

# 如何指導角色扮演

■楊荊生■

角色扮演是非常通俗的說法，不管教育界、輔導界、戲劇界，甚至一般人都常提到它。在心理輔導領域中，幾乎各諮商學派也都曾運用此策略，但許多教師或輔導員卻不知如何指導學生或受輔者去角色扮演，因而將角色扮演之教學模式簡介如下。

## 一、角色扮演的意義與功能

角色扮演可說是在訓練者的引導下，讓學習者自發探索人類問題，是一種團體式的解決問題的途徑；也可以視為解決問題、批判思考、及相互體驗的歷程，更可當做探究課程內容的工具。其功能及適用範圍可歸納為：

- (一)引起動機。
- (二)描述問題。
- (三)拓展同理心。
- (四)促進溝通。
- (五)提高學習興趣。
- (六)發現自己的缺點或短處。
- (七)學習如何解決問題。
- (八)培養道德品性。

上述功能之中以相互體驗的歷程最重要。當學生自動表達意見，聽取別人意見時，就已經引發了學生的情緒及思考分析，發展了對自己及別人的尊重。

對教師而言，角色扮演不僅是教學的工具，也是教學的基礎。教師若能靈活運用此策略，不僅可傾聽學生的意見、情感，還可以

利用學生的經驗，鼓勵他們互換意見與感受。

## 二、角色扮演的教學目標

通常角色扮演的題材都是一些真實的可能遇到的情境，讓扮演者及觀察者藉着扮演的過程，看到人類行為的形形色色，有反覆解決問題的想法並了解一個問題可能帶來的附帶情況。其主要的教育目標有四：

- (一)探索各角色的情感。
- (二)查覺各角色的態度、價值觀及感受。
- (三)發展解決問題的技能與態度。
- (四)以不同的方式來探討同一件事。

這些教育目標的基本假定是唯有此時此地 (here and now) 的經驗才是教育的範圍。而角色扮演中學生情感的感受可以持續延長，且可鬆弛情緒的緊張狀態。一般心理治療所用的「心理劇」就是角色扮演的別名，但將目標特定於淨化及鬆弛感情，由演出中使自己的行為與情緒產生對質效果，較少使用討論及分析。但教育或輔導時使用的角色扮演則把目標定在情感的了解與類化，所以心智的認知與情緒的認知同樣重要，教師不但要了解學生的認知水準，關心學生的情感，還要研究情感與行為的關係，藉着團體的動力使情緒及理想復甦及加強。因此，角色扮演並不是教學生每件事該如何解決，而是在同儕團體的集體反應中醞釀新想法，促進成長與改變方向。況且我們的態度、價值觀及信仰等均由分析中自動的與所演出的角色合而為一。

## 三、角色扮演的教學模式

學生能否由角色扮演中獲得好處，與教師所設計安排角色的份量、數量以及是否立即安排討論有莫大的關係。以本模式初次教學時，學生也許不能有效的角色扮演或角色分析，但只要能真誠的學習著扮演，演出的內容就可在互動歷程中類化分析。不過在剛開

始使用角色扮演策略，學生毫無經驗之時，若教師立刻拋出一個難題情境要學生扮演、討論，對學生而言都不能獲益也沒有意義；還不如先讓無經驗的學生以啞劇的方式釋放情感、情緒，等學生對角色扮演的概念、意義、教學模式都有所認識後則可充分運用了。

角色扮演活動應包含下列九個步驟：

- (一)讓團體的氣氛熱絡起來。
- (二)選擇演出者。
- (三)設定演出程序。
- (四)安排觀察者。
- (五)角色演出。
- (六)討論與評鑑。
- (七)再一次演出。
- (八)討論與評鑑。
- (九)分享經驗及類化。

在一個主題思想的引導下展開角色扮演的活動，各階段的具體目標及注意事項說明於后。

(一)第一步驟是先讓團體的氣氛熱絡起來，然後告訴學生難題情境，讓學生了解此難題情境即為此次活動中每人所要處理的要點。

因而教師在開始時必得創造一種接納的氣氛，且在自然的情況下提出問題，使學生易於了解，又能無拘無束很自在的表達自己的看法、情感及可能採取的行動。等學生已經完全熟悉角色扮演的活動，也已有充分的角色扮演經驗後，教師也可用舉例的方式來說明難題情境，甚至也讓學生們由想像或真實故事之描述來提出，也可利用幻燈片、電視節目、故事等來說明。

至於難題情境材料的搜集，Shafteel 在 *Role-playing in the curriculum* 書中提供了許多兩難的情境，都是在矛盾之時就沒下文的。這種兩難故事的好處是促使學生注意問題、面對困境又富戲劇性，學生也容易進入角色扮演的情况。之後，教師再問一些問題讓學生考慮並預測故事的結局。當然，教師也可以自編或

採自報紙的新聞、小說、電影等資料改編。

(二)第二個步驟是選擇演出者。在難題情境提出之後，師生可以共同就故事中的角色描述其個性，如像什麼？怎麼想？可能怎麼做？……等，再由學生們自願選擇自己想扮演的角色。當然，教師也可以特別指派某位學生扮演某一個特別的角色；只是要切記的是別讓學生指定某位同學扮演某角色，以免使這位被指定的同學陷入刻板化及笨拙的情境。教師倒是可以定出一些標準，比如很難進入某種情況者，已具體認識某一角色者，極慾表現某種角色者，或應向某角色學習者……等來選擇扮演者。不過，也不要選那些專以成人取向或社會接納取向去解釋角色的學生來扮演，這樣會很快的及表面化的解決了問題，而減少許多基本的論爭、討論及闡釋的機會。

