

107 年公務人員一般警察人員考試試題

考試別：一般警察人員考試

等 別：三等考試

類科別：行政警察人員、犯罪防治人員預防組

科 目：心理學

一、何謂訊號偵測理論 (Signal Detection Theory, SDT)？如何將 SDT 應用於再認記憶的測量？請詳述。(25 分)

【擬答】

(一)訊號偵察理論 (Signal Detection Theory)

1. 閾限新詮釋：訊號偵察理論 (Signal Detection Theory) 又稱「偵察論」(Detection Theory)，簡稱 SDT，是解釋感覺閾限的新理論。

2. 內涵：

(1) 多元因素：個體對某種感覺訊號的反應是否正確，不只決定於訊號本身的強度，尚包括：背景中的「噪音」、個體的動機、個體的主觀經驗等因素，都會影響感覺判斷。

(2) 猜測判斷：當刺激訊號微弱又必須在有「噪音」的環境中偵察出訊號時，就很可能憑不太確定的感覺經驗，做出夾雜有「猜測」的判斷。

(3) 四種判斷：

① 只有噪音但無訊號，作出無訊號判斷，稱為「正確」。

② 訊號出現但夾雜噪音，作出無訊號判斷，稱為「失察」。

③ 只有噪音但無訊號，作出有訊號判斷，稱為「誤報」。

④ 訊號出現且夾雜噪音，作出有訊號判斷，稱為「中的」。

3. 具體舉例：以檢查老舊橋樑行車時是否出現斷裂聲音為例，如果規定「中的」可得獎金三十萬元，此外無其他罰則，檢查者可能因為標準過寬而有增加「誤報」的嫌疑；如果規定「中的」可得獎金三十萬元，「誤報」則必須處罰十五萬元，檢查者可能因為標準過嚴而有「失察」之虞。個體的動機心理因素會影響感覺。

(二)從訊號偵察理論，剖析心理因素對感覺的影響

1. 非有即無：絕對閾限以上，可引起反應；絕對閾限以下，不引起反應。即是將感覺經驗的產生，視為「非有即無」的心理歷程。

2. 質疑：

(1) 在環境不純靜時傾聽一種聲音，仍可感覺「時有時無」，亦即感覺經驗的產生，並不是非有即無。

(2) 絕對閾限的測量是由受試者主觀判斷，也就可能包含「亂猜」的成分，受試者的心理需求很有可能影響感覺的判斷。

(三)再認法 (Recognition Method)

又稱「辨認法」，當學習程度不夠、學習經驗已久、記憶模糊等情形，無法使用回憶法即可使用再認法。再認法通常採是非題或選擇題型式。此種方式較節省時間，但若記憶非常模糊則容易發生錯誤。

(四) SDT 於再認法的應用：避免心理因素的負面影響

再認法，可幫助記憶的提取和辨識，特別是當記憶不是很穩固或有些模糊時，仍可透過選擇的再認比對，提取記憶。然而，就訊號偵察理論 (SDT) 而言，受試者的心理需求很有可能影響感覺的判斷。例如，讓目擊證人指認嫌疑犯照片，若目擊證人記憶已經模糊，或目擊證人對嫌疑犯存有特定的刻板印象 (性別刻板或職業刻板)，又或者目擊證人受媒體影響已產生先入為

主的偏見。那麼指認照片，就容易發生 SDT 訊號偵察的錯誤。

二、行為學派的心理學家 J. Watson 在 1920 年發表了一篇個案報告：一名 11 月大的小亞伯起初並不怕老鼠，每當他要去摸老鼠，實驗者就在他的耳邊突然製造一聲巨響，引起他的驚嚇反應。這樣的經驗重複多次之後，他一看到老鼠就開始哭。小亞伯如何學會對老鼠心生恐懼？如何消除他對老鼠的恐懼反應？(25 分)

【擬答】

(一)古典制約 (Classical Conditioning)：可解釋小亞對老鼠恐懼的產生

為什麼有學生聽到考試就會緊張焦慮至昏倒？為什麼有人會對貓咪感到莫大恐懼？這些奇特行為可從古典制約的「制約情緒反應」(Conditioned Emotional Response, CER)加以解釋。

