

Transportation into narrative worlds: Implications for the self

物語世界への移入：自己へのインプリケーション

Green, M. (2005). Transportation into narrative worlds: Implications for the self. In A. Tesser, J. Wood, & D. Stapel.(Eds) On building, defending, and regulating the self: a psychological perspective. Psychology Press, Pp.53-75

- ・ 自分の今いる状況を忘れて物語に夢中になる経験は多くの人々に共通するが、それは単なる一時的な現実からの乖離とは言い切れない。影響力の強い物語は私たちの世界に対する考えや、私たち自身を変化させる
 - 例) ハーバード医学校の教材
- ・ 物語のもつインパクトを語る上で重要なメカニズムとして、著者が移入と呼ぶ現象学的経験 (Phenomenological experience) があげられる。
 - 移入はフローや optimal experience (Csikszentmihalyi, 1990) に類似
- ・ 本章では、移入のコンセプトを説明し、これまでの研究をふりかえる。そして、物語への移入と自己の関連について、4つあげる
 - 移入が自己の変化構築に及ぼすインプリケーション
 - 情動、移入、自己の相互関係
 - 移入と自己の実行機能の関係
 - 自己が移入に及ぼす影響
 - さらに、今後の方向性として、個人の物語への移入やインタラクティブな物語が自己に及ぼす効果についても議論する

THE NATURE OF TRANSPORTATION INTO NARRATIVE WORLDS

物語世界への移入の性質

- ・ 人は移入すると、物語に認知的にも情動的にも引き込まれ、鮮明なメンタルイメージを経験する (Green and Brock, 2000)。
 - 移入は15の項目で測定可能。また、様々な教示で操作することもできる。
- ・ 高い移入を示した人は、物語内容に移管する形の態度を報告する。それは、物語特有の項目についての場合もあれば、より全般的な項目の場合もある (Green and Brock, 2000)

Mechanisms of story influence

物語の影響のメカニズム

- ・ 物語への移入が読者に影響する手段として、以下の3つが考えられる
 - 共感できる登場人物に対するポジティブ性の増加により、その人の言動が重要な意味をもつようになる
 - 物語の主張に対するネガティブな認知反応や反論の抑制 (Green and Brock, 2000)
 - ◇ 読者の資源は物語を想像することに使われているため。また、反論するためには移入によるポジティブ経験をさえぎる必要があるため。
 - 移入によって物語上の経験が直接経験のように感じられるようになるため。

The narrative as a fundamental mode of thinking

基本的思考モードとしての物語

- ・ 物語 (narrative) の構成要素については、心理学者や文芸評論家がさまざまな定義を行っているが、一般的なものとしては、特定の発展 (development) が生じたり、登場人物が目標に向かっていくエピソードを含むというのがある (e. g., Mandler, 1984)
- ・ 物語から情報を得るのは基本的なプロセスと言われている
 - すべての情報は story の形式をとる (Schank and Ableson, 1995)
 - 物語形式の情報の強さは判断と意思決定の分野 (Penning ton and Hastie, 1988 の陪審員の意思決定におけるストーリーモデル) や消費心理学の研究 (e. g. Adval and Wyer, 1998; Deighton, Romer, and McQueen, 1989) などで示されている
 - 人は3歳までに物語構造を理解する文法を身につけることが示唆されている (Mancuso, 1986)

Responding to narratives

物語への反応

- ・ 情報に対するデフォルトの反応は、すべてを信じること。情報源が誤っている場合にはその部分を後から割り引くが、信念は情報を理解すると自動的なプロセスで生じる (Gilbert, 1991)。また、架空の情報をまとめる特別な心理的なカテゴリーは存在しない (Gerrig, 1993)
- ・ 人間が進化した世界では、社会的行動を示す唯一の実体は人間であるため、メディアをリアルなものとして扱いやすくなってしまふ (Reeves and Nass, 1996)
 - 物語の登場人物と自分を結び付けようとする動きは、他者理解や自分のニーズを理解して将来に備えることにつながる
- ・ 異なる見方として、物語は「永続性の錯覚」を作り出して死に対する恐怖の経験を妨げるために存在するというものもある (Neil, 2002)。これは存在脅威管理理論にも共通する。