(三)第三個步驟是設定演出程序。由角色扮演者提綱挈領的說明情景、配合道具以及可能的動作。教師也可以隨機的問一些簡單問題，如這個角色會在那兒演出？像什麼？……等幫助學生設定演出過程中的程序，讓扮演者對所要扮演的角色有足夠的安全感。

(四)第四個步驟是安排觀察者。觀察活動亦屬於教學活動的一部份，如此才能使整個團體經驗到演出及演出後分析討論角色的樂趣及參與感。所以教師也要分派工作給觀察者，要他們評鑑角色扮演，並對扮演者之行爲及結果做有效的補充說明，還要把所看到的有關扮演者之情感、思考方式說出來，也可以預測扮演者所要表現的是什麼？是否需要幫助？是否還有其他表現方式？如果自己扮演時會怎麼演？……等。

(五)第五個步驟是演出。當上述四步驟完成後，扮演者就完全設身處地表演，讓情境生動活潑，且在演出時與其他扮演者互動反應。角色扮演絕不是一圓滿的戲劇，也不要求扮演者純熟反應，就是這種不確定才讓學生可能有機會體驗生命及感情。通常每人都有自己的一般想法——說什麼？做什麼？——而角色扮演是在一定的時間內表演，只要時間一到就不能繼續演出，這樣就會留下一些不確定、不完全，讓學生們共同去分析討論。通常教師都將演出的時間定

得很緊湊，並由緊接着的討論中了解學生對某角色的認識是否足夠，對某主題是否已深入了解，然後再決定是否要再演出一次。通常第一次的演出只是簡單的把主題確定下來並把角色具體化，到了第二次演出時，才能驗證、分析及重新得力的去實行。

(六)第六個步驟是討論及評鑑。如果表演的主題是一個相當重要而又能被扮演者、觀察者都情緒涉入時，討論可能會很快的自動開始；教師也可以問些問題協助學生們維持愉快的關係去討論。

(七)第七個步驟是再演出。再演出可以反覆幾次都無妨，只要學生及教師認為需要就可以再次演出，使師生們分享到同一角色有不同解釋的經驗。

(八)第八個步驟是再演出後的討論與評鑑。這時學生會急着想解決問題，但教師要再問一些問題，如「你們是否認為這種結果真的會發生？」「下一步可能發生什麼呢？」……等，使學生有進一步解決問題的習慣與能力。

(九)最後的步驟是分享經驗及類化。教師不必期望學生立刻就把角色扮演的經驗類化到人類有關的情境。因為類化需要更多經驗的累積。所以教師只要努力去形成討論，使學生由角色扮演策略中獲得更多的經驗，其結論之類化也就指日可待了。

#### 四、角色扮演時教師反應的原則

本模式的活動中，並不強調傳統的教師角色及指導式的輔導態度，但鼓勵教師傾聽及不斷學習。下述的五項原則更是教師必須深切體認的。

(一)教師應以價值中立的態度接納學生的反應與建議，特別是學生的意見與感情。

(二)教師應幫助學生以不同的方向去探索問題，認識及比較選擇不同的觀點。

(三)教師應以反映、改述或摘要反應等增加學生的自我了解。

(四)教師應強調同一角色可以有不同的扮演方式，而不同的扮演

後的討論與評鑑結果也不盡相同。

(五)教師應強調問題的解決有各種不同的方法，並非絕對的選擇。因此要鼓勵學生不偏執於某一種解決方式。

#### 五、角色扮演的應用

角色扮演之教學模式用途相當廣泛，且可應用於各種不同的主題，如人際關係、價值觀、道德判斷、家庭倫理以及各教育學科，如生活與倫理、指導活動、國語、社會、公民與道德……等，也適用於團體輔導中，使學生經由角色扮演增進認識自己與別人情感的能力，獲得面對難題的新行為及處理問題的技術。但因本活動趣味性很高，容易引起學生興趣，而導致忽略了角色扮演的真正目的，並不僅止於模仿，更要協助學生表露他們的價值、情感、態度及解決問題的方法，增加學生體驗不同角色的機會與經驗，而能類化分析人生各種角色扮演的表現，易於了解自己及他人，與人和諧相處，並逐漸具備處理問題的技術。

教學之正常化、趣味化、生動化是教師們努力的目標之一，尤以在傳統教育制度下，各種教學活動都免不了競爭性；而角色扮演則強調選擇性、合作性的解決問題，又能使教學活動生動活潑，故樂意推荐给教師們參考。但教師們在應用本策略之前，應有充分的準備，比如活動的步驟、主題、難題情境故事……等都得預先設計，再加上適當的引導、指導及協助學生扮演，提出問題討論也是必要的。至於如何引導討論、如何發問、如何澄清、如何支持、如何反應，都是教師或輔導員專業技術的一部份，都有助於使角色扮演活動的進行更順利，但限於篇幅則不在本文中介紹，有興趣的教師可以另外參考有關之資料。

(資料取自 Bruce Joyce 與 Marsha weil 合著 Models of teaching 書中第十四章介紹角色扮演部份)

(楊荆生小姐國立教育學院輔導研究所碩士，省立台東師專講師兼註冊主任)