

**Multipliez
vos idées**

Tout le catalogue sur
www.dunod.com



ÉDITEUR DE SAVOIRS

Multipliez vos idées

Brice Challamel

*Préface de
Luc de Brabandère*

2^e édition

DUNOD

Retrouvez le blog et la page Facebook dédiés
à l'ouvrage en scannant ce QR Code :



Illustrations de Brice Challamel et Nans Grall

Le pictogramme qui figure ci-contre mérite une explication. Son objet est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit, particulièrement dans le domaine de l'édition technique et universitaire, le développement massif du photocopillage.

Le Code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée dans les établissements

d'enseignement supérieur, provoquant une baisse brutale des achats de livres et de revues, au point que la possibilité même pour

les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée. Nous rappelons donc que toute reproduction, partielle ou totale, de la présente publication est interdite sans autorisation de l'auteur, de son éditeur ou du Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris).



© Dunod, Paris, 2013
ISBN 978-2-10-058754-4

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes de l'article L. 122-5, 2° et 3° a), d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite » (art. L. 122-4).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

Table des matières

Préface	IX
Avertissement	XIII
Avant-propos	XV
Introduction	1

PARTIE I

CHIC! UN PROBLÈME...

1. Stimuler l'imagination	17
Réaliser un film	18
Dresser une liste d'actions	19
S'inspirer du texte	19
À vous de jouer!	21
Pour aller plus loin	23
2. Approfondir les idées	27
L'Avocat de l'ange	28
La Chasse au trésor	30
Définir l'objectif à atteindre	32
Choisir trois cartes au hasard	32
Trouver dix idées par carte	33
Sélectionner les idées les plus prometteuses	37
Approfondir ces idées avec l'Avocat de l'ange	37
À vous de jouer!	39
Pour aller plus loin	41

3. Ouvrir de nouvelles pistes	45
Sortir des sentiers battus avec les « Libres Penseurs » de chaque famille.....	45
Changer de mode avec la styliste.....	47
Inspirer son entourage avec Shéhérazade.....	48
Explorer les territoires interdits avec le Chat.....	49
Prendre des risques avec la Joueuse.....	50
Redécouvrir le sujet avec le Bébé.....	51
Expérimenter des alternatives avec Léonard de Vinci.....	52
Être de tous les combats avec la Battante.....	53
À vous de jouer!.....	54
Pour aller plus loin.....	60
4. Finaliser les solutions	63
Organiser les idées.....	64
Synthétiser les solutions.....	68
Choisir un programme.....	75
À vous de jouer!.....	79
Pour aller plus loin.....	85
Interlude. La Respiration créative	89

PARTIE II

UN PROJET NOMMÉ DÉSIR

5. Comprendre	95
Poser des questions de curiosité.....	96
Jouer avec les curieux de chaque famille.....	103
À vous de jouer!.....	108
Pour aller plus loin.....	114

6. Rêver	119
L'observation du Pirate.....	120
Le fil des idées de Shéhérazade.....	121
La table rase du Phénix.....	123
Les combinaisons de la Danseuse.....	124
L'empathie de la Mère.....	126
Les voix de Jeanne d'Arc.....	127
La folie douce de l'Idéaliste.....	129
À vous de jouer!.....	130
Pour aller plus loin.....	133
7. Entreprendre	139
Les critères d'amélioration.....	140
Construire des prototypes.....	147
À vous de jouer!.....	151
Pour aller plus loin.....	156
8. Évaluer	161
Les Évaluateurs.....	162
Les suggestions inversées.....	166
À vous de jouer!.....	168
Pour aller plus loin.....	174
9. Réaliser	179
Sens.....	180
Organisation.....	184
Ressources.....	185
Temps.....	187
À vous de jouer!.....	190
Pour aller plus loin.....	197
Épilogue. Créativité et innovation	201



Préface

Apprendre en jouant ! Les enseignants et les pédagogues sont tous d'accord, c'est bien la meilleure manière d'acquérir un savoir ou une pratique. Car tout à coup l'énergie devient disponible, l'effort se fait moins sentir et les progrès s'accélèrent.

