

(6) 當我們根據 “我多快可以想到離婚的例子” 來預測離婚率時，我們所用的是：

heuristic.

(7) 舉出一個 Schema 的例子：

(8) 人際溝通時，除了你說什麼 (what you say) 很重要外，你如何說 (how you say it) 也很重要，這些聲音的音調、頻率速度等稱為：

三、試從羅吉斯 (Carl R. Rogers) 的觀點評析理想和現實我二者差距之含意及測量方法。(25%)

四、解釋名詞 (各5%)

1. 集體潛意識 (The collective unconscious)
2. 榮格的心理類型 (Jung's theory of psychological types)
3. A型行為組型 (Type A behavior patterns)
4. 自我效能 (Self-efficacy)
5. 凱利的個人建構 (Kelly's personal constructs)

心理學(三)

一、請從行為發展的觀點，解釋下列各名詞：26%

1. 水平的差距 horizontal decalage (5)
2. 空間的頻率與對比 spatial frequency and contrast (5)
3. 目標調整控制系統 Goal-corrected control system (5)
4. 運作記憶 working memory (5)
5. 社會青春期 social puberty (3)
6. 理想的存活曲線 ideal survival curves (3)

二、申論題：

1. 傳統的發展理論多認為青年期是一困擾的，反抗的發展階段，很多實徵的研究發現並不一定如此，因而提出焦點理論

(focal theory) (Coleman, 1974)，請解釋焦點理論，並說明它與階段理論的不同？(12%)

2. 在成人期的人格發展中，雖有各種理論來構述，均可歸為兩種模式來說明，一為常模危機模式，一為事件適時模式，各舉一代表人物，分別加以評述之？(12%)

三、請由下面兩題中選擇其中一題作答 (20分)

1. 試說明 PDP (parallel distributed processing) 的理論架構，另以圖形辨識 (pattern recognition) 或分類 (categorization) 為例，說明 PDP 如何作圖形辨識或分類工作，並討論此觀點之優缺點。

2. Anderson (1963) 的 ACT* 對知識呈現的看法和運作歷程為何？和 PDP 的觀點有何不同？試說明比較，並討論二者之優缺點。

四、試說明注意力的研究中有那些重要的討論論點 (issues)，並擇其中一爭論點說明相關研究狀況。(15分)

五、試由演譯 (deduction)、歸納 (induction)、判斷決策 (judgment and decision making) 的思考研究課題中，任意選一課題 (或現象)，說明人們會表現出和規範性模式 (normative model) 不同的行為，並提出解釋此現象的研究及理論。(15分)

國立政治大學心理研究所碩士班 研究生入學考試試題

八十三學年度

心理學(一)

- 一、(10分)研究者進行丟21次銅板的實驗，來決定此銅板正面與反面出現的機率是否相同" $P(\text{正面})=p(\text{反面})=.5$ "，以T代表出現正面的次數，研究者決定：當" $T \geq 15$ "或" $T \leq 6$ "時，則拒絕 H_0 。如果此銅板由於製造的關係，實際出現正面的機率為.7，請問上述實驗的第二類錯誤率在下列那一個區間？
(A)0~.16 (B).16~.50 (C).50~.84 (D).84~1.00
(請描述選擇的理由，否則不予給分)
- 二、(10分)如果要進行兩個獨立樣本平均數差異的考驗，必須符合那些基本統計假設，才能進行t考驗？請說明各項統計假設。
- 三、(10分)某一團體身高的平均數為165，標準差為6，若知甲生的體重在此團體中的Z分數為2.1，而又知身高與體重的相關為.80，請做甲生身高的區間估計(95%信賴水準)。
- 四、(10分)假設一個可操弄的獨立變項，有四種實驗處理，請說明與獨立組設計相比較，受試者內設計有何優點與缺點，並說明這些缺點有無方法改善？
- 五、(10分)在一個 2×2 的實驗設計中，(A)何謂交互作用？(B)請圖示各種類型的交互作用，並用文字說明其意義。
- 六、簡答下列各題：

(1)比率智商與離差智商在分數意義上的差別何在？(2分)

(2)Bincl與Wechsler編製智力測驗理念上的主要差異為何？(4分)

(3)測量的標準誤在解釋個別分數與差異分數上有何意義？(4分)

(4)興趣測驗的結果，以自比分數(ipisative score)或常模分數呈現時，各有何優劣？(4分)

(5)Campbell & Fiske認為建構效度的建立，必須呈現何種資料？(4分)

(6)試述如何利用項目特性曲線(item characteristic curve)來做項目分析。設若有三個題目，題目的難度順序為 $2>1>3$ ，題目二對低能力的區辨力很差，題目三對高能力的區辨力很差，題目一對各種能力的區辨力都不錯。請將此三個題目的特性曲線以圖示之。(6分)

(7)自陳式人格測驗(a)編製時，有那些策略可用？(b)作答上容易出現那些問題？(c)試以現存之測驗為例，說明有那些編製技巧可用來處理前述之問題？(12分)

七、何謂「回應性測量」？試舉一例說明之。並請就你的例子，設計如何去除此回應性測量。若有回應性測量的現象出現，對研究的結論，有何影響？(5分)

八、壓力對於身心健康有負面影響的假設，雖被許多研究證實，但是由於影響效果有限，故而許多研究者企圖進一步瞭解其中原因。如果你是一位研究者，你想可以從那些方向去瞭解此一現象？(9分)

心理學(二)

第一部份：選擇題(每題二分)

(1)班上女生參加籃球比賽贏了，男生會興高采烈的說：「我們贏了

」；但是如果輸了，就會說：「你們輸了。」這是因為：

- ①成功時，較會歸因於自己；失敗時，較會歸因於他人。
- ②成功時，較會歸因於他人；失敗時，較會歸因於自己。
- ③身為行為者時，有歸因於自己的傾向。
- ④以上皆非。

