

恶意创造力的研究现状与分析

胡映萱

浙江师范大学心理学院, 浙江 金华

收稿日期: 2024年12月30日; 录用日期: 2025年2月11日; 发布日期: 2025年2月24日

摘要

创造力是社会发展的催化剂, 但同时也具有破坏性。近年来, 学者们发现, 创造力蕴藏着阴暗面, 与其积极的一面相抵消。本研究旨在全面了解有关一般人群的“创造力的阴暗面”的研究动态, 考察了恶意创造力的预测因素及内在机制, 同时考虑了情境和个体差异的影响, 传播研究成果, 并为该领域未来的研究人员提供有价值的参考。

关键词

恶意创造力, 理论模型, 测量, 一般人群

Current Research and Analysis of Malevolent Creativity

Yingxuan Hu

School of Psychology, Zhejiang Normal University, Jinhua Zhejiang

Received: Dec. 30th, 2024; accepted: Feb. 11th, 2025; published: Feb. 24th, 2025

Abstract

Creativity has been identified as a catalyst for social development; however, it has also been demonstrated to be destructive. Recent studies in the field have revealed a hitherto unacknowledged aspect of creativity, one that is characterized by a capacity for malevolence, thereby counteracting its well-documented positive effects. The present study aspires to achieve several objectives. Firstly, it seeks to furnish a comprehensive understanding of the dynamics of research on the “dark side of creativity” of general public. Secondly, it aims to examine the predictors and underlying mechanisms of malignant creativity. Thirdly, it intends to consider the effects of contextual and individual differences. Finally, it is designed to disseminate the results of the study and to provide valuable references for future researchers in this field.

Keywords

Malevolent Creativity, Theoretical Model, Measurement, General Public

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

创造力在解决复杂问题和提高生产力方面受到重视, 研究主要集中在如何提高创造力以实现这些目标。然而, 最近的研究开始认识到恶意创造力, 或被用来故意伤害他人的创造力(Cropley et al., 2008; Harris et al., 2013)。在艺术、科学和技术等各个领域都发现了创造力失常的例子, 随着社会的进步, 这一问题预计会越来越普遍(McLaren, 1993), 例如更具体的黑暗创造性应用案例可见于恐怖主义和工作场所, 前者是纳粹利用创造性方法获得追随者, 后者是雇员利用创造性以创新的、难以察觉的方式窃取雇主的财产(Gill et al., 2013; James et al., 1999; McLaren, 1993)。尽管对传统的善意创造性应用的预测因素进行了大量研究, 但利用创造性故意伤害背后的动机仍然不太清楚, 同时学者最早以犯罪者作为恶意创造力的研究对象, 然而恶意创造行为离我们并不遥远, 它不仅只存在于犯罪活动或恐怖袭击中, 也可以撒谎等各种形式出现在日常生活中, 因此本研究竭力于考察针对一般人群的恶意创造力研究。

早期创造力相关的研究, 更多地将创造力视为一种积极的能力。例如, 科学家因为有更高的创造力所以能够提出新的问题、方法、理论从而推动人类进步, 艺术家因为有更高的创造力所以能够运用新的绘画技巧、角度、材料从而带给人们艺术洗涤。种种积极影响为创造力蒙上了一层正义的光芒, Runco (Runco, 2010)认为创造力是没有阴暗面的, Cropley (Cropley, 2010)也提出了善意驱动创造力的观点。但任何事物都需要辩证地去看, 创造力的正面影响下是否存在负面影响呢? 随着社会的发展, 创造力的“黑暗面”会愈加凸显, 例如, 日常生活中的诽谤、攻击性幽默、对他人的报复和骚扰等, 具有这些做法的个体无疑是具有创造力的, 然而, 体现的却是创造力阴暗的一面。