Et ce qui est déjà vrai pour les mathématiques ou la géographie l'est encore plus quand il s'agit de créativité. Car il n'y a plus là de connaissances à transmettre, à peine quelques grands principes. La créativité ne demande ni effort de mémoire, ni compréhension de raisonnement abstrait, ni travail de synthèse ou de mise en perspective. Non, la créativité est affaire de conviction, de partage, d'attitude positive, d'atmosphère. Quelques règles théoriques certes, mais surtout des heures et des heures de pratique et d'entraînement. On le voit, les ingrédients d'un brainstorming réussi sont précisément ceux d'un jeu d'équipe qui satisfait l'ensemble des joueurs. J'avais appelé mon premier livre *Le Plaisir des Idées* pour mettre l'accent sur cette dimension indispensable à toute pensée créative.

C'est une conviction analogue qui a poussé Brice Challamel à faire un grand pas supplémentaire, en vous proposant avec ses cartes de «jouer aux idées nouvelles». Il vous invite ainsi à retrouver l'esprit joyeux et la bonne humeur inhérente à tout jeu de société en la mettant au service de votre activité ou de vos projets personnels. Il vous invite en fait à retrouver un état d'esprit ludique que l'on observe même chez les plus grands génies, convaincus que c'est un moteur de l'imagination.

Bertrand Russell par exemple, qui a fait faire un bond prodigieux à la pensée, était connu pour son goût de la plaisanterie et du bon mot. Résumons en quelques mots sa démarche...

Nous avons toujours cru que si une affirmation était vraie, son contraire était faux. Cela semblait si évident! Si le fait de dire «un triangle a trois côtés» est conforme à la vérité, affirmer le contraire «un triangle n'a pas trois côtés», c'est se tromper, car ce n'est pas vrai. Bon, jusque-là cela va.

Mais Bertrand Russell est arrivé avec la proposition suivante: «Cette phrase contient sept mots.». C'est évidemment faux car elle en contient cinq. Mais surprise, la proposition contraire «Cette phrase ne contient pas sept mots» est également fautive! Ça alors, que se passe-t-il donc?

Ce genre de paradoxe étant insupportable au grand philosophe anglais, il décida de les décortiquer (heureusement il vécut très longtemps). Il observa ainsi que dans le langage et la pensée, des cas peuvent se présenter où l'idée se réfère à son propre contenu. Ce n'est pas le cas avec la proposition «un triangle a trois côtés» qui parle d'une figure géométrique, mais ça l'est par contre avec la proposition «cette phrase contient sept mots» qui parle d'elle-même. Il y a alors autoréférence... et danger de paradoxe! Comme dans l'expression «Je mens» car si j'affirme mentir, c'est que je ne mens pas...

En attaquant de front les paradoxes, Bertrand Russell mit fin à plus de 2000 ans de logique aristotélicienne (Socrate est un homme, les hommes sont mortels, donc...). Le philosophe anglais dit d'ailleurs gentiment à propos de son illustre prédécesseur grec que sa théorie du syllogisme est fautive à 99 % et que le pourcent restant est inutile!

Il proposa pour succéder aux syllogismes une théorie des types logiques, dans laquelle deux niveaux bien distincts apparaissent. Après deux millénaires de pensée de type «ou», il nous montre la nécessité et la richesse d'une pensée de type «et»! Il nous suggère de distinguer à tout moment les choses «et» la manière de les voir, autrement dit la réalité «et» la perception.

C'est en important son modèle dans mon métier de consultant que m'est venue l'idée de deux définitions simples: l'innovation est la

capacité d'une équipe à changer le monde, la créativité est celle d'un individu à changer sa manière de le voir. La pensée créative apparaît ainsi «il-logique», toute à la fois inscrite dans une histoire commencée il y a des milliers d'années et en rupture avec des siècles d'habitudes mentales.

Cette mise en perspective montre aussi la nécessaire complémentarité entre rigueur et créativité, qui faisait dire à Michel Ange que «l'art naît dans la contrainte et meurt de la liberté».

C'est là que se situe la force principale du livre de Brice Challamel. Fort d'un apprentissage du conseil en stratégie au sein du Boston Consulting Group, l'auteur parvient à concilier l'exigence de l'artisan et la créativité de l'artiste. Son approche raisonnée permet le dé-raisonnable, sa méthode nous invite à gérer l'in-gérable.

Les techniques de créativité sont nombreuses, mais le jeu qu'il a mis au point est particulièrement efficace. De plus il est facile de se l'approprier, ce qui est une bonne nouvelle pour les candidats animateurs de brainstorming. Je l'utiliserai et le recommanderai.

J'avais déjà eu l'honneur de préfacer le livre *Organisez vos Idées* qui rencontre un grand succès dans cette même collection. Le livre de Brice Challamel est une nouvelle et importante contribution au grand puzzle des idées nouvelles.