The scope of transportation

物語の範囲

- ・ 移入のしやすさに性差はないが、どのジャンルの物語が好まれるのかについては差が見られる。また、ベストセラーの小説はしろうとの書いた小説よりも移入しやすい
- ・ 移入研究では物語に触れた人を「読者」と表現するが、人は映像や語りに対しても移入する。無音映画や視覚メディアのみで情報が呈示されても、移入する場合がある
 - 移入は物語の架空性を問わない。客観的な真実性 (objective truth status その出来事が実際に起きたのかどうか) よりも、その作品にもっともらしさ (リアルな登場人物、設定、考え方) があるかどうかの問題になる。優れた物語と優れた議論は違う。

TRANSPORTATION AND THE BOUNDARIES OF THE SELF

移入と自己の境界

- ・ 物語はそれほどまでに個人に影響を与えうるのか?
 - 逸話的な例として、スタートレックファンを描いた映画 Trekkies やハリーポッターのように着飾りたがる子ども、お気に入りのお話を聞けば答えられる大人が挙げられる
- ・ 移入は説得の領域で語られているが、自己の領域にもインプリケーションをもつ

- 移入は自己や自己知覚からの一時的な避難を可能にするが、それだけでなく、自己について学んだり、自己を拡張あるいは変化させる役にも立つ

Absorption and transportation: Creating openness to change

没入と移入：変化への開放性を創り出す

- ・ 移入と没入 (Tellegen, 1982; 誘導的な状況下において、自己と現象世界を著しく再構築させるような特徴をもつ心理状態に入ること)は関連する概念
 - 没入は経験への開放性の中の想像的関与、催眠のかかりやすさ (Glisky, Tataryn, Tobias, Kihlstrom, and McConkey, 1991)
 - 読書への没頭を催眠状態のトランスと考える者もいる (Nell, 1988)。没入も没頭も移入を可能にする意識状態。

没入と可能自己

- ・ 移入は没入と弱い正の相関をもつが、移入は特に物語に関連する。没入は美しい日の出や音楽など、様々な経験に対して生じる。ただし、移入も没入と同様可能自己を拡張させるきっかけを果たす
 - 可能自己：人がこうなるかもしれない、こうなりたい、こうなりたくないと考える自己像 (Markus and Nurius, 1986)。
 - 可能自己は社会的文脈に応じて変化するが、物語は個人の接している社会世界をこえた追加情報をもたらさう。
- ・ 物語に移入している際には精緻化は行われない＝物語世界に触れながらそれを現実とコンスタントに比べることはしない。移入している際には評価基準や批判的思考を抑えると同時に、自己の境界や価値観を緩めると考えられる。
 - 移入時に登場人物の視点を通して物事を見ることにより、現実自己にそれが統合されたり、新しい可能自己の青写真を手に入れたりできる
 - 物語は合理的にではなく経験的に接近されたときに強い影響力をもつ (Prentice and Gerrig, 1993)

Simulating alternative selves

別の自己をシミュレートする

- ・ 物語は、読者にコストをかけることなく別のパーソナリティやリアリティ、行為のシミュレーションを可能にする
- ・ また、物語は新しい生活をシミュレーションする手段としてよくまとまっていて具体的である
- ・ 望ましい将来の自己像に到達しようと読者を動機付け、目標を達成する能力を楽観視させるのに効果をもつ

Active construction of self

積極的な自己の構築

- ・ 読者が別の自己を物語から受け入れるプロセスは複雑なものと考えられる
- ・ 特定のテキストに対する一般的な反応はいくつかあげられ、同じような感情や物語の結論づけ方があると考えられる。しかし、読者は著者の思うがままに自己を受け入れるのでは

ない。

- ・ 物語のインパクトのタイプや範囲を決定するのは読者が何を考えるか。読者は自分のもつ独特のニーズに遭うものを選んでそれを受け入れる (Radway, 2002)
 - 例) リトルマーメイドを見た少女は主人公の独立心を見習うかもしれないが、男性のためにどんなことでもやろうとするという部分は見習わないかもしれない

Reminders: Linking narratives to past experience

思い出：物語を過去経験と結びつける

- ・ 物語と関係する自分自身のことを思い出すことで、自己の検討や変化が生じるかもしれない。Strange and Leung (1999)はこの点を強調。
- ・ 物語に夢中になった人は、物語で仄めかされる信念をより広い範囲に一般化させるが、その一方で、物語が読者の実生活から何かを思い出させるかどうか、物語のインパクトを決める重要な要因となる。
- ・ 人は物語に一貫する内容の記憶を想起しやすく、それは物語を越えて影響をもたらすと考えられる