这种行为不同于传统形式的创造力, 因为传统形式的创造力并不表达恶意。此外, 恶意创意与其他偏差行为的不同之处在于, 它必须满足创意产品的要求, 即具有独创性和实用性。侵略等偏差行为可能是恶意的, 但可能不是以原创和有用的方式实施的。恶意创造力的一个例子是, 一个人设计了一把金属探测器无法探测到的新枪, 用来射杀高度戒备大楼里的人。这种行为意图伤害他人, 具有新颖性, 而且从使用者的角度来看是有用的。恶意创意以创新的方式造成伤害, 因此难以发现和预防。对恶意创造力的研究不仅有助于人们全面了解创造力, 更重要的是, 它告诫人们, 由恶意目的驱动力的创造力可能会对个人和社会造成巨大伤害。因此, 关于恶意创造力的学术研究具有重要的社会价值。

2. 定义

对于创造力“黑暗面”的相关研究主要集中在创造性行为所产生的不良后果, 包括无意和有意的创造性行为, 可分别称为消极创造力和恶意创造力。消极创造力是指无意导致负面后果的创造力产品。不同于一般创造力, 一种个体产生新颖的、有效的想法或产品的能力(Runco & Jaeger, 2012), 恶意创造力(malevolent creativity)是一种负面的创造力。恶意创造力指的是故意计划伤害他人或社会的创造力(Cropley et al., 2008)。Harris 等人(Harris et al., 2013)认为此定义过于宽泛, 于是提出了更加完善的概念: 恶意创造力指的是个体意图在物质上、精神上或身体上伤害自己或他人的创造力, 而这种创造力是能力、过程和

环境之间的相互作用,通过这种相互作用,个体或个体参与的群体产生了一种可感知的产品,这种产品在社会中是新颖且有用的。值得注意的是,并不只有恐怖组织的成员或犯罪者才拥有恶意创造力,每个人在日常生活中都或多或少的会产生恶意创造力想法。

3. 测量方法

3.1. 问题解决任务

Clark 和 James (Clark & James, 1999)最早使用问题解决任务测量恶意创造力。即要求被试解决一道带有负面导向的问题,例如:请想象自己作为一家公司的经理正在同另一家公司竞争一位潜在的客户。你获悉这位客户十分看重个人品德,如果让客户知道竞争对手有酗酒问题,那么自己就很有可能赢得这位客户。但关键点在于不能让客户知道是自己泄露了不利于竞争对手的信息,因此需要你提出方案争取到这位客户,方案越多越有新意越好。测量结束后,主试采取专家评分法对被试方案的创新性、逻辑性及答案易读性进行打分,并统计方案个数。研究者将方案的评价分数和个数作为衡量恶意创造力的指标。因此,该方法强调对恶意创造力产品的测量,并不直接针对恶意创造力思维过程。

3.2. 发散思维测验

发散思维测验一般以开放性问题的形式呈现,要求被试尽可能多的根据题目要求罗列答案。发散思维测验适用于个体或团体施测,且普及各个年龄段,应用最为广泛,在某种程度上或许可称之为创造力测验的“代言人”。通过开放性问题的评定个体发散思维水平,就能够预测个体创造力潜能。Lee 和 Dow (Lee & Dow, 2011a)就借助发散思维测验从恶意创造力水平进行测量,要求被试尽可能多地写出砖头和铅笔的用途。研究者一方面统计用途总个数作为流畅度指标,另一方面统计砖头和铅笔恶意用途的个数,作为恶意的指标。最后将恶意度除以流畅度,用其比值测量个体恶意创造力。