(二)何謂「古典制約」(classical conditioning)：

1. 代表學者與實驗設計：

(1)發現：Pavlov 藉狗狗的唾液分泌實驗發現條件反射原理，Pavlov 的理論具創始性，因而將其理論名為「經典條件作用」。

(2)發揚：Pavlov 的實驗只限於研究動物，行為主義創始人華森 (Watson) 藉嬰兒懼怕情緒實驗，將其理論應用解釋人類行為。

2. 古典制約對學習歷程的解釋：

(1)中性刺激：Pavlov 的研究發現，無關的中性刺激會對行為產生影響。例如：狗兒尚未見到食物，卻是學習到將盛食物的器皿與食物產生聯結，引發唾液分泌。

(2)刺激聯結：讓原本不會引起個體反應的中性刺激與會引起個體反應的刺激伴隨出現，個體也會對這個中性刺激產生反應。

(3)刺激替代：由 Watson 的實驗得知，古典制約學習是一種刺激替代學習。不但可解釋動物行為，也可應用於人類行為。

3. 生活實例：所謂「望梅止渴」正是一種古典制約的學習表現，梅子就會讓人聯想到酸，於是產生大量口水。

(三)小亞如何學會對老鼠心生恐懼

1. 制約前：

階段一：在小亞耳邊製造巨響 (UCS) → 小亞表現驚嚇恐懼反應而哭泣 (UCR)。

階段二：在小亞面前放置老鼠 (CS) → 小亞伸手去摸。

2. 制約中：

階段三：小亞伸手去摸老鼠 (CS) + 在小亞耳邊製造巨響 (UCS) → 小亞表現驚嚇恐懼反應而哭泣 (UCR)。

3. 制約後：

階段四：老鼠 (CS) → 驚嚇恐懼而哭泣 (CR)。

(四)如何消除小亞對老鼠的恐懼反應：透過「反制約」(counterconditioning)

1. 反制約作用 (counterconditioning)：要想革除習得的不良習慣，就得以再學習歷程，將原本即屬平常刺激的敏感性減低，由習得的異常反應，改變為平常反應，此種再學習的歷程，稱為反制約作用。採制約原理消除不當反應或不良習慣歷程用新的反應背制約以對抗或取代不當反應。

2. 反制約作用的種類：

(1)系統減敏感法 (Systematic Desensitization)：

①定義：系統減敏感法基本假設，認為焦慮反應是學習來的，是制約後的產物，可藉相反

公職王歷屆試題 (107 一般警察)

的替代活動來消除。目的是幫助患者減低對某些刺激情境的敏感反應，從而免除焦慮痛苦恢復正常生活。

②方法：先讓患者憑想像或根據經驗，列出引起焦慮的情境並定出嚴重層次，如在什麼情境下最敏感最恐懼。然後，一方面教他放鬆情緒，另一方面將引起焦慮的刺激由弱而強逐漸增加，使他在放鬆的心情下，不知不覺地對原來引起焦慮的情境能夠適應。如此，原來對該刺激的敏感反應將隨之漸漸淡化。

③步驟：

①訂出焦慮階層：分析各種會引起焦慮的刺激，從最焦慮的情境排到最輕微焦慮的情境。

②配合鬆弛訓練：以輕柔愉快的聲調來教導深度及規律的呼吸，把注意力放在愉快的想法或影像上，放鬆肌肉與心境。

③進行系統減敏：要求當事人想像最輕微焦慮的情境，逐漸提高焦慮層次，一直到能放鬆地想像最焦慮的情境為止。

(2)嫌惡制約 (Aversive Conditioning)：

①定義：以引起個體嫌惡的非制約刺激為先決條件的制約設計，稱為「嫌惡制約」。採用古典制約原理消除個體不當行為，是行為治療法之一。

②制約歷程：

①嫌惡刺激 (Aversive Stimulus)：造成個體嫌惡反應的刺激，即視為「嫌惡刺激」。例如：有人嘗試某種食物帶來不愉快經驗，一次嘗試之後不願再吃第二次，該食物即為嫌惡刺激。嫌惡刺激是屬於非制約刺激。

