

臺灣綜合大學系統 109 學年度學士班轉學生聯合招生考試試題

科目名稱	心理學概論	類組代碼	A17
		科目碼	A1701
※本項考試依簡章規定所有考科均「不可」使用計算機。		本科試題共計	9 頁

4. Bandura 為觀察學習的機制提出說明，以下何者為非？
- (A) 藉由古典制約形成
  - (B) 替代性的增強歷程
  - (C) 需要仰賴注意力與記憶力
  - (D) 與動機有關

命中講義第二冊 p.80 Bandura 社會學習理論

社會學習理論 (Social learning theory)

W. Bandura (1977) 認為多數的學習都在社會情境中模仿他人行為時獲得，而決定模仿他人行為，是不需要實質的酬賞，例如：人類的面部表情就有強烈的酬賞與懲罰意味。

他原本是行為主義的信徒，但是以小孩為研究對象時，行為主義有很多無法解釋的現象，因此他慢慢重視認知因素在人類學習所扮演的角色。因此，Bandura 提出了社會學習，所指的社會就是他人，同時也是一種模仿的結果。

Bandura 也發現越引起注意的人越容易被模仿（學識、外貌、權力、地位引起注意的要素），他的理論修正極端行為主義，提倡觀察模仿學習，說明了「以身作則」的重要性。

Bandura 認為在社會環境中，「環境因素」、「個人對環境的認知」、「個人行為」三者交互影響，才能確定學習行為。他認為人類學習有幾個途徑：觀察學習 (observational learning)：個體以旁觀者的角色，觀察他人的行為表現，即可獲得行為改變；替代學習 (vicarious learning)：不需要親身經歷他人行為的結果，我們可以感同身受的瞭解，假若我歷經他人行為結果，我會有何感受；模仿 (modeling)：個體在觀察學習時，重複他人行為的歷程，若觀察經驗更多，我們會將相關的行為原則歸納出來，之後遇到相類似情況，我們就可以表現出來，他稱之為「仿效」。

他所提及的模仿方式有四種：直接模仿，跟著他人做的模仿學習方式；綜合模仿，經模仿歷程而學得的行為，未必得自一個人，而是綜合多次所見而形成自己的行為，例如：看過工人踩高凳修理，又見母親踩高凳取物，而會踩高凳取物；象徵模仿，模仿其性格或行為所代表的意義，例如：睿智、忠心的諸葛亮；抽象模仿：模仿其抽象原則，例如：從解考古題的經驗，學會面對考試題目。

觀察學習需經歷四階段：注意，注意楷模；保持，將觀察轉換成表徵，保持在記憶中；再生，將楷模行為以自己的行動表現出來；動機，適當時機表現所學得的行為。

7. Jean Piaget 認為自我中心觀是哪個階段孩子的認知特徵？
- (A) 感覺動作期 (sensorimotor)
  - (B) 前運思期 (preoperational)
  - (C) 具體運思期 (concrete operational)
  - (D) 形式運思期 (formal operational)

## 命中講義第三冊 p.74~75 Piaget 認知發展理論

### b.前運思期 (Pre-operational Stage) ~2 至 7 歲

運思內容只限感官感覺得到的，operation 意指用抽象性符號代表外界的知識去進行運作，已經可以依賴一些大腦的運作活動，來幫他做運思。可以略分為二階段：

#### (a)前概念階段~2 至 4 歲

##### ➤ 語言 (Language) ~符號式思考的出現

運用簡單符號從事運思考活動，這是非常重要的轉變，因為有了語言的基本功能，他就有辦法溝通、儲存、分類一些抽象的知識，所以認知功能大幅提升可以表現較佳的語言能力。

##### ➤ 假扮遊戲 (making-believe play)

Piaget 認為透過假裝，兒童可以練習並強化新習得的表徵基模。比較 18 個月大和 2、3 歲兒童的假裝情況，可以發現學前兒童的象徵支配能力有所成長，共有三個重要進步：隨時間過去，遊戲逐漸與現實生活及相關的狀況脫離；遊戲漸漸比較沒有那麼自我中心；遊戲逐漸包含更複雜的基模組合。

兒童會跟社會戲劇遊戲 (sociodramatic play) 中的同儕一起組合假裝基模。

##### ➤ 泛靈論 (Animism)

常將會無生命的物體視為有生命的物體且具有栩栩如生的特質，例如：動機與意圖；像是太陽是活的，晚上沒有太陽只是它累了。當二件事情同時發生時，兒童會假設是其中一件事誘發另一件事，例如：有睡午覺習慣的兒童會認為他若沒有睡午覺是因為現在不是下午。

De Uries (1969) 透過改變動物外表來瞭解兒童是否能區分表象與實在，結果發現 3 歲的

小朋友會誤以為外表改變的貓是一隻狗。為何小朋友區分不出來？Flavell 等人 (1986) 認為是因為他們不熟使用雙重表徵 (同時使用多於一種的方式去表徵物體~DeLoache (1987))。

##### ➤ 以自我為中心 (Egocentrism)

即只能以自己的觀點看世界，沒有相對性觀點，運思的內容只限感覺經驗所能察覺，因為小朋友腦內的想像，一定是看的見、聽的到的東西，比較難想像看不到、聽不到的。

例如：Piaget 設計了「三山問題」的實驗說明「自我中心」，內容為研究者提供一個放有三座不同高度山丘模型的桌子讓兒童可以在四週走動，接著要求兒童站在桌子的一邊而將一個娃娃隨意擺放在桌面的各個角落 (其山丘可擁有與該兒童不同的視角)。而此時請兒童選出一張娃娃所看到的山丘圖片，大多數的兒童會選擇他們自己所見的山丘圖片。

