



Psychometrics of the Malicious Creative Behavior Questionnaire in Shahed Students

Meraj Derakhshan¹ | Abasali Solaymani Khashab² | Meghdad Ghafarizade³, Payman Kamkar⁴

1. Corresponding Author: Assistant Professor, Department of Psychology and Counseling, Farhangian University, Tehran, Iran. Email: dr.derakhshan@cfu.ac.ir

2. Assistant Professor, Department of Psychology, Imam Hossein (AS) University, Tehran, Iran.

3. M.A. in Educational Psychology, Shiraz University, Shiraz, Iran.

4. Assistant Professor, Department of Psychology and Counseling Education, Farhangian University, Tehran, Iran.

Volume info

Vol. 17

Series: 66

Summer 2026

P.P: 157-174

Article Type

Research Paper

Article History

Received:

2026-07-14

Revised:

2026-09-17

Accepted:

2026-09-25

Published:

2026-10-14

ISSN – E-ISSN

ISSN: 2588-5162

E-ISSN: 2645-517X

Abstract

The Malicious Creativity Behavior Scale (MCBS) is a 13-item questionnaire that has been used and validated by Hao et al. However, this questionnaire has not been studied in Iranian society and has not been psychometrically tested. Objective: The aim of the present study is to investigate the validity and reliability of the Persian version of the Malicious Creativity Questionnaire. Method: The method of the present study was a descriptive survey study. The statistical population of the study consisted of all Shahed students in the city of Shiraz, and 217 people were examined as the research sample in the final analysis. Findings: The validity of the questionnaire was examined using confirmatory factor analysis. The indicators obtained from confirmatory factor analysis showed that the empirical data of the study had an acceptable fit with the three-factor theoretical model of hurting people, lying, and Playing tricks. The reliability of the questionnaire using Cronbach's alpha for the entire questionnaire, hurting people, lying, and Playing tricks was 0.81, 0.71, 0.65, and 0.67, respectively, which is desirable and acceptable. Conclusion: The results of the study showed that the malicious creativity questionnaire has acceptable validity and reliability and can be used in educational and psychological research.

Keywords: Malicious Creativity Questionnaire, Hurting People, Lying, Playing tricks.

Cite this Article: Derakhshan, M. Solaymani Khashab, A., Ghafarizade, M. & Kamkar, P. (2026). Psychometrics of the Malicious Creative Behavior Questionnaire in Shahed Students, 17(66), 157-174.

Dor: [20.1001.1.25885162.1405.17.2.7.5](https://doi.org/20.1001.1.25885162.1405.17.2.7.5)



Publisher: Imam Hossein University.

© The Author(s).



روانشناسی پرسشنامه رفتار بدخواهانه در دانشجویان شاهد

- معراج درخشان^۱ | عباسعلی سلیمانی خشاب^۲ | مقداد غفاری زاده^۳ | پیمان کامکار^۴
 ۱. نویسنده مسئول: استادیار، گروه آموزش روان شناسی و مشاوره، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران.
 رایانامه: dr.derakhshan@cfu.ac.ir
 ۲. استادیار، گروه روان شناسی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه جامع امام حسین (ع)، تهران، ایران.
 ۳. کارشناسی ارشد روان شناسی تربیتی، دانشگاه شیراز، شیراز، ایران.
 ۴. استادیار، گروه آموزش روانشناسی و مشاوره، دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران.

چکیده

مقیاس رفتار بدخواهانه (MCBS) پرسشنامه‌ای ۱۳ ماده‌ای است که توسط هائو و همکاران مورد استفاده و اعتبارسنجی شده است. با این حال این پرسشنامه تاکنون در جامعه ایرانی مورد بررسی قرار نگرفته و روان‌سنجی نشده است. هدف: هدف پژوهش حاضر بررسی روایی و پایایی نسخه فارسی پرسشنامه خلاقیت بدخواهانه است. روش: روش پژوهش حاضر از نوع مطالعه توصیفی پیمایشی بود. جامعه آماری پژوهش را کلیه دانشجویان شاهد شهر شیراز تشکیل دادند و ۲۱۷ نفر به عنوان نمونه پژوهش در تحلیل نهایی مورد بررسی قرار گرفتند. یافته‌ها: با استفاده از روش تحلیل عامل تأییدی روایی پرسشنامه مورد بررسی قرار گرفت. شاخص‌های به دست آمده از تحلیل عامل تأییدی نشان داده که داده‌های تجربی پژوهش با مدل نظری سه عاملی صدمه زدن به افراد، دروغ گفتن و حقه‌بازی برازش قابل قبولی دارد. مقدار پایایی پرسشنامه با استفاده از آلفای کرونباخ برای کل پرسشنامه، صدمه زدن به مردم، دروغ گفتن و حقه‌بازی به ترتیب مقدار ۰/۸۱، ۰/۷۱، ۰/۶۵ و ۰/۶۷ به دست آمده است که مطلوب و قابل قبول است. نتیجه‌گیری: نتایج حاصل از پژوهش نشان داد که پرسشنامه خلاقیت بدخواهانه از روایی و پایایی قابل قبولی برخوردار است و قابلیت کاربرد در پژوهش‌های آموزشی و روان‌شناختی را دارد.

کلیدواژه‌ها: پرسشنامه خلاقیت بدخواهانه، صدمه زدن به افراد، دروغ گفتن، حقه‌بازی

سال و شماره

سال ۱۷، پیاپی: ۶۶

تابستان ۱۴۰۵

صص: ۱۷۴-۱۵۷

نوع مقاله

مقاله پژوهشی

سابقه مقاله

تاریخ دریافت: ۱۴۰۵/۰۴/۲۳

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۵/۰۶/۲۶

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۷/۰۳

تاریخ انتشار: ۱۴۰۵/۰۷/۲۲

شابا چاپی و الکترونیکی

شابا چاپی: ۲۵۸۸-۵۱۶۲

الکترونیکی: ۲۶۴۵-۵۱۷X



استناد: درخشان، معراج، سلیمانی خشاب، عباسعلی، غفاری زاده، مقداد، کامکار، پیمان. (۱۴۰۵). روان‌سنجی پرسشنامه رفتار خلاقیت بدخواهانه در دانشجویان شاهد، ۱۷(۶۶)، ۱۷۴-۱۵۷.