Visual imagery

視覚的想像

- ・ 移入はイメージシステムを力づける効果もち、それによって別の自己像や文脈が簡単に視覚化されるようになるかもしれない
- ・ 視覚イメージは運動パフォーマンスにおいて重要視されるが、対人課題や他の自己関連の行動についても自信をもってそれを行っていることをイメージできる
- ・ 認知—経験的自己理論 (Epstein and Pacini, 2001)によれば、視覚化された経験は自己の直感的—経験的システムにおける現実の経験と類似している
- ・ 移入は経験モードと理論的に類似しており、具体的で感情的な思考である。
- ・ 視覚イメージは主張などの説得手段の影響を受けにくいいため、どのような場合に自己に対する思考にイメージが強く影響するのかを検討するのは今後の課題

Subtle persuasion

巧妙な説得

- ・ 物語は読者に強い影響をもあたりますが、説得的意図を公表することはほとんどない。あまりにも強すぎるメッセージは説教くさく、退屈を催す。
- ・ 物語を通じた説得の裏口的なやり方は、私たちを身構えさせにくく、そこからの教訓を自分自身の生活や可能自己にあてはめやすい。物語を使った説得は巧妙であるために、より簡単に変化するかもしれない。

Social comparison with characters

登場人物との社会的比較

- ・ 読者は物語の登場人物を社会的比較のターゲットとしてとらえる可能性もある。
 - この問題はコミュニケーションやメディア研究者の関心を引いてきた (若い女性視聴者がやせ細ったモデルと自分を比べる)
- ・ 理想化された登場人物と自己の比較はネガティブな自己像に結びつき、破壊的行動を引き起こす可能性がある (例. 摂食障害)

- ・ メディアイメージとの社会的比較にはポジティブな側面もある
 - 孤独な老人は不幸で独りぼっちな老人を見るのを好んだ (Mares and Cantor, 1992)
- ・ Lockwood and Kunda (1997) は、自己関連性の高いスーパースターの役割モデルにはポジティブな面 (自分も成功を収められそうな場合に影響をもつ) もネガティブな面 (自分ではそのように成功出来なさそうな場合に自己の収縮をもたらす) もあることを主張
- ・ メディアの登場人物との比較が生じるのは、それらが比較的移入をさせにくい場合であると考えられる。移入をした場合には自己と登場人物が重ねられ、外的な比較対象としては見られにくいだろう。

Boundary conditions

境界条件

- ・ Oatley (1995) は物語を同化的物語 (Assimilative narrative) と調節的物語 (Accommodative narrative) に分類
 - 同化的物語：次に何が起こるのが気になるサスペンス。空欄を埋めるスキーマ。サスペンス、推理小説、ロマンスなど、物語の展開が重要なもの
 - 調節的物語：読者が似たような状況を違う視点で見るように仕向ける。芸術的、文学的な物語はこちらにあたる。読者の期待を裏切ることで、物語について考えさせ、状況についての深い思考や洞察を与える (Schank and Berman, 2002)
- ・ いくつかの領域においては人は非常に強くしてしっかりと自己概念をもっており、人生を通じて作りあげてきた価値観は特定の物語に一度触れたからと言って、ひっくりかえるようなことは起こりにくい
- ・ 物語は自己を拡張するというより、自己から避難する手段としても使われうる。現状に満足できない場合物語の世界に引きこもってしまうが、そのことによってその人たちの生き方や自己が改善するとは言いきれない。物語が人の成長を促進する場合と阻害する場合については今後検討していく必要があるだろう (Baumeister, 1997)

TRANSPORTATION, EMOTION, AND THE SELF

移入、情動、自己

- ・ 物語は認知と感情を一緒に生じさせる効果的な手段。
- ・ 物語によって生じた感情はその意味を理解しようとさせるには十分だが、それに圧倒されるほどではない強さをもっている (Oatley, 1997; Scheff, 1979)。また、物語の中で起きていることに対する感情なので、比較的表出するのに抵抗が少ない。
- ・ 物語読解中には同一化が生じ、登場人物の目標が読者の目標になる (Oatley, 1995)。また、登場人物が目標にたどりつくことに成功したか失敗したかは読者の感情に影響する
- ・ 今後は、物語が終わった後でも読者の中で目標は維持されるのかどうかを検討する必要がある。非意識的な過程 (Chartrand and Bargh, 2002) においてどうなるかを考える必要も