4. 发生机制

4.1. 一般攻击模型

一般攻击模型(The general aggression model),是 Anderson 和 Bushman (Anderson & Bushman, 2002)整合前人传统攻击理论提出的综合性攻击理论框架,认为个体在一定的场合和情境中产生的攻击行为,可以从输入变量(情境因素、个体因素)、路径以及最终结果等方面进行深入地解析。GAM 指出了要研究的基本过程类型,以了解各种输入是如何导致攻击性(或非攻击性)行为的。输入变量说明了关键的因果因素,包括情境因素和个体因素。情境因素是指在某一场合和情境下对攻击行为起促进或抑制作用的要素;个体因素的主要构成部分为个体人格特质和生理因素;输入变量通过其创造的当前内部状态影响最终结果行为,即路径部分为个体的内在状态,人们最感兴趣的内部状态包含认知、情感和唤醒。最终结果部分包括几个复杂的信息过程,从相对自动的过程到严格控制的过程,即即时评估与重新评估,与个体当前的内在状态相互影响。具体来说,一般攻击模型(Anderson & Bushman, 2002)认为攻击行为的发生主要基于对存储在记忆中的与攻击有关的知识结构的学习、激活和应用,而具有攻击性倾向个体在思考和看待事物时都带有一定的恶意偏见,从而在进行创造性活动时,也带有一定的恶意偏见,从而产生恶意创造力。

4.2. 社会信息加工理论

Gutworth 等人(Gutworth et al., 2018)认为情境线索在恶意创造力的产生中具有重要作用,所以关注环境因素如何影响个体行为的社会信息加工理论也可以很好地解释恶意创造力。社会信息加工理论认为,

个体的活动和行为并非孤立存在,而是深受社会情境的影响,该理论可以解释个人如何以及何时决定将中性的创造过程应用于恶意应用。社会信息加工理论侧重于环境对行为的影响,可以帮助解释如何运用创造力来实现黑暗目标。具体而言,Runco (Runco, 2010)提出了一种将创造过程与道德成分分离开来的黑暗创意观点,创造过程本身只是为以新奇想法为形式的成果产出提供“燃料”,而恶意面则是蓄意做出恶意决策的结果。此外,该理论还支持这样一种观点,即情境能够让个体学习可接受的态度和行为,其中既包括理想的行为,也包括不理想的行为(Salancik & Pfeffer, 1978),也就是说不理想行为的习得将会影响人们的恶意创造力,尽管人们发现社会线索会塑造传统的、更理想的创造力形式(Goncalo & Duguid, 2012),但这种效应是否适用于恶意创造力,目前仍不清楚。

4.3. 6P 模型

6P 模型由 D.H. Cropley 和 A.J. Cropley 于 2008 年提出,此模型是基于 Rhodes 在 1961 年提出的四因素模型,即过程(Process)、人(Person)、产品(Product)和环境(Press)影响创造力的四种因素(Cropley, 2010),而 6P 模型将人(Person)拓展为人的特征(Person Properties),人的动机(Person Motivation)和人的情绪(Person Feelings),要理解恶意创造力过程、个人特征、动机和情绪以及环境因素的作用,并非如想象中那么简单。因此,研究者总结了恶意创造力的六个影响因素的双向维度,即在人的特征方面,创造性人格(如灵活性、歧义容忍度、开放性)比非创造性人格更有利于恶意创造力的产生;在人的动机方面,相比与反应性动机,前瞻性动机(如冒险、追求新奇)会促进个体产生更高的恶意创造力;在人的情绪方面,生成情绪比延续情绪更提高个体恶意创造力水平。个体在创造具有新颖性的产品时,其决策过程涉及一系列复杂的认知机制,既包括发散思维,也涵盖聚合思维。类似地,恶意创造力的产生也是如此。简而言之,恶意创造力的形成由多重个体特征共同作用的结果,而这些特征在人为因素层面上呈现出双重性质。这涉及到创造性和适应性这两个相互对立的维度,在人的因素框架内,它们既可以作为驱动力以促进恶意创造力,也可以作为抑制力以削弱甚至障碍恶意创造力的发展。