[Dor: 20.1001.1.25885162.1405.17.2.7.5](https://doi.org/10.1001.1.25885162.1405.17.2.7.5)



ناشر: دانشگاه جام امام حسین (ع). نویسندگان.



مقدمه و بیان مساله

خلاقیت به طور کلی به عنوان توانایی فرد برای تولید ایده‌ها و محصولات که منحصر به فرد و بدیع هستند و قابل اجرا هستند، شناخته می‌شود (استرنبرگ^۱ و کرمی، ۲۰۲۲). مفاهیم معاصر خلاقیت در حال گسترش عرض جغرافیایی ظرفیت آن است (کاپور^۲، ۲۰۲۳) و این مفهوم همیشه دارای معانی مثبت نیست. خلاقیت یک «شمشیر دولبه» با سمتی تاریک است، که به عنوان جنبه‌ی تاریک خلاقیت در نظر گرفته می‌شود و به آن خلاقیت بدخواهانه می‌گویند که به خلاقیت تاریک شناخته می‌شود (کاپور و کافمن^۳، ۲۰۲۲). رفتار خلاق تنها زمانی می‌تواند به صورت مثبت یا منفی درک شود که مقاصد در نظر گرفته شود (رانکو^۴، ۱۹۹۳). این اجازه می‌دهد تا جنبه‌های اخلاقی و تاریک خلاقیت از یکدیگر متمایز شود. همچنین، منجر به تمایز بین خلاقیت بدخواهانه^۵ و خلاقیت منفی^۶ می‌شود. خلاقیت بدخواهانه شامل استفاده از ایده‌های اصلی برای آسیب رساندن عمدی به دیگران است. اغلب از طریق دستکاری، تهدید یا آسیب برای به دست آوردن یک مزیت ناعادلانه (کراپلی و همکاران^۷، ۲۰۰۸) از طرف دیگر خلاقیت منفی، به خلاقیتی اطلاق می‌شود که بدون قصد و نیت بدخواهانه برای دیگران مضر هست (جیمز و همکاران^۸، ۱۹۹۹).

خلاقیت بدخواهانه به ایده پردازی اصیل و از پیش طراحی شده اشاره دارد که به عمد به منظور تحقق اهداف و خواسته‌های خود انجام می‌شود و همیشه منجر به پیامدهای منفی مانند انواع جدید کلاهبرداری، قتل و غیره می‌شود (کراپلی و همکاران، ۲۰۰۸). طیف گسترده‌ای از نمونه‌های خلاقیت بدخواهانه را می‌توان در همه جا یافت و به روش‌های بدیع آسیب می‌رساند که تشخیص

1. Sternberg
2. Kapoor
3. Kaufman
4. Runco
5. Malevolent creativity
6. Negative creativity
7. Cropley & et al
8. James & et al

و پیشگیری از آن دشوار است (گاتورث و همکاران^۱، ۲۰۱۸). در واقع، خلافت بدخواهانه در زندگی ما فراگیر است، از اشکال جدید کلاهبرداری، پولشویی، قتل و حملات تروریستی گرفته (چنگ و همکاران^۲، ۲۰۲۱) تا دروغ در زندگی روزمره ما (هائو و همکاران^۳، ۲۰۱۶) همه از مظاهر خلافت بدخواهانه هستند.

خلافت بدخواهانه نه تنها توانایی فعلی برای ایجاد ایده های خلاق بدخواهانه، بلکه تمایلات خلاق بدخواهانه رفتار فرد را نیز شامل می شود (هائو و همکاران، ۲۰۱۶). تولید خلافت بدخواهانه به انگیزه درونی فرد بستگی دارد، مانند رویکرد جهت گیری انگیزشی که خلافت بدخواهانه را افزایش می دهد (هائو و همکاران، ۲۰۲۰). هریس و رایتر-پالمون^۴ (۲۰۱۵) دریافتند که افرادی که به طور ضمنی پرخاشگرتر و پیش اندیشی کمتری دارند، ممکن است ایده های خلاقانه بدخواهانه تری در موقعیت های تحریک کننده ایجاد کنند. علاوه بر این، خلافت بدخواهانه می تواند تحت تأثیر بسیاری از عوامل دیگر مانند استدلال اخلاقی، جدایی اخلاقی، حالات عاطفی و ویژگی های شخصی قرار گیرد (چنگ و همکاران، ۲۰۲۱؛ فو و ژانگ^۵، ۲۰۲۲؛ ژائو و همکاران^۶، ۲۰۲۲).

مطالعات قبلی یک همبستگی پیچیده بین خلافت بدخواهانه با سایر متغیرها را نشان داده است. به عنوان مثال، لی و داو^۷ (۲۰۱۱) دریافتند که خلافت بدخواهانه با ویژگی ها یا شخصیت های خاصی مانند برون گرایی، روان رنجورخویی، خشم صفت، تضاد صفت، خصومت با صفت، همدلی با ویژگی، یا پرخاشگری کلامی با ویژگی ارتباطی ندارد. با این حال، آن ها دریافتند که خلافت بدخواهانه را می توان به طور منفی با مسئولیت پذیری و به طور مثبت با ویژگی پرخاشگری فیزیکی پیش بینی کرد. در مقابل، چندین مطالعه نشان داد که برخی از ویژگی های بد مانند

1 Gutworth & et al

2 Cheng & et al

3 Hao & et al

4 Harris & Reiter-Palmon

5 Fu & Zhang

6 Zhao & et al

7 Lee & Dow

ریسک پذیری، تضاد صفت، سه گانه تاریک، اسکیزوتایی ضد اجتماعی و روان پریشی همگی پیش‌بینی‌کننده‌های مثبت خلاقیت بدخواهانه هستند (باتی و همکاران^۱، ۲۰۲۲؛ سابوت و همکاران^۲، ۲۰۲۲؛ پرشتولد- استفان و همکاران^۳، ۲۰۲۲). به‌طور مداوم، مطالعه دیگری نشان داد که فریب صفت باعث می‌شود افراد بیشتر درگیر خلاقیت‌های بدخواهانه شوند (کاپور و خان^۴، ۲۰۱۷) و همچنین افراد در موقعیت‌های خصمانه، عصبانی، بی‌عدالتی و انتقام‌جویانه بیشتر خلاقیت بدخواهانه از خود نشان می‌دهند (هریس و رایتر-پالمون، ۲۰۱۵).

