

# 《心理学报》审稿意见与作者回应

题目：情节模拟对预期伴侣反应性及依恋安全感的影响

作者：曹贤才；王大华；王岩

## 第一轮

### 审稿人 1 意见：

本研究尝试对影响依恋功能的情境因素加以研究，具有一定的创新性。审稿人对本研究设计的有关问题和技术还有较多疑问，具体如下：

**意见 1：**正文 1.2“情节模拟及其在依恋系统中的作用”中第四段描述“在压力事件或困境场景中，个体可以采用情节模拟的方式来应对威胁情境，达到安全感受的获得。”这段陈述没有指出文献出处。按照依恋理论的假设，在“威胁情境下”，将会激活依恋系统。进一步的问题是“情景模拟是否能够带来安全感？以往文献是如何论述的？操作化的步骤是怎样的？”

**回应：**感谢审稿人的建议，此处所论述的“在压力事件或困境场景中，个体可以采用情节模拟的方式来应对威胁情境，达到安全感受的获得”为基于已有理论和研究结果的推断和假设，并不是已有研究的结果，因此并无相应的参考文献。鉴于此段开始第一句以包含对假设的叙述，为了防止读者对此的误解，我们将“因此，在压力事件或困境场景中，个体可以采用情节模拟的方式来应对威胁情境，达到安全感受的获得。”删除。

以往研究及理论中并无关于情节模拟这一通达方式的叙述，而是关于其他通达方式的叙述。具体而言，按照依恋理论的假设，在威胁情境下会激活依恋系统，这种激活会增加依恋相关思维、想法、感受、记忆的可接近性（可操作化为相关词汇及记忆提取的反应时等）。而这一激活会增加个体的亲近寻求，表现在外部行为上：如更多频次或更大意愿去向身边的伴侣寻找亲近；表现在内部过程中：如提取出来更多伴侣支持相关的事件，或本研究中的积极建构伴侣给予自己帮助或支持的情景（本研究即操纵了是否进行这一内部亲近寻求的渠道）。如果依恋对象可得的，具体的操作化为：外部行为上，如伴侣真实给予帮助、支持或积极回应的频次或强度；内部过程中，接近依恋相关的脚本（可操作化为提取出更多伴侣积极特征词汇，或词性更积极等），积极提取伴侣帮助自己的记忆（可操作化为如伴侣支持相关记忆的提取时间快、记忆中伴侣的反应性水平更高等），以及本研究中的模拟向伴侣寻求帮助及伴侣给予自己帮助的情景（操作化为情境中伴侣反应性水平高），则获得依恋安全感。

**意见 2：**文中 2.1 中陈述被试为“处于恋爱关系中且恋爱时长超过 6 个月的年轻人”，这样选择被试的依据是什么？这样的被试是否彼此之间建立起真正意义上的“亲密关系”还是“伙伴关系”？如何确定？

**回应：**先前关于浪漫关系依恋与认知加工相关的研究通常选择恋爱时间超过 3 个月(Philippe, Koestner, & Leke, 2013; Simpson, Rholes, & Winterheld, 2010)或 6 个月(Seltermann, Apetroaia, & Waters, 2012)作为筛选条件，以确保被试的恋爱关系较为稳定，被试更倾向于处于一段较为慎重的亲密关系中。当前研究选择恋爱关系时长超过 6 个月，除确保恋爱关系较为稳定外，也确保被试具有相应的恋爱经验用于进行情节模拟。对此，我们在文章中加入了相应的描述（见第 15 页 2.1 被试部分红色字体）：

“...随后招募处于恋爱关系中且恋爱时长超过 6 个月的年轻人共计 46 名(选择恋爱时长超过 6 个月以确保被试处于相对稳定的恋爱关系中, 且有较长和伴侣相处的经验), 其中实验组被试 23 名...”

