

《心理科学》审稿意见与作者回应

题目：攻击性对恶意创造力的影响：有调节的中介模型

首先，我们衷心感谢三位审稿人对本文提出的宝贵意见，我们在深入研读审稿人意见的基础上对文章做出了充分修改，以下分别对三位审稿人的意见进行回复，具体修改内容请详见正文蓝色字体部分，谢谢！

审稿人 1 意见：

意见 1：一般攻击模型理论和创造力四阶段理论，是本文重要的理论基础。作者提到，创造性准备期对攻击对象或愤怒事件进行分析与反思，这一过程与愤怒反刍的发生过程类似。这是将两个理论绑定在一起的关键核心。该核心是进一步关联研究变量、解释变量关系，进而形成假设的依据。作者应该在引言中重点以此为中心，进行文献综述。

回应 1：非常感谢审稿专家的意见，我们确实发现愤怒反刍作为两个理论模型的联结点应该有更详细的阐述，所以，我们添加了在文中对变量间的关联和解释进行了补充和调整，具体修改内容如下：

引言部分修改(第 11 页 7 行)

可以想象，个体若试图以恶意创造的方式解决问题，正有赖于在创造性准备期对攻击对象或愤怒事件进行分析与反思，这一过程与愤怒反刍的发生过程类似。即与重新评估相近的愤怒反刍，或许发挥了创造力四阶段准备期中信息收集与有意识加工的重要作用。有研究发现，对愤怒事件的反刍会加剧并延长个体愤怒水平，增加攻击行为的可能性(Denson et al., 2012)。程瑞等人(2021)研究则表明，愤怒情绪下个体会产生更多、更新颖的恶意观点。由此可见，个体可能借助愤怒反刍的过程，在唤醒负性情绪的同时不断对负性事件与负性材料进行更深入、更专注的加工(Cohen et al., 1998)，一方面避免个体因即刻评估出现冲动行为，另一方面将个体导向恶意创造产生的准备期路径。恰如 Wallas(1926)将准备期形容为“向各个方向调查问题的阶段”(the stage during which the problem was investigated in all directions)。本文推测，对愤怒事件的幻想和反刍可能作为个体构想复仇想法的准备途径，通过不断地收集负面信息作为素材，形成以伤害他人为目的的创新方案。

【参考文献】

程瑞, 卢克龙, 郝宁. (2021). 愤怒情绪对恶意创造力的影响及调节策略. *心理学报*, 53(8), 847–860.

<https://doi.org/10.3724/SP.J.1041.2021.00847>

Wallas, G. (1926). *The art of thought*. Harcourt Brace Jovanovich.

意见 2：高低意志控制个体受中介效应影响不一样，是本研究结果的核心亮点。相应的假设形成以及结果讨论应重点加强。

回应 2：非常感谢审稿专家的意见，本研究的核心亮点确实是高低意志控制个体受中介效应影响不同，而且本文也应就这一假设的形成进行足够的逻辑阐述。所以，我们在引言和讨论部分进行了相应的调整和修改，具体修改内容

如下:

引言部分修改(第 11 页 24 行)

不过,这并不意味着意志控制能够完全中断个体对负性信息的愤怒反刍过程。首先,大量研究发现,负性信息比中性信息更难遗忘(Gamboa et al., 2018; Hauswald et al., 2011; Nowicka et al., 2011)。Yang 等人(2016)指出,如果对负性信息的记忆是由情感(尤其是负性情感)所引发,将促使个体对负性信息进行更持久的编码并获得更牢固的记忆。更关键的是,邱娟等人(2019)认为,对负性材料进行有意识抑制,个体反而会依照抑制程度加强对材料的无意识加工水平。换句话说,意志控制在帮助个体摆脱有意识加工负性信息的同时,却可能转入负性信息的无意识加工阶段。这一“有意识”到“无意识”的信息加工模式,与创造力四阶段理论中的酝酿期机制高度契合。研究发现,处于酝酿期的个体,可能将创造性问题暂时搁置,转向其它无关活动,表现为脱离问题的心智游移(mind wandering, MW)状态,最终借助顿悟式(insight)启发促进问题解决(Dijksterhuis & Nordgren, 2006; Smeeckens & Kane, 2016)。恶意创造力是加工与负性信息和负性情绪相关的创造力(Baas et al., 2019; Harris & Reiter-Palmon, 2015; James et al., 1999)。Rathert 等人(2011)研究中也发现高水平意志控制有利于蓄意攻击行为,蓄意攻击则近似本文涉及的恶意创造力概念。可以推测,当个体沉浸在愤怒反刍阶段时,虽然意志控制可能干预围绕愤怒信息的有意识加工,但高抑制控制能力则可能使个体更容易进入恶意创造过程的酝酿期,并最终激发恶意创造力。