سه نوع روش برای ارزیابی خلاقیت بدخواهانه استفاده شده است. جیمز و همکاران (۱۹۹۹) از شرکت‌کنندگان خواست راه‌حل‌های جدیدی برای مشکلاتی که حاکی از بدخواهی بود پیشنهاد کنند. برای مثال: تا حدی که امکان دارد راه‌حل جدید ارایه دهید، برای به‌دست آوردن مشتری بالقوه، به شرکت رقیب تهمت زنید. تعداد ایده‌ها به عنوان شاخصی از خلاقیت بدخواهانه‌ی افراد مورد توجه قرار گرفت. نظرات شرکت‌کنندگان به‌طور پیش فرض بدخواهانه در نظر گرفته شدند به خاطر اینکه قرار بود راه‌حل‌هایی باشند برای انجام کارهای بدخواهانه. اشکال این دیدگاه این است که نظرانی که برای مسایل و مشکلات بدخواهانه به کار می‌روند ممکن است خنثی یا حتی خیرخواهانه باشد. بنابراین خلاقیت بدخواهانه که این‌گونه تعریف شده است که هم خلاقیت و هم بدخواهی را بازتاب می‌کند توسط این روش به‌طور کامل اندازه‌گیری نشد.

لی و داو (۲۰۱۱) از روش دوم برای ارزیابی خلاقیت بدخواهانه استفاده کردند که بر وظیفه استفاده‌های جایگزین (ATU، تفکر واگرا) متکی بود. به‌طور خاص، از شرکت‌کنندگان خواسته شد تا ایده‌هایی غیرعادی و اصلی تا حدی که امکان دارد برای اشیا معمولی بیان کنند (مثل استفاده از آجر)، سپس عقاید بدخواهانه مثل ضربه زدن به دیگران یا مسموم کردن آن‌ها این شرکت‌کنندگان توسط دو ارزیاب که توافق آن‌ها بعداً مشخص شد انتخاب شدند. بعد از آن نسبت

1 Batey et al

2 Szabót & et al

3 Perchtold-Stefan & et al

4 Khan

امتیازها از تقسیم کل ایده‌ها بر تعداد ایده‌های بدخواهانه به دست آمد. این امتیاز به عنوان شاخص خلاقیت بدخواهانه استفاده شد. این روش شبیه روش دودک و ورو^۱ (۱۹۸۹) هست، کسی که به گرایش‌های پرخاشگرانه اشخاص علاقمند بود. همچنین این روش سازگار هست با یک امتیازدهی مناسب از تفکر واگرا که توسط رانکو و همکاران (۲۰۰۵) استفاده شده است، البته ایده‌های بدخواهانه به جای اینکه مناسب باشند، نامناسب خواهند بود. برای مثال در تحقیق لی و داو (۲۰۱۱) استفاده بدخواهانه از اشیا معمولی لزوماً ایده اصلی نبود. مثلاً استفاده از آجر برای صدمه زدن به دیگران ایده‌ی بدخواهانه می‌باشد ولی بدیع و اصیل نیست. بنابراین این روش تا زمانی که مردم ایده‌های بدخواهانه رو تولید می‌کنند، نمی‌تواند به‌طور مناسب اصالت را اندازه بگیرد.

هریس و همکاران (۲۰۱۳) روشی که توسط لی و داو (۲۰۱۱) استفاده شده بود را بهبود بخشیدند آن‌ها از دو ارزیاب متخصص برای مشخص کردن دو بُعد اصالت و بدخواهی درخواست کمک کردند. ارزیاب‌ها از یک مقیاس ۵ نمره‌ای که از ۰ تا ۵ مشخص شده بود استفاده کردند. این مقیاس از نه بدخواه/ و اصلاً اصیل تا بدخواه/ کاملاً اصیل نمره گذاری شده بود. ایده‌ها به این صورت نمره گذاری شدند: اگر در هر دو بعد بدخواهانه و اصالت برابر یا بیشتر از سه گرفته بودند جز ایده‌های بدخواهانه به حساب می‌آمدند. اگر در هر دو بعد کمتر از سه یا در یکی از ابعاد برابر یا بیشتر از ۳ گرفته بودند جزو ایده‌های بدخواهانه قرار نمی‌گرفتند. اگرچه این روش هم بُعد بدخواهی و هم اصالت را شناسایی کرد، همان‌طور که برای یک شاخص دقیق خلاقیت بدخواهانه ضروری و حیاتی است. اما این روش هم محدودیت‌های خودش را دارد. یکی از این محدودیت‌ها این است که خلاقیت بدخواهانه که بر اساس چنین معیارهایی انتخاب می‌شوند بسیار کم هستند و ممکن است هیچ کدام در یک آزمایش نباشند. و دیگر محدودیت این می‌باشد که روند امتیازدهی این روش پیچیده می‌باشد و به مهارت و توانایی و زمان زیادی نیاز دارد.

قابل ذکر است، محدودیتی برای هر سه روشی که برای اندازه‌گیری خلاقیت بدخواهانه توضیح داده شد، وجود دارد. اشخاص ممکن است به راحتی تمایلی به بیان ایده‌های بدخواهانه خلاقانه نداشته باشند، این اساساً یک تمایل به رسمت شناخته شده به پاسخگویی و اقدام مطلوب اجتماعی است. در واقع، ایده‌های خلاقانه ممکن است قوانین سنتی را بشکنند و ایده‌های خلاقانه بدخواهانه ممکن است چندان برای جامعه قابل قبول نباشد. در این مورد افراد ممکن است در پذیرش خلاقیت بدخواهانه خود تردید داشته باشند یا حتی اگر آن را قبول داشته باشند، برخی یا همه ایده‌های بدخواهانه را پنهان کنند و در مقابل خلاقیت بدخواهانه منفعل باشند. سه روش قبلی برای اندازه‌گیری خلاقیت بدخواهانه مشکلات قابل ملاحظه‌ای دارند. مشکلات نشان می‌دهد که نیاز به یک روش جدید اندازه‌گیری خلاقیت بدخواهانه وجود دارد. این اندازه‌گیری باید به نوعی باشد که تمام حالت‌های خلاقیت بدخواهانه (فریب دادن، حقه بازی و دروغ گفتن) را پوشش دهد و راحت اجرا شود. در حالت ایده‌آل، تمایل به پاسخ‌دهی مطلوب اجتماعی را به حداقل می‌رساند؛ اما این تمایلات برای همه خود گزارش‌دهی‌ها مخرب هست، نه فقط آن‌هایی که عبارت‌های بدخواهانه را می‌سنجند. توجه داشته باشید اینجا اندازه‌گیری‌های قابل اعتباری برای اندازه‌گیری دروغ گفتن در تحقیق استفاده شده است، حتی اگر آن‌ها حداقل به همان اندازه تمایل به پاسخگویی مطلوب اجتماعی داشته باشند. همان‌طور که در مقیاس رفتار ایده‌آل رانکو و همکاران (۲۰۰۵) می‌باشد: سنجش خلاقیت بدخواهانه جدید بر رفتارهای روزمره تأکید می‌کند و برخی سؤال‌ها بر رفتارهایی که همیشه غیرقانونی یا شیطانی و فریبکارانه نیست تمرکز می‌کند (هائو و همکاران، ۲۰۱۶).

