



**UNIVERSITÉ
DE GENÈVE**

Soutenance de thèse

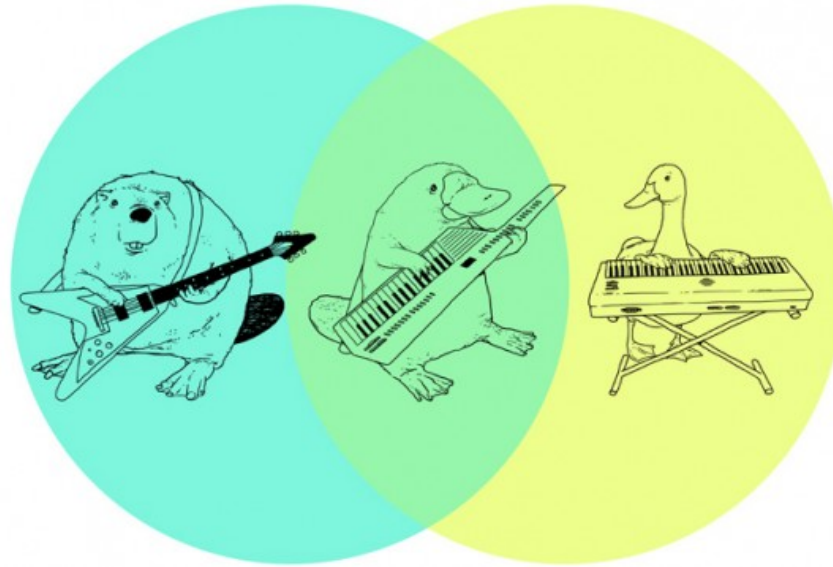
Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation

Approche multivariée de la créativité
Structures de personnalité et dynamiques de processus

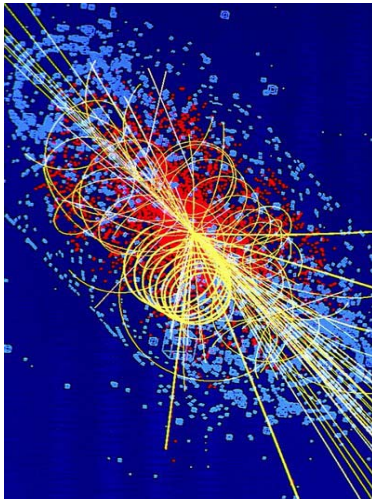
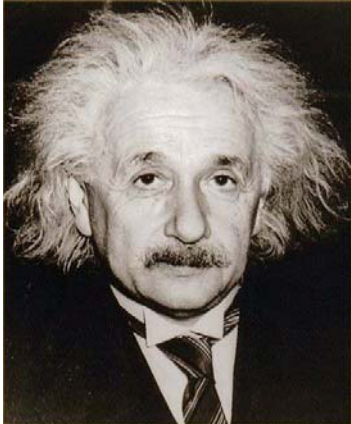
Guillaume FÜRST

Sous la direction de Paolo Ghisletta et Todd Lubart

Qu'est-ce que la créativité ?



Autres distinctions possibles

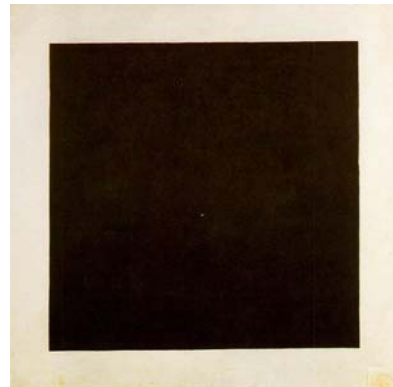


- Les niveaux de créativité
 - Créativité éminente
 - Créativité professionnelle
 - Créativité de tous les jours
 - Micro créativité
- Les domaines de créativité
 - Arts
 - Arts plastiques
 - Arts appliqués
 - Lettres
 - Spectacle
 - Sciences
 - Sciences sociales
 - Sciences naturelles
 - Mathématiques

Une définition

« *La créativité est le jeu réciproque entre des aptitudes et un **processus** par lequel un **individu** ou un groupe réalise une **production** qui est à la fois **nouvelle** et **appropriée** dans un certain **contexte social** »*