9. 心理物理學 (psychophysics) 經常探討下列何者？

- (A) 感覺和知覺的關聯
- (B) 大腦接收刺激時的神經電生理
- (C) 感覺和外刺激刺激關聯
- (D) 人體能承受物理刺激的最大閾值

## 命中講義第二冊 p.30 心理物理學

## 肆、研究取向

### 一、心理物理學

為了要得知個體對於物理刺激強度與感覺強度間的關係，心理物理學家利用數學函數來表達二者間的關係。

11. 以下何者通常不算是情緒的組成成分？

- (A) 認知評估
- (B) 思考-行動傾向
- (C) 對情緒的反應
- (D) 個體與環境的關係

### 命中講義第一冊 p.91 情緒的定義

#### 1. 情緒的定義：

情緒是當個體受到外在或內在刺激時，所造成自覺的心理失衡狀態，在此狀態下個體除了有主觀的感受外，也將伴隨著生理變化及情緒反應。當個體對情境賦予不同意義時，其情緒的

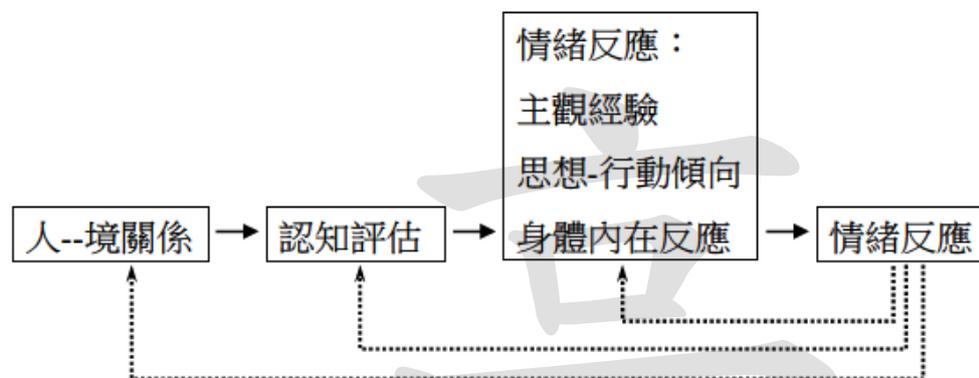
表達也有所不同。例如：同學稱讚你的髮型很好看，當你對此稱讚的解讀是認為同學在諷刺你，則你可能會做出不善意的回應；或是你認為同學是真心稱讚你，則你可能會做出微笑善意的回應。

情緒本身包含了不同成分及複雜的運作，而這些成分沒有一項本身即是情緒，而是所有情緒的成分整合後，才會產生某一項特定的情緒，而且情緒成分是彼此間相互影響的。

情緒反應涉及的成份：包含認知評估 (Cognitive Appraisal)，指人們對當前情境狀態的個人意義的評估；主觀經驗 (Subjective Experience)，個體私下感受的情緒所帶來的情感狀態和感受；思想與行動傾向 (Thought And Action Tendencies)，個體以特定的方式行動或一種思想上的衝動；個體的生理反應，特別涉及了自主神經系統 (autonomic nervous system, ANS)；臉部表情，個體臉部特定肌肉以特定的活動方式來表達情緒；情緒反應 (Responses to Emotion)，指個體調節、反應或對因應本身的情緒或針對引發情緒所表現的反應。

上述的六個部分都跟人類最終的情緒感受及行為有關，因此情緒的定義並不容易界定，像是結構主義的 Wundt 曾經試圖利用內省法，對於人類情緒進行研究，卻發現所有人的情緒經驗都不盡相同，到最後不得不放棄，但是情緒對人行為影響深遠，直到近幾年，情緒研究的主題才有更多心理學家投入，其中有一些學者對於情緒定義爭論不休，也有一些研究者轉向特定情緒對行為影響，例如：一、Damasio (1994) 觀察到前額葉受傷的病人顯現出情緒與決策的困擾，因而提出情緒能幫助人們做理性選擇的看法，簡稱為 SMH (somatic marker hypothesis)。而前額葉受傷的病人在面臨之前經歷過的情境時，則因缺乏能回想過去經驗且快速反應行為後果的情緒機制，以致於當他們面臨衝突選項時，得花很長的時間做分析，還未必能做出最有利的選擇。

雖然從情緒定義界定不易，但是近年來的研究，也試圖將更多不同情緒狀態區分出來，例如：情緒和心情在許多方面是有差別的，兩者間並不完全相同。情緒會受到特定的人事物誘發，持續的時間比較短，涉及較多成分介入；而心情沒有特定誘發來源，持續時間較情緒來的長，大概是數小時或數日之久。



14. 佛洛伊德認為下列何者在意現實原則 (reality principle)?

- (A) 自我
- (B) 本我
- (C) 原慾
- (D) 超我

## 命中講義第一冊 p.9 心理分析取向

### (二) 心理分析取向

以 Freud(1904)為主要代表人物，並將意識、知覺及記憶等認知概念及其本能想法結合。表示大多數的行為產生來自於潛意識（人們不自知，但卻可以影響其行為的思想，情感和慾望…等）。

#### 1. 性本能 (Sexual Instinct)：

人為何會產生行為，是因為內在動力驅使，此內在動力是生物的性本能，其目的是個體存活、種族延續，而且此種動力產生行為是不需學習，稱之為本能。上述所談的行為表現皆由生之本能 (Eros) 驅動。相較於此，經歷過戰爭洗禮後，Freud 將另一種本能納入，稱為死之本能 (Thanatos)，用以解釋為何攻擊行為會發生。