بررسی شاخص‌های روانسنجی روایی و پایایی پرسشنامه خلاقیت بدخواهانه هائو و همکاران (۲۰۱۶) به زبان فارسی نقش مهمی در توسعه و مطالعه متغیر خلاقیت بدخواهانه با متغیرهای دیگر داشت و برای پژوهشگران فرصتی فراهم کرد تا از این مقیاس در پژوهش‌های آموزشی و

روانشناختی استفاده کنند. با توجه به اینکه هدف پژوهش حاضر بررسی روایی و پایایی مقیاس خلاقیت بدخواهانه است، سؤال پژوهش حاضر به شرح زیر است:

آیا پرسشنامه خلاقیت بدخواهانه از روایی و پایایی قابل قبولی برخوردار است؟

روش‌شناسی پژوهش

پژوهش حاضر مطالعه‌ای توصیفی پیمایشی بود. بعد از دریافت پرسشنامه لاتین ابتدا دو مترجم ایرانی مسلط به زبان فارسی و یک مترجم و متخصص روانشناسی ۳ ترجمه جداگانه از نسخه انگلیسی پرسشنامه به زبان فارسی به عمل آوردند. نسخه فارسی از سه ترجمه با در نظر گرفتن بهترین ترجمه و اصلاح شکاف‌های موجود از هر سؤال به دست آمد. تعیین روایی صوری برای ارزیابی فهم و درک گروه نمونه توسط اساتید گروه روانشناسی بررسی و مورد تأیید قرار گرفت. جامعه آماری پژوهش دانشجویان شاهد دانشگاه‌های شهر شیراز (دانشگاه سراسری، آزاد، پیام‌نور، علمی کاربردی و غیرانتفاعی) بودند. حجم نمونه این پژوهش با توجه به پژوهش‌های مدل‌یابی معادلات ساختاری و تحلیل عاملی (میرز و همکاران ۱، ۲۰۰۶؛ ترجمه پاشا شریفی و همکاران، ۱۳۹۱) تعیین شده است، که از طریق نمونه‌گیری تصادفی خوشه‌ای چند مرحله‌ای انتخاب شدند. طبق برآورد حجم نمونه، تعداد ۲۲۳ به عنوان حجم نمونه انتخاب شد و پرسشنامه را تکمیل کردند که تعداد ۶ پرسشنامه به دلیل متناسب نبودن با گروه نمونه از تحلیل نهایی کنار گذاشته شدند و در نهایت تحلیل بر روی ۲۱۷ نفر صورت گرفت. نسبت دانشجویان شرکت کننده مرد ۶۹ درصد (۱۵۰ نفر) و نسبت شرکت کنندگان زن ۳۱ درصد (۶۷ نفر) بودند. تحصیلات دانشجویان گروه نمونه به این صورت بود که ۸۰ نفر (۳۷ درصد) در مقطع کاردانی و ۱۳۷ نفر (۶۳ درصد) در مقطع کارشناسی مشغول به تحصیل بوده‌اند.

ابزار

مقیاس رفتار بدخواهانه (MCBS) ۱: در پژوهش حاضر، پرسشنامه رفتار خلاقیت بدخواهانه هائو و همکاران (۲۰۱۶) برای سنجش خلاقیت بدخواهانه استفاده شده است. این پرسشنامه دارای ۱۳ گویه است که در طیف لیکرت ۵ درجه ای از هرگز (۰) تا تقریباً همیشه (۴) نمره گذاری می شود. مقیاس دارای سه خرده مقیاس صدمه زدن به افراد (گویه های ۱ تا ۶)، دروغ گفتن (گویه های ۷ تا ۱۰) و حقه بازی (گویه های ۱۱ تا ۱۳) است.

هائو و همکاران (۲۰۱۶) در تحلیل عامل اکتشافی پرسشنامه سه عامل صدمه زدن به مردم، دروغ گفتن و حقه بازی را از این پرسشنامه به دست آوردند. همچنین، پایایی کل پرسشنامه ۰/۸۰، صدمه زدن به مردم ۰/۸۰، دروغ گفتن ۰/۷۶ و حقه بازی ۰/۶۱ با استفاده از روش آلفای کرونباخ به دست آوردند. در پژوهش حاضر، داده های پرسشنامه با استفاده از نرم افزارهای SPSS و AMOS مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند.

یافته های پژوهش

پایایی مقیاس رفتار بدخواهانه (MCBS) بر اساس ضریب آلفای کرونباخ محاسبه شده است که برای کل مقیاس ضریب ۰/۸۱ به دست آمده که نشان دهنده قابلیت اطمینان خوب آن است. همچنین ضرایب پایایی از طریق آلفای کرونباخ نیز برای سه بُعد صدمه زدن به مردم، دروغ گفتن و حقه بازی به ترتیب ۰/۷۱، ۰/۶۵ و ۰/۶۷ به دست آمده که نشان از پایایی قابل قبول برای ابعاد مقیاس است.