讨论部分修改(第 15 页 22 行)

本研究还发现,意志控制在愤怒反刍和恶意创造力之间起正向调节作用。综合来看,攻击性通过愤怒反刍对恶意创造力产生影响的中介过程受意志控制的调节。对于低意志控制个体,攻击性通过愤怒反刍影响恶意创造力的中介效应 $index = .18$; 对于高意志控制个体,该中介效应更大, $index = .32$ 。这与人研究中意志控制可抑制攻击行为(Ellis & Fraser, 2019)和愤怒表达(Eisenberg, 2007)并不冲突。研究表明,意志控制通过抑制优势反应帮助个体快速脱离当前任务,从而使即刻的攻击行为被压制(Rothbart & Rueda, 2005)。而恶意创造力活动并非即刻的攻击行为,其发生发展有赖于对问题情境的深入分析与加工。Cropley 等人(2008)就提出,高恶意创造力的产生依赖于不被暴露的精心设计。高意志控制个体则恰好擅长运用意志控制调节情绪和控制反应性冲动,从而以新视角对信息进行再思考和再加工(Rothbart & Rueda, 2005)。考虑到低愤怒反刍者更易产生即刻的攻击行为或在自我调节的作用下减少对负面信息的加工(Anderson & Bushman, 2002; White & Turner, 2014),而高愤怒反刍者更易对情境形成敌意解释偏见,从而放大和增强攻击行为(杨丽珠等, 2011)。因此,高愤怒反刍者可能在意志控制的帮助下暂时摆脱即刻攻击状态,转而在无意识层面对攻击性问题继续酝酿加工。有研究表明,在有意遗忘的过程中,负性词干扰了抑制控制的进行(Yang et al., 2016),表现为负性信息难以被抑制(Kuehl et al., 2017)。正如邱娟等人(2019)的研究发现,当个体越有意识地抑制负性材料,其无意识加工负性材料的水平越会提升。创造力研究则表明,处于酝酿期的个体可能通过心智游移等无意识加工活动促进问题顿悟式解决(Baird et al., 2012; Ritter & Dijksterhuis, 2014)。总之,愤怒反刍帮助高攻击性个体收集加工大量负性信息材料(即创造力准备期),意志控制则可能进一步推动问题解决进入创造力酝酿期,最终生成恶意创造力产品。

【参考文献】

Rathert, J., Fite, P. J., & Gaertner, A. E. (2011). Associations between effortful control, psychological control and proactive and reactive

aggression. *Child Psychiatry and Human Development*, 42(5), 609–621. <https://doi.org/10.1007/s10578-011-0236-3>

Rothbart, M. K., & Rueda, M. R. (2005). The development of effortful control. In U. Mayr, E. Awh, & S. Keele (Eds.), *Developing individuality in the human brain: A tribute to Michael I. Posner* (pp. 167-188). American Psychological Association.

