

# Recherche d'Optimisation de la Méthode de Conception des "6 Chapeaux"

Philippe BLANCHARD  
LIMBHA, École Supérieure du Bois, rue Ch. PAUC, 44306 NANTES



## CONCEPTION

### CONTEXTE :

Dans le cadre d'un PRTT (Projet de Recherche et de Transfert de Technologies), trois étudiants de l'École Supérieure du Bois (équipe PRTT-ESB : Hillou Laura, Antoine Clément, Lorence Valentin) ont choisi d'optimiser l'usage de la méthode de conception des 6 chapeaux d'Edward De Bono (Hillou et al., 2017).

### MODELISATION :

Selon De Bono (voir Fig. 1), toute séance de réflexion met en jeu trois registres différents : le sentiment, l'humeur et la fertilité. Chacun de ces axes est borné par deux attitudes différentes (ou couleurs de chapeaux). Ainsi, par le choix d'une association de couleur avec une posture mentale particulière, il aide à rendre visible le mécanisme global, idéal, de démarche créative. Il suggère qu'un brainstorming sollicite, à tour de rôle, chacune de ces six attitudes extrêmes. Pour lui, une séance de créativité peut ressembler à six participants ayant chacun un chapeau différent. Dans ce jeu de rôle, chaque membre doit adopter les caractéristiques de la couleur de son chapeau. De nombreuses variantes de jeux existent selon les animateurs. L'enjeu de l'étude est d'évaluer le processus optimal de succession des couleurs de chapeaux. L'équipe PRTT-ESB a minutieusement établi un enchaînement idéal (voir Fig. 2).

### MATERIEL & METHODE :

Pour tester cet enchaînement, l'équipe a imaginé une campagne d'expériences (voir Fig. 3). Pour chaque expérience, un animateur a guidé la séance du début à la fin. En début de séance, un rappel de la méthode des 6 chapeaux de la réflexion a été donné puis un type de problématique précis avec une typologie spécifique de déroulement ont été utilisés. En totalité, la combinaison de trois types de problématiques avec trois déroulements de séance a été testée. L'expérimentation prend donc en compte la variation de deux facteurs à trois niveaux. Chacune des expériences a été réalisée trois fois afin de pouvoir faire une moyenne qui reflète la réalité, soit un total de vingt-sept séances tests. A la fin de chaque séance, le groupe d'étudiants a indiqué deux résultats : Y – gradient de satisfaction (voir Fig. 4) et Y' – durée de la séance.

### RESULTATS :

Les résultats sont regroupés dans la Figure 4. Leur exploitation permet de construire le tableau de la Figure 5. Les limites de l'étude portent essentiellement sur la représentativité des échantillons choisis. D'autre part, le nombre d'expériences, bien que conséquent, reste insuffisant pour pouvoir généraliser ces résultats.

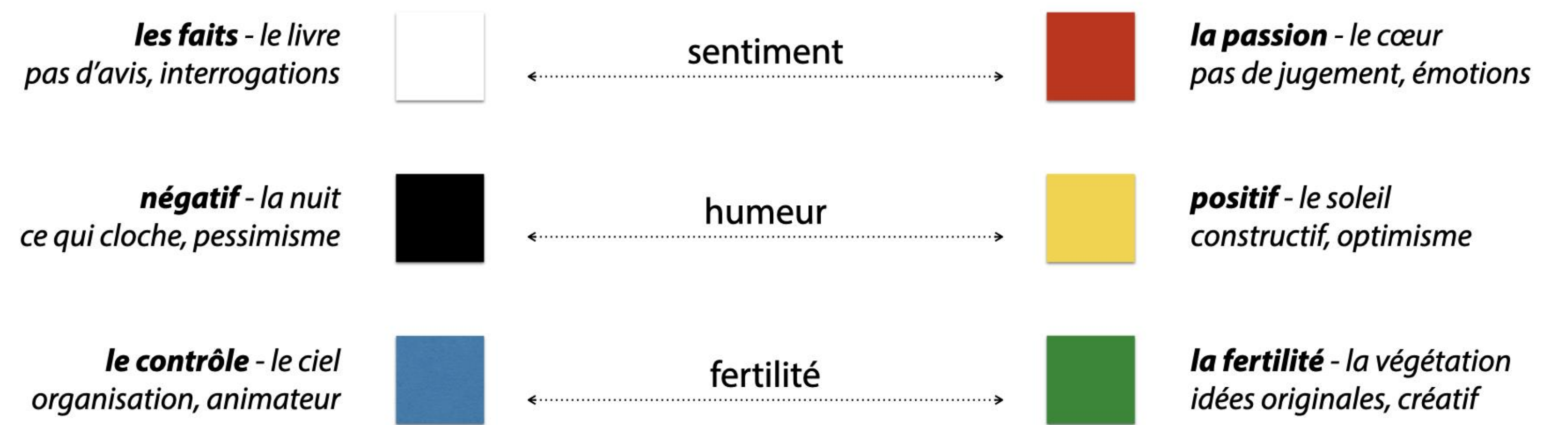
### CONCLUSION :