بررسی برازش داده های تجربی پژوهش با مدل نظری سه عاملی پرسشنامه خلاقیت بدخواهانه با استفاده از تحلیل عامل تأییدی در نرم افزار AMOS انجام شد. شاخص های نسبت خنثی دو به آزادی درجه (X2/DF)، P (سطح معنی داری)، GFI (شاخص نیکویی برازش)، AGFI (شاخص نیکویی برازش تعدیل شده)، NFI (شاخص برازش نرم شده)، IFI (شاخص برازش توسعه ای)، TLI

(شاخص توکر لوئیس)، CFI (شاخص برازش مقایسه‌ای) و RMSEA (ریشه مجذور میانگین خطای تقریبی) برای برازش مدل پژوهش حاضر مورد استفاده قرار گرفتند که در جدول (۱) نشان داده شده‌اند.

جدول ۱. شاخص‌های برازش مدل

شاخص	χ^2/df	P	GFI	AGFI	NFI	IFI	TLI	CFI	RMSEA
مقدار	۲/۱۱۱	۰/۰۰۱	۰/۹۲	۰/۸۷	۰/۸۴	۰/۹۱	۰/۸۷	۰/۹۰	۰/۰۷۲

همانطور که در جدول (۱) نشان داده شده است، هر یک از شاخص‌ها تایید کردند که مدل فرضی پژوهش با $\chi^2/df = 2/111$ ، $P = 0/001$ ، $GFI = 0/92$ ، $AGFI = 0/87$ ، $NFI = 0/84$ ، $IFI = 0/91$ ، $TLI = 0/87$ و $CFI = 0/90$ و $RMSEA = 0/072$ از برازش مطلوبی برخوردار است. نمودار مسیر برآوردهای استاندارد شده در شکل (۱) نیز نشان داده شده است.

جدول ۲. گویه‌ها و ابعاد پرسشنامه خلاقیت بدخواهانه

ابعاد	گویه‌ها
صدمه زدن به افراد	۱. وقتی با شما ناعادلانه رفتار می‌شود، هر چند وقت یک بار به انتقام گرفتن فکر می‌کنید؟
	۲. هر چند وقت یکبار به روش‌های جدید تنبیه و مجازات افراد فکر می‌کنید؟
	۳. هر چند وقت یکبار به فکر سرکوب افرادی که سر راه شما قرار می‌گیرند، می‌فکرت؟
	۴. هر چند وقت یکبار خود را ملزم به اقدام خرابکاری که آغازش با شماست، می‌کنید؟
	۵. هر چند وقت یکبار به فکر آسیب رساندن به خود می‌فکرت؟
	۶. هر چند وقت یکبار به روش‌هایی برای آسیب رساندن به دیگران در دنیای بی‌رحم فکر می‌کنید؟
دروغ گفتن	۷. هر چند وقت یکبار برای ساده جلوه دادن یک موقعیت پیچیده به دروغ متوسل می‌شوید؟
	۸. هر چند وقت یکبار به بهانه‌هایی، برای توجیه کارهای اشتباه خود فکر می‌کنید؟
	۹. هر چند وقت یکبار بدون ترس از رسوا شدن، دروغ می‌گویید؟
	۱۰. هر چند وقت یکبار به راه‌هایی برای پنهان کردن اشتباهات خود از دیگران، فکر می‌کنید؟
حقه بازی	۱۱. هر چند وقت یکبار در مورد این که چطور سر کسی کلاه بذارید ایده‌ای دارید؟
	۱۲. هر چند وقت یکبار با هدف انتقام‌گیری مردم را فریب می‌دهید؟
	۱۳. هر چند وقت یکبار به روش‌های دور زدن قانون فکر می‌کنید، وقتی که روش‌های مرسوم کارایی ندارند؟

همانطور که در (۲) نشان داده شده است، سه عامل مقیاس رفتار خلاقیت بدخواهانه (MCBS) با توجه به مواردی که در گویه‌ها وجود دارد، صدمه زدن به افراد (عامل ۱)، دروغ گفتن (عامل ۲)، و حقه بازی (عامل ۳) نامگذاری شدند. صدمه زدن به مردم ۲۲/۵۸ درصد واریانس در مقیاس رفتار خلاقیت بدخواهانه (MCBS) را به خود اختصاص داد.

جدول (۳) مقدار ضرایب مدل اندازه‌گیری به دست آمده شامل ضرایب غیر استاندارد، ضرایب استاندارد، خطای استاندارد، مقدار T و مقدار P است (جدول شماره ۳). بالا بودن مقدار ضرایب استاندارد β نشان داده که سؤالات پرسشنامه برای سنجش متغیرهای مکنون صدمه زدن به مردم، دروغ گفتن و حقه‌بازی توان قابل قبولی داشته‌اند.

جدول ۳. پارامترهای مدل اندازه‌گیری ابعاد خلاقیت بدخواهانه در تحلیل عامل تأییدی

متغیر مکنون- نشانگر	ضریب غیر استاندارد	ضریب استاندارد	خطای استاندارد	مقدار T	مقدار P
صدمه زدن به افراد- سؤال ۱	۱	۰/۴۷	-----	-----	-----
صدمه زدن به افراد- سؤال ۲	۰/۹۰۸	۰/۵۰	۰/۱۵	۶/۰۶	۰/۰۰۱
صدمه زدن به افراد- سؤال ۳	۰/۷۲۸	۰/۴۳	۰/۱۶	۴/۶۵	۰/۰۰۱
صدمه زدن به افراد- سؤال ۴	۰/۸۳۲	۰/۵۶	۰/۱۶	۵/۰۸	۰/۰۰۱
صدمه زدن به افراد- سؤال ۵	۰/۸۴۹	۰/۶۰	۰/۱۶	۵/۳۶	۰/۰۰۱
صدمه زدن به افراد- سؤال ۶	۰/۳۶۸	۰/۴۱	۰/۱۰	۴/۰۲	۰/۰۰۱
دروغ گفتن- سؤال ۷	۱	۰/۷۱	-----	-----	-----
دروغ گفتن- سؤال ۸	۰/۸۷۴	۰/۴۴	۰/۱۶	۵/۳۹	۰/۰۰۱
دروغ گفتن- سؤال ۹	۰/۸۶۴	۰/۶۸	۰/۱۱	۷/۵۷	۰/۰۰۱
دروغ گفتن- سؤال ۱۰	۱/۰۲۶	۰/۵۹	۰/۱۵	۶/۹۳	۰/۰۰۱
حقه‌بازی- سؤال ۱۱	۱	۰/۷۳	-----	-----	-----
حقه‌بازی- سؤال ۱۲	۰/۶۰۴	۰/۷۳	۰/۰۷	۸/۳۹	۰/۰۰۱
حقه‌بازی- سؤال ۱۳	۱/۰۳۰	۰/۵۱	۰/۱۸	۵/۷۸	۰/۰۰۱