#### 2. 潛意識 (Unconsciousness)：

只潛藏在意識之下，不為個體所知覺的心理狀態，這些本能及原始衝動都是個體無法察覺到的。但是潛意識如何決定行為，主要是因為人的意識包含幾個不同的人格結構間互動所造成，分別是：

- (1) 本我 (Id) 遵循享樂原則，擁有慾力 (Libido) 的能量，以攻擊及性本能方式影響行為。這一些原始的衝動、需求、必須被立即滿足本我需求。
- (2) 自我 (Ego) 遵循現實原則，是可以察覺到的意識，並且要協調環境、本我與超我的衝突，只是自我功能很弱。
- (3) 超我 (Superego) 遵循道德原則，是一種內化規範，經父母學習來的、壓抑本我的快樂原則，要求個體性本能滿足必須遵守社會規範，所以本我跟超我常發生衝突。

15. Kohlberg 等人的研究如何評估道德發展？
- (A) 計算在道德困境中正確判斷的數量
  - (B) 評估在決策時能超脫個人利益考量的程度
  - (C) 比較在兩種道德情境實驗中的作業反應時間
  - (D) 探討在道德兩難情境中做決策的理由

### 命中講義第三回 p.98 Kohlberg 道德發展的研究方法

#### a. 研究方法

道德困境→故事→Moral Judge→Reasoning，並列舉判斷的理由。Kohlberg 提出一故事，藉著故事呈現道德上的兩個難題，來試圖界定道德判斷的發展是否具有普遍的階段，其故事內容為：有一個男人瀕臨死亡的妻子需要一種藥才能救她，但他負擔不起，於是便請求藥商以便宜一點的價格賣給他，但藥商不只拒絕，還特意提高價格，因此此人趁半夜去藥房偷藥，卻被自己朋友藥房伙計看到，隔天藥房伙計才告發。請問偷藥的人行為對嗎？藥商行為對嗎？藥房夥計對嗎？

Kohlberg 的研究重點在於收集二個訊息，一個是判斷結果；另一個是推論理由，透過此故事所獲得的答案來劃分出來的階段。例如：不同意此人偷要是因為「假若偷藥，會被抓進監獄」。而此者所歸結出的答案被歸入第 I 層級，或稱為前俗例期，因為是以結果的處罰作為衡量個人行為對錯的依據（Kohlberg 相信所有的孩子在 10 歲以前都屬於前俗例）。到了 10 歲以後，13 歲以前的孩子都處於俗例期的階段，因為他們開始以別人的動機來衡量行為。

例如：或是同意此人應該偷藥是因為「假若太太死掉，他會很傷心」。而他繼 Piaget 後認為只有獲得形式運思期的人，才有可能具備後俗例期所需具有的抽象思維，也就是其行為動機為道德原則來評估。

發展階段：

26. 下列何種效果會導致內在動機的降低？
- (A) 過度規則化 (overregulation)
  - (B) 過度辯證 (overjustification)
  - (C) 過度外推 (overextrapolation)
  - (D) 過度引申 (overextension)

### 命中講義第二回 p153 自我知覺理論：過度申辯效應

一般的歸因大多是指對他人行為的歸因，而自我知覺理論就是在探討由自己的行為，去歸因自我內在態度或動機，由於個體不知道自我內在的態度或動機只好去推論，但所得到的行為結果對自己不合理卻又必須去做時，就會產生過度申辯效應 (Overjustification Effect)。也就是說當行為結果不利於己或是報酬很少時我們就會做一內在歸因，使自己產生的行為合理化。

過度申辯效應 (Overjustification Effect) ~ 遊戲工作化

33. 以下何者並非 Alan Baddeley 提出工作記憶 (working memory) 的概念內涵？
- (A) Central executive
  - (B) Episodic buffer
  - (C) Visuospatial sketchpad
  - (D) Semantic loop

**命中講義第二回 p.87 Baddeley 工作記憶理論**

➤ 工作記憶 (Working memory)

Baddeley & Hitch (1974) 所提出的整合性理論，Baddeley 認

為工作記憶其實是延伸了 LOP 的看法，並且修正過去對短期記憶的一些不合的論點，因為 Atkinson 與 Shiffrin 的論點是認為記憶應該反應出保留多久與保留多少，所以在討論短期記憶的功能上，好像忽略了記憶最重要的功能～解決問題。

所以 Baddeley 認為將代表著被動及靜態觀點的短期記憶，更改為工作記憶，並且重新界定工作記憶的機制。Baddeley 在 1974 年初步認為人類的工作記憶包含三個主要部位，分別是：視空間素描版 (visuospatial sketchpad)，主要會短暫保留一些視覺影像，保留時間長，會涉及頂葉與左額葉的激發，反之，保留時間短，會涉及枕葉與右額葉；咬音迴路 (phonological loop，聽覺緩衝器)，可以短暫保留語言理解與聽覺覆誦的內在訊息，我們所熟知的  $7\pm 2$  items，便是由此處負責，與雙側額葉及頂葉激發有關；中央執行 (central executive)，主要是協調與支配注意力運作，與額葉激發有關。

Baddeley(2000a)納入一個新的成分～事件緩衝器 (episodic buffer)，是容量有限的機制 (記憶廣度修改為 5 items，並由此處負責)，除了額葉與顳葉外，還有部分的海馬迴。這個成分與視空間素描版和咬音迴路，直接與長期記憶的對應內容連接在一起，像是咬音迴路與長期記憶的語言、視空間素描版與視覺和語意、事件緩衝器