(Plucker et al., 2004)



Théories multivariées – exemples

- Il existe un très grand nombre de théories de la créativité

Théories « pragmatiques » :

- Créativité = **motivation + aptitudes générales** (e.g., génération d'idée) + **aptitudes spécifiques** (e.g., connaissances du domaine) (Amabile, 1983)
- Créativité = **connaissance + personnalité + affect + motivation + intelligence + styles cognitifs + environnement** (Sternberg & Lubart, 1995)
- Créativité = **découverte de problème + production d'idées + évaluation + connaissances + motivation** (Runco & Chand, 1995)

Théories « méta » :

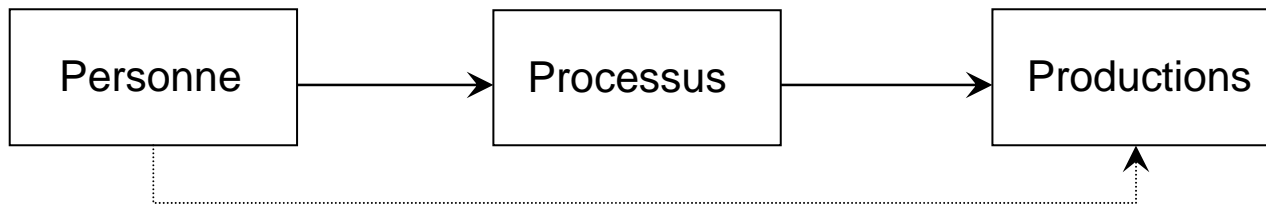
- Créativité = **personne + domaine + champ** (Feldman et al., 1994)
- Créativité = **variation + sélection** (Campbell, 1960)
- Créativité = **entropie/chaos + ordre/organisation** (Rea, 2003)

Théories multivariées – limites

- Il existe un très grand nombre de théories de la créativité
- Problèmes théoriques
 - **Pas de théorie unitaire** (fragmentation du domaine)
 - **Peu de prise en compte d'autres théories** (isolation du domaine)
 - Modèles classiques d'intelligence
 - Modèles classiques de personnalité
 - **Existence de résultats disparates** peu intégrés dans ces théories
- Problèmes méthodologiques
 - **Certains effets rarement testés** (médiation, interaction)
 - **Peu de modèles vraiment multivariés**
 - **Problème de consensus dans la définition des concepts**

Objectifs généraux

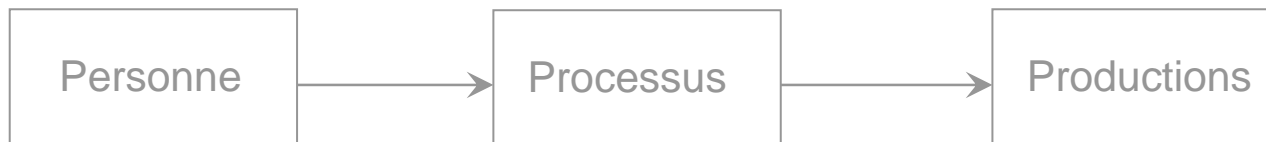
- Opérationnaliser et investiguer l'ensemble d'un modèle



- **Personne**
 - différences interindividuelles : personnalité, affect, cognition, etc.
 - cet ensemble de différence revoie au *potentiel créatif*
- **Processus**
 - déroulement d'étapes dans le temps (séquences ou itérations)
 - capacités cognitives requises (rejoint en partie les aspects de cognition)
- **Productions**
 - résultats du processus (influencé aussi par la personnalité)
 - leur somme constitue l'*accomplissement créatif*

