

同儕訓練團體中角色扮演之經驗初探

壹、研究目的

疫情影響下，筆者原團體諮商課程至國中帶領團體的計畫改為同儕互相帶領。少數組別目標族群仍為國中生，故部分同學同時有原身分中學生兩種成員經驗。基於對此特殊狀況之好奇，遂進行領導者和成員參與此團體時的經驗初探，也盼在未來能協助有相同經驗的領導者和參與者更加入角、提高擬真度。

貳、研究設計

採質性研究，以半結構式的深入訪談兩位扮演國中生團體的領導者，及扮演國中生和維持原身分參與團體的成員三位，使用主題-內容法進行資料的歸納和分析。

參、研究發現

一、領導者及成員的團體參與經驗

(一) 帶領角色扮演國中生領導者經驗

語調較溫柔，用詞刻意淺顯，指導性及警覺性較高，因成員會有突發行為。成員分享和回饋的內容較淺、易偏題，需適時阻止並聚焦，言語的使用也較幼稚、誇張，也使得團體氣氛較歡樂。

(二) 帶領碩士生領導者經驗

使用平日語言，無須刻意簡化。成員分享内容深入且完整，彼此主動回饋，營造安全、開放的環境。

(三) 扮演國中生成員經驗

1.不確定要扮演想像的國中生或過去的自己，且記憶久遠難以回想。在扮演角色時較無拘束及顧慮，團體內的互動直接、笑鬧，氛圍輕鬆有趣，具情緒宣洩或療癒效果。

2.分享以敘述事件和淺層情緒為主，若為虛構故事，則不須在意他人評價，但也擔心不符角色的現實生活，若為真實經驗，但尚未處理完成，也可能造成傷害。

(四) 碩士生成員經驗

1.參與時較有包袱和限制，但不須扮演角色也更能投入團體。受自身專業和理想團體成員的影響，會認真傾聽並予以深層和同理的回饋，氛圍真誠深刻但較嚴肅，可幫助自我成長。

2.分享時具邏輯且完整，但考量雙重關係及彼此熟悉度，有時會感覺赤裸、尷尬或在自我揭露時猶豫。

二、角色扮演之限制

外表即具差異，且有些成員原本就不擅模仿，而領導者和成員都可能互相影響入角程度，導致出戲和分心。另外，若團體內扮演太多相似的國中生，將降低真實度。

三、提高角色扮演真實度之建議

提前告知及明確角色期待，利用多種管道認識國中生，如接觸常使用的社群媒體、觀察其生活樣態、認識各角色對該群體的理解，訪問具真實國中生團體經驗的人，藉此熟悉角色的多元面向以增加真實度。

肆、結論

儘管真實的團體經驗難以用角色扮演取代，但仍有其價值，不論領導者或成員都在角色切換間產生覺察，並由團體獲得不同的收穫。另外，如上所述，除了有多重方式瞭解目標角色外，也可透過成員、領導者彼此間的互相催化，使得團體經驗更加地貼近真實。

關鍵字:角色扮演、國中生團體、成員經驗、領導者經驗