Kuehl, L. K., Wolf, O. T., Driessen, M., Schlosser, N., Fernando, S. C., & Wingenfeld, K. (2017). Effects of cortisol on the memory bias for emotional words? A study in patients with depression and healthy participants using the Directed Forgetting task. *Journal of Psychiatric Research*, 92, 191–198. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2017.04.012>

Yang, T. L., Lei, X., & Anderson, M. (2016). Decreased inhibitory control of negative information in directed forgetting. *International Journal of Psychophysiology*, 100, 44–51. <https://doi.org/10.1016/j.ijpsycho.2015.09.007>

审稿人 2 意见:

意见 1: 该研究通过梳理文献，将一般攻击模型与创造力四阶段理论相结合，提出了一个以愤怒反刍为中介的攻击性影响恶意创造力的模型。论文选题有一定的创新性，但作者并未在一般攻击模型与创造力四阶段理论的基础上明确而清晰地阐述攻击性、愤怒反刍、恶意创造力和意志控制等变量之间的关系，所提出的中介理论模型也缺乏坚实的理论基础。

回应 1: 非常感谢审稿专家的意见。本研究确实在阐述各变量关系时有待进一步的解释说明，中介理论模型缺乏足够的实证支持，根据专家的意见，我们在文章多处进行了补足和阐述，并在讨论部分进一步深入探讨本研究的不足和未来研究的取向。具体修改内容如下：

攻击性与愤怒反刍和恶意创造力(第 10 页 25 行)

一般攻击模型(the General Aggression Model, GAM)为解释攻击性与恶意创造力之间的关系提供了一种理论视角(Lee & Dow, 2011)。GAM 认为，攻击行为存在类型差异，而差异源于信息评估方式不同。一种为几乎无意识的即刻评估(immediate appraisal)，即个体通过对当前情绪、情境和精神状态的相关信息快速推断并作出即时反应。例如，处于攻击性想法中的个体更容易将他人行为诠释为富有侵略性，从而导致个体直接的冲动行为(Anderson & Bushman, 2002)。可以推测，当个体采用即刻评估加工信息，冲动性攻击行为随之产生，难以酝酿出有赖于深度思维加工的恶意创造力。与之相对，GAM 认为，倘若个体对即刻评估结果不满意，就可能进入重新评估(reappraisal)的加工阶段。此时，个体会调集更多时间和认知资源进行重新评估，寻求对情境的另一种看法，包括对事件原因、相关记忆、当前情况信息的搜寻，并对信息进行反复考虑和丢弃(Anderson & Bushman, 2002)，这近似深思熟虑的反刍(rumination)状态。其中与攻击性密切相关的概念是愤怒反刍(anger rumination)，即个体对过去愤怒事件的回忆，思考其原因及后果并伴随复仇想法(Sukhodolsky et al., 2001)。Buss 和 Perry(1992)提出，攻击性人格有一种思考敌意想法、体验愤怒情绪并从事攻击性活动的倾向。高攻击性个体还会通过专注于复仇、痛苦、愤怒等负面情境进行幻想和反思(Anestis et al., 2009; Egan & Campbell, 2009)。Bushman(2002)的研究发现，在攻击性情境中进行反刍的个体会表现出更高水平的攻击性与愤怒。研究进一步显示，愤怒反刍倾向以敌意解释偏向的方式加工信息，引发攻击行为(Wilkowski & Robinson, 2008)。本研究认为，愤怒反刍扮演了攻击性促进恶意创造力的关键心理机制。依据 Wallas(1926)的创造力四阶段理论(four stages of creative thought)，创造力产生历经准备期(preparation)、酝酿期

(incubation)、明朗期 (illumination)、验证期(verification)。在准备阶段, 个体通过有意识的努力, 进行知识积累、信息收集、对创造性问题本身的详细分析以及对问题解决的初步尝试(詹慧佳等, 2015)。可以想象, 个体若试图以恶意创造的方式解决问题, 正有赖于在创造性准备期对攻击对象或愤怒事件进行分析与反思, 这一过程与愤怒反刍的发生过程类似。即与重新评估相近的愤怒反刍, 或许发挥了创造力四阶段准备期中信息收集与有意识加工的重要作用。有研究发现, 对愤怒事件的反刍会加剧并延长个体愤怒水平, 增加攻击行为的可能性(Denson et al., 2012)。程瑞等人(2021)研究则表明, 愤怒情绪下个体会产生更多、更新颖的恶意观点。由此可见, 个体可能借助愤怒反刍的过程, 在唤醒负性情绪的同时不断对负性事件与负性材料进行更深入、更专注的加工(Cohen et al., 1998), 一方面避免个体因即刻评估出现冲动行为, 另一方面将个体导向恶意创造产生的准备期路径。恰如 Wallas(1926)将准备期形容为“向各个方向调查问题的阶段”(the stage during which the problem was investigated in all directions)。本文推测, 对愤怒事件的幻想和反刍可能作为个体构想复仇想法的准备途径, 通过不断地收集负面信息作为素材, 形成以伤害他人为目的的创新方案。