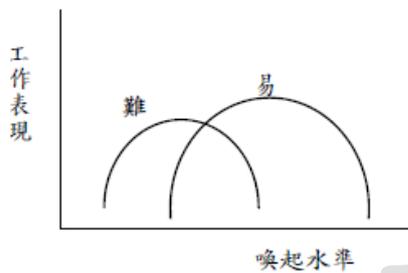
與情節記憶。整個長期記憶是固態系統，工作記憶是動態系統。

40. 何謂 Yerkes-Dodson law?
- (A) 個體處於高度生理激發狀態時，在多數作業會有最好的表現
  - (B) 個體處於中度生理激發狀態時，在多數作業會有最好的表現
  - (C) 個體處於低度生理激發狀態時，在多數作業會有最好的表現
  - (D) 個體的生理激發狀態與作業表現呈現對數關係

**命中講義第一回 p.96 情緒與工作表現：葉杜二氏法則**

### 3. 情緒的現象

#### 情緒與工作表現



個體須在適度的情緒緊張狀況下，才能有最好的工作表現。由葉克斯（R.M.Yerkes）與杜德遜（J. D. Dodson），經實驗研究歸納出一項法則，用來解釋心理壓力、工作難易度以及工作表現三者間的關係，工作表現的優劣將會因工作性質的難易度與心理壓力高低而有所不同。在簡單易為的工作情境下，較高的心理壓力將產生較佳的工作績效；在複雜困難的工作情境下，較低的心理壓力將會產生較高的工作績效，此一法則稱為葉杜二氏法則（Yerkes-Dodson law）。例如：當我們在進行複雜困難的工作時，須擁有較多且充分的認知資源，當心理壓力過高時，會影響到個體的認知資源使用情形，此時思考若稍有疏失時，則難免會忙中出錯；簡易工作大都為重複性質，重複性質高的工作在長期下會轉變為自動化，至此則不須認知思考，若有心理壓力存在，不但不影響自動化功能，反而有可能做自動化的速度提升。

45. 以下何者不是 Big Five 裡描述的人格特質向度？

- (A) Trustworthy
- (B) Conscientious
- (C) Agreeable
- (D) Extrovert

#### 命中講義第三冊 p.29~30 五大特質理論

##### D. Big five~五大特質理論

經過這麼多的研究，我們對於真正有幾個人格因素，仍沒有一致的看法，原因在於各個研究者所放入的特質內容各不相同或是放入分析的資料型態不同；使用分析方法不同；或是研究者的偏好不同，例如：偏好條理詳盡人格描述的研究者，會設定較抽象的效標而接受較多的因素。然而不管這些差異，許多特質研究者間出現了一致性，認為以下五個特質向度是為最好的組合，稱之為 Big Five，由 Norman（1963）整理前人研究所提出比較穩定的五個特質向度，而 Goldberg 將五大因素分別命名為 OCEAN：

**(a) Openness**

主動尋求且體會經驗的程度

開放性：好奇、興趣廣泛、創造性、獨創性、想像力、非傳統的

**(b) Conscientiousness**

個人組織性、持續性及目標取向行為之動機

嚴謹性：仔細、整齊、負責任的、審慎的

**(c) Extraversion**

人際互動與其強度

外向性：愛說話、坦白公開、冒險的、具社會性的

**(d) Agreeableness**

個人在思想、情緒、行動上從同情到反對的連續向度之人際取向

友善性：好脾氣、不忌妒、溫和、輕柔、善合作的

**(e) Neuroticism**

適應性 VS 情緒不穩定

神經質：多慮、緊張、不安、慮病、情緒化、自卑

高  
黑點

臺灣綜合大學系統

107 學年度 學士班

轉學生聯合招生考試

# 試 題

類組：D30

科目名稱：普通心理學

科目代碼：D3091

1. Lawrence Kohlberg 在實驗中如何評價人們的道德判斷？
- A、依據答案是否正確
  - B、依據道德決策的理由
  - C、依據對道德兩難情境的回應
  - D、B 和 C 皆為其評價標準

命中講義第二回 p.228

### (3)Kohlberg(1963)的道德發展

Kohlberg 的研究特別重視道德判斷，因為他認為道德發展一定與分辨是非的能力有關。而該能力即是認知能力的一種，該能力可以提供我們道德行為的依據。

Kohlberg 將 Piaget 的道德推理擴展至青春期和成人期，所提出的發展階段有，前俗例、俗例和後俗例期。在道德發展中 Kohlberg 並不強調年紀，因為他認為有些人一輩子都將停留某一階段。

#### a.研究方法

道德困境→故事→Moral Judge→Reasoning，並列舉判斷的理由。Kohlberg 提出一故事，藉著故事呈現道德上的兩個難題，來試圖界定道德判斷的發展是否也具有普遍的階段，其故事內容為：有一個男人瀕臨死亡的妻子需要一種藥才能救她，但他負擔不起，於是便請求藥商以便宜一點的價格賣給他，但藥商不只拒絕，還特意提高價格，因此此人趁半夜去藥房偷藥，卻被自己朋友藥房伙計看到，隔天藥房伙計才告發。請問偷藥的人行為對嗎？藥商行為對嗎？藥房夥計對嗎？

Kohlberg 的研究重點在於收集二個訊息，一個是判斷結果；另一個是推論理由，透過此故事所獲得的答案來劃分出來的階段。例如：不同意此人偷要是因為「假若偷藥，被抓進監獄」。而此者所歸結出的答案被歸入第 I 層級，或稱為前俗例期，因為是以結果的處罰作為衡量個人行為對錯的依據(Kohlberg 相信所有的孩子在 10 歲以前都屬於前俗例)。到了 10 歲以後，13 歲以前的孩子都處於俗例期的階段，因為他們開始以別人的動機來衡量行為。