5. 发生条件

5.1. 个体因素

大五人格。部分研究检查了具有不同创造力水平的性格特征以及性格特征与创造性过程、产品的关系。人格是性格特征中较为主要的部分,是创造过程中产生产品的工具(Gascón & Kaufman, 2010)。大五人格包含对新体验的开放性、外倾性、宜人性、责任性以及神经质性。大五人格与创造力的研究较多,综合以往多项研究,发现开放性、外倾性能预测一般创造力,宜人性、责任性和神经质与创造力相关但相关性较小(Puryear et al., 2019)。Lee 和 Dow 的(Lee & Dow, 2011b)研究证实责任性与个体在发散思维任务中恶意使用砖头和铅笔的数量显著负相关,认为低责任性个体更有可能以非传统的方式进行思考或行动,从而促进低责任性群体的恶意创造力。

黑暗人格。这源于对马基雅维利主义、精神病态和自恋的研究,是三种人格结构的结合,代表了一系列不受社会欢迎的特征(Paulhus & Williams, 2002)。马基雅维利主义的特征是善于操纵、缺乏同情心以及不受社会和道德约束等,精神病态的特征是冲动、冷酷无情、不知悔改、不可靠等,自恋的特征则是虚荣、傲慢和以自我为中心等。黑暗人格常被运用于亚临床研究中,Paulhus 和 Williams (Paulhus & Williams, 2002)将其拓展至一般人群。有研究将黑暗人格与新的创造力衡量标准(中性、积极、消极)相联结,发现黑暗人格与个体的消极创造力显著相关(Kapoor, 2015)。在幼时受忽视经历与恶意创造力的研究中,研究者们也发现了黑暗人格在其中发挥中介作用(Jia et al., 2020),再次验证了 Kapoor 研究的结论黑暗人格对恶意创造力具有预测作用。

情绪因素。情绪能够影响社会认知活动(Mitchell & Phillips, 2015),对创造力也具有相当的影响(Getz & Lubart, 2000)。杨静(杨静, 2016)采用实证研究探索了情绪与恶意创造力的关系,从情绪的效价、唤醒度和调节定向三个维度及其交互作用角度得出结论:唤醒度正向预测个体的恶意创造力。对于情绪,也有研究探索了特定情绪对恶意创造力的影响。程瑞(程瑞, 2020)探索了状态愤怒对恶意创造力的影响,发现状态愤怒能够促进个体的恶意创造力,并且状态愤怒对伤害、欺骗和捉弄他人三种类型的恶意创造力都具有促进作用。安彦名(安彦名, 2021)发现敬畏情绪,与嫉妒情绪和中性情绪相比,能显著降低个体恶意创造力水平,且积极情绪效价的敬畏情绪对恶意创造力的保护作用较消极、中性情绪效价的敬畏情绪更大。情绪智力也被证实与恶意创造力负相关,低情绪智力的个体具有更高的恶意创造力(Harris et al., 2013)。人们最常用的两种情绪调节策略:认知重评和表达抑制(Webb et al., 2012)对恶意创造力都具有影响,认知重评能够显著降低恶意创造力的新颖性、恶意性,表达抑制能够显著降低恶意创造力的流畅性、新颖性和恶意性。情绪调节自我效能感也能够通过正向影响情绪弹性从而降低个体恶意创造力水平。

5.2. 环境因素

个体所处的情境也是影响恶意创造力产生的重要因素。恐怖分子之所以会产生大量的恶意创造力,直接原因就是恐怖分子所处的环境对其产生的影响(Gill et al., 2013),他们认为由于外界反恐力量的不断增大,导致恐怖分子不得不频繁地创新他们的恐袭手段,才能更顺利地达成他们的目的。但由于本研究着重于探讨一般人群的恶意创造力,因此具有犯罪倾向的特殊群体不作具体阐述。不公平的氛围和情境会让个体表现出更多的消极创造力,例如有学者据此对不公平环境对恶意创造力的影响进行了实证研究,他们通过操纵彩票抽奖机会来实现不公平情境的营造,研究表明当被试在付出与公平组相同努力的情况下,如果取消他们的彩票抽奖机会(即形成不公平情境),他们在随后的创造力任务中表现出了更高水平的恶意创造力(Clark & James, 1999)。James 等人研究了恶意创造力在组织环境下的表现,发现环境中负面因素越多,个体的恶意创造力水平越高(James et al., 1999)。此外,激惹情境是致使个体使用恶意创造力的关键因素。Harris 等人(Harris & Reiter-Palmon, 2015)发现在敌意的、愤怒的、复仇的环境中,个体会更多地表现出恶意创造力。