طبق جدول فوق، ضریب استاندارد گویه ۶ با عامل صدمه زدن به افراد برابر با ۰/۴۱ کمترین ضریب استاندارد و ضریب استاندارد گویه‌های ۱۱ و ۱۲ با عامل حقه بازی برابر با ۰/۷۳ بیشترین ضریب استاندارد را داشته است. کمترین مقدار T بابر با ۴/۰۲ و بیشترین مقدار T برابر با ۸/۳۹ به دست آمده است. با توجه به اینکه حداقل مقدار T برای معنادار شدن ضرایب استاندارد برابر ۱/۹۶ است (هومن، ۱۳۹۳)، بنابراین نتایج نشان داد که مقدار T به دست آمده برای معنادار شدن ضرایب استاندارد در پژوهش حاضر (جدول ۳) از مقدار معیار آن بیشتر بوده و لذا ضرایب استاندارد به دست آمده برای کل گویه‌ها معنادار بوده است.

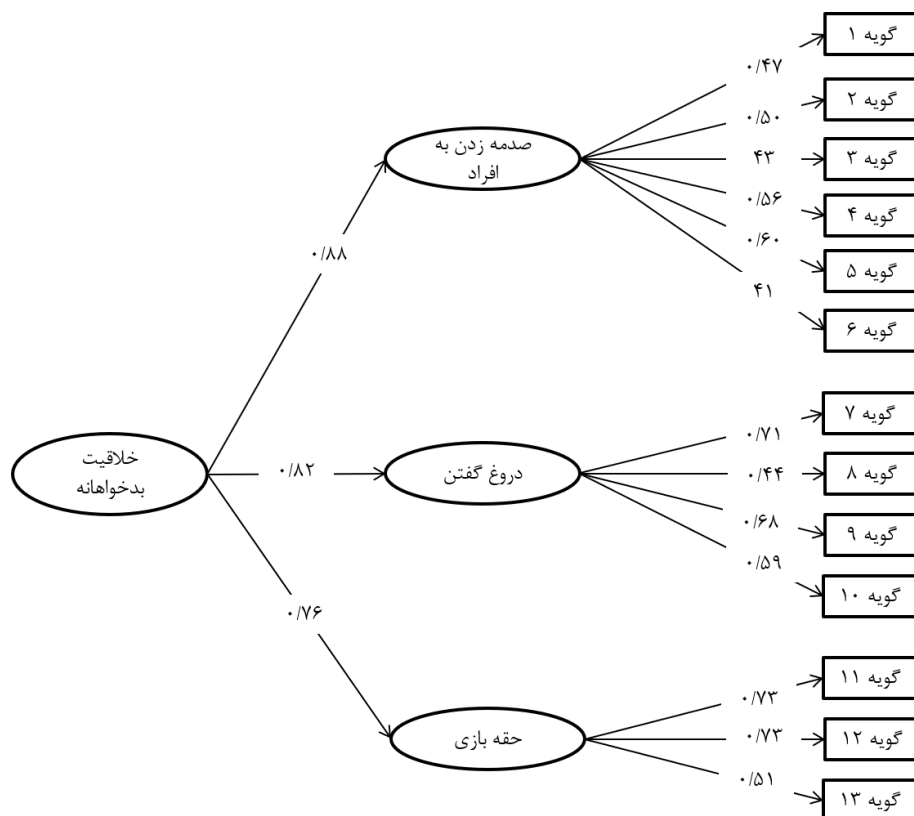
جدول (۴)، مقدار همبستگی پیرسون بین خلاقیت بدخواهانه با عامل‌های صدمه زدن به مردم، دروغ گفتن و حقه‌بازی نشان داده شده است.

جدول ۴. ماتریس همبستگی خلاقیت بدخواهانه با عامل‌هایش

نام متغیر	۱	۲	۳	۴
۱- خلاقیت بدخواهانه	۱			
۲- صدمه زدن به افراد	۰/۸۶**	۱		
۳- دروغ گفتن	۰/۸۳**	۰/۴۷**	۱	
۴- حقه‌بازی	۰/۶۸**	۰/۴۵**	۰/۴۵**	۱

طبق جدول (۴)، ضریب همبستگی بین نمره کل خلاقیت بدخواهانه با مؤلفه‌ی صدمه زدن به افراد برابر با ۰/۸۶، با دروغ گفتن برابر با ۰/۸۳، و با حقه‌بازی برابر با ۰/۶۸ به دست آمده که مؤلفه صدمه زدن به افراد با نمره کل خلاقیت بدخواهانه بیشترین همبستگی و مؤلفه حقه بازی با نمره کل خلاقیت بدخواهانه کمترین همبستگی را دارد. ضریب همبستگی بین مؤلفه‌ی صدمه زدن به مردم با مؤلفه دروغ گفتن برابر با ۰/۴۷، و با مؤلفه‌ی حقه‌بازی برابر با ۰/۴۵ و در نهایت ضریب همبستگی بین مؤلفه دروغ گفتن با مؤلفه حقه‌بازی برابر با ۰/۴۵ به دست آمده است.

نتایج دقیق بارهای عاملی یا مسیر برآوردهای استاندارد شده برای هر مؤلفه‌ها و گویه‌ها در شکل (۱) نشان داده شده است.



شکل ۱. مدل تحلیل عامل تأییدی خلاقیت بدخواهانه

نتیجه‌گیری و پیشنهادها

هدف از پژوهش حاضر بررسی روایی و پایایی پرسشنامه خلاقیت بدخواهانه در فرهنگ ایرانی و به زبان فارسی است. در این راستا ۲۲۳ دانشجو از دانشگاه‌های شهر شیراز در این پژوهش شرکت کرده و به پرسشنامه خلاقیت بدخواهانه پاسخ دادند. نتایج شاخص‌های برازش حاصل از تحلیل عامل تأییدی مدل سه عاملی خلاقیت بدخواهانه نشان داده که داده‌های تجربی پژوهش با مدل

نظری سه عاملی خلاقیت بدخواهانه بر ارزش مطلوب و قابل قبولی دارند. در مجموع نتایج حاصل از تحلیل عاملی تأییدی پرسشنامه نشان داده که روایی این پرسشنامه مطلوب و قابل قبول است. پایایی به دست آمده پرسشنامه کل، مؤلفه‌های صدمه زدن به افراد، دروغ گفتن و حقه‌بازی مطلوب و قابل قبول بودند.