Objectifs généraux

- Opérationnaliser et investiguer l'ensemble d'un modèle

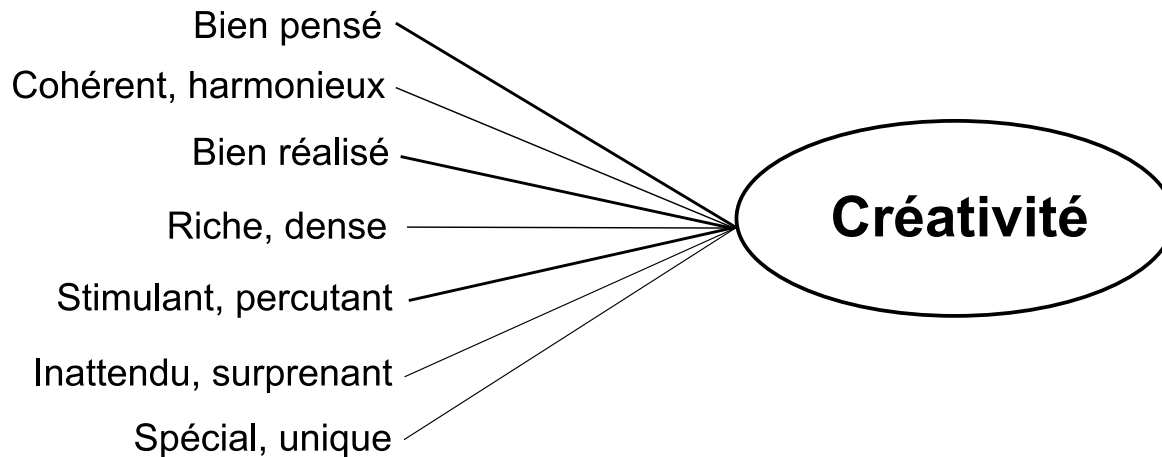


- Croiser ces aspects « concrets » avec des aspects « métathéoriques »

	Variation/Chaos	Sélection/Ordre
Personne/Personnalité	Divergence+Plasticité	Convergence
Processus/Cognition	Génération d'idée	Sélection d'idée
Production/Accompliss.	Originalité, nouveauté	Qualité, pertinence

Mesures des productions créatives

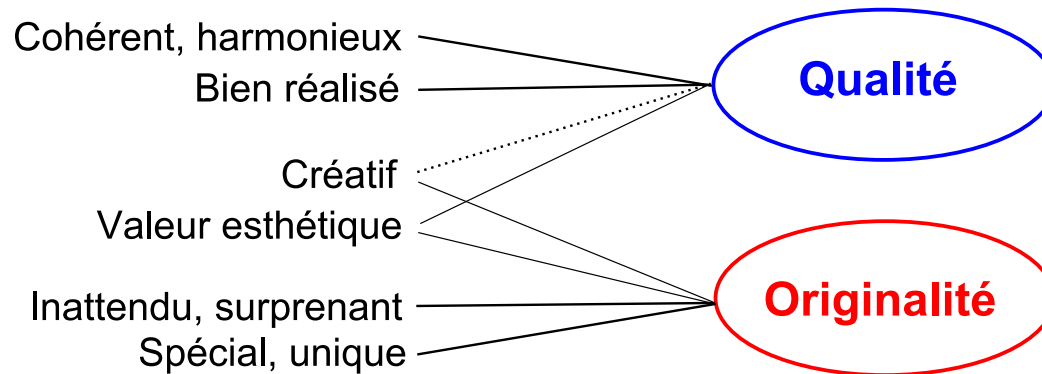
- Plusieurs types de juges possibles (experts, pairs, novices)
- Différentes définitions (structures factorielles) possibles



- Les **experts** prennent implicitement en compte la qualité et l'originalité de la production pour évaluer la créativité (Amabile, 1982)
- **C'est ce qui a été trouvé dans une étude longitudinale en école d'arts appliqués**

Mesures des productions créatives

- Plusieurs types de juges possibles (experts, pairs, novices)
- Différentes définitions (structures factorielles) possibles



- Les **novices** ou tout-venants tendent à amalgamer créativité et originalité; des efforts doivent être fait pour évaluer la qualité (Besemer & O'Quin, 1999)
- **C'est ce qui a été développé dans une étude de la créativité de tous les jours** (tâche d'écriture) ; originalité et qualité ont pu être correctement mesurées.
(Le modèle complet est un modèle multi-traits–multi-méthodes)