TRANSPORTATION AND EMPATHY-SYMPATHY: EMOTIONAL LINKS BETWEEN SELF AND OTHERS

移入と同情、共感：自己と他者の感情的な結びつき

Transportation and dispositional empathy

移入と共感の傾向性

- ・ 他者に親近感を抱くことは、その人の立場に立ってみることであり、他者を自分の一部として受け入れることを意味する(Aron, Aron, Tudor and Nelson, 1991)。社会的な環境に置いて他者に対して「仲間感情」を抱くのと同じように、架空の他人に反応することもある
- ・ 共感是对人的なコンストラクトで移入はテキストとの相互作用によって生じるものだが、どちらも他者の視点を立つことを含んでいると言う点は共通している。物語の場合は登場人物の視点の場合もあれば、著者の視点の場合もある
- ・ また、どちらも直接自分とは関係ない出来事に対して感情的に反応する過程を含む。
- ・ 移入は IRI の下位尺度であるファンタジーと理論的にも実証的にも強く相関する。それ以外の IRI の下位尺度も相関するが、個人的苦痛だけは相関しない。

Relationships with characters: Empathy or sympathy?

登場人物との関係：共感？同情？

- ・ 読者が物語に移入している際に、物語に対して生じる感情は以下の二つに分けられる
 - 読者は登場人物の立場に立って、登場人物と同じように感じる(empathy)
 - 読者は登場人物に対してさまざまな感情を抱く(sympathy)。オズの魔法使いでドロシーに sympathetic になった場合、ドロシーをかわいそうに思い、ホームシックの気持ちを理解するが、自分自身もホームシックにはならない
- ・ 作者の使うテクニック(どの立場に立たせるか)が読者の経験タイプを分けることもある。
 - 著者が行った実験では、物語の人称を変えて感情を変化させることを試みた。人は過去の自分を三人称で思い出すときの方が、今の自分は過去と違うと考えやすい(Libby and Eibach, 2002)。しかし、実験の結果、読者は物語が一人称で書かれていても、三人称で書かれていても、主人公と自分を重ねる(=empathy)ことはなかった。(I felt ● ● for him を選び、I felt ●● with him を選ばなかった)

Fellow feeling for negative versus positive events

ネガティブまたはポジティブな出来事に対する仲間感情

- ・ Royzman and Kumar (2001)によると、ネガティブな経験をしている相手の方が、ポジティブな経験をしている相手よりも共感しやすい。ポジティブな経験に対して共感するためには、それより前にある程度の関係性が成立している必要がある。
 - 多くの物語は人間の苦悩を描いている。
 - 移入できる物語は読者と登場人物をつなげるため、登場人物の成功を自分のように喜ぶことができる
 - ただし、物語には複数の登場人物が登場するし、読者は登場人物よりも多くの知識をもっている場合もあるため、sympathy/empathy とはつきり言えない感情を抱くかもしれない

TRANSPORTATION AND SELF-AWARENESS

移入と自己知覚

- ・ 移入は個人が現在の環境に対して生じさせている衝突を軽減させるものとして考えられる

ので、移入と自己覚知は負の相関をもつことが予想された (Green and Borck, 2002)

- 物語に移入すると、現実世界だけでなく自分の悩みや公的自己意識から気をそらせる
- 自己知覚尺度と移入尺度の相関を調べたところ、移入尺度は私的自己意識と中程度の相関をもったが、公的自己意識と負の相関しなかった。社会不安とは中程度の負の相関を示した。

特に自分の短所や理想とのずれに注目することはネガティブな結果を生じさせる (Higgins, 1989)。移入はそこから目をそらすよい方法

- Moskalko and Heine (2003) では、テレビ視聴は自己ディスクレパンシーを軽減させ、ネガティブフィードバックを受けた参加者はテレビを多く視聴した。この研究ではディスクレパンシーから注意をそらすのであれば、刺激の種類は何でもかまわないとしているが、本当にどれでもいいのかは検討の必要があるだろう