②嫌惡反應 (Aversive Response)：個體對嫌惡刺激所表現的迴避反應，此種反應即稱為「嫌惡反應」。嫌惡反應是屬於非制約反應。

③中性刺激 (Neutral Stimulus)：被選取作為制約刺激的刺激，即稱為「中性刺激」。之所以稱為「中性」是因為在制約形成之前，該刺激不會引起個體制約反應。中性刺激是屬於制約刺激。

③具體舉例：以戒酒為例：以「酒味」作為中性刺激，以「嘔吐劑」作為嫌惡刺激。先讓個體聞酒味，而後服嘔吐劑引起嘔吐的痛苦反應。多次重複之後個體聞酒味不再覺得喜悅而是噁心，而後對杯中物興趣缺缺。【酒味 (中性刺激) + 嘔吐劑 (嫌惡刺激) → 噁心嘔吐 (嫌惡反應)】

三、產生暴力行為的生物、心理、社會 (環境) 因素為何？請詳述。(25 分)

【擬答】

(一)暴力行為的種類：

1. 攻擊方式：語言攻擊 VS. 動作攻擊。

(1)語言攻擊 (Verbal Aggressive)：使用口頭語言或書面語言對他人進行侵犯。例如：諷刺、誹謗、謾罵等。

(2)動作攻擊 (Behavioral Aggression)：使用身體的部位，如手、腳、肢體動作，並藉由武器對他人侵犯。

2. 攻擊動機：敵意性攻擊 VS. 工具性攻擊。

(1)敵意性攻擊 (Hostile Aggression)：

①定義：是在遭受威脅或侮辱後激起的攻擊反應，目的在傷害別人以防衛自己。

②種類：

①**扭曲敵意攻擊**：攻擊者常把外在環境的刺激解釋成是拒絕的或有威脅性的，此時出現的攻擊行為稱為「**扭曲敵意攻擊**」。例如：對於別人的八卦聊天內容，將其解讀成是對自己的冷嘲熱諷，進而產生情緒性的攻擊行為。

②**反應性敵意攻擊**：因外在刺激與個人本身內在需求的衝突而產生，此時出現的攻擊行為稱為「**反應性敵意攻擊**」。例如：妻子誇讚好朋友的丈夫收入豐厚且送鑽石戒指給好朋友，先生認為妻子在嫌棄自己無能，於是暴力相向以告誡妻子勿再犯。

(2)工具性攻擊 (Instrumental Aggression)：

①**定義**：由於競爭或挫折而出現的反應行為，目的不在於直接造成傷害，而是以攻擊為手段來間接達成其他目的，像是獲得金錢、地位。

②**種類**：

①**扭曲性工具攻擊**：攻擊者通常具有強烈的自我意識，極端自我中心，支配性很強，攻擊行為是為了證明自我的存在，所以不顧別人的情緒感受。例如：校園霸凌的施暴者，常以欺負弱小來維護自我的強權地位。

②**反應性工具攻擊**：攻擊者常基於別人對自己看法或評價的知覺敏感性，以攻擊作為獲得別人接納或在同儕間維持強勢形象的手段。把攻擊行為當作手段，其目的在追求獎賞或利益。例如：拳擊手勝利時獲頒獎金與地位提昇，則拳擊時所表現攻擊對方的行為即屬於工具性攻擊。

(三)暴力行為的影響因素：

1. 生物因素：

(1)**腦部結構**：大腦皮質的額葉、下視丘及杏仁核，皆與攻擊行為的啟動和控制有關。當切除大腦這些部位或是大腦這些部位受傷，均會增加或減少攻擊行為的產生。

(2)**血清素濃度**：大腦中的血清素濃度與抑制因挫折而產生的攻擊行為有關，血清素濃度較低的人，比較會產生衝動性攻擊行為。

(3)**雄性激素**：如果體內雄性激素睪丸酮較高，可能會使個體比較容易產生攻擊行為。由此可間接解釋男性的攻擊行為在數量上高於女性。

2. 心理因素：

(1)**人格特質**：有些人具有競爭性，總是匆忙，特別容易生氣和具攻擊性，心理學家稱此種人格特質為「**A 型性格**」。A 型性格的人懷有敵意，且視攻擊為達到目標的工具。

(2)**敵意歸因**：敵意歸因偏誤 (Hostile Attributional Bias)，指在情境不明的狀況下，會將對方的動機或意圖，視為有敵意的傾向。當個體懷有敵意歸因，通常不會視他人的動機是良善的，愈有可能表現攻擊行為。