本研究没有筛选被试的恋爱关系是处于“亲密关系”还是“伙伴关系”, 但在询问恋爱关系时长时明确指出是当前这段恋爱正式确定恋爱关系的时间开始算起。选择恋爱时间为 6 个月的目的也即是确保是相对稳定的恋爱关系。但无论是“亲密关系”还是“伙伴关系”, 他们都应处于和伴侣依恋安全的连续体上, 即不同恋人关系的依恋安全程度是不同的, 研究中我们也控制了这种依恋关系的程度, 也发现对结果没有显著影响。

**意见 3:** 文中 2.2 中陈述“关于恋爱中常见的困境事件共 25 个?”为什么选择“恋爱中常见困境”? 数量为什么是 25 个? 依据是什么?

**回应:** 成人期的依恋关系并不仅仅局限于恋人之间, 例如和亲密朋友间、与父母亦可存在依恋关系。因恋爱关系是成人期主要的依恋关系, 我们选择以恋爱关系作为研究依恋控制系统模型依恋安全感获得机制的典型范畴。因此, 在困境情境的选择上我们也选择恋爱中常见的困境事件作为情境材料, 但“恋爱中常见困境”也不仅仅指的困境的来源只来源于关系内, 例如客观压力的压力来源便来自于关系外情境。

在材料评定过程中, 选择恋爱中常见的困境事件 25 个, 这是用于进行评定的原始情境材料的数量, 这 25 个是选自先前研究中已经经过困境评定为较高困境程度的材料, 且涵盖常见的困境类型, 25 的数量并无参考依据, 因为需要进行再次评定, 选择较多的数量用以确保能有足够多的数量以选出正式实验用的 6 个情境的材料, 且涵盖恋爱关系中常见的困境类型。

**意见 4:** 文中 2.2 陈述“针对预实验所获得的困境情境内容改编成问题解决情节模拟任务。”该类问题是否更倾向于被试个人解决问题的能力, 而不是获得安全感的能力? 同时, “对每个情境进行依恋相关的情节模拟, 即关于被试怎么向伴侣寻求帮助以及怎么在伴侣的帮助之下解决问题, 从开始的困境状态到达目标状态的。”如何证明这样的步骤唤起的依恋安全感, 而不是合作解决问题的能力?

**回应:** 按照依恋控制系统模型的论述, 依恋安全感的获得过程包含问题聚焦的应对过程, 即如何依赖亲近寻求解决导致困境的问题 (Mikulincer & Shaver, 2003)。从该论述可以看到, 依恋安全感的获得过程包含依赖伴侣的困境问题解决, 这一特定领域下的问题解决能力自身便反应了个体安全感获得的能力, 即也体现在个体的依恋安全性的差别上, 而在前测中我们控制了个体的依恋安全性, 情节模拟的效果仍然存在。在本研究中前测中我们尚未测量个体一般的问题解决能力, 但鉴于随机分配的情况也倾向于认为两组的一般问题解决能力接近。从依恋安全感的提升的研究结果来看, 即便按照审稿人所说, 这一情节模拟导致了更好的困境问题的解决, 进而让个体获得了依恋安全感, 也是符合依恋控制系统描述的, 表明了情节模拟在其中的作用。

**意见 5:** 文中 2.2 中陈述情境结果撰写“要求写出的情境的结果不一定发生在自己和恋人之间, 发生在任何情侣间的可能结果都可以写。”这个部分可能作者增加了第三者对问题解决的看法。但是仍然与依恋安全感无关。

**回应:** 作为控制组, 我们希望被试做的是对情境内容进行相同时间的思考, 但不是基于情节的思考, 而更多的是关于情境的语义思维, 所以让被试撰写情境发生在一般情侣间的可能结果的撰写, 不一定要和依恋安全感相关。

意见 6：文中 2.2 采用的“状态性的依恋安全”。所有状态依恋安全的问题都是哪些？为何用载荷最高的题项，而不是全部题项？三个维度本研究中的信效度如何？

回应：状态性依恋安全的所有题项如图所示(Gillath, Hart, Nofhle, & Stockdale, 2009)。

The final set of SAAM items and their loadings as part of the exploratory factor analysis.

