

Introduction

Objectifs

- retester le modèle **Personnalité → Processus → Productions créatives** (Fürst, Ghisletta, & Lubart, 2010; voir ci-dessous)
- simplifier ce modèle (moins d'items, suppression de saturations croisées)
- ajouter une opérationnalisation de la créativité (i.e., pensée divergente)

Personnalité

Synthétisant plusieurs travaux classiques et récents sur la personnalité et la créativité (e.g., Eysenck, 1993; Feist, 1998; Silvia *et al.*, 2009), nous proposons trois facteurs de second ordre pour prédire les processus associés à la créativité:

- **Plasticité** : extraversion, ouverture, inspiration. Ce facteur et toutes ses dimensions sous-jacentes ont souvent été trouvé en lien positif avec la créativité.
- **Divergence** : non-conformisme, impulsivité, faible agréabilité. Similaire au *psychoticisme*, connu également pour ses liens positifs avec la créativité.
- **Convergence** : Ce facteur est issu d'une réflexion basée sur l'importance pour la créativité du sens critique, du niveau d'exigence et de la persévérance.

Processus

En accord avec la synthèse de Bink & Marsh (2000), nous proposons 2 classes de processus (en lien avec la personnalité) positivement associés à la créativité :

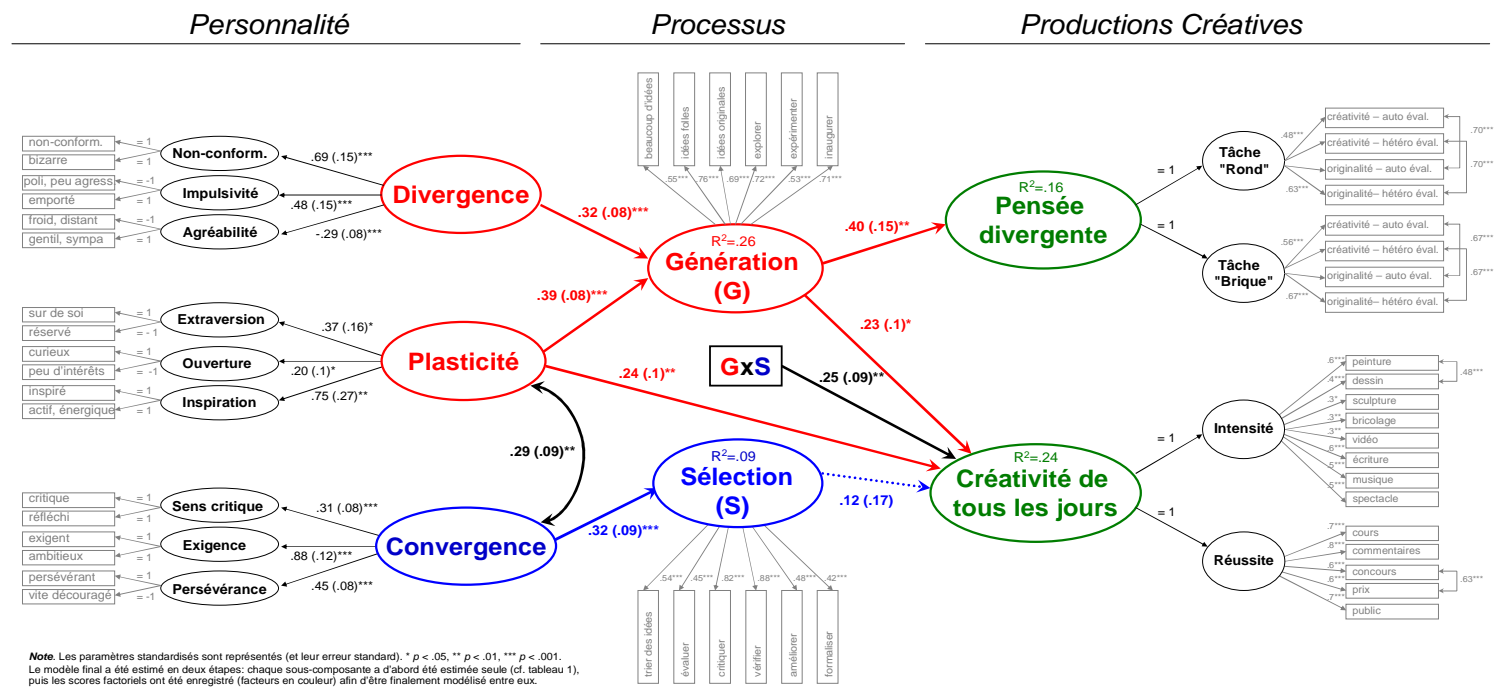
- **Génération** : production d'idée, exploration, recherche de nouveauté;
- **Sélection** : évaluation, tri, organisation des idées issues de la Génération.

Productions créatives

Deux mesures classiques ont été retenues (d'après Carson *et al.*, 2005; Silvia *et al.*, 2008): **créativité de tous les jours** (intensité de la pratique et réussite) et **pensée divergente** (production d'idées originales).

Résultats (modèle d'équations structurales)

Fig. 1. Modèle final intégrant les variables de personnalité, processus à créativité



Méthode

Sujets. 99 étudiants de 1^{ère} année en psychologie de l'université de Genève; 85% de femmes, âge moyen de 22 ans (écart-type de 5.4 ans).