(3)**悸動轉移**：悸動轉移理論 (Excitation Transfer Theory)，指個體遭受挫折或挑釁，生理處於悸動亢奮狀態，會持續影響在下一個情境中的反應，若處於憤怒情緒狀態，則會表現出比平常更多的攻擊行為。

(4)**性別差異**：關於攻擊行為的性別研究，男性比女性更容易表現攻擊行為，可能是雄性激素的影響。女性的焦慮比男性強，較在乎社會認可，是以女性的攻擊行為相對較少。

3. 物理環境因素：

(1)**氣溫**：炎熱不舒服的氣溫，容易造成心煩氣躁，更容易發脾氣。如果夾雜著討厭的氣味、菸味和混濁的空氣，則更容易因為不舒服的感受誘發攻擊行為。

(2)**武器**：研究發現，當人們憤怒時如果有武器如刀、槍、利器在身旁，比較會激起攻擊慾望。跨文化研究發現，世界各國凶殺案發生率與該國手槍取得容易程度成正比，此發現說明武器的存在誘發人們用攻擊來解決問題。

(3)擁擠：擁擠，是一種沒有足夠空間的主觀體驗。例如，擠在公共汽車上、大量車潮塞在高速公路上，擁擠會讓人覺得沉悶。在人口密度很高的城市，有著更高的犯罪率和精神疾病患者。

4.社會環境因素：

(1)面臨挫折：由於外界可惡的刺激作用於個體，引起挫折感產生消極情緒，以致發生攻擊行為。例如，個體遭受他人辱罵、誹謗、身體傷害、不公平對待等。

(2)遭受挑釁：直接挑釁，是攻擊行為的導火線，而報復想法是促使攻擊行為持續的動力。例如，車輛在路上發生擦撞，車主下車理論態度不佳、言語粗暴，往往會挑起對方的回罵，甚至雙方大打出手。

(3)酒精作祟：生活中因為酗酒而尋釁鬧事的案例比比皆是。酒精的效果是抑制中樞神經系統的判斷與控制，因此隨著酒精百分比的增加，喝酒的人會變得較不自制、多話外向、協調功能喪失、知覺遲緩、借酒裝瘋、借酒壯膽。

(4)媒體暴力：媒體暴力會示範或助長攻擊行為。觀賞媒體暴力節目，提供攻擊行為的模仿對象，降低對攻擊行為的抑制力量，誘發憤怒感受及攻擊行為，降低對攻擊行為所產生的恐怖感受。

(四)熱到令人想犯罪？溫度與暴力犯罪的關係：

1.高溫增加侵略動機：2001年愛荷華州立大學心理學教授 Anderson 發表一篇〈熱與犯罪〉的論文，解析高溫與犯罪率的關係。高溫會增加侵略動機和行為，主要分為兩種影響模式：一是直接增加敵意性感受，二是間接增加侵略性想法。

2.接觸頻繁增加衝突機會：天氣暖和時人們比較會出門活動，互動次數與機會增加，接觸頻繁就容易造成衝突與犯罪。犯罪率約在攝氏 32 度時最高，溫度再高犯罪率就會開始下降，因為太熱了人們又傾向躲回室內。

3.高溫影響生理和心理：高溫會影響人的情感、認知和自我覺知，身處高溫下心跳會加速、變得咄咄逼人和敵意歸因，降低自我覺知能力和舒適感，容易引起衝突或做出犯罪行為。

(五)預防暴力行為的產生

1.懲罰暴力：懲罰可以遏止攻擊行為的發生，主要學理來自行為學派的操作制約概念。當表現一個行為而受到懲罰時，該行為出現的機率便會降低。懲罰要能有效制止攻擊行為，必須吻合四個條件：時間的立即性、後果的必然性、強度的適切性及合乎公義性。

2.善用移情：受害者所承受的痛苦可引發同情心，如果讓個體置身於受害者的地位，設身處地體會受害者的痛苦，可抑制攻擊行為，稱為「移情」(Empathy)。如果能站在對方立場，理解對方為何會作出這種行為，同理心的應用，可以減少憤怒感受。