Modèles du processus



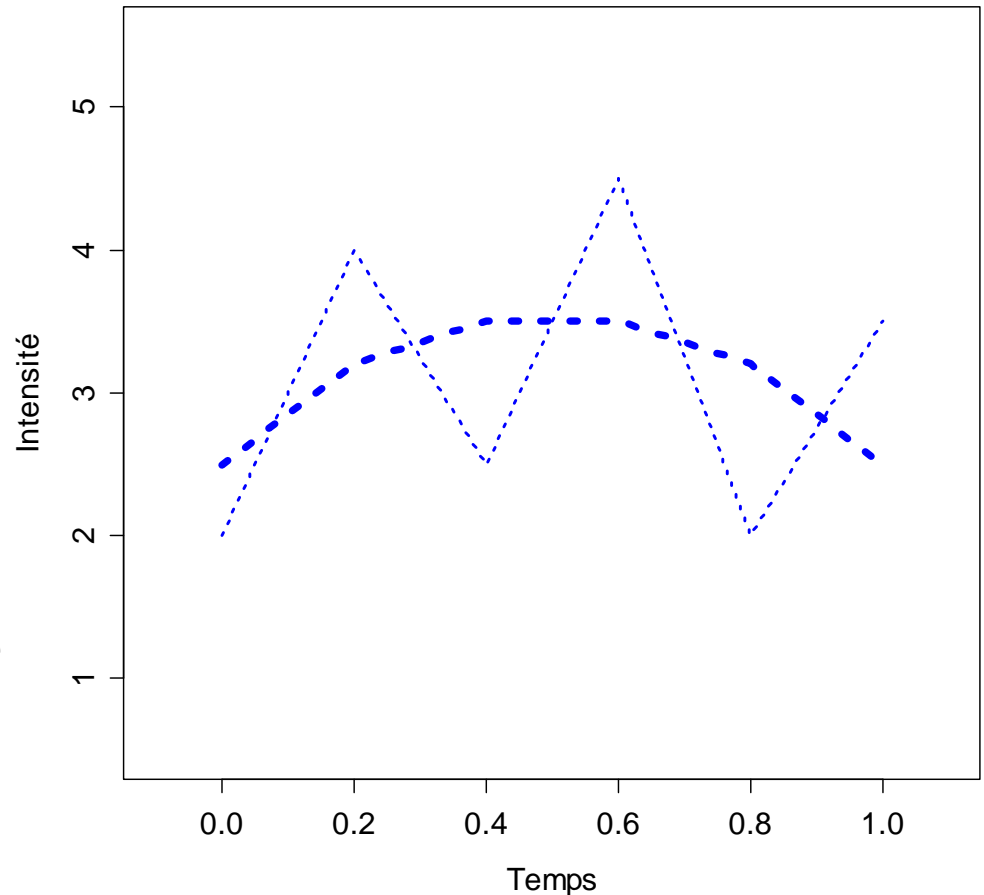
- Plusieurs types de modèles possibles : séquentiels vs. itératifs
- Un modèle itératif en deux facteurs (Fink et al., 1992)
 - **Génération** = production d'idées, associations d'idées originales
 - **Sélection** = évaluation, critique, formalisation des idées
- Etudes classiques
 - Génération et Sélection sont analysées en détails (contexte expérimental)
 - Les études en contexte naturel se font dans une approche séquentielle

Modèles du processus

- Plusieurs types de modèles possibles
- Un modèle itératif en deux facteurs a été choisi
- Objectifs
 - Mesurer Génération et Sélection dans différents contextes
 - Tester leur impact sur différents aspects de la production
- Hypothèses
 - Génération est importante au début du processus
 - Sélection est importante à la fin du processus
 - Génération est en lien positif avec l'originalité de la production
 - Sélection est en lien positif avec la qualité de la production