例如：或是同意此人應該偷藥是因為「假若太太死掉，他會很傷心」。而他繼 Piaget 後認為只有獲得形式運思期的人，才有可能具備後俗例期所需具有的抽象思維，也就是其行為動機為道德原則來評估。

發展階段：

#### (a)前俗例期(Preconventional)

**punish**(為了避免懲罰而服從規範)

二難問題的回答型式，例如：海先生不該偷藥，因為他會受罰

7. 下列何種實驗派典可以幫助了解兒童的自我中心？

- A、 心智理論(theory of mind)
- B、 違反預期(violation-of-expectation)
- C、 觀看行為(looking behavior)
- D、 三山問題(three-mountain problem)

命中講義第二回 p.206

普通心理學 朱浩編制

有了語言的基本功能，他就有辦法溝通、儲存、分類一些抽象的知識，所以認知功能大幅提升可以表現較佳的語言能力。

➤ 假扮遊戲(making-believe play)

Piaget 認為透過假裝，兒童可以練習並強化新習得的表徵基模。比較 18 個月大和 2、3 歲兒童的假裝情況，可以發現學前兒童的象徵支配能力有所成長，共有三個重要進步：隨時間過去，遊戲逐漸與現實生活及相關的狀況脫離；遊戲漸漸比較沒有那麼自我中心；遊戲逐漸包含更複雜的基模組合。兒童會跟社會戲劇遊戲(sociodramatic play)中的同儕一起組合假裝基模。

➤ 泛靈論(Animism)

常將會無生命的物體視為有生命的物體且具有栩栩如生的特質，例如：動機與意圖；像是太陽是活的，晚上沒有太陽只是它累了。當二件事情同時發生時，兒童會假設是其中一件事誘發另一件事，例如：有睡午覺習慣的兒童會認為他若沒有睡午覺是因為現在不是下午。

De Uries(1969)透過改變動物外表來瞭解兒童是否能區分表象與實在，結果發現 3 歲的小朋友會誤以為外表改變的貓是一隻狗。為何小朋友區分不出來？Flavell 等人(1986)認為是因為他們不熟使用雙重表徵(同時使用多於一種的方式去表徵物體~DeLoache(1987))。

➤ 以自我為中心(Egocentrism)

即只能以自己的觀點看世界，沒有相對性觀點，運思的內容只限感覺經驗所能察覺，因為小朋友腦內的想像，一定是看的見、聽的到的東西，比較難想像看不到、聽不到的。

例如：Piaget 設計了「三山問題」的實驗說明「自我中心」，內容為研究者提供一個放有三座不同高度山丘模型的桌子讓兒童可以在四週走動，接著要求兒童站在桌子的一邊而將一個娃娃隨意擺放在桌面的各個角落(其山丘可擁有與該兒童

9. 在進行人類研究時，下列何者為重要的倫理考量？

- A、知情同意
- B、最小風險
- C、隱私權
- D、以上皆是

命中講義第一回 p.28

## 第一章 心理學緒論 28

### 2. 後設分析 (Meta-analysis)

研究者蒐集相同議題的研究，將各研究所發表之研究數據，重新以統計公式加以分析，運用計量分析技巧，將某領域現有的研究結果的數據整合而為一，並依研究型態特徵加以分類及彙總，進一步探究造成研究結果差異的原因，找出潛在的研究變項及特徵，形成較為可能的假設，作為日後研究假設驗證的依據。例如：我們想瞭解性別對不同學科學習使否有影響，那我們會收集過去針對相關議題研究的文獻，將其研究資料視為案例，以統計方法進行更高層分析，得到更進一步整合後的結論，綜論以往研究在特定策略運用之結果，並證實有效性，做為後續研究的建議。

## 伍、心理學研究倫理

### 一、以人為實驗參與者

- (一) 主要考量的原則為「最小危險性」，也就是說進行研究過程，受試者遭遇所預期的危險不可大於日常生活所碰到之危險。
- (二) 事先同意，受試者須為自願加入研究，可以依自己意願隨時退出，同時也必須先被告知受試者參與研究過程，可能影響其參與意願的研究內容。
- (三) 知情的情況，施測者必須將其實驗內容完整的告知受試者，假若因為實驗目的本身，需要先隱匿，則必須事後的說明，在實驗完成後告知受試者其實驗的目的與結果。
- (四) 隱私權，研究收集相關受試者資料，必須經由受試者同意才可以將受試者資料公布於期刊或相關書籍上，特別是諮商、臨床等相關研究，更需注意個案本身的權益，但是有些時候，個案有傷人或自傷的行為時，應先考慮最小危險性。

### 二、以動物為實驗參與者

因下列二個因素，所以心理學研究需要依賴動物為受試者：

- (一) 動物行為本身有其研究之價值。
- (二) 動物行為研究結果可作為瞭解人類系統之模型。

但是應該要注意研究者有道德上的義務以人道方式對待動物，並減少他們的痛苦與折磨。

10. 當嬰兒對重複出現的同一個刺激停止反應，轉而注意新刺激時，我們可以推論嬰兒
- A、比較喜歡第二個刺激
  - B、已經習慣第二個刺激
  - C、可能不習慣第一個刺激
  - D、具有區辨兩個刺激的能力

### 命中講義第一回 p.194

#### 第四章 知覺心理學導論 194

Fantz 早期研究結果顯示出嬰兒偵測與辨識型態的能是天生的，但本研究方法缺點在於，當嬰兒沒有顯示其偏好時，無法區分出是因為嬰兒難以區辨刺激或是兩者同樣有趣。

##### (二)習慣法與去習慣法 (habituation & dishabituation)

該研究測試是最常使用來研究嬰兒感知能力的方法之一。習慣化法是透過展示重複的刺激，直到嬰兒對刺激不再表示反應，如點頭、眼神移動、呼吸或心跳頻率改變等。

我們可推論嬰兒對於該刺激已經習慣，之後再呈現第二個刺激；若嬰兒仍記得第一個刺激，則嬰兒對第二個刺激與第一個刺激的反應會有所不同，此時第二個刺激的呈現方式稱為 **dishabituation**，且一般的研究過程會加以記錄嬰兒的呼吸與心跳速率之改變。