Items	Factor 1 (Security)	Factor 2 (Anxiety)	Factor 3 (Avoidance)
13. I feel loved	<b>.783</b>	-.025	-.018
8. I feel like I have someone to rely on	<b>.768</b>	.056	.114
15. I feel secure and close to other people	<b>.711</b>	-.058	-.109
11. If something went wrong right now I feel like I could depend on someone	<b>.684</b>	-.024	-.063
49. I feel like others care about me	<b>.664</b>	-.022	.014
3. I feel relaxed knowing that close others are there for me right now	<b>.613</b>	.038	.079
43. I feel I can trust the people who are close to me	<b>.607</b>	.060	-.053
30. I feel a strong need to be unconditionally loved right now	-.047	<b>.791</b>	-.038
33. I really need to feel loved right now	-.044	<b>.750</b>	.074
29. I want to share my feelings with someone	.141	<b>.723</b>	-.050
50. I want to talk with someone who cares for me about things that are worrying me	.047	<b>.641</b>	.002
21. I wish someone close could see me now	.053	<b>.610</b>	.018
19. I wish someone would tell me they really love me	-.118	<b>.582</b>	.074
6. I really need someone's emotional support	-.012	<b>.580</b>	-.148
51. If someone tried to get close to me, I would try to keep my distance	.079	-.037	<b>.893</b>
52. The idea of being emotionally close to someone makes me nervous <sup>a</sup>	.025	.002	<b>.848</b>
40. I'm afraid someone will want to get too close to me	.163	.044	<b>.782</b>
32. I feel alone and yet don't feel like getting close to others	-.172	.076	<b>.552</b>
14. I have mixed feelings about being close to other people	-.137	.078	<b>.529</b>
23. I would be uncomfortable having a good friend or a relationship partner close to me	-.092	-.090	<b>.463</b>
22. I feel like I am loved by others but I really don't care	-.047	-.182	<b>.393</b>

Note: The table above lists items by their original order in the 52 preliminary item set. To employ the SAAM in research, randomize the order of items or email the authors for a formatted version.

选择每个维度下载荷最高的题项有三个考虑：第一，三个题项在各自的维度载荷最高，其最能代表该维度的含义；第二，我们认为，相比于每个试次后被试填一次整个的问卷的多次重复，单个题项更能获得被试在每个情境下安全感上的波动。第三，虽然每个维度只有一个题项，但是我们测量了六个试次，可以说是在每个维度下有六个测量，在计算六个测量的一致性后，我们发现，前测上，六个题项六次测量的一致性分别为：0.735，0.750，0.682，0.788，0.858，0.928；后测上，六个题项六次测量的一致性分别为：0.714，0.641，0.800，0.775，0.884，0.939。我们在方法部分加入了相应的一致性系数的统计（见 17 页第一段红色字体部分）：

“...该 6 个测量项目在 6 个情节模拟试次上的一致性分别为前测：0.735，0.750，0.682，0.788，0.858，0.928；后测：0.714，0.641，0.800，0.775，0.884，0.939。...”

意见 7：文中 4.“讨论”中“结果表明，当个体处于困境情境时，依恋相关的情节模拟能够显著增加预期的伴侣反应性，并且带来状态性依恋安全感的提升。研究结果支持了情节模拟在依恋系统中的作用，即依恋相关的情节模拟可以通达伴侣反应和可得的信息，帮助个体获得依恋安全感。”如何说明结果的出现不是由于伴侣之间的沟通增加和反思，造成了更好的问题解决？