Dynamiques du processus

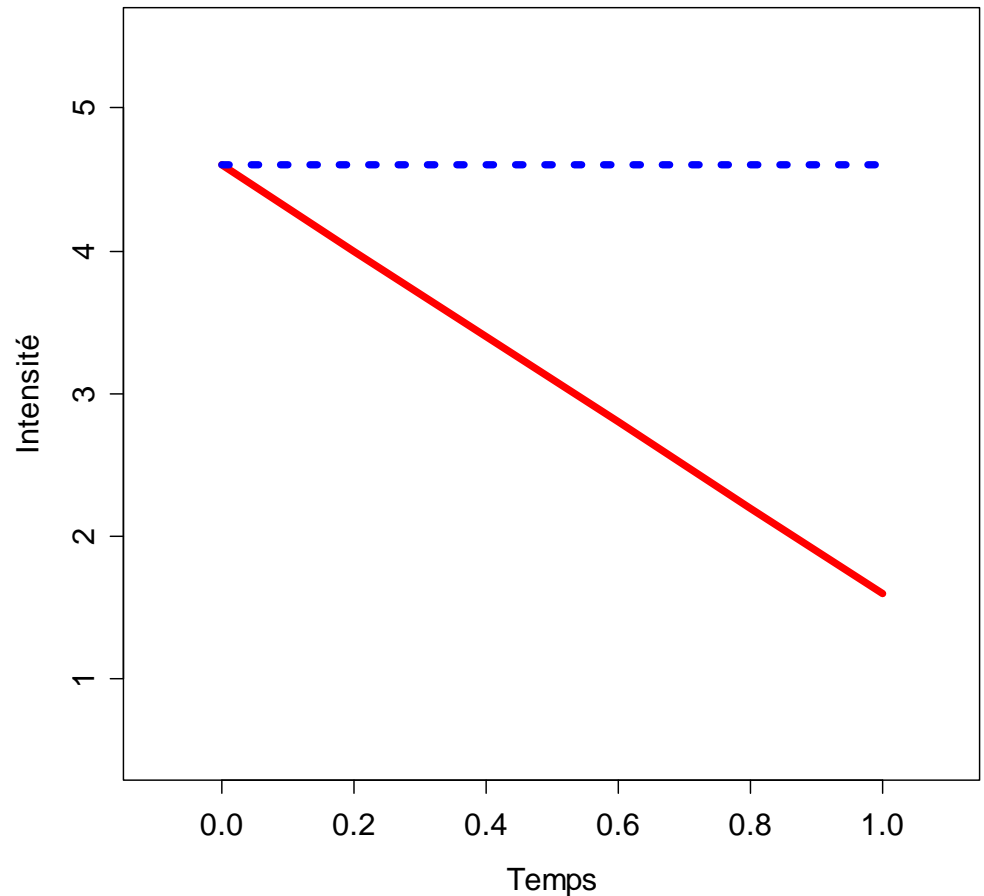
- Génération:
 - **Décroissance** moyenne
 - Génération associée à une production jugée + créative
 - Forte variabilité intra-individuelle (vii) aussi
- Sélection:
 - **Augmentation** moyenne puis diminution
 - Impact négatif du niveau de Sélection sur la production
 - Mais résultats limités



(Résultats extraits de modèles multi-niveaux)

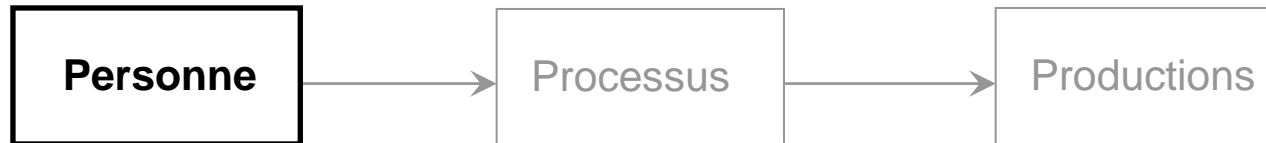
Dynamiques du processus

- Génération est associée à l'originalité
- Sélection est associée à la qualité
- Combinaisons optimales
 - Génération au max. et augmentation de sélection
 - Sélection au max. et diminution de Génération



(Résultats issus d'une étude expérimentale)

Modèles de Personnalité



- Il existe énormément de traits de personnalité associés à différents caractéristiques de la créativité – la personne créative est : **active**, alerte, **ambitieuse**, compliquée, **sûre d'elle**, cynique, **curieuse**, égoïste, **exigeante**, enthousiaste, **impulsive**, imaginative, **rebelle**, idéaliste, **intelligente**, ingénieuse, **indépendante**, originale, **réfléchie**, sensible, **versatile**, spontanée, etc.