Luc de BRABANDERE

Vice-président du Boston Consulting Group

Auteur de la trilogie *le Monde des Idées*

Avertissement



Attention!
Ce livre est dangereux

En multipliant vos idées, vous risquez de vouloir changer les choses. Vous devez savoir que c'est extrêmement dangereux, car il existe de nombreuses personnes auxquelles cela déplaira.

Celles qui tirent profit de l'immobilisme.

Celles qui envient votre facilité à avoir des idées.

Celles qui n'attendent qu'un prétexte pour dire non à tout.

Celles qui ont peur du changement que vous allez créer.

L'auteur décline toute responsabilité quant aux préjudices physiques ou psychologiques que ces personnes pourraient vous causer.

Si, par une tragique coïncidence, vous vous reconnaissez dans l'une de ces catégories de personnes... ATTENTION! Ce livre est encore plus dangereux pour vous! Car en le lisant, des idées neuves risquent de surgir dans votre esprit et d'entrer en conflit avec les anciennes, ce qui pourrait provoquer des dégâts irréversibles.

Si vous le souhaitez, il est encore temps de prendre quelques mesures de précaution élémentaires :

1. Refermez ce livre immédiatement et reposez-le à l'endroit exact où vous l'avez trouvé, si possible en mettant la couverture en avant pour piéger le prochain client et le lui faire acheter.

2. S'il s'agit d'un livre électronique, ne vous contentez pas d'effacer le fichier : débarrassez-vous de la tablette sur laquelle vous êtes en train de le lire! Si cette idée vous gêne, offrez-la à quelqu'un ou laissez-la sur un siège de transport en commun.

3. Si vous l'avez acheté depuis moins de deux semaines, faites-vous rembourser et brûlez le ticket. Surtout n'en parlez à personne, même lors d'un dîner bien arrosé. Il faut des années pour construire une bonne réputation mais il suffit de quelques secondes pour la détruire...

4. Si vous avez suivi ces instructions à la lettre, tout devrait rentrer dans l'ordre d'ici moins de vingt-quatre heures. Sinon n'hésitez pas à me contacter, je vous prescrirai un autre livre... Et si vous êtes curieux de savoir lequel, c'est qu'il est trop tard pour vous. Ce livre a déjà commencé à faire son effet et que vous feriez aussi bien de le garder!

Vous êtes toujours là? Bien. C'est audacieux, mais vous ne le regretterez pas. Alors maintenant que nous sommes entre nous, il est temps de tourner la page et de commencer à jouer ensemble aux idées neuves...



Avant-propos

« **J**ouer ensemble aux idées neuves... » Peut-être ces mots vous surprennent-ils dans le contexte de ce livre. Et c'est bien naturel ! Vous entamez la lecture d'un ouvrage sérieux, publié par un éditeur renommé dans sa collection « Efficacité Professionnelle »... et on vous propose de jouer??

Mais le paradoxe n'est qu'apparent. Que fait un enfant quand il joue ? Il découvre, il expérimente, il apprend... Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si, au-delà de l'homme, la plupart des espèces animales jouent. Elles aiguisent ainsi leur curiosité, explorent de nouvelles techniques de chasse ou de séduction et développent leurs facultés d'adaptation. Or nous aussi nous avons sans cesse besoin d'apprendre et de nous adapter.

Nous adapter, mais à quoi ? Il ne s'agit certes plus de survivre à un cataclysme ou de réagir à l'apparition d'un nouveau prédateur. Mais notre environnement général et notre environnement professionnel en particulier présentent bien assez de nouveaux défis à relever pour mettre à profit ce formidable don de la nature qu'est le goût du jeu.

Car la principale fonction du jeu n'est pas de se divertir ou de démontrer sa supériorité mais bien d'inventer des solutions nouvelles en dédramatisant le changement. « Nous prendre au jeu », c'est bien souvent ce qui nous permet de sortir de l'urgence et de prendre du recul afin d'anticiper l'avenir, voire même de l'inventer !

Jouer est un plaisir, c'est vrai. Mais le plaisir n'est pas incompatible avec l'efficacité. De nombreuses études démontrent même l'inverse. Aussi le premier préjugé à abandonner ici est celui de l'inutilité du jeu, voire même de sa dangerosité. La nature nous l'a offert, toutes les cultures ont contribué à son développement et nous allons donc joindre l'utile à l'agréable tout au long de ce livre en l'utilisant au service de nos idées. Et comme nous le verrons, «jouer n'est pas souffler».