意志控制与愤怒反刍和恶意创造力(第 11 页 24 行)

首先, 大量研究发现, 负性信息比中性信息更难遗忘(Gamboa et al., 2018; Hauswald et al., 2011; Nowicka et al., 2011)。Yang 等人(2016)指出, 如果对负性信息的记忆是由情感(尤其是负性情感)引发, 将会促进个体对负性信息更持久的编码并更难以忘记。更关键的是, 邱娟等人(2019)认为, 对负性材料进行有意识抑制, 个体反而会依照抑制程度加强对材料的无意识加工水平。换句话说, 意志控制在帮助个体摆脱有意识加工负性信息的同时, 却可能转入负性信息的无意识加工阶段。这一“有意识”到“无意识”的信息加工模式, 与创造力四阶段理论中的酝酿期机制高度契合。研究发现, 处于酝酿期的个体, 可能将创造性问题暂时搁置, 转向其它无关活动, 表现为脱离问题的心智游移(mind wandering, MW)状态, 最终借助顿悟式(insight)启发促进问题解决(Dijksterhuis & Nordgren, 2006; Smeekens & Kane, 2016)。恶意创造力是加工与负性信息和负性情绪相关的创造力(Baas et al., 2019; Harris & Reiter-Palmon, 2015; James et al., 1999)。Rathert 等人(2011)研究中也发现高水平意志控制有利于蓄意攻击行为, 蓄意攻击则近似本文涉及的恶意创造力概念。可以推测, 当个体沉浸在愤怒反刍阶段时, 虽然意志控制可能会干扰对愤怒信息的有意识加工, 但高抑制控制能力则可能使个体更容易进入恶意创造过程的酝酿期, 并最终激发恶意创造力。

讨论部分修改(第 16 页 16 行)

另外, 本研究还存在一些不足, 第一, 本研究被试自评的方式, 这可能导致被试在道德水平等社会赞许效应的影响下削弱恶意创造力表现(Xua et al., 2021)。第二, 本研究为横断研究设计, 无法揭示变量的因果关系。未来可考虑采用纵向研究和实验研究的方法予以改善。第三, 本文推测高意志控制个体可能将攻击性问题转移到无意识层面进行酝酿加工, 此观点尚待进一步予以检验。例如, 运用词汇偏好测验等方法, 检验高意志控制个体是否对攻击性词汇具备更鲜明的内隐偏好。

【参考文献】

程瑞, 卢克龙, 郝宁. (2021). 愤怒情绪对恶意创造力的影响及调节策略. *心理学报*, 53(8), 847–860.

<https://doi.org/10.3724/SPJ.1041.2021.00847>

Bushman, B. J. (2002). Does venting anger feed or extinguish the flame? Catharsis, rumination, distraction, anger, and aggressive responding.