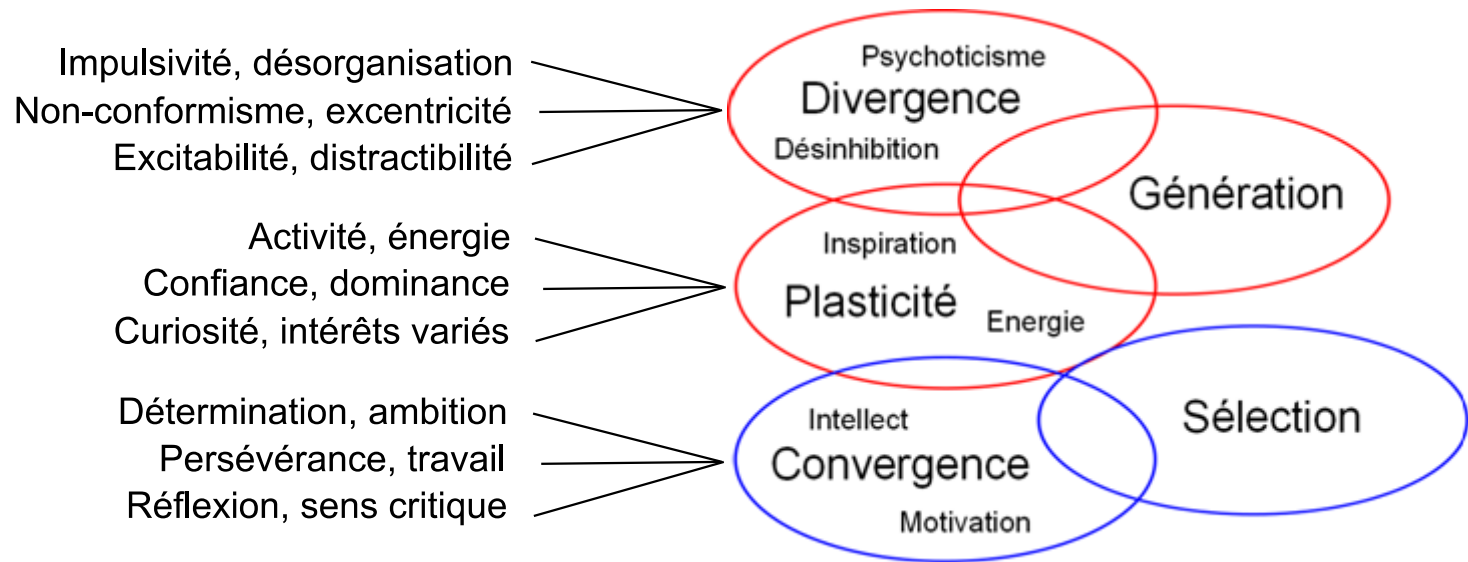
(Barron & Harrington, 1981)

- Renvoient à des dispositions comportementales, affectives, cognitives
- Ces traits peuvent être organisé hiérarchiquement, en facteurs

Modèles de Personnalité

- Beaucoup de traits de personnalité associés à la créativité
- Ces traits peuvent être organisé hiérarchiquement (modèles factoriels)
- Etat de la question
 - Plusieurs modèles alternatifs (trois vs. cinq facteurs)
 - **Créativité = psychoticisme ?** (Eysenck, 1995)
 - **Créativité = ouverture ?** (Costa & Mc Crae, 1997)
 - **Créativité = inspiration ?** (Thrash & Elliot, 2003)
- Hypothèses : structure en trois facteurs
 - Divergence \approx Non-conformisme, impulsivité
 - Plasticité \approx Ouverture + Energie/Inspiration
 - Convergence \approx Persévérance, travail, sens critique