Procédure. Passation sur ordinateur, par groupe de 2 à 6 personnes (avec présence de 2 expérimentateurs). Les participants ont rempli (1) les questionnaires de personnalité et (2) ceux de processus associés à la créativité, puis (3) le questionnaire sur la créativité de tous les jours et, enfin, (4) ils ont réalisé 2 tâches de pensée divergente (cf. "Mesures" ci-dessous).

Mesures

- **Personnalité:** 18 items (adjectifs ou courtes phrases) évaluant 9 dimensions (cf. fig. 1) destinées à être regroupées en 3 facteurs de 2^e ordre: **Plasticité**, **Divergence** et **Convergence**; échelles en 5 points, allant de « ne me décrit pas du tout » à « me décrit tout à fait ».

- **Processus:** 2x6 items (courtes phrases) évaluant la tendance à rechercher, produire des idées nouvelles (**Génération**) et la tendance à trier, évaluer des idées (**Sélection**); même échelle de réponse que pour la personnalité.

- **Créativité de tous les jours:** *intensité* (temps passé, sérieux) de la pratique de 8 loisirs créatifs (e.g., peinture, musique) et la *réussite* associée ou accomplissement atteint (e.g., représentation public), échelles en 5 points basées sur la fréquence d'occurrence de différent faits ou comportements.

- **Pensée divergente:** 2 tâches consistant à produire plusieurs idées à partir d'une consigne simple (« *tout ce que l'on peut faire avec une brique* » et « *toutes les choses qui sont rondes ou peuvent être rondes* »). Pour chaque tâche, les sujets devaient choisir leur idée qu'ils trouvaient la plus créative, puis évaluer l'originalité et la créativité de cette idée, ainsi que celle de 3 ou 5 autres participants (échelle en 5 points, de « pas du tout » à « tout à fait »).

Hypothèses

- **Plasticité et Divergence prédisent positivement Génération**
- **Convergence prédit positivement Sélection**
- **Génération, et l'interaction Génération X Sélection, prédisent positivement créativité de tous les jours et pensée divergente**

Conclusion

- **Le modèle final est parcimonieux et présente un bon ajustement.** Il est très similaire à celui de Fürst, Ghisletta, & Lubart (2010), ce qui permet de répliquer et étendre les résultats initiaux.
- **Globalement, la personnalité est associée aux processus, qui ensuite prédisent la créativité.**
 - Plasticité, Divergence et Génération forment un ensemble en lien positif fort avec la créativité;
 - Le rôle de Convergence et Sélection est plus indirect, notamment à travers une interaction qui signifie qu'un score élevé sur Génération et Sélection est particulièrement favorable à la créativité.
- **Ces résultats démontrent l'utilité de modèles multivariés,** pour rendre compte simultanément des liens entre de nombreuses variables, à travers différents types d'effet (médiation, interaction), permettant ainsi une conception synthétique, précise et structurée de la créativité.

Bibliographie

- Bink, M. L., & Marsh, R. L. (2000). Cognitive regularities in creative activity. *Review of General Psychology*, 4(1), 59-78.
 Carson, S. H., Peterson, J. B., & Higgins, D. M. (2005). Reliability, Validity, and Factor Structure of the Creative Achievement Questionnaire. *Creativity Research Journal*, 17(1), 37-50.
 Eysenck, H. J. (1993). Creativity and Personality: Suggestions for a Theory. *Psychological Inquiry*, 4, 147-178.
 Feist, G. (1998). A Meta-Analysis of Personality in Scientific and Artistic Creativity. *Personality and Social Psychology Review*, 2(4), 290-309.
 Silvia, P. J., Winterstein, B. P., Willse, J. T., Barona, C. M., Cram, J. T., Hess, K. I., Martinez, J. L., et al. (2008). Assessing Creativity With Divergent Thinking Tasks: Exploring the Reliability and Validity of New Subjective Scoring Methods. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 2(2), 68-85.
 Silvia, P. J., Nusbaum, E. C., Berg, C., Martin, C., & O'Connor, A. (2009). Openness to experience, plasticity, and creativity: Exploring lower-order, high-order, and interactive effects. *Journal of Research in Personality*, 43(6), 1087-1090.

Table 1. Détails de l'ajustement du modèle final et des sous composantes:

| | k | p | dl | χ^2 | RMSEA (90% I.C.) | SRMR | CFI |
|-----------------------|----|----|----|----------|------------------|------|-----|
| Modèle final | 10 | 31 | 39 | 47 | .06 (0; .102) | .075 | .95 |
| <i>Personnalité</i> | | | | | | | |
| Plasticité | 6 | 18 | 9 | 8.3 | 0 (0; .09) | .047 | 1 |
| Divergence | 6 | 18 | 9 | 9.6 | .026 (0; .12) | .049 | .99 |
| Convergence | 6 | 18 | 9 | 16.1 | .089 (0; .16) | .102 | .95 |
| <i>Processus</i> | | | | | | | |
| Divergence | 6 | 18 | 9 | 13.2 | .069 (0; .14) | .037 | .97 |
| Convergence | 6 | 18 | 9 | 58 | .23 (.18; .29) | .107 | .78 |
| <i>Créativité</i> | | | | | | | |
| Cr. de tous les jours | 13 | 42 | 62 | 149 | .12 (.09; .14) | .093 | .81 |
| Pensée divergente | 8 | 23 | 21 | 31.1 | .07 (0; .12) | .087 | .97 |

Note. k = nombre d'indicateurs dans le modèle; p = nombre de paramètres estimés; dl = degré de liberté; RMSEA = Root Mean Square Error of Approximation; SRMR = Standardized Root Mean squared Residual; CFI = Comparative Fit Index.