Personality and Social Psychology Bulletin, 28(6), 724–731. <https://doi.org/10.1177/0146167202289002>

Harris, D. J., & Reiter-Palmon, R. (2015). Fast and furious: The influence of implicit aggression, premeditation, and provoking situations on malevolent creativity. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 9(1), 54–64. <https://doi.org/10.1037/a0038499>

Rathert, J., Fite, P. J., & Gaertner, A. E. (2011). Associations between effortful control, psychological control and proactive and reactive aggression. *Child Psychiatry and Human Development*, 42(5), 609–621. <https://doi.org/10.1007/s10578-011-0236-3>

Smeekens, B. A., & Kane, M. J. (2016). Working memory capacity, mind wandering, and creative cognition: An individual-differences investigation into the benefits of controlled versus spontaneous thought. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 10(4), 389–415. <https://doi.org/10.1037/aca0000046>

White, B. A., & Turner, K. A. (2014). Anger rumination and effortful control: Mediation effects on reactive but not proactive aggression. *Personality and Individual Differences*, 56(1), 186–189. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2013.08.012>

意见 2：另外，论文中还存在以下当之处。摘要中报告的被试人数应该为原始实验人数（553 人），而不是实际的有效被试人数（428 人）。

回应 2：非常感谢审稿专家的提醒，我们在原文中已作修改。

摘要部分修改(第 10 页 5 行)

意见 3：数据分析部分，性别是称名变量，不能统计平均数和标准差（见表 1 第一行），也不能使用皮尔逊积差相关的方法计算与其它变量的相关。

回应 3：非常感谢审稿专家的提醒，我们在原文中已作修改。

结果部分修改(第 13 页 13 行)

意见 4：在论文中，应呈现所提出的模型路径图和路径系数等指标。

回应 4：非常感谢审稿专家的意见，我们已在文章结果部分加入了模型路径图和相应路径系数等指标。

结果部分修改(第 14 页 2 行)

审稿人 3 意见:

意见 1：第一页，摘要，“意志控制正向调节该中介效应的后半段路径” 此处没有列出中介效应的具体内容（如后文所提：攻击性→愤怒反刍→恶意创造力），“后半段”这一论述可能会引起读者困惑。建议进行修改，可以增加影响路径的具体内容，或者改为“意志控制正向调节愤怒反刍对恶意创造力的影响”等。全文其他部分的类似论述也建议检查并修改。

回应 1：非常感谢审稿专家的意见。在摘要和结论部分，我们将“后半段”这一论述改为“意志控制正向调节愤怒反刍对恶意创造力的影响”。

摘要部分修改(第 10 页 7 行)

结论部分修改(第 16 页 23 行)

意见 2: 第一页, “GAM 认为, 攻击行为存在类型差异, 而差异源于信息评估方式不同。一种为几乎无意识的即刻评估(immediate appraisal), 导致直接的冲动行为”。在该部分论述中, 建议提供一些实例或细节描述, 来进一步详细说明即刻评估和直接冲动行为之间的关系。

回应 2: 非常感谢审稿专家的意见。根据建议, 我们补充了有关即刻评估和重新评估的描述和二者关系, 具体修改内容如下:

引言部分修改(第 10 页 26 行)

GAM 认为, 攻击行为存在类型差异, 而差异源于信息评估方式不同。一种为几乎无意识的即刻评估(immediate appraisal), 即个体通过对当前情绪、情境和精神状态的相关信息快速推断并作出即时反应。例如, 处于攻击性想法中的个体更容易将他人行为诠释为富有侵略性, 从而导致个体直接的冲动行为(Anderson & Bushman, 2002)。可以推测, 当个体采用即刻评估加工信息, 冲动性攻击行为随之产生, 难以酝酿出有赖于深度思维加工的恶意创造力。与之相对, GAM 认为, 倘若个体对即刻评估结果不满意, 就可能进入重新评估(reappraisal)的加工阶段。此时, 个体会调集更多时间和认知资源进行重新评估, 寻求对情境的另一种看法, 包括对事件原因、相关记忆、当前情况信息的搜寻, 并对信息进行反复考虑和丢弃(Anderson & Bushman, 2002), 这近似深思熟虑的反刍(rumination)状态。

意见 3: 第二页, “反刍涉及多种负面情绪状态, 并非单一特定情绪”。根据下文的内容, “反刍涉及的负面情绪”指的是反刍的事件会带有不同的负面情绪, 例如反刍一件悲伤的事件和愤怒的事件, 而不是从不同负面情绪的角度去反刍中性事件。但该部分论述没有说清, 可能会引起困惑, 建议加以简单说明。