##### (三)能量激發 (evoked potential)

採腦造影技術協助主試者判斷，當嬰兒看到刺激時，腦部對應該刺激處理所誘發的腦部活動，用以推論嬰兒是否可以認出不同刺激。因為當嬰兒可以認出不同刺激時，他們的大腦也是會呈現出不同的腦活動型態。

##### (四)高能量吸吮 (high-amplitude sucking method)

此研究方法是透過嬰兒可以利用吸吮行為，表達自己對特定刺激的喜惡。故研究者利用含電流迴路的奶嘴，只要嬰兒吸吮行為產生，則該奶嘴會自動記錄吸吮頻率及送出某些指令要求對應呈現刺激儀器的操作。因此嬰兒可以透過對刺激的喜厭程度，以吸吮奶嘴方式進行操弄。本程序需要先建立吸吮的基準線 (**baseline**)，然後提供刺激讓嬰兒看，若嬰兒對該刺激有興趣，嬰兒會增加吸吮行為頻率 (高能量吸吮)。

### 三、研究證據

#### (一)形狀知覺

能區辨此物體與其他物體不同的部分，該能力稱為視覺敏銳度，嬰兒的知覺能力在一個月時只能辨識相當大的物體形狀，而到了三個月大時便可以開始解讀個體的面部表情。

#### (二)深度知覺

嬰兒在三個月大時就開始發展了深度知覺，但真正發展完成則須到六個月大時；因此，在四個月大時，嬰兒會藉著雙眼像差的訊息來指引自己，

11. 下列何者對於疼痛閘門控制論之敘述有誤？
- A、疼痛感不僅仰賴外在刺激，也會因個人期望和經驗而有差異。
  - B、中腦的導水管周邊灰質為疼痛感的神經閘門
  - C、疼痛感的出現，需要活化疼痛受器並打開脊髓中的神經閘門。
  - D、以上皆是

命中講義第一回 p.172

第四章 知覺心理學導論 172

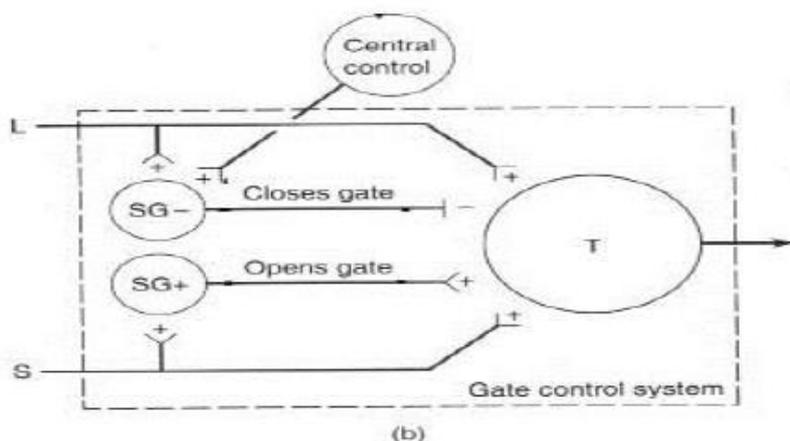
4. 舌中央～不敏感（我們並沒有辣的味覺，那是一種微弱痛覺反應）

(五) 觸

有三種皮膚感覺，一為壓力（唇、鼻、臉頰為最靈敏的地方，而腳的大拇指承受性最差）。二為反應溫度（當外在溫度高於皮膚 0.4 度以上時會產生溫覺，而當外在溫度低於 0.15 度時便會產生冷覺）。三為反應痛覺，因為痛覺有兩種不同的神經通路傳達不同類型痛覺：一為階段性疼痛（立即感受到的痛覺），另一為緊張性疼痛（經過長時間後才感受的疼痛）。

人類的痛覺和 cortical feedback 有關，知覺經驗會被接受器影響，但也同時會受人的文化及過去經驗所影響。約有 35% 的人因為服了 placebo（安慰劑）而能減少痛覺，也證實痛覺與心理狀態的關係。

痛覺，有一個著名理論，這個理論很重要！是由 Ronald Melzack and Patrick Wall 所提出的 Gate control theory～不只皮膚上的接受器受到刺激，同時也需要脊髓中的『神經閘門』打開，而在神經閘門中內含了周圍導管灰質（PAG，位於中腦，作用相似於「嗎啡」），因為體內會自行產生腦內啡（一種特殊的天然化學物質），來減輕痛苦並抑制某些能傳遞痛覺的接受器運作，例如：中醫的針灸可以用來進行手術麻醉。



二、知覺心理學（注意、抽取、辨識、定位、恆常）

生命總會找到自己的出路～看過侏羅紀電影的人應該對這句話相當熟悉，知覺對人類適應環境的貢獻，可以由這句話適切的表達出來。我們可以試著比

17. 下列何者描述「預示/促發(priming)」效果？

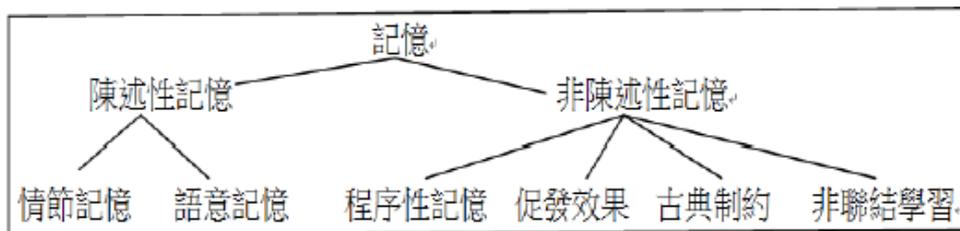
- A. 在缺少意識的引導下，接收某刺激而影響我們對隨後來刺激的反應。
- B. 藉由強化特定思考模式來阻斷分心現象
- C. 依照呈現方式不同，而對特定選擇做出不同反應的現象。
- D. 注意力被引導至與刺激相對應的位置，導致反應時間變慢。