Structure de personnalité proposée

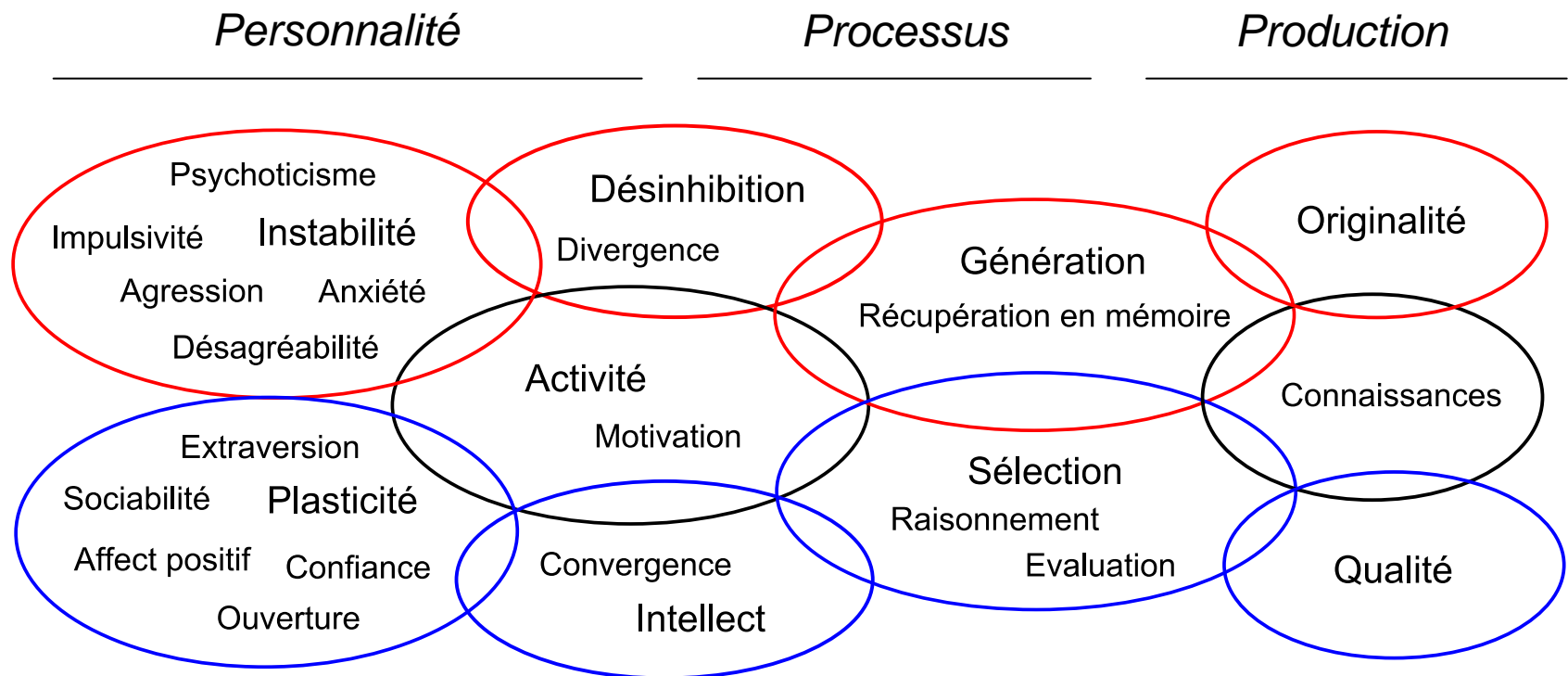


(Modèle testé en analyse factorielle confirmatoire)

- Divergence et Plasticité sont associées à Génération
- Convergence est associée à Sélection

Discussion – Conclusion

- Intégration multivariée
 - Éviter la fragmentation du domaine (cadre de travail unitaire)
 - Éviter l'isolation du domaine (prise en compte d'autres modèles)



Applications – 10 conseils pour être créatif

- Travailler, persévérer (*Activité, Convergence*)
- Oser, essayer, explorer (*Désinhibition, Génération*)
- Diversifier les connaissances (*Ouverture, Intellect*)

- Structurer les projets
- Suivre les patterns optimaux de Génération et Sélection (*trajectoires*)
- Varier l'utilisation de Génération et Sélection (*vii*)
- Chercher l'équilibre entre les deux (*interaction*)

- Etre de bonne humeur (*Activité, Plasticité*)
 - éveil pour la production d'idée
 - calme pour le développement et l'élaboration
- Etre de mauvaise humeur (*Instabilité, Convergence*)