 수 백 개의 타임라인을 돌아다님.

마지막에 남자 주인공이 살 수 있는 타임라인으로 보내는 대신 자신은 희생.

가치관의 변화: 세상을 더 좋게 바뀌는 것은 역사적으로 구원을 해주는 것이 아니라 자신에게 소중한 한 사람 한 사람을 도와주는 것이 모이면 더 좋은 커다란 결과를 가져올 수 있다는 것.

그리고 그것 역시 시간 이론 중 하나인 나비효과이기도 하다.