

# Méthode SCAMPER: une technique pour multiplier vos idées !

Le monde de la publicité a toujours été une **source constante de créativité et de renouvellement**. Il suffit de voir certaines pubs (TV, [pubs print](#),...etc) pour comprendre que proposer une idée originale, percutante et intelligente n'est pas toujours facile.

S'y intéresser de prêt et s'en inspirer quand on souhaite être créatif est donc tout à fait naturel.

Heureusement pour nous, quel que soit le domaine dans lequel vous souhaitez être créatif, il existe des **outils et techniques pour développer et produire des idées**.

Vous connaissez sans doute déjà l'une des plus connues de ces techniques: le « [brainstorming](#) », dont le créateur n'était autre qu'Alex Osborn, un publicitaire (tiens tiens!) fondateur et vice président de l'agence de publicité américaine BBDO.

Quel rapport avec la méthode SCAMPER me direz-vous? En 1953, Alex Osborn (encore lui!) développe une série de questions (une *check-list*) permettant de développer et améliorer ses produits. En 1971, Bob Elberne lui donne l'acronyme *S.C.A.M.P.E.R.*

## LA MÉTHODE SCAMPER

La méthode SCAMPER (aussi nommée « technique de concassage » en français) est donc une **méthode de créativité** permettant d'examiner une idée/concept/produit/projet/problème et de générer de nouvelles idées de façon systématique grâce à l'application de la check-list de questions suivante:

### 1. Substituer (Substitute)

Substituer est le fait de remplacer, échanger un élément par un autre dans le but de **provoquer un changement, une idée inattendue, un renouvellement**.

Le principe est donc de se demander ce qui peut être remplacé:

- Que puis-je remplacer pour amener une amélioration ?
- Par qui/par quoi peut-il être remplacé?
- De quelle manière ce produit peut-il être modifié?
- Peut-on utiliser une autre approche?
- Un autre produit?

### 2. Combiner (Combine)

Combiner revient à **fusionner deux concepts, deux idées ensemble**.

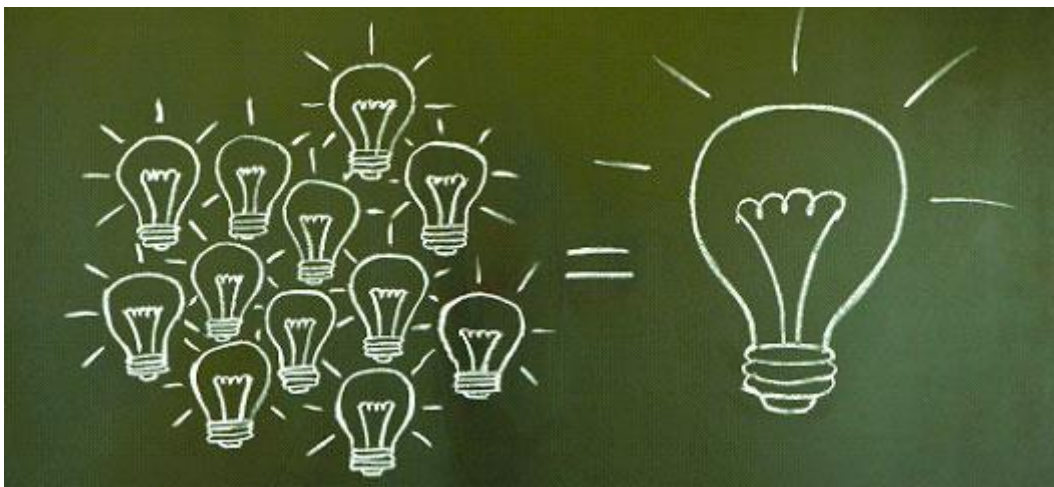
- Que pourrions-nous combiner pour multiplier les usages possibles ?
- Quels talents pouvons nous combiner ?
- Quelles personnes pouvons-nous associer pour le projet ?

### 3. Adapter (Adapt)

Ici, il s'agit de **placer son idée dans un autre contexte et de s'inspirer de ce qui se fait déjà ailleurs**. Comme pour toute chose en matière de créativité, s'inspirer des autres et les copier est une première étape importante.

Je vous invite à relire l'article sur [le remix selon Kirby Ferguson](#), c'est toujours intéressant.

- Que pourrais-je copier ?
- De quoi, de qui pourrais-je m'inspirer ?
- Quels sont les autres processus qui pourraient être adaptés ?
- Il y a-t-il quelque chose de comparable utilisé ailleurs, dans une autre industrie par exemple ?



### 4. Modifier/Magnifier (Modify)

Modifier, c'est **changer la taille, la forme, la couleur** d'un ou plusieurs éléments du projet, de l'idée ou encore du produit.

- Peut-on changer la signification du projet ?
- Peut-on changer la taille, l'aspect de l'idée ?
- Peut-on changer la couleur, le mouvement, le son, l'odeur, la forme de l'idée, du projet ?
- Que puis-je agrandir ? Embellir ?
- Que pourrais-je ajouter ? Du temps ? Des ressources ?

À noter que les questions peuvent paraître très abstraites pour le moment. L'important est de les appliquer au problème qui vous concerne et développer toutes les idées qu'elles sous-tendent.

Pour cela, vous pouvez par exemple vous aider de [la technique du Lotus](#) !

Un exemple concernant mon jardin (même si j'en ai pas!) :

- |   |         |         |    |        |    |     |          |
|---|---------|---------|----|--------|----|-----|----------|
| – | Puis-je | changer | la | taille | de | mon | jardin ? |
| – | Puis-je | changer | la | forme  | de | mon | jardin ? |

- Puis-je changer l'odeur de mon jardin ?
- Puis-je changer la couleur de mon jardin ?
- Etc.

## 5. Produire ou Trouver un autre usage (Put to other uses)

Il s'agit de **trouver un autre usage, une autre application** au produit, à l'idée, au concept si jamais il venait à être modifié. Souvent, des produits sont détournés de leur usage premier comme par exemple la vieille malle de voyage qui sert de table basse.

- Existe-t-il d'autres utilisations possibles, si on modifie l'usage premier de ce qu'on cherche à développer?

## 6. Éliminer (Eliminate)

Comme pour beaucoup de choses, éliminer le superflu est essentiel. Souvent, revenir aux fondamentaux et prendre du recul sur votre produit, votre idée est une bonne chose. Il faut donc **soustraire, supprimer, faire le tri** en somme.

« *Créer, c'est soustraire* », n'est-ce pas :) ?

- Peut-on soustraire? Supprimer? Diminuer une partie ou un élément?
- Peut-on éliminer certaines règles?

## 7. Renverser/Réorganiser (Réarrange or Reverse)

Renverser et/ou inverser le produit/la situation permet d'aboutir à des solutions surprenantes, *out of the box*. Le but ici est donc de **tromper les attentes, d'être original**.

- Comment puis-je prendre le contrepied de cela?
- Mettre le haut en bas? Le bas en haut?
- Les choses peuvent-elles être inversées ?
- Quel enchaînement serait le plus bénéfique pour mon idée, mon produit ?
- Puis-je faire exactement le contraire de ce qui était prévu normalement ?

## Les étapes du processus

Maintenant qu'on en sait un peu plus sur le fond de cette méthode, intéressons-nous