6. 总结和展望

“创造力的阴暗面”这一概念越来越受到社会的关注。研究结果表明,这一领域的文献不断扩充,研究稳步增长。这一趋势促进了创造力的发展和应用,为个人和组织提供了更多的机会和可能性。同时,这也反映出学者越来越意识到,创造力并不是一种完美的特质,它可能会对个人和组织产生负面影响。这些影响可能包括模拟阴暗人格、引发社会排斥,甚至助长恐怖主义。此外,信息技术和数字化的普及为欠发达地区提供了获取信息和知识资源的渠道,促进了“创造力的阴暗面”研究的发展。

关于创造力阴暗面的研究正在跨学科进行,促进了跨学科和跨国合作,学者可以利用不同的视角和专业知识的探索创造力的消极方面以及引发这些消极方面的因素。例如,心理学可以研究创造性思维和创造性人格,管理学可以探索创造性团队和创造性领导,艺术和文学可以研究创造性过程和产出,哲学可以深入思考创造性伦理和价值观。

参考文献

- 安彦名(2021). 敬畏情绪对恶意创造力的影响. 硕士学位论文, 临汾: 山西师范大学.
- 程瑞(2020). 愤怒情绪对恶意创造力的影响及调节策略. 硕士学位论文, 上海: 华东师范大学.