مطالعه حاضر مقیاس رفتار خلاقیت بدخواهانه (MCBS)، مقیاس خودگزارشی ایده خلاقیت بدخواهانه (MC) را برای اندازه‌گیری خلاقیت بدخواهانه در زندگی روزمره توسعه داد. مقیاس رفتار خلاقیت بدخواهانه شامل ۱۳ گویه است و نشان داده شد که افراد با نمرات مقیاس رفتار خلاقیت بدخواهانه بالاتر تمایل داشتند به راه‌های بدخواهانه و خلاقانه برای حل مشکلات فکر کنند. مقیاس رفتار خلاقیت بدخواهانه توسعه‌یافته در این مطالعه برای افراد و گروه‌ها به دلیل محیط پاسخ ساده و روش امتیازدهی آن آسان است. در نتیجه، مقیاس رفتار خلاقیت بدخواهانه کمک قابل توجهی به تحقیق در مورد خلاقیت بدخواهانه می‌کند.

مقیاس رفتار خلاقیت بدخواهانه سه بعد صدمه زدن به افراد، دروغ گفتن و حقه‌بازی دارد. مؤلفه‌ی "صدمه زدن به افراد" با تعریف معمولی که خلاقیت بدخواهانه استفاده از ایده‌های اصلی برای آسیب رساندن عمدی به دیگران است، اغلب برای به دست آوردن مزیت ناعادلانه از طریق دستکاری، تهدید یا آسیب مطابقت دارد (کرپلی و همکاران^۱، ۲۰۰۸؛ هریس و همکاران، ۲۰۱۳). "دروغ گفتن" نیز نمونه مهمی از خلاقیت بدخواهانه در زندگی روزمره است. از یک طرف، مطالعات قبلی نشان داد که افراد با خلاقیت بالاتر تمایل به بی‌صدافتی بیشتری دارند (والکزیسک و همکاران^۲، ۲۰۰۸؛ سیلویا و همکاران^۳، ۲۰۱۱).

"دروغ گفتن" یک راهبرد حل مشکل در برخی موقعیت‌های اجتماعی است. این نیاز به انعطاف‌پذیری و تفکر واگرا دارد (دپائلو و همکاران^۴، ۲۰۰۴). در این منظر، دروغ گفتن را

1 Cropley & et al
2. Walczyk & et al
3. Silvia & et al
4. DePaulo & et al

می‌توان به عنوان فعالیتی در نظر گرفت که با خلاقیت تجسم یافته است. از سوی دیگر، دروغ گفتن تقریباً در همه فرهنگ‌ها غیرقابل قبول است. این غیراخلاقی است و ممکن است به دیگران آسیب برساند (والکزیچ و همکاران، ۲۰۰۸)، بنابراین، دروغ می‌تواند شاخصی برای خلاقیت بدخواهانه در زندگی روزمره باشد.

"حقه بازی" نیز می‌تواند خلاقانه باشد. آن‌ها نیاز به غافلگیری مؤثر تفکر خلاق دارند و معمولاً به‌طور مکرر به روز می‌شوند، با توجه به اینکه وقتی نوعی ترفند کشف شد، متعاقباً بی‌اثر خواهد بود، افراد باید ترفندهای جدیدی ابداع کنند (بیلین^۱، ۱۹۸۷). حقه بازی شاید مانند دو بعد دیگر خلاقیت بدخواهانه (صدمه زدن به دیگران و دروغ گفتن) مضر نباشد، اما دیگران را آزار می‌دهد و خودخواهانه است، لذا حقه بازی یک شاخص دیگر برای خلاقیت بدخواهانه در زندگی روزمره است.

با توجه به نتایج پژوهش و شاخص‌های روانسنجی (روایی و پایایی) مطلوب پرسشنامه، پژوهشگران علاقه‌مند در ایران می‌توانند از این ابزار برای سنجش خلاقیت بدخواهانه استفاده کنند. پیشنهاد می‌شود که در پژوهش‌های بعدی، بررسی روایی و پایایی پرسشنامه خلاقیت بدخواهانه بر روی جوامع دیگر از جمله دانش‌آموزان انجام گیرد. یکی از محدودیت‌های پژوهش این است که سؤالات پرسشنامه اصلی بر اساس پیشینه موجود تدوین شده و ترجمه و شاخص‌های روانسنجی پرسشنامه به زبان فارسی بر اساس پرسشنامه اصلی استخراج شده است، لذا پیشنهاد می‌شود که پژوهشگران علاقه‌مند با به کارگیری روش مصاحبه ساختار یافته و مشاهده مستقیم واکنش‌های منفی خلاقیت اطلاعات و درک بیشتری از خلاقیت بدخواهانه و مؤلفه‌های آن به‌دست آورند. محدودیت دیگر پژوهش این است که بررسی روایی و پایایی پرسشنامه روی دانشجویان انجام شده است. نتایج به دست آمده نشان می‌دهد که استخراج شاخص‌های روایی و پایایی پرسشنامه خلاقیت بدخواهانه به زبان فارسی قابل قبول بوده و قابلیت کاربرد در پژوهش‌های آموزشی و

1. Bailin

روانشناختی جامعه دانشجویی کشور دارد و تعمیم نتایج پژوهشی به سایر گروه‌ها با احتیاط صورت گیرد.

قدردانی: از مسئولان محترم دانشگاه‌های شهر شیراز که با همکاری خود به اجرای پژوهش کمک کردند، نهایت تشکر و سپاسگزاری به عمل می‌آید.

تعارض: یافته‌های این پژوهش با هر شکل و نتیجه‌ای، نه منافع و نه تعارضی با منافع نویسندگان ندارد.

منابع مالی: این پژوهش از هزینه شخصی نویسندگان تامین شده است.