単にテレビを見ることと、物語に触れることは同じような効果をもつのだろうか。後者の方が強い効果をもつ可能性がある。テレビ視聴はながら作業でもできるが、物語を読むには集中する必要がある。また一方で、自己について反芻している場合には、移入は生じにくいかもしれない。テレビは視覚的・聴覚的な刺激になるので、想像する必要はないから。

TRANSPORTATION AND EGO DEPLETION

移入と自我枯渇

自己覚知は反映的な自己、すなわち個人が自分自身を検討したり評価する側面をとりあげている。Baumeister, Bartslavsky, Muraven, and Tice (1998) は、自己のもう一つの側面である実行機能＝意欲や選択行為のコントロールをとりあげ、コントロールには筋肉に似た共通の資源が必要であると主張した。

制御資源の枯渇は深刻な結果をもたらす。アルコール依存症やダイエット中の人は制御資源が枯渇すると誘惑に抵抗できなくなる。一方、制御資源の再貯蔵や維持は様々な領域における成功につながる

自己に関係する思考は制御資源を枯渇されるが、Green and Tesser (2001) では、物語への移入は認知的な容量を必要とするけれども、単なる休息よりも効果的に制御資源を回復できることを主張した。移入のフロー的な要素が制御資源を復活させると考えた。

移入が実行機能に及ぼす影響は、単なるポジティブ感情をこえたものであると考えられる。ただし、感情的な苦痛が自己制御の失敗の原因となるケースもあるので、その場合には移入は読者のネガティブ感情を一時的に取り除いて機能を回復させると考えられる。

移入は制御資源を復活させるが、現実場面における困難から逃げ出すために定期的に別の世界に逃げ込むようになると、移入は有害となる。理想的には、読者は物語世界とつながるだけでなく、帰り時をわきまえていることが望ましい。今後の研究では移入の有益な側面と有害な側面を分ける要素について検討する必要があるだろう。

移入は将来に対する意味付けや資源構築に貢献する場合もあるかもしれない

- Kuiken et al., (2003) によれば、テキストに対して美学的なアプローチをとることは、読者がテキストと自己を十分に理解するために必要な「スペースを創り出す」ことに貢献する。

- Csikszentmihalyi (1990) によれば、フロー経験は自己の複雑性と統合を増加させる。

これらの理論に基づくならば、全資源を傾けて活動に従事することは、意識の整頓につながる。このような効果が移入でも見られるかどうかは今後の検討課題。

THE EFFECT OF THE SELF ON BECOMING TRANSPORTED 自己が移入に及ぼす効果

- ・ 特定の物語に移入するかどうかを決める個人差も存在する。
 - テレビ視聴者は自分の自己概念にあった内容の番組を視聴しやすい(Preston and Clair, 1994)
 - それを鑑みると、登場人物や状況に類似点をもつ場合の方が移入しやすい可能性があるだろう。
- ・ Green(2003)では、大学のフラタニティにおける同性愛を扱った短編小説を刺激として用いた。学生は小説への移入の程度を回答すると共に、同性愛者の友人がいるかどうかなど、物語と関連する経験についての質問にも回答した。同性愛者の友人をもつ参加者の方が、物語に移入しやすかった(同性愛者のサンプルは少なかったが、同様のパターン)
- ・ 小説では同性愛者は概ねポジティブに描かれていたものの、ネガティブな側面も含まれていたため、単なるポジティブ効果とは言い難い。物語と自己の結びつきは物語世界に入り込む動機付けを高めたか、出来事を想像しやすくして、移入を促進したと考えられる。
- ・ 経験がない場合も移入しなかったわけではないが、元々結びつきをもっている人の方が移入した。
- ・ この結果は、文学によっていまの自分とは異なる状況における人の生き方を知ることができるという、典型的な文学の先生の言葉に矛盾する。表面的な類似性よりも、登場人物が経験する根源的な衝突や感情、状況と自分を関連付けられるかどうかの方が重要。
- ・ 進行中の研究では、参加者に高校生のドラッグ経験にまつわる小説を読ませているが、登場人物の性別と参加者の性別が一致している場合も不一致の場合も結果に違いは見られていない。しかし、自分も似たような経験をしたことがあるという項目と移入は正の相関を示していた。
- ・ さらに、人は自分のユニークな特徴を共有できている他者の影響を受けやすい(Miller, Turnbull, and McFarland, 1988)。まれな特徴を登場人物と共有出来ている方が、物語に移入しやすいかもしれない。