回应 3: 非常感谢审稿专家的意见。根据建议, 为减少对文章内容逻辑的困惑, 我们对文章的内容和陈述结构进行了更改, 具体修改内容如下:

引言部分修改(第 10 页 30 行)

与之相对, GAM 认为, 倘若个体对即刻评估结果不满意, 就可能进入重新评估(reappraisal)的加工阶段。此时, 个体会调集更多时间和认知资源进行重新评估, 寻求对情境的另一种看法, 包括对事件原因、相关记忆、当前情况信息的搜寻, 并对信息进行反复考虑和丢弃(Anderson & Bushman, 2002), 这近似深思熟虑的反刍(rumination)状态。其中与攻击性密切相关的概念是愤怒反刍(anger rumination), 即个体对过去愤怒事件的回忆, 思考其原因及后果并伴随复仇想法(Sukhodolsky et al., 2001)。Buss 和 Perry(1992)提出, 攻击性人格有一种思考敌意想法、体验愤怒情绪并从事攻击性活动的倾向。

【参考文献】

Bushman, B. J. (2002). Does venting anger feed or extinguish the flame? Catharsis, rumination, distraction, anger, and aggressive responding.

Personality and Social Psychology Bulletin, 28(6), 724–731. <https://doi.org/10.1177/0146167202289002>

意见 4: 第三页, 2.1 被试, “删除反应时间过短” 建议提供反应时间过短的判断标准, 例如作答时间短于“平均作答时间减去两个标准差”, 或低于某一个特定的数值等。

回应 4: 非常感谢审稿专家的意见。根据建议, 我们将 2.1 被试, “删除反应时间过短” 的判断标准定为“平均作答时间减去两个标准差”。

方法部分修改(第 12 页 13 行)

意见 5: 建议在每个量表的介绍中, 列出其中 1 道题目的内容作为例子。

回应 5: 非常感谢审稿专家的意见。根据建议, 我们已在原文作出补充。

方法部分修改(第 12 页 19 行)

意见 6: 第四页, 3.3 有调节的中介模型检验, “通过 SPSS Process 3.4 模型 4”, “模型 14” 不建议直接说出模型编号, 建议作者增加该模型内容的论述或删除模型编号, 直接引入后续结果。

回应 6: 非常感谢审稿专家的意见。根据建议, 我们已在文章中进行了相应的修改。

结果部分修改(第 13 页 22 行)

意见 7: 第四页, 表 1 表格中最右侧一列没有内容。如果不是忘记添加对应内容, 请删除多余列。

回应 7: 非常感谢审稿专家的提醒。我们已在文章中进行了相应的修改。

结果部分修改(第 13 页 13 行)

意见 8: 第四页, 3.3 有调节的中介模型检验, “说明愤怒反刍在攻击性与恶意创造力之间的中介作用显著” 建议增加说明: 愤怒反刍在攻击性与恶意创造力之间起到显著的部分中介效应。

回应 8: 非常感谢审稿专家的意见。根据建议, 我们在文中加入“即愤怒反刍在攻击性与恶意创造力之间起到显著的部分中介效应”。

结果部分修改(第 13 页 27 行)

意见 9: 第四页, 3.3 有调节的中介模型检验 建议在呈现中介模型以及有调节的中介模型时, 能够增加示意图的展现形式, 而不仅仅是表格, 这样更为直观、易读。

回应 9: 非常感谢审稿专家的意见。根据建议, 我们在结果部分附上有调节的中介模型模型路径图。

结果部分修改(第 14 页 2 行)

意见 10: 第四页, 3.3 有调节的中介模型检验, “愤怒反刍也能显著预测恶意创造力, $b = .37, SE = .07, p < .001, 95\% CI [.24, .50]$ 。 $ab = .23, Boot SE = .05, 95\%$ 的置信区间为 $ab = [.14, .34]$ ” 此处的“95%的置信区间”, 建议改为 95%CI, 与前文格式一致对应