回应：感谢审稿人的建议。审稿人提到的是一种关于预期伴侣反应性和依恋安全感增加的解释。即依恋相关的情节模拟增加了伴侣之间的沟通和反思，造成了更好的问题解决，进而增加了预期的伴侣反应性及依恋安全感。实际上，本研究的结果表明的是这一和问题解决有关的情节模拟可以增加预期伴侣反应性和依恋安全感，但是这种增加是否是由于沟通增加和反思所带来的，本研究并没有检验，因此不能排除这种解释的可能性。其实对于情节模拟作用的解释还有多种，例如，情节模拟可以增加个体认为事件真实发生的可能性，可以促进个体行为及行为计划的产生，增加个体应对问题的信心等。对此，研究在不足与展望部分增加了审稿人所提到的解释可能性，供读者参考（见 24 页第二段“不足与展望”红色字体部分）。

“...最后，本研究基于依恋控制系统模型，从情节模拟通达伴侣反应性的角度，提供了一种个体如何获得依恋安全感的新的解释。对于这一获得依恋安全感的方式的机制是怎样的，还需要进一步研究来探讨。例如，是否是由于这一情节模拟可以增加伴侣之间的沟通和反思，造成了更好的问题解决，进而增加依恋安全感，亦或是情节模拟增加了个体认为事件

真实发生的可能性，增强了个体问题应对的信心等。...”

审稿人 2 意见：

本研究采用实验的方法，对依恋相关的情节模拟在通达依恋对象的可得性与反应性，进而帮助个体获得依恋安全感方面进行了有益的探索。这是在成人依恋领域难得的一篇实验研究，有一定的理论价值和实际意义。论文理论逻辑清晰，对依恋安全感的获得提供了一个非常重要的解释途径，即除了在已有的依恋脚本的基础上，还有情节模拟也有现实的作用。但有点意见，供作者修改时参考：

**意见 1：**研究设计本身应该没有太大的问题。但略显单薄。前后测是否需要作为一个自变量也请斟酌下。因为在结果分析的后半部分，其实是把前后测的差值作为因变量分析的。这样就可以了。而依恋回避和依恋焦虑是否可以作为分析的自变量，也请考虑下。因变量也主要是采用了自我报告的量表施测的结果。另外，在实验组和控制组方面，缺乏对实验组的实验操作的检验方式的描述。

**回应：**感谢审稿人的建议，结合第三位审稿专家的建议，我们删除了前后测差值作为因变量进行分析的部分，保留了将前后测作为自变量进行分析的部分。

研究中，我们是将依恋回避和依恋焦虑作为控制的变量进行的分析。结果显示对主要的研究结果无显著的影响。若按照依恋焦虑和依恋回避的百分位数的前后 50%将被试划分为依恋焦虑和依恋回避的高低分组进行方差分析，除了在困境程度的评定上能观察到依恋焦虑和组别的显著交互作用外（该显著的交互作用的简单效应分析的结果显示，并无实验组和控制组的差别，在控制组条件下，高焦虑依恋个体后测减前测的差值显著高于低焦虑个体），在其他的主要发现的结果上，均没有观察到组别和依恋回避或依恋焦虑的交互效应。

的确在因变量的测量上，我们仅仅选用了自我报告的量表进行施测方式。但是我们对每个测量包含了 6 个试次的多次测量，并且具有较好的一致性（前测上，六个题项六次测量的一致性分别为：0.735，0.750，0.682，0.788，0.858，0.928；后测上，六个题项六次测量的一致性分别为：0.714，0.641，0.800，0.775，0.884，0.939），此外，我们在研究的不足与展望部分进行了相应的叙述和补充（见 24 页第二段“不足与展望”红色字体部分）。