命中講義第二回 p.23

普通心理學 朱浩編制

發展的順序是先程序性記憶，再語意記憶，然後情節記憶最晚發展。

\* Squire (1993) 將多重記憶系統放在下列二大分類，整合大多數學者的看法，分別是：陳述性記憶(Declarative memory)，包含情節記憶與語意記憶，屬於外顯記憶，與海馬迴有關；非陳述記憶性記憶(non—declarative memory)，包含程序性記憶、促發效果、古典制約、非聯結學習(習慣化與致敏化)，屬於內隱記憶，與 Basal ganglia 和小腦等有關。



多重記憶系統概念圖(Squire, 1993)。

何謂外顯與內隱記憶？最早是 Schacter (1987) 所提出來的論點，他認為在提取記憶過程，有意識的介入，稱為外顯；反之，沒有意識介入，稱為內隱記憶。

我們如何知道人正在使用內隱記憶，研究者可以透過有無促發效果來判別，何謂促發效果？當研究者給參與者看一連串的字單時，例如：CAT、WORLD、DOG、WORD、、、等，然後再要求參與者完成下列類型的作業～\_ \_ R \_ \_，研究者要求參與者完成前面的殘字作業，大多數的人會寫 WORLD，但是為何我們不寫 EARTH，那是因為參與者剛才所閱讀的字單中，並沒有出現 EARTH，而只有出現 WORLD，所以參與者會傾向寫 WORLD，這個現象稱為促發效果，也有人稱為重複促發效果。只要參與者出現這樣的表現，那就代表參與者的內隱記憶有運作。

25. 在部分增強中，何種增強時制會產生最快的反應速率，並且最不易被削弱？
- 固定比例(fixed-ratio)
  - 可變比例(variable-ratio)
  - 固定時距(fixed-interval)
  - 可變時距(variable-interval)

命中講義第二回 p.11

就會努力將成績考好。

比較不同增強機制：

	特定行為增加	特定行為減少
維持	正增強	略除訓練(負處罰或剝奪式)
避免	負增強	懲罰(正處罰或給予式)

➤ 增強時制(reinforcement schedule)-

增強時制指的是給予增強物的頻率和時間間距的不同安排。

可以分為兩大類：

\* 連續強化(continuous reinforcement)：

每次出現特定行為都獲得增強，適合在訓練初期使用。

\* 部分強化(partial reinforcement)：

只有部分特定行為可以獲得增強，這個方式還可以細分成兩大類：

✓ 比率(Ratio)

給予酬賞的機會是決定於有機體所做的反應數量。像是**固定比率(Fixed Ratio)**，在固定的反應次數後給予增強，如：銀行行員推銷辦卡 10 張，就可加薪 5000 元，因此簡單來說固定比率就如同『論件計酬』一般；**變動比率(Variable Ratio)**在表現出某定行為的數量後給予增強，但該數量是不可預期的，例如：吃角子老虎。此種方式反應增加最快，且不易被削弱。

✓ 時距(Interval)

指增強物的給予，只在一段特定時間後才可以得到。像是**固定時距(Fixed Interval)**在某一特定的時距後才給予酬賞，如：領月薪；**變動時距(Variable Interval)**增強給予仍決定於一定的時距中，但此時距無法預測。例如：老鼠壓桿一次不給予食物，直到他按第三次才給予食物；而後他按

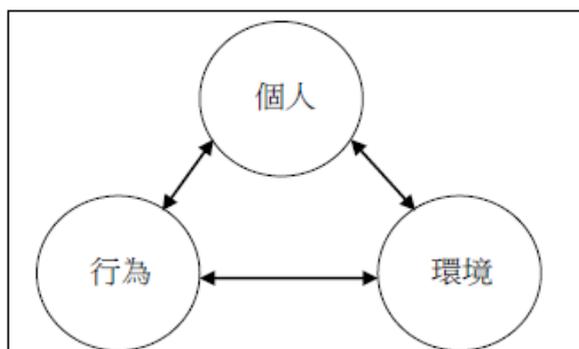
33. Albert Bandura 提出相互決定論(reciprocal determinism)的概念，認為下列哪兩種元素的交互作用會影響行為？
- A、內在決定因子(internal determinants)與行為的外在決定因子(external determinants)
  - B、自我與他人
  - C、本我與自我
  - D、個案與治療師

命中講義第二回 p.168

普通心理學 朱浩編制

個體大多數的行為均發生在缺乏外在獎懲的情況且多根源於自我調節的內在歷程。由此可知，Bandura 不只注意到環境對行為的影響，還檢視了環境與行為及個人認知間的交互作用，透過其觀察學習，使個體藉由觀察他人行動並注意其行動結果而學習到不同的反應方式，使個體明確瞭解有許多不同的反應是受到結果的影響。

Bandura(1986)提出交互決定論(reciprocal determinism)，必須系統性研究三個變項，個人(P)、行為(B)、環境(E)三者之間，任何兩項都是有交互作用存在的，並隨時間更動而變化。