回应 10: 非常感谢审稿专家的提醒, 我们已在文章中进行了相应的修改。

结果部分修改(第 13 页 26 行)

意见 11: 第五页, 3.3 有调节的中介模型检验, “ $B_{\text{simple}} = .28$ 增强为 $B_{\text{simple}} = .50$ ” 建议使用: $\Delta B_{\text{simple}} = .22$

回应 11: 非常感谢审稿专家的意见。根据建议, 我们已在文章中进行了相应的修改。

结果部分修改(第 14 页 23 行)

意见 12: 第五页, 3.3 有调节的中介模型检验, 最后一段“综合来看…” 该部分的内容更像是讨论部分的内容, 建议把这部分在方法部分中删除, 然后并入讨论部分。对于结果的呈现, 前面的部分已经足够。

回应 12: 非常感谢审稿专家的意见。根据建议, 我们将该部分移至讨论中进行说明。

结果部分修改(第 15 页 22 行)

意见 13: 第一段结尾, “本研究拓展了 GAM 和创造力四阶段理论的应用范围, 对厘清恶意创造力的发生机制具有重要的理论和实践价值。” 这部分建议作为讨论部分最后一段的开头。

回应 13: 非常感谢审稿专家的意见。根据建议, 我们将“本研究拓展了 GAM 和创造力四阶段理论的应用范围, 对厘清恶意创造力的发生机制具有重要的理论和实践价值。” 移至讨论开头。

讨论部分修改(第 15 页 9 行)

意见 14: 第三段 在讨论部分关于“意志控制”的论述中提到, 高意志控制水平会让个体把攻击性问题转移到无意识层面进行酝酿加工。该部分解释在逻辑上是通顺的, 但缺乏一个“检验 (Check)”, 即使用类似词汇偏好测验等方法检验高意志控制的被试是否真的对于攻击性词汇或者消极情绪词汇等等在内隐层面上更为偏好。建议在论文中说明该部分问题, 并把该部分内容放到讨论末尾部分的“局限”中。 参考文献部分 与本研究相关有篇最新研究, 建议参考并引用。程瑞, 卢克龙, 郝宁 *. (2021). 愤怒情绪对恶意创造力的影响及调节策略. 心理学报, 53(8): 847-860.

回应 14: 非常感谢审稿专家的提醒, 并为我们提供文献。在详细阅读文献的基础上, 我们在文中作出相应的补充和修改, 并发现有关“检验”确实是个问题, 我们在讨论末尾部分的“局限”这部分内容中阐述了这一问题, 在今后的研究中将采用更精准的研究设计解决这一缺憾。

引言部分修改(第 11 页 10 行)

有研究发现, 对愤怒事件的反刍会加剧并延长个体愤怒水平, 增加攻击行为的可能性(Denson et al., 2012)。程瑞等人(2021)研究则表明, 愤怒情绪下个体会产生更多、更新颖的恶意观点。由此可见, 个体可能借助愤怒反刍的过程, 在唤醒负性情绪的同时不断对负性事件与负性材料进行更深入、更专注的加工(Cohen et al., 1998), 一方面避免个体因即刻评估出现冲动行为, 另一方面将个体导向恶意创造产生的准备期路径。

讨论部分修改(第 16 页 16 行)

另外，本研究还存在一些不足，第一，本研究被试自评的方式，这可能导致被试在道德水平等社会赞许效应的影响下削弱恶意创造力表现(Xua et al., 2021)。第二，本研究为横断研究设计，无法揭示变量的因果关系。未来可考虑采用纵向研究和实验研究的方法予以改善。第三，本文推测高意志控制个体可能将攻击性问题转移到无意识层面进行酝酿加工，此观点尚待进一步予以检验。例如，运用词汇偏好测验等方法，检验高意志控制个体是否对攻击性词汇具备更鲜明的内隐偏好。

【参考文献】

程瑞, 卢克龙, 郝宁. (2021). 愤怒情绪对恶意创造力的影响及调节策略. *心理学报*, 53(8), 847–860.

<https://doi.org/10.3724/SP.J.1041.2021.00847>