3.真誠道歉：迅速為自己的過錯道歉，提出合理的理由，能夠消除對方的怒火，維護彼此的面子與尊嚴。研究發現，當道歉是出於真誠而不是粉飾自己的惡意時，大部分的人都願意接受道歉而不再生氣。

四、根據 James 與 Lange 的理論、Schachter 與 Singer 的理論，情緒如何產生？如何降低或消除負面情緒？請詳述。(25 分)

【擬答】

(一)情緒 (Emotion)：

1.刺激引起：情緒是由刺激所引起，可能是外在刺激或內在身體狀況，個體自覺產生心理失衡狀態。

2.複雜性：失衡的心理狀態含有複雜的情感性反應，喜、怒、哀、懼、愛、惡、欲等七情六

公職王歷屆試題 (107 一般警察)

慾，說明情緒的複雜性。

- 3.生理變化：除了心理上有主觀複雜的情緒感受，身體上也會有生理變化。例如，憤怒恐懼時會心跳加速。

(二)特徵：

- 1.係因刺激而起：情緒因刺激而產生，當個體接收到環境所帶來的刺激時，則會產生情緒。例如，發現錢包被偷時，因為著急情緒而放聲大哭。
- 2.常伴隨生理反應：個體處於某種情緒狀態時，交感神經興奮及副交感神經抑制，常會伴隨有生理反應。例如，憤怒時面紅耳赤、害怕時驚惶失色臉色蒼白。
- 3.會造成激動擾亂：情緒是一種感情的激動狀態，從外觀來看會有擾亂的動作或表情，尤以臉部表情、身體動作及聲音三方面較多。
- 4.可意識但不被控制：因情緒而表現激動擾亂時，個體可以意識得到但卻無法控制。例如，個體可以體驗到心情悲慟、焦慮或害怕，但是無法控制心跳及脈搏的加速。
- 5.常阻礙判斷能力：情緒受交感與副交感神經影響，個體雖可意識但不易控制，因此常造成判斷錯誤。例如，個體處於暴怒情緒時，言行易脫序表現失常，待情緒平靜時則後悔莫及。
- 6.具有持續性：情緒具有持續性，情緒激起之後往往經久不息。從一種情緒轉換到另一種情緒，需要整理時間。例如，害怕、憤怒或悲傷等情緒不易短時間平復。
- 7.內外一致性：人類情緒的表達具有內外一致性。以笑容為例，真正愉快的情緒，笑容中帶有笑意；內心不愉快的情緒，臉上笑容缺乏實質的笑意。笑容是假不出來的。

(三)情緒的形成：

- 1.遺傳性行為—達爾文演化論：根據達爾文 (Charles Darwin, 1809~1882) 演化論，人與動物的表情均是演化而來的遺傳性行為，可將之視為生存能力幫助適應環境。嬰兒會經由臉部動作表達情緒，動物也會出現張牙、舞爪、豎毛、瞪眼等情緒性行為。六張拍自世界不同種族的照片，毋需解釋即可了解該表情的意義，可見情緒是先天的。
- 2.後天性行為—行為主義制約學習論：行為主義從古典制約歷程解釋情緒，是個體學到在某情境下對刺激的制約情緒反應。不同種族文化的人情緒表達之所以類似，是因為生活需求與從事的活動類似使然。
- 3.交互作用：情緒的形成是先天？亦或後天？情緒表達是天生的能力，但情緒表達的時機與方式則與後天學習有關。例如，人不需要學習如何笑如何哭，但卻學習到何時哭何時笑。

(四)詹郎二氏情緒論 (James-Lange Theory of Emotion)：

- 1.學者：最早由美國心理學家詹姆斯 (W. James) 於 1844 年提出，而後丹麥生理學家郎奇 (C. G. Lange) 於 1885 年提出類似的觀點，後人將兩人理論合稱為「詹郎二氏情緒論」，簡稱「詹郎二氏論」 (James-Lange Theory)。情緒的產生源自身體生理變化。
- 2.內容：不認為人哭是因為傷心、人笑是因為快樂，以「反常識」的觀點主張，人傷心是因為哭，人快樂是因為笑。強調情緒不是由刺激所引起，而是由身體生理變化所引起。按此理論解釋：先有影響個體的刺激情境→因刺激情境引起身體生理變化→因身體生理變化導致情緒經驗的產生。
- 3.舉例：幼兒手指受傷流血 (刺激情境)，引起哭泣 (身體反應)，繼而感到悲傷 (情緒經驗)。幼兒悲傷情緒是由於哭泣所致，而非因悲傷而哭泣。