- 杨静(2016). 情绪对恶意创造力的影响. 硕士学位论文, 上海: 华东师范大学.
<https://kns.cnki.net/kcms2/article/abstract?v=W694F5cljvAtcj046W8SAHN8LJMjVNlEkKome-kOwzKeDx7fJESpG42hPXPfD0YqdUiR1pWycrDYuYqnh1USRB5EZQlgoITXbDd78FdRe0bsPFmoCorat8-kRK-cKMxKp5u7N25Z167fT3oQePzBcJDA7vjEFF5Zip29OEYfXxI5tK2vtlOaMQpo-joZ1mMQboSbPGNDSBcUw=&uniplatform=NZKPT&language=CHS>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human Aggression. *Annual Review of Psychology*, 53, 27-51.
<https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>
- Clark, K., & James, K. (1999). Justice and Positive and Negative Creativity. *Creativity Research Journal*, 12, 311-320.
https://doi.org/10.1207/s15326934crj1204_9
- Cropley, A. J. (2010). The Dark Side of Creativity: What Is It? In D. H. Cropley, A. J. Cropley, J. C. Kaufman, & M. A. Runco (Eds.), *The Dark Side of Creativity* (pp. 1-14). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511761225.001>
- Cropley, D. H., Kaufman, J. C., & Cropley, A. J. (2008). Malevolent Creativity: A Functional Model of Creativity in Terrorism and Crime. *Creativity Research Journal*, 20, 105-115. <https://doi.org/10.1080/10400410802059424>
- Gascón, L. D., & Kaufman, J. C. (2010). Both Sides of the Coin? Personality, Deviance, and Creative Behavior. In D. H. Cropley, A. J. Cropley, J. C. Kaufman, & M. A. Runco (Eds.), *The Dark Side of Creativity* (pp. 235-254). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511761225.013>
- Getz, I., & Lubart, T. (2000). An Emotional-Experiential Perspective on Creative Symbolic-Metaphorical Processes. *Consciousness & Emotion*, 1, 283-312. <https://doi.org/10.1075/ce.1.2.06get>
- Gill, P., Horgan, J., Hunter, S. T., & D. Cushenbery, L. (2013). Malevolent Creativity in Terrorist Organizations. *The Journal of Creative Behavior*, 47, 125-151. <https://doi.org/10.1002/jocb.28>
- Goncalo, J. A., & Duguid, M. M. (2012). Follow the Crowd in a New Direction: When Conformity Pressure Facilitates Group Creativity (and When It Does Not). *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 118, 14-23.
<https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2011.12.004>
- Gutworth, M. B., Cushenbery, L., & Hunter, S. T. (2018). Creativity for Deliberate Harm: Malevolent Creativity and Social Information Processing Theory. *The Journal of Creative Behavior*, 52, 305-322. <https://doi.org/10.1002/jocb.155>
- 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, 54-64.
<https://doi.org/10.1037/a0038499>
- Harris, D. J., Reiter-Palmon, R., & Kaufman, J. C. (2013). The Effect of Emotional Intelligence and Task Type on Malevolent Creativity. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 7, 237-244. <https://doi.org/10.1037/a0032139>
- James, K., Clark, K., & Cropanzano, R. (1999). Positive and Negative Creativity in Groups, Institutions, and Organizations: A Model and Theoretical Extension. *Creativity Research Journal*, 12, 211-226.
https://doi.org/10.1207/s15326934crj1203_6
- Jia, X., Wang, Q., & Lin, L. (2020). The Relationship between Childhood Neglect and Malevolent Creativity: The Mediating Effect of the Dark Triad Personality. *Frontiers in Psychology*, 11, Article ID: 613695.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.613695>
- Kapoor, H. (2015). The Creative Side of the Dark Triad. *Creativity Research Journal*, 27, 58-67.
<https://doi.org/10.1080/10400419.2014.961775>
- Lee, S. A., & Dow, G. T. (2011). Malevolent Creativity: Does Personality Influence Malicious Divergent Thinking? *Creativity Research Journal*, 23, 73-82. <https://doi.org/10.1080/10400419.2011.571179>
- McLaren, R. B. (1993). The Dark Side of Creativity. *Creativity Research Journal*, 6, 137-144.
<https://doi.org/10.1080/10400419309534472>
- Mitchell, R. L. C., & Phillips, L. H. (2015). The Overlapping Relationship between Emotion Perception and Theory of Mind. *Neuropsychologia*, 70, 1-10. <https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2015.02.018>
- Paulhus, D. L., & Williams, K. M. (2002). The Dark Triad of Personality: Narcissism, Machiavellianism, and Psychopathy. *Journal of Research in Personality*, 36, 556-563. [https://doi.org/10.1016/s0092-6566\(02\)00505-6](https://doi.org/10.1016/s0092-6566(02)00505-6)
- Puryear, J. S., Kettler, T., & Rinn, A. N. (2019). Relating Personality and Creativity: Considering What and How We Measure. *The Journal of Creative Behavior*, 53, 232-245. <https://doi.org/10.1002/jocb.174>
- Runco, M. A. (2010). Creativity Has No Dark Side. In D. H. Cropley, A. J. Cropley, J. C. Kaufman, & M. A. Runco (Eds.), *The Dark Side of Creativity* (pp. 15-32). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511761225.002>
- Runco, M. A., & Jaeger, G. J. (2012). The Standard Definition of Creativity. *Creativity Research Journal*, 24, 92-96.
<https://doi.org/10.1080/10400419.2012.650092>
- Salancik, G. R., & Pfeffer, J. (1978). A Social Information Processing Approach to Job Attitudes and Task Design.

Administrative Science Quarterly, 23, 224-253. <https://doi.org/10.2307/2392563>

Webb, T. L., Miles, E., & Sheeran, P. (2012). Dealing with Feeling: A Meta-Analysis of the Effectiveness of Strategies Derived from the Process Model of Emotion Regulation. *Psychological Bulletin*, 138, 775-808. <https://doi.org/10.1037/a0027600>