(2)下列有關 P. D. GAME 的敘述中，何者為非？

- ①P. D. GAME 是純競爭的遊戲，一方贏，一方就輸。
- ②在 P. D. GAME 中，多數人(約2/3)會造成競爭反應。
- ③P. D. GAME 是一種 mixed-motive game，受試者同時有合作及背叛對方的動機。
- ④玩此遊戲的人，一個比較好的策略是"once-lag" "tit-for-tat"，即追隨 (match) 對方上一次選擇。

(3)戰爭時，一組游擊隊想要進入敵人陣地進行破壞工作，想要成功必須每個人的行蹤都不被察覺，任何人的錯誤都可能讓全隊陷入危機。此種工作，依照 Steiner 的分法是：

- ①加成性工作 (additive task)
- ②連續性工作 (conjunctive task)
- ③不連續性工作 (disjunctive task)
- ④互補性工作 (compensatory task)

(4)研究發現，下面那一項不是減少團體迷失的方法？

- ①領導者鼓勵成員提出異議
- ②領導者先表示個人的偏好

③團體先分組討論

④團體內有人扮演搗蛋鬼的角色

(5)當人們自己在線索不明顯時，他基本就像一個旁觀者一樣，必須根據行為推論行為發生的原因。這一個理論是：

①認知失調理論

②自我知覺理論

③社會衝擊理論

④強化理論

(6)Ross 的研究中，要求受試者戴著一個“cat at joys”的招牌走動30分鐘。不論贊成或不贊成的人，都認為大多數人的意見和自己相同。此現象稱為：

①false consensus effect

②false consistent effect

③foundamental attribution bias

(7)Ilovland等學者發現1988年到1930年間，美國南方之棉花價格和受到私刑的黑人數目間有正相關存在；在棉花價格下降時，受到私刑的黑人人數就會上升。這種攻擊黑人的原因是：

①觀察模仿學習

②古典制約

③工具性制約

④挫折導致攻擊

(8)有關態度和行為一致性的研究發現，何者有誤？

①經由直接經驗所形成的態度，比經由間接經驗所形成的態度，

較能預測行為。

②對某些人來說，如果某一態度是不相關或不重要的（例如對守

時的想法）則其態度較不能預測行為。

③依Mischel 的說法，如果你預期在不同的情境，同樣的行為會導致不同的結果，則態度和行為的一致性會增加。

④態度所測量到的是較為一般性的行為，而行為通常針對特定對象，因此往往得到態度與行為間低一致性。

(9)讓所有的小孩都從事他們所喜歡的活動（打鼓）。實驗者告訴一部份小孩，打完鼓後會有一份獎賞，而且他們打完後的確得到獎賞；其他兒童則不告訴他們有任何獎賞。幾天以後，研究者會發現，那些得到獎賞的兒童對打鼓的興趣會：

①提高。

②降低。

③不變。

④無一定趨勢。

(10)根據 Petty & Cacioppo 的 Elaboration Likelihood Model

①影響經由中樞途徑或邊緣途徑而產生態度改變的最重要因素是“訊息接受者的動機和能力”。

②有較多論點(quantitiy)的說服訊息，通常較有效是因為經由邊緣途徑的影響。

③有較強論點(quality)的說服訊息，通常較有效是因為經由中樞途徑的影響。

④只有①、③正確

⑤只有①、②正確

⑥以上皆正確

(11) 早期Jovland等人的研究發現 "source credibility" 的效果會因時間而消失，這稱為：

- ① perceptual lag
- ② the latitude of rejection
- ③ psychophysics
- ④ the sleeper effects

(12) 趙傳初出道時，人們都覺得他很醜，但是經過一段時間，大家都覺得他其實不太難看。這是因為：

- ① 物以類聚
- ② 社會交換
- ③ 曝光效應
- ④ 認知失調

(13) Thibaut + Kelley 所謂的 CL alt (Comparison level for alternatives) 決定我們的：

- ① satisfaction
- ② dependency
- ③ happiness
- ④ need

(14) 人們會評量 P 's outcome 是否等於 O 's outcome，這是那一個理論的論點？

- ① equity theory
- ② equity theory
- ③ need theory
- ④ social exchange theory

(15) Shotlan + Straw 讓受試者在填寫問卷時，聽到外面有男女爭吵聲，

第一組受試聽到的是女性說：「走開，離我遠點，真不知我怎麼會嫁給你！」；第二組聽到的是「走開，離我遠點，我根本不認識你！」結果發現：

- ① 第一組受試會去幫助此女性的比率大於第二組
- ② 第一組受試會去幫助此女性的比率小於第二組
- ③ 第二組受試會去幫助此女性的比率沒有差別

第二部份：填充題（每格二分）

(1) 寫出兩個可以減少人們攻擊性行為的方法

答：_____

(2) 當我們覺得某一個電影明星是自己崇拜的偶像時，這個明星對我們產生了什麼 power？

答：_____

(3) Foa + Foa's Social exchange Theory (社會資源交換理論)，將資源分為六大類，除了愛和金錢以外，其它四項為何（每格一分）？

答：_____

(4) 研究發現，一個受難者在緊急狀態下，獲得幫助的機率，常隨旁觀者人數的增加而減少，此現象稱為：_____

(5) 推銷員在推銷產品時，常在第一次拜訪顧客時，只提出一個很小的要求，在這個要求被接受後，過二、三天，再第二次拜訪，提出一個較大的要求。這樣，較大的要求被接受的可能性，比直接提出較大要求被接受的可能性大很多。這種技巧稱為：_____