(五)斯辛二氏情緒論 (Schachter-Singer Theory of Emotion)：

- 1.學者：由斯開特 (S. Schacter) 與辛格 (J. Singer) 在 1962 年提出，合稱為「斯辛二氏情緒論」，也稱為「情緒二因論」 (Two-factor Theory of Emotion)。此情緒理論重視個體自己的認知解釋，故又稱為「情緒歸因論」 (Attribution Theory of Emotion)。

2. 內容：

(1)兩階段認知歸因：情緒二因論中所指的「二因」，指情緒的產生是由兩個彼此有關但又各自獨立的認知歸因使然。情緒二因論將情緒歷程分為兩階段，前階段是個體對刺激引起生理變化的認知，後階段是個體對導致生理變化之刺激的認知。

(2)起始與決定因素：前階段認知是情緒性質的起始因素，後階段認知是情緒內涵的決定因素。強調個體對其生理變化與刺激性質兩方面的認知，都是情緒產生的原因。

3.舉例：路人突然見強盜拔槍射擊造成一婦人應聲倒地，此刺激情境引起路人驚恐反應（前階段認知），繼而仔細觀察始知原來是演戲（後階段認知），而後表現出來新鮮好奇的情緒。

(六)如何降低或消除負面情緒：透過「正向思考」(Positive Thinking)

1. 思考與神經系統：

(1)兩套神經系統：人類正向積極思考與負向消極思考，是兩套相反且互相拮抗的神經系統。當個體正向思考如樂觀、祥和、感激、快樂時，另一套負向思考神經系統不會產生作用且會被抑制。

(2)活化與退化：正向思考神經系統被活化的機率愈高，負向思考神經系統就會因不常使用而退化。如果個體凡事看壞的一面，挑剔、批判、經常感到懷疑、恐懼、憤怒，常此以往想要活化正向思考神經系統就變得比較困難。

2. 定義：正向思考，是指以積極正向看待所處的種種狀況，又稱「正面思考」或「積極思考」。醫學研究顯示，個體遭受壓力時若能持正向思考，會增加副腎皮質荷爾蒙及 β 內啡（ β -endophin）的分泌，具解除精神緊張、減緩壓力與增強免疫力的作用。可參閱《越快樂，越健康》（遠流出版）一書。

3. 正向思考的功能：

(1)有益細胞生長：樂觀者使用正向思考神經系統，經常分泌讓細胞健康的神經化學物質，比較不容易生病。悲觀憤世嫉俗者，神經細胞不斷分泌讓細胞凋零的神經化學物質，長期處於悲觀憤怒狀態，可說是慢性自殺。

(2)增進免疫抵抗力：正向思考，人體的免疫細胞也會變得比較活躍，對疾病更有抵抗力。悲觀者會因身體免疫系統被負向思考神經系統影響，導致免疫細胞死亡而失去對人體的保護作用。

(3)增進因應挫折能力：人類遇到挫折時，高達九成以上的人會有攻擊、退縮、壓抑、固執等反應，沉陷在不愉快思想中無法自拔。正向思考的人這些反應比率低於一成，能夠控制自己的思維，更容易忘掉使自己感到挫折及生氣的人事物，不被負面情緒所操控。

4. 如何提昇正向思考：

(1)凡事往好的方面想：正面思考是凡事往好的方面想，把挫折視為淬鍊，把煎熬當成功課，不需怨天尤人。

(2)建立正面印象和語彙：藉由正面印象和語彙導引，在腦中活化正向路徑，形成「自我實現預言」。

(3)了解和因應負面情緒：了解並接受自己的負面情緒，找到應對的方法，當負面感覺出現時，能使自己不被負面情緒操控。

(4)積極鼓勵的內在對話：負向思想發生時，以自己的優點來回應。用溫和鼓勵性的語言來與自己的內心對話，啟動正向思考。

(5)練習改變大腦迴路：正向思考需要練習，經由持續練習約經過二個月時間，可將正向思考內化成大腦神經路徑。