L'enjeu de ce PRTT était d'étudier quel processus d'animation utiliser : ordre aléatoire d'expression des chapeaux, ordre prédéfini par l'équipe PRTT ou absence d'utilisation de cette méthode des 6 Chapeaux. La Fig. 5 présente la synthèse des enseignements tirés de l'expérimentation.

### CONTACTS

| LIMBHA | ECOLE SUPERIEURE DU BOIS  
| rue Christian Pauc | 44306 | Nantes  
|Philippe BLANCHARD|  
[philippe.blanchard@esb-campus.fr](mailto:philippe.blanchard@esb-campus.fr)

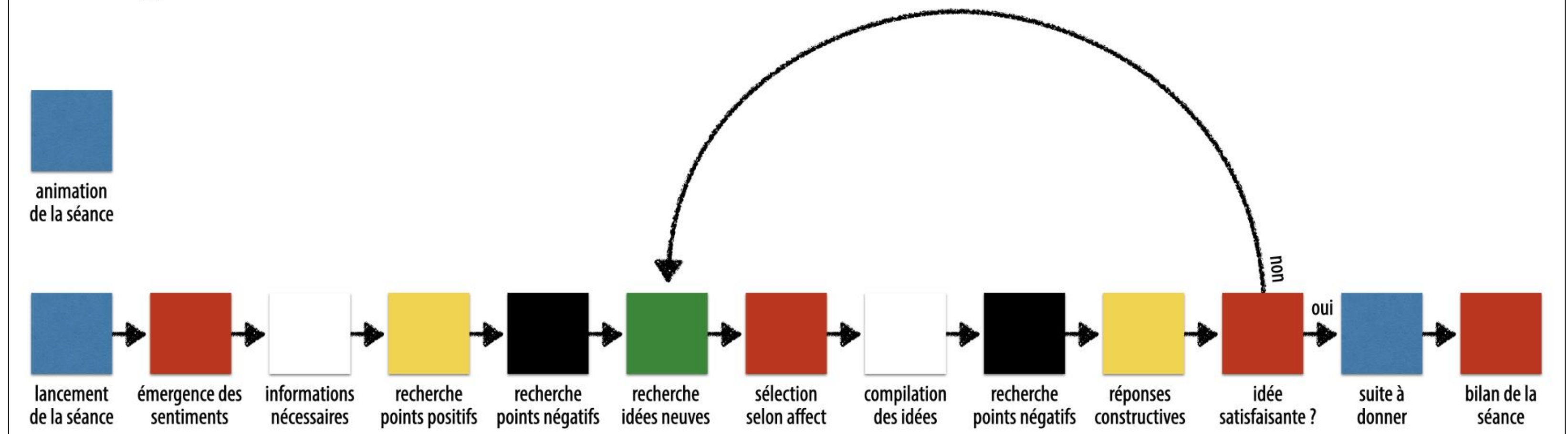
### 6 chapeaux • 3 modes de pensée



[d'après De Bono, 1987]

