

【財經政風】

《心理學》

試題評析

本次考試的重點在「記憶、行為、情緒」三大議題上，特別在記憶部份，比重較其他來的多，因此記憶系統的熟悉與運用會是一大重點。另外考題多偏向記憶題，也就是熟讀理論內容即可作答。另外，從考題來看，可知其考題來源偏向生活發生之現象，因此，不需要過度鑽研心理學內容，而是從生活上去理解心理學內容。因此，熟讀張春興的普通心理學即可。

一、請說明(一)目擊證人的證詞 (eyewitness testimony) 是否可用來當作有效的證詞？(二)以測謊器測謊的結果是否可用來當作有效的證據？(30分)

答：

(一)目擊者證詞的可靠程度指標為記憶的清楚、真實程度。人類記憶經過收錄、儲存、提取三個步驟，而記憶的過程又分感官記憶、短期記憶、長期記憶，每階段都有三步驟，但其容量與儲存方式皆不同，故複雜過程中的記憶失真便容易發生。再者，事件之所以被注意以致收錄，主要是因為記憶內容為新奇、重要、熟悉，然對不同人而言，其所注意面向與重點也不同，因此，同樣事件被解讀為不同意義的現象是極容易產生的，因此，目擊者證詞的可靠程度，若僅只是提取記憶，可能稍嫌不足。

針對目擊者證詞可靠程度不足的原因，茲將分述如下：

1. 痕跡理論

人所記憶的內容若太久沒有使用，在大腦裡的痕跡會慢慢退卻，主要假設為：

(1)RNA假設：認為記憶儲存在RNA，RNA不因新陳代謝而改變，可是時間久了仍會改變。

(2)Dendrites(樹突)假設：學習之後突觸會變多，可是久了沒用，突觸便會萎縮。

2. 干擾論

主張刺激反應連結論的心理學家認為，遺忘並非經驗的消逝，而是新舊經驗的干擾，其可分為：

(1)順攝干擾：舊經驗干擾了對新學習的回憶。例如報紙常報導黑人犯罪率較高，故在夜晚遭搶劫，有可能認為是黑人所為，但也許只是較黑的人而已。

(2)倒攝干擾：新學的經驗干擾了舊的記憶。

3. 引導方式的影響

在記憶模糊的情況下，引導者的問話方式不同，證詞也可能隨之不同。華盛頓大學教授做了一個車禍短片的實驗，在結束後詢問學生，其問句為『你有沒有看到那個(the)破掉的車燈？』另一問句為「你有沒有看到一個(a)破掉的車燈？」其結果顯示，the問句回答有的學生明顯多於a問句，但事實上，影片中是沒有破碎車燈的，因此，當問句中出現容易引導的字句，便容易使人傾向回應內容而非搜尋記憶。

4. 記憶的建構性

記憶研究顯示，人們在記憶過程中，會對模糊不清的部分自動添加內容或者進行推理，例如有人問「你早上9點半在幹嘛？」你可能想一想之後回答「在上心理學課」但並不表示你確實清楚記得當時在做什麼，而是透過平常的作息去推測，因此，稱之為「建構式記憶」。

5. 精神分析論

佛洛伊德認為兒童在幼年時期若受到嚴重創傷事件，很可能將可怕的事件壓抑至潛意識當中，因此，若沒有接受心理治療，想必證詞內容會是經過改編後的。

由以上可知，目擊者證詞會因此許多不同的因素，而導致內容的扭曲或失真，有可能是提取時發生錯誤，或者自動建構內容等因素，導致證詞可靠度降低。因此，目擊者證詞的可靠程度，將再透過更多的佐證來支持。

(二)測謊主要是利用情緒的特質來判斷，所謂情緒是指個體受到某種刺激所產生的一種身心激動狀態、情緒狀態之發生，雖為個體所能體驗，但對其所引起的生理變化和行為反應，卻不易為個體本身所控制，故對個體之生活極具影響作用。

情緒經驗雖然與認知有關，但是情緒狀態時常是無法控制的。測謊器的設計，就是根據情緒狀態下個人不能控制其身心變化的原理，認為情緒狀態下伴隨產生的生理變化與行為反應，當事人是無法控制的，因此，利用測謊器所獲得的曲線來判斷個人是否說謊。

測謊器的使用是利用縛帶測量右臂的脈搏心跳、胸部的呼吸速度次數及左手指的皮膚電流反應，各種測量紀錄均經震動式描針紀錄在定速活動的紙帶上，研究者可依自動多條曲線的多線記錄器來判斷是否說謊。使用過程中，實驗者會詢問中性問題來建立基線，此基線作為判斷說謊的指標，接著再詢問重要或控制的問題，依據三種曲線上的變化，據以分析是否有說謊的情事。