#### (一)人格結構

Bandura 認為人格結構有四個部分：能力與技巧，個別差異的來源是個人擁有的技巧與能力不同，例如：有些人因為缺乏社會技巧與能力，在與他人互動時，呈現內向的表現；信念與預期，信念是指對世界實際及未來事物可能面貌的一些想法，當這些想法指向未來，便稱為「預期」；目標，一個人未來想要達成的事物；評估標準，是指涉及事物應該之面貌，亦即判斷人事物的好壞。每個人對於行為有其自我標準，評估標準常常造成情緒反應，達成標準，會產生快樂反應，沒有達成標準，則會失望。

這四個部分彼此是不同系統，但會互相影響。其中預期不僅是對未來事物的想法，其中也涉及到對自我的想法，Bandura(1997)最早提及這樣的概念，稱為「自我效能」(perceived self-efficacy)，即是個人對自我表現能力的預期。例如：妳現在正準備插大，為了考上的必要條件涉及：1.妳必須願意投入準備插大考試、2.接著持之以恆研讀考試相關內容、3.在參加考試必須保持鎮定、4.有效的方式憶起研讀過的內容。

44. 在生理回饋訓練中，個體接受何種訊息的回饋？

- A、生理狀態、以及個體嘗試改變心理狀態的訊息。
- B、心理狀態、以及個體嘗試改變心理狀態的訊息。
- C、生理狀態、以及個體嘗試改變生理狀態的訊息。
- D、心理狀態、以及個體嘗試改變生理狀態的訊息。

44. 命中講義第二回 p.294

生時，將可消除被制約的恐懼反應。

➤ 洪水法(Flooding)與內爆心理治療(Implosion Therapy)

洪水法就是在療程的一開始，即迫使患者去接觸其所恐懼的情境，因為在此之前案主的恐懼使他避免這些刺激，所以他就永遠沒有機會去發現他的恐懼其實是沒有理由的，因此要求案主停留在有引起恐懼的刺激情況下某一段時間，使他對於該情境有著不合理的恐懼逐漸消退。例：懼空曠者必須走在街上，單獨一個人走直到他不能忍受為止。

在洪水法中，治療的方法是用實際的真實情況，但是有時讓案去經歷威脅性刺激，有時是不可能或是不實際的，在這種情況下，我們退而求其次的方法是用模擬的方式，所謂的模擬通常是指用心像的方法，在這方法中病患須去想他所能想到最可怕的情況，此法稱為內爆法。例如：一位怕水的案主在治療的一開始，即被要求想像在一個無底的浴缸洗澡且沒有救生衣可穿，在頭幾次的治療中，案主嚇壞了，可是當治療一直重覆時，案主發現既然在最後的情況下，都沒有發生事之後，他的恐懼就逐漸減弱。

➤ 代幣法(Token Economies)→操作制約

選擇性增強作用(selective reinforcement)是指奠基於制約原則預期強化特定的期望的行為，增強期望反應；同時也可消弱不希望出現的反應。代幣法為選擇性增強的一種，這種代幣券的作用就像錢一樣，可以用來換取案主所想要的東西，但它也像錢一樣必須是透病人的賺取才可獲得。

例如：病人可以把他自己的床舖好或是衣著整齊、乾淨...等，來換取代幣，等到代幣累積到某個數目時即可換取病人想要的獎勵。

➤ 生理回饋法(Biofeedback Technique)→操作制約

生理回饋法是指採用操作制約中的正增強作用原理，訓練個人按自己生理變化訊息，學習間接控制體內原本不能自由支配的活動，藉以達到強化生理功能的目的。

45. 許多思覺失調症的症狀與哪些腦部位置的多巴胺改變有關？

- A、海馬回與下視丘
- B、基底核與視丘
- C、腦室
- D、前額葉與中腦-邊緣系統通道

45. 命中講義第二回 p.274

普通心理學 朱浩編制

這些聲音；視幻覺則可能是某種神經傳導物質中介歷程，會在人類處於清醒狀況時抑制夢境出現，然而這項歷程在產生幻覺的精神分裂者身上失去了作用。

c.情緒表達干擾

其病患通常無法表現出正常的情緒反應，如在悲傷或快樂的情境中他們常常是退縮木然的。有時患者表達的情緒對當下的情境而言是不適宜的或與其所欲表達的思想內容間是不契合的，例：病患會在談論悲傷的事時，發出微笑。由於我們的情緒受到認知歷程所影響，而混亂的思想與知覺會與情緒反應的改變相伴而生。

d.動作徵候及現實退縮

患者常表現出古怪的行動或特殊連續動作重覆地擺出姿態。有的患者可能不斷地活動或是完全無反應或靜止不動維持僵直型靜止達數小時，這種顯然已完全由現實中退縮的人，或許正在回應內在思想及幻想。

e.功能退化

精神分裂症患者在日常生活規律的能力方面產生許多損害，通常無法成功的謀得或維持一份工作，個人衛生與整潔習慣變壞並逐漸疏離與逃避別人的陪伴，因而導致其病患的生理與心理的機能皆退化，主要可透過藥物治療、心理治療，如：團體、家族、婚姻、行為治療法，但需要與藥物同時搭配。

上述的五項特徵需要維持六個月以上，而且並非因為使用藥物所導致。

(2)精神分裂症成因

a.生物觀點

具遺傳性，家庭史的研究指出，精神分裂症有遺傳的傾向。在腦部結構，精神分裂患者的前額葉較正常人者為小，且活動較少且患者有擴張的腦室及充滿液體的腦部空間，出現擴大腦室，表示有其他腦部組織萎縮或退化了；腦部不同區域的多巴胺含量也會出現不平衡的狀態。