FUTURE DIRECTIONS

今後の方向性

Transportation into personal narratives

個人的な物語への移入

- ・ 人は自分の人生や人生の一部を物語としてとらえる(McAdams, 1985)。Pennebakerらは感情的な出来事について書くことが肉体・精神的健康に寄与することを示している(King and Miner, 2000; Pennebaker, 1997)。調整要因は今探しているところ。
- ・ 物語を書いている最中に、移入することができれば、より筆記療法は効果をもつのではないだろうか。
- ・ 過去の出来事に夢中になることは、その経験に関連した感情を解放することにもつながる。
- ・ 架空の物語でも移入はできることをふまえると、個人的経験の物語も架空であっても効果をもつことが考えられる。

Interactive narratives

双方向的な物語

- ・ テクノロジーの発展で新しい形式の物語（双方向性、バーチャルリアリティ）が生み出されてきているが、これと移入の関係は？
- ・ 双方向性の物語はユーザーの積極的な参加を必要とする。ゲームブック方式などの昔のやりかたでは、ユーザーの関与の程度は低かったが、最近のゲームなどではユーザーが物語の進行をコントロールすることができたり、複数の感覚に訴えかけることができている。これによって感情や衝動が強まる可能性があるだろう。
- ・ 工学や人とコンピューターの相互作用を研究する人たちは、プレゼンスという用語で、媒体への意識が消えて、その中に押し込まれ、直接経験に近い衝動を得ることを表している (Biocca, 2002、映画の場合は diegetic effect と呼ばれる)。これは移入の概念と類似。
- ・ テクノロジーが稚拙（器具が使いにくい、動きに対応できないなど）であれば、プレゼンスの経験は阻害されると考えられる。逆にこれらがうまくできていればプレゼンスは高まる
- ・ バーチャルリアリティの領域の発展は、個人が自分の身体に対してもっているスキーマが変わりうることを示唆している（自己が皮膚の内側をこえる）バーチャルリアリティにおける経験が、ゲームが終わった後も続くことが示されている (Biocca and Rolland, 1998)
- ・ これらの技術の発展により、物語の登場人物と実際に話すことが可能になったり、同じ世界に存在することが可能になる。これによって物語における経験はもっと強まるかもしれない。このような形式の変化は、物語の構造をよりルーズなものにされている (Biocca, 2002)
- ・ インタラクティブメディアは登場人物に対する empathy を高めたり、他者の視点に立つことを容易にする。こうなるとこの手の物語に夢中になることはロールプレイングのようになる (Janis and King, 1954)。それにより、物語の中で描かれる設定における反応を改善することができる（例：心臓発作に対する処置ゲームの効果）
- ・ インタラクティブでユーザーが創出する物語ではアイデンティティで遊ぶことも簡単になる。自分とまったく違うプロフィールでゲームをすることができる。そのようなゲームにおけるケーススタディはこの本の第7章に書かれている。
- ・ MUD のプレイヤーを見る限り、バーチャルな世界で自信をもって他者と相互作用ができて、現実世界にそれをキャリーオーバーさせている者は少ないようだ。これは Gerrig (1993) の指摘するフィクションのパラドクスが原因かもしれない。
 - 特定の感情が実際の出来事と対応している場合、強い感情反応は示しても、行動の変化は起きない。ホラー映画を見て悲鳴をあげても、映画館から逃げ出しはしない
 - バーチャルな世界における自己は感情や自尊心に関連する動機を満たしても、行動は変化させないかもしれない。どのようなときに行動へのキャリーオーバーが生じるかは今後の検討課題。
- ・ MUD は日頃おさえられている自己のある側面を表現するのに役だっているのかもしれない。全く新しいアイデンティティを創出するのではなく、特定の価値を強調する形で自己の表現の仕方を変えているだけかもしれない。

CONCLUSION

結論

- ・ 物語世界への移入は基本的に自己を含むものであり、自己を変える場合もある。物語の世

界に夢中になっている人は自己の境界を緩め、登場人物と同一化しその人と協調する。物語を読むことは自己制御の能力を超回復させ、登場人物や物語での出来事はかぬ自己の青写真を提供する。その一方、読者と登場人物の類似性は物語の世界に人を入りやすくさせる。