“...本研究的不足及未来研究的方向具体包含以下几个方面：首先，为了更加敏感地探测个体在每个特定情境下依恋安全感的波动，本研究采用单个项目，而不是采用整个状态性依恋安全感问卷来测量个体的依恋安全感，这一测验方式可能在测量学上较为简单，不如多项目问卷更能包含依恋安全感的含义。但本研究增加了多个试次的测量，并选取每个维度下载荷最高的题项，可以在一定程度上保证单个题项的信效度。未来研究可适当增加测量项目数量来进行检验；其次，本研究因变量的测量主要采用了自我报告的测量方式，未来研究可以结合一些生理指标，如皮质醇水平，或真实的伴侣互动情境去考察情节模拟在依恋系统中的作用；最后，本研究基于依恋控制系统模型，从情节模拟通达伴侣反应性的角度，提供了一种个体如何获得依恋安全感的新的解释。对于这一获得依恋安全感的方式的机制是怎样的，还需要进一步研究来探讨。例如，是否是由于这一情节模拟可以增加伴侣之间的沟通和反思，造成了更好的问题解决，进而增加依恋安全感，亦或是情节模拟增加了个体认为事件真实发生的可能性，增强了个体问题应对的信心等。...”

在对实验组控制组的检验上，我们所要做的是确保被试进行了依恋相关的情节模拟，即以自传体想象的方式想象怎么向伴侣寻求帮助以及在伴侣的帮助之下解决问题的即可。因为被试对想象的内容进行了描述，所以对被试描述的文本的内容即可以确定被试是否按照指导语进行相应的任务。

**意见 2:** 在实验操作过程中, 实验组进行情节模拟时, 要求写出如何向伴侣求助, 及解决问题的。这其实非常重要的一项内容, 也就是前面提到的依恋脚本相关的操作, 可惜在结果中没有反映出这方面的问题。建议, 在讨论中, 可以列举些情景模拟的具体内容, 来说明是如何激发其依恋对象的通达性的。

**回应:** 感谢审稿人的建议, 我们在讨论部分加入了相应的情景模拟内容及解释, 以便于理解。具体见讨论的第二段及第四段 (见 22 页第一段和第三段红色字体部分):

“...例如, 在“你第一次约自己的好朋友们和男朋吃饭, 想让男朋友在大家面前留个好印象, 但是男朋友一直在玩手机”这一困境情境中, 被试会产生如“我坐在他的旁边, 然后偷偷碰了一下他, 有点生气地让他不要再玩手机了。他接收到了我的请求, 有点不好意思, 慢慢地放下了手机, 开始吃饭聊天了。后来男朋友由于一个他们共同感兴趣的话题和他们聊了起来, 并解释刚刚在看手机是因为工作上的一点紧急情况, 请求大家的理解.....”的情节模拟的内容, 这一模拟会使得个体判断在真实的困境情境下, 伴侣会采取预期的“放下手机”、“寻找共同感兴趣的话题”、“解释”和“请求原谅”等支持行为, 进而增加预期伴侣反应性的判断。...”

“...因此, 当个体积极建构寻求帮助的策略 (如前文示例中的“碰一下伴侣”、“表达出生气”及“要求伴侣改变”等) 和对应伴侣的行为计划 (如前文示例中“放下手机”、“寻找共同感兴趣的话题”、“解释”和“请求原谅”) 时, 会增加个体作出相应的行为的可能性, 增加问题应对的信心, 增强预期的伴侣的反应性水平, 进而获得安全感。...”

**意见 3:** 讨论部分, 对于实验组的结果仍然缺乏深入的探讨。要是能够结合实验操作中的被试所写出来的具体情节模拟方式, 就更有说服力了。

**回应:** 同意意见 2, 我们以在相应的地方补充被试在研究中具体的情节模拟的内容, 以增加文章的说服力。

.....

**审稿人 3 意见:** 该研究采用实验组控制组前后测设计, 考察是否依恋相关的情节模拟可以通达依恋对象的可得与反应性, 帮助个体获得依恋安全感。结果发现, 相比于控制组, 情节模拟组预期伴侣的反应性和依恋安全感有显著提升。该研究的理论贡献显著, 但有以下问题与作者商榷:

**意见 1:** 研究中包含了 6 个因变量, 最后只有 3 个有符合假设的结果, 而其中两个探索性的因变量没有严格的假设推演过程, 有 data-fishing 之嫌。

**回应:** 感谢审稿人的意见, 我们增加的两个探索性的因变量主要考虑到: 增加寻求支持和帮助的意愿是基于情节模拟内容的, 本研究的情节模拟包含被试如何向伴侣寻求帮助和支持以及如何如何在伴侣的帮助和支持下解决问题的, 这一模拟中的前半部分, 按照情节模拟的相关理论和研究, 情节模拟可以促进行为及行为计划的产生, 因此可能会增加个体进行亲近寻求的意愿。

对于威胁感受的评价, 主要是考虑到: 一方面, 依恋控制系统模型中提到的, 依恋安全感的获得亦可降低个体的威胁感受; 另一方面, 情节模拟有助于个体的问题应对, 增加个体问题应对的信心, 所以预期会降低情境的威胁评价。此外, 结合了情节模拟可以增加个体对消极事件积极评价的研究 (Jing et al., 2017), 以及模拟帮助他人可以增加帮助意愿的研究 (Gaesser & Schacter, 2014), 故而提出来这两个因变量。

**意见 2:** 研究中包含了 6 个因变量, 没有做多个相关的统计检验的校正。

**回应:** 感谢审稿人的建议。如果对结果进行多重比较校正 (Bonferroni,  $\alpha = 0.05/6 = 0.0083$ ),

我们仍能观察到在预期的伴侣反应性及状态性依恋安全的维度上的显著的交互作用。对此，我们在研究结果部分补充了多重比较校正后的结果供读者参考（见第 20 页 3.2 最后一段红色字体部分）。

“...因采用多个因变量，若采用 Bonferrini 方法进行多重比较校正，将显著性水平设置为  $0.05/6 = 0.0083$ ，除在状态性依恋回避维度的结果变得不显著（ $p = 0.03$ ），在预期伴侣反应性及状态性依恋安全变量的显著性结果不变。...”

**意见 3：**研究中的 6 个因变量均是由单条目自我报告。像“寻求支持意愿”这种相对客观和简单的尚可，但像“状态依恋”这样的复杂概念应该用多条目已验证信效度的量表来测量。

**回应：**感谢审稿人的意见，我们认为，相比于每个试次后被试填一次整个的问卷的多次重复填答，单个题项更能获得被试在安全感上的波动。虽然每个因变量采用的是单条目自我报告，但是有六个试次，实质上每个因变量包含六次测量，我们计算了六个试次的一致性：前测上，六个题项六次测量的一致性分别为：0.735, 0.750, 0.682, 0.788, 0.858, 0.928；后测上，六个题项六次测量的一致性分别为：0.714, 0.641, 0.800, 0.775, 0.884, 0.939。我们在方法部分加入了相应的一致性系数的统计（见 17 页第一段红色字体部分）：

“...该 6 个测量项目在 6 个情节模拟试次上的一致性分别为前测：0.735, 0.750, 0.682, 0.788, 0.858, 0.928；后测：0.714, 0.641, 0.800, 0.775, 0.884, 0.939。...”

**意见 4：**研究事先计划了样本量，这点值得鼓励。但是，effect size 没有采用相似文献中的，而是直接假设了中等 effect size。因此，建议报告 post-hoc power，避免统计检定力不足。

**回应：**考虑到没有直接可供参考的 effect size 的研究证据，因此选择了中等作为参考的 effect size 的大小。我们在研究结果部分增加对 post-hoc power 的相关数据（见 3.2 红色字体部分）。

**意见 5：**结果 3.2 和 3.3 是完全重复的，建议删去 3.3。

**回应：**感谢审稿人的建议，我们删除了 3.3 重复的部分，保留了 3.2 的研究结果。

---

## 第二轮

### 审稿人 2 意见：

本文采用实验的方法，探讨了情节模拟在通达依恋对象的可得性与反应性，从而帮助个体获得依恋安全感方面进行了研究。这在成人依恋领域是一篇不错的实验研究。拓展了 Mikulincer 和 Shaver 等人依恋的控制系统模型中的相关假设，有一定的理论价值和实际意义。该文研究设计简单明了，尽管在研究变量的选择，介绍以及测量的具体指标上，尚有欠缺，经过修改后，基本能够满足发表要求，应该可以达到本刊发表水平。希望在修改过程中，重点强调依恋的个体差异在情节模拟的作用中是否也会存在差异？安全型依恋的被试是否更容易通过情节模拟来获得依恋安全性....？等等。需要在研究依恋的个体差异方面，做一些更进一步的研究。