Fig. 1 • Les 6 couleurs de chapeaux et leurs caractéristiques

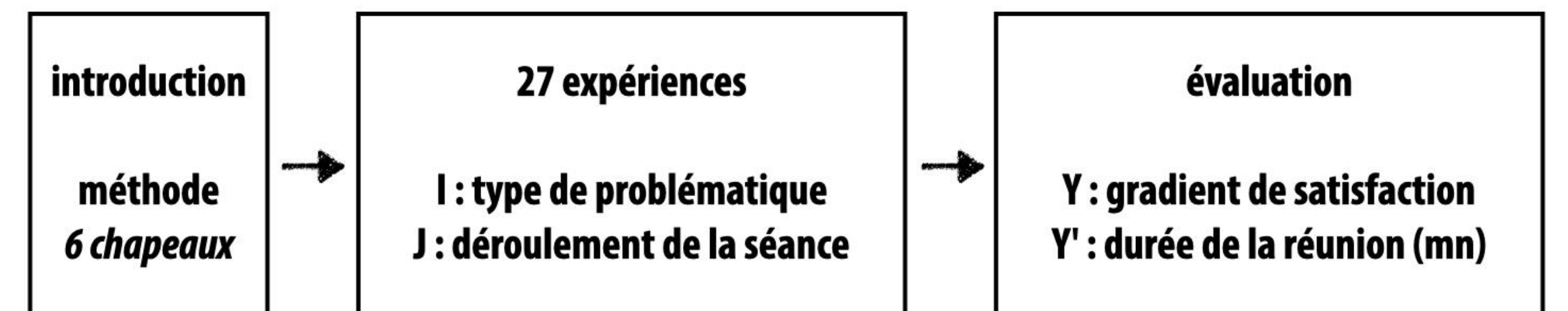
### schéma type d'animation revisité



[d'après PRTT-ESB, 2017]

Fig. 2 • Proposition d'enchaînement de couleurs préconisé

### déroulement et évaluation des expériences



valeur Y	caractéristiques
1	pas d'évolution constatée par rapport à la situation initiale
2	évolution constatée, mais pas de réponse apportée et/ou pas de plan d'action
3	évolution constatée, mais pas de réelle solution trouvée, par contre plan d'action déterminé
4	évolution constatée et solution trouvée

[d'après PRTT-ESB, 2017]

Fig. 3 • Principe d'expérimentation et d'évaluation

### synthèse des résultats

essai	facteurs contrôlés		résultats					
	I : problématique	J : déroulement	Y1	Y2	Y3	Y'1	Y'2	Y'3
1	créativité	6 chapeaux aléatoire	4	3	3	23'	17'	22'
2	créativité	6 chapeaux prédéfini	4	3	4	20'	35'	30'
3	créativité	sans 6 chapeaux	3	3	3	7'	20'	18'
4	exploration	6 chapeaux aléatoire	1	2	2	30'	18'	24'
5	exploration	6 chapeaux prédéfini	4	4	4	19'	45'	48'
6	exploration	sans 6 chapeaux	2	3	2	6'	16'	20'
7	décision	6 chapeaux aléatoire	4	3	4	10'	30'	27'
8	décision	6 chapeaux prédéfini	3	3	2	28'	27'	15'
9	décision	sans 6 chapeaux	2	2	2	5'	5'	7'

[d'après PRTT-ESB, 2017]

Fig. 4 • Synthèse des résultats des 27 expériences

### guide d'utilisation

combinaisons	sans 6 chapeaux	6 chapeaux aléatoire	6 chapeaux prédéfini
créativité	OK si autre méthode	possible	conseillé
exploration	déconseillé	possible	conseillé
décision	déconseillé	conseillé	possible

[d'après PRTT-ESB, 2017]

Fig. 5 • Recommandations d'usage d'enchaînement des 6 chapeaux selon le contexte