



Colloque

« Créativité et gérontologie »

La « Créaffectivité ... »

Professeur Michel VANKERKEM

Journée du 29 novembre 2007,

Centre Michel Hicter – La Marlagne, WEPION



LA CREAFFECTIVITE

Résumé

La créativité seule connaît des ratés. La créativité pure donne des solutions flamboyantes, comme le Concorde, que peu de gens peuvent s'offrir ou qui sont passablement inutiles. La créativité égocentrée donne des bizarreries, comme certaines pièces de théâtre d'avant-garde que seul le microcosme averti apprécie, mais que le spectateur ordinaire trouve déroutantes et moches. La créativité dominante donne des produits nuisibles, comme la bombe atomique qu'aucun client final ne voudrait recevoir. Elle s'illustre aussi par ses produits agressifs psychiquement, comme certains jeux vidéo, omniprésents sur le marché. Bref, des produits inutiles ou imbuables naissent en chapelet, gaspillant des ressources qui eussent été mieux employées autrement. Voilà les fruits, avortés pour les uns, et triomphant pour les autres, d'une créativité non affective.

En joignant l'affectivité à la créativité, vous donnez le sens à la création : au commencement, il y a désormais votre intention de créer « pour les autres ». Le lien avec les « autres », les bénéficiaires de la créativité se resserre. Il devient une boucle : phase de créativité – phase de jugement par les autres – recréativité – rejugement – et ainsi de suite, pour finalement sortir avec une solution créative et acceptée par les bénéficiaires. Le resserrement de la relation entre créateurs et bénéficiaires dépend du resserrement du temps que vous parvenez à réaliser. Si un délai trop long s'installe pour exécuter une boucle « créativité-jugement », le lien se distend et la démarche paraît trop lourde aux participants. Au contraire, si la boucle se déroule en peu de temps, le mouvement de créativité–jugement est bien perceptible et bien perçu. La créaffectivité est alors en marche.

Pour réaliser rapidement la boucle créaffective, vous avez besoin d'outils légers et faciles à déployer. Vous franchissez la phase de créativité en utilisant le brainstorming « cqfd » et la phase de jugement en utilisant le test d'acceptation « quick & dirty ».

En quelques jours, vous savez si « votre » meilleure idée doit être retenue, revue ou abandonnée. En cas de non acceptation, vous relancez la même idée rectifiée ou vous lancez votre deuxième meilleure idée dans le filtre du test d'acceptation.

La praticabilité des outils (brainstorming cqfd et test d'acceptation quick & dirty) le fait entrer facilement dans le mode de vie normal des individus. La boucle courte de créaffectivité implique les participants et les motive, soit à donner des idées, soit à porter un jugement sérieux. Le cercle vertueux augmente simultanément le nombre de solutions nouvelles appréciées et l'estime réciproque des acteurs.

Plus largement, la créaffectivité est à rapprocher de l'intérêt grandissant en management accordé à l'intelligence émotionnelle. Elle rejoint aussi à la philosophie de l'« Humanitude » qui a fait son entrée comme méthode de gestion dans les unités de soins. Ce concept d'Humanitude, créé par Albert Jacquard définit, comme priorité, le respect des caractéristiques que les hommes développent en lien les uns avec les autres et qui permettent à chaque homme de reconnaître ses semblables-dissemblables, de s'individualiser et de créer.

Prof. Michel Vankerkem

Prof. Michel VANKERKEM, Faculté Polytechnique de Mons
9, rue de Houdain, B-7000 Mons, Belgique – Tél : 32(0)65-374052, Email : Michel.Vankerkem@fpms.ac.be
Créaffectivité ® - appellation déposée par la Ville de Mons