此種方式雖然透過儀器可精確的了解外顯行為其內在的變化狀態，但是依此來判斷是否說謊仍是有限的，因為生理變化的原因，有時不一定是說謊所造成，場景的不同、詢問原因的口氣或表情等等，都可能造成生理的變化，也就是受審訊時的任何不期然的刺激，都可能導致其生理變化異常。因此，測謊器只能作為參考，不能作為判決之依據。

二、簡答題：（每小題15分，30分）

- (一)許多人寧願開八小時的車，而不願搭一小時的飛機到高雄，雖然他們所持的理由是飛機失事太可怕了。事實上飛機失事的機率遠小於車禍的機率，原因為何？請說明之。
- (二)請以Seligman (1975)的實驗說明「習得的無助感」(learned helplessness)，並請舉生活中的一例。

答：

(一)我們日常生活推理活動，不可能像統計學家那樣嚴謹，而是使用簡便而通常有效的方法。一件事情可不可能發生，即事情發生的頻率多寡，其判斷的線索通常是以它的易憶性，也就是容易回憶的可能性來判斷，因此，越容易想起來的，我們就認為越容易發生，而這種判斷方式在大部分會是對的。

以此種方式來判斷事情，解決問題的方式稱為便利性捷思法(Availability Heuristic)。一般人會認為飛機失事可怕，是因為飛機失事我們容易想起，而容易想起的事情通常被認為是頻率較高的，因此容易選擇開八小時的車。

飛機失事之所以容易被想起主要是透過電視媒體、報章雜誌不斷刊登、報導的結果，當事件不斷的被重複呈現，事件本身就會很突顯，因此，就記憶來說，新奇的內容就容易經感官記憶進入到短期記憶，進而在被不斷的重複呈現，進入到長期記憶，成為了影響問題解決、選擇的指標。

(二)Seligman以狗作為實驗對象，利用「共軛控制法」進行實驗，其實驗為：分為實驗組和控制組，實驗組分兩段進行。第一階段將狗置於一個完全無法逃脫的情境(如拴在架上或置於籠中)，然後施予電擊，電流強度足以引起狗的痛苦，引起狗的驚叫和掙扎，但卻無法擺脫電擊。第二階段將狗置於中間有板隔的房間中，一邊地板有隔板設計，可免於電擊，一邊則無。狗在被施予電擊後，若偶然跳到另一邊，則痛苦可以解除，經幾次練習後，因負增強的後效強化，狗學會了逃離現場的操作制約學習，亦即逃脫學習。控制組的狗只採用第二階段練習。實驗結果發現，控制組的狗皆能達到逃脫學習或迴避學習的地步，而實驗組的狗除了電擊之初有半分鐘的驚恐一陣外，之後便一直臥躺在地板上，縱使有逃脫的機會，也不肯去嘗試，呈現了「習得無助」的現象。

「習得無助感」意指個體對目前情境變化完全無法控制，對未來將要發生的事情完全無法預測時，個體因無法克服焦慮、恐懼、痛苦而喪失了求生鬥志，放棄一切追求，進而陷入絕望的心理困境。實驗中狗的掙扎仍無法改變環境，最後使之放棄脫逃，這種放棄求生的現象在人類身上比比皆是，許多學生缺乏學習動機，課業或者人際關係表現不佳，往往跟環境可控與否有很大的關係，日常生活中時常遇見放棄的現象，以學英文來說，許多人在面對英文時，往往被數多個單字、複雜的文法和片語給擊退，原因是怎麼樣都背不起來，明明昨天背過的今天就忘，老師昨天才教過今天考試卻不及格，這樣的結果可能時常被處罰，被責怪，甚至對自己生氣，當努力卻一直無法獲得理想成績的結果，變形成了「努力也沒用，乾脆放棄好了」的態度，當產生這樣的態度後，即使用活潑的教材呈現英文，恐怕也很難引起學生的注意和動機，導致至今有許多人終究認為英文很難，不願再接觸英文。

由此可知，當人們失去了追求的意志，即使有新的情況也無法產生動機，許多憂鬱症患者更是對生命失去的追求的動機，倘若要改變此種坐以待斃的態度，可透過成功經驗的累積以及正向的歸因方式而逐漸改善。