**回应：**感谢审稿人的肯定和建议。我们在研究的不足与展望部分针对依恋个体差异的作用补充了如下内容（见 25 页蓝色字体部分）：

“再次，虽然当前研究在控制了依恋个体差异后，仍能观察到情节模拟的作用。但不可否认的是，依恋个体差异可能会影响到情节模拟过程。研究指出，情节模拟的建构会依赖于个体的图式 (Berntsen & Bohn, 2010)，依恋作为一种关系的图式，可能会影响到个体如何构建关系相关的情节模拟。相关的研究发现，依恋会影响到情节模拟的细节丰富性 (Cao,

Madore, Wang, & Schacter, 2018)。依恋个体差异还与未来定向的加工，例如情绪预期（affective forecasting）(Tomlinson, Carmichael, Reis, & Aron, 2010)、预期未来的关系满意度(Whitaker, Beach, Etherton, Wakefield, & Anderson, 1999)、以及在假定的依恋关系中是否能作出有利于关系的选择(Vicary & Fraley, 2007)等存在显著相关。然而，尚未有研究针对依恋系统的工作方式探讨依恋个体差异对情节模拟的影响，也尚未探讨情节模拟的差异是否会导致安全感上也存在差异。未来研究可以对此进行更加深入的探讨。

最后，依恋的个体差异可能会影响从情节模拟中获得安全感的难易程度。安全依恋的个体更易通达伴侣支持相关的情节记忆(Mikulincer & Shaver, 2016)，而建构性情节模拟假说认为，个体的情节记忆是其进行情节模拟的素材(Schacter & Addis, 2007)。那么，这意味着在自然条件下，安全依恋的个体更易于去提取伴侣支持相关的情节记忆来进行情节模拟，并从而获得依恋安全感。但本研究中的情节模拟并非自发状态，而是在强制要求条件下进行的。因此，未来研究可以进一步关注在自然条件下依恋个体差异在情节模拟影响安全感获得中的作用。”

---

### 第三轮

#### 副主编终审意见：

目前存在以下问题：

第一，统计表中的 N 全部为大写，应该改为小写

第二，图中的 Y 轴标注不明确，需要修改

第三，讨论中的内容，没有用小标题，让读者看起来比较费劲。

第四，5 不足与展望中的内容太多。而且作者也写出了不少问题，因此，该文章是否录用，我自己把握不了，请主编最后决定！

#### 主编终审意见：

意见 1：The Effects of Episodic Simulation，其中这 Effect 应该是单数还是复数？请专业翻译公司打磨英文摘要。

回应：因为因变量有多个，所以这儿用了 effects。我们已经让专业翻译的公司对我们的英文摘要进行了阅读和润色

意见 2：在现实生活中，为了使个体获得依恋安全感，究竟用什么样的“情节模拟”是个靠谱的手段？这会影响你研究发现的现实意义

回应：根据本研究我们认为，情节模拟的作用在于，当个体遇到困境时，进行伴侣支持的情节模拟，即想象如何有效地向伴侣寻求帮助以及如何在伴侣的支持和帮助下解决当下困境，将有助于个体应对困境，提升安全感。我们在讨论部分最后一段补充了依据实际意义的说明：

“…研究结果为日常生活带来启示，即在遇到困境时，多进行伴侣支持的情节模拟，即想象如何向伴侣寻求帮助，以及如何在伴侣的支持和帮助下解决当下困境的，将有助于个体应对困境，提升安全感。…”