فهرست منابع

میرز، لاورنس، اس.، گاست، گلن، گارینو، ا. جی. (۲۰۰۶). ترجمه پاشاشریفی، حسن و همکاران (۱۳۹۱)، پژوهش چند متغیری کاربردی (طرح و تفسیر)، تهران، انتشارات رشد.

هومن، حیدرعلی (۱۳۹۳). مدل‌یابی معادله ساختاری با کاربرد نرم‌افزار لیزرل، انتشارات سمت، چاپ ششم.

Bailin, S. (1987). Critical and creative thinking. *Informal logic*, 9(1).

Batey, M., Hughes, D. J., Mosley, A., Owens, C. E., & Furnham, A. (2022). Psychopathy and openness-to-experience as predictors of malevolent and benevolent creativity. *Personality and Individual Differences*, 196, 111715. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2022.111715>

Cheng, R., Lu, K., & Hao, N. (2021). The effect of anger on malevolent creativity and strategies for its emotion regulation. *Acta Psychologica Sinica*, 53(8), 847–860. <https://doi.org/10.3724/SP.J.1041.2021.00847>

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(2), 105-115. <https://doi.org/10.1080/10400410802059424>

DePaulo, B. M., Ansfield, M. E., Kirkendol, S. E., & Boden, J. M. (2004). Serious lies. *Basic and applied social psychology*, 26(2-3), 147-167. doi: 10.1080/01973533.2004.9646402

Dudek, S. Z., & Verreault, R. (1989). The creative thinking and ego functioning of children. *Creativity Research Journal*, 2(1-2), 64-86. doi: 10.1080/10400418909534301

Fu, H., & Zhang, Z. (2022). The inhibitory effect of moral emotions on malevolent creativity: Exploring the mediation role of emotional valence and prosocial behavior. *Frontiers in psychology*, 13, 945848. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.945848>

Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. New York: Macgraw Hill.

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(4), 305-322. DOI: 10.1002/jocb.155

Hao, N., Qiao, X., Cheng, R., Lu, K., Tang, M., & Runco, M. A. (2020). Approach motivational orientation enhances malevolent creativity. *Acta Psychologica*, 203, 102985.

<https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2019.102985>

Hao, N., Tang, M., Yang, J., Wang, Q., & Runco, M. A. (2016). A new tool to measure malevolent creativity: The malevolent creativity behavior scale. *Frontiers in psychology*, 7, 682. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.00682>

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>

James, K., Clark, K., and Cropanzano, R. (1999). Positive and negative creativity in groups, institutions, and organizations: a model and theoretical extension. *Creat. Res. J.* 12, 211-226. doi: 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, 613695. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.613695>

Kapoor, H. (2023). Shining a light on dark creativity. *Creativity Research Journal*, 1-6.

<https://doi.org/10.1080/10400419.2023.2224689>

Kapoor, H., & Kaufman, J. C. (2022). The evil within: The AMORAL model of dark creativity. *Theory & Psychology*, 32(3), 467-490.

<https://doi.org/10.1177/09593543221074326>

Kapoor, H., & Khan, A. (2017). Deceptively yours: Valence-based creativity and deception. *Thinking Skills and Creativity*, 23, 199-206.

<https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.12.006>

Lee, S. A., & Dow, G. T. (2011). Malevolent creativity: Does personality influence malicious divergent thinking?. *Creativity Research Journal*, 23(2), 73-82. <https://doi.org/10.1080/10400419.2011.571179>

<https://doi.org/10.1080/10400419.2011.571179>

Perchtold-Stefan, C. M., Fink, A., Rominger, C., & Papousek, I. (2021). Creative, antagonistic, and angry? Exploring the roots of malevolent creativity with a real-world idea

- generation task. *The Journal of Creative Behavior*, 55(3), 710-722. <https://doi.org/10.1002/jocb.484>
- Perchtold-Stefan, C. M., Rominger, C., Papousek, I., & Fink, A. (2022). Antisocial schizotypy is linked to malevolent creativity. *Creativity Research Journal*, 34(3), 355-367. <https://doi.org/10.1080/10400419.2021.2012633>
- Runco, M. A., & Charles, R. E. (1993). Judgments of originality and appropriateness as predictors of creativity. *Pers. Individ. Dif.* 15, 537-546. doi: 10.1016/0191-8869(93)90337-3
- Runco, M. A., Illies, J. J., & Eisenman, R. (2005). Creativity, originality, and appropriateness: What do explicit instructions tell us about their relationships?. *The Journal of Creative Behavior*, 39(2), 137-148. doi: 10.1002/j.2162-6057.2005.tb01255.x
- Silvia, P. J., Kaufman, J. C., Reiter-Palmon, R., & Wigert, B. (2011). Cantankerous creativity: Honesty-Humility, Agreeableness, and the HEXACO structure of creative achievement. *Personality and individual differences*, 51(5), 687-689. doi: 10.1016/j.paid.2011.06.011
- Sternberg, R. J., & Karami, S. (2022). An 8P theoretical framework for understanding creativity and theories of creativity. *The Journal of Creative Behavior*, 56(1), 55-78. <https://doi.org/10.1002/jocb.516>
- Szabó, E., Körmendi, A., Kurucz, G., Cropley, D., Olajos, T., & Pataky, N. (2022). Personality traits as predictors of malevolent creative ideation in offenders. *Behavioral Sciences*, 12(7), 242. <https://doi.org/10.3390/bs12070242>
- Walczyk, J. J., Runco, M. A., Tripp, S. M., & Smith, C. E. (2008). The creativity of lying: Divergent thinking and ideational correlates of the resolution of social dilemmas. *Creativity Research Journal*, 20(3), 328-342. doi: 10.1080/10400410802355152
- Xu, X., Xia, M., & Pang, W. (2022). Do all roads lead to Rome? Authenticity, openness to experience, and risk-taking relate to general and malevolent creativity differently. *Current Psychology*, 1-8. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-02567-w>
- Xu, X., Zhao, J., Xia, M., & Pang, W. (2021). I can, but I won't: Authentic people generate more malevolently creative ideas, but are less likely to implement them in daily life. *Personality and Individual Differences*, 170, 110431. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110431>
- Zhao, J., Xu, X., & Pang, W. (2022). When do creative people engage in malevolent behaviors? The moderating role of moral reasoning. *Personality and Individual Differences*, 186, 111386. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2021.111386>