三、解釋名詞：（每小題10分，40分）

- (一)短期記憶 (short-term memory) 與工作記憶 (working memory)
- (二)逐步漸近原則 (principle of successive approximation) 與行為的塑造 (behavior shaping)
- (三)海洛因的同效劑 (agonist) 與拮抗劑 (antagonist)
- (四)習慣法 (habituation method) 與視覺偏好法 (preferential looking method)

答：

(一)短期記憶與工作記憶

人類的記憶系統可分為三個歷程，包括感官記憶、短期記憶、長期記憶。每個歷程都有其容量的限制，且前階段是後階段的基礎，每個階段都有不同的收錄、儲存和提取的方式。

短期記憶是記憶系統的中間歷程，它的平均容量只有七加減二個意元，會對感官記憶所知覺或組型辨識的對象進行編碼，且儲存在二十秒內，並將重要訊息複誦後輸入長期記憶，若在沒有複誦的情況下，它們很快就會衰退或被取代。

短期記憶是正在被激發的記憶系統，是心理上的現在，它是主動的、持續的意識歷程，具有心理運作的功能，能對訊息進行處理，故又稱為工作記憶，意指短期記憶不只是記憶系統，會配合當前的需要不斷的進行其他的運作，例如修車員正在處理眼前的引擎修復，透過感官記憶發現問題所在，進而拿起手邊的工具進行修復，但是對於引擎系統的諸多相關知識，則不斷的從長期記憶中提取到短期記憶中，與短期記憶的內容進行結合統整，因此，此時的工作記憶就像是一種轉運站、中繼站，以進行式的方式不斷的運作。短期記憶是以將記憶視為靜態的儲存空間，而工作記憶則是用動態的觀點，描述長期記憶與工作記憶交互作用的情況。

(二)逐步漸進原則與行為塑造

此為行為主義中利用操作的條件化歷程所衍伸出來的行為養成概念。

逐步漸進原則的目的即在建立多個連續性反應複雜行為的塑造，其方式是採分解動作的方式，將複雜行為的各個反應，依序進行操作制約學習，最後將所學到一連串正確反應連貫起來，行成新的複雜行為，此種行為塑造的方式即稱逐步漸近原則。例如教導獅子跳火圈，先將跳火圈動作分解為敢靠近火圈、跳躍、穿過火圈等動作，然後進行分段練習，只要出現正確反應則立即給與增強，最後將一連串分解動作的正確反應連貫起來，獅子則可表現出跳火圈的行為。

(三)海洛因的同效劑與拮抗劑

海洛因是鎮靜劑的一種，它的效用是在壓抑中樞神經所有神經元的活動。

海洛因源於鴉片，由嗎啡經乙醯化改變構造而得的白色結晶粉末。使用初有欣快感，無法集中精神，會產生夢幻現象。過量使用造成急性中毒，症狀包括昏睡、吸抑制、低血壓、瞳孔變小。具高度心理及生理依賴性，長期使用後停藥會發生渴求藥物、不安、流淚、易怒、發抖、惡寒、打冷顫、厭食、腹瀉、身體捲曲、抽筋等禁斷症。一旦成癮極難戒治。

同效劑是指可以產生海洛因所產生現象的藥物，例如嗎啡，服用此藥物後可以產生如海洛因的欣快感、夢幻現象等等。

拮抗劑通常是用在物質中毒時的解毒之用，但有些拮抗劑則被拿來當作對抗渴癮的藥物，海洛因的拮抗劑例如：那曲酮(naltrexone)及美沙酮(methadone)，服用此藥後可以阻斷海洛因對人體的作用，消弱渴癮(craving)現象。

(四)習慣法與視覺偏好法

習慣法與視覺偏好法均是用來研究嬰兒感覺、知覺的方法。其中習慣法是指對一個刺激因其連續出現而變得熟悉，使得反應的傾向減弱的方法，一個嬰兒在連續呈現同一個刺激多次後，對該刺激產生習慣而不再去注視這個刺激，而當一個新的刺激出現時可使得嬰兒又去注視它，因此可顯示嬰兒可區辨不同刺激。而視覺偏好法則是嬰兒對於臉孔和聲音數目相同的配對組合有較長的凝視時間，表示他們比較喜歡這個刺激，這個刺激是正確的，而對於臉孔和聲音數目不一樣的組合，則是只稍微瞄一下就把目光移到正確的配對上去，因此顯示嬰兒能夠運用自如地整合來自兩個感覺系統的訊息，並做出正確有效的判斷，這種視覺偏好法是嬰兒研究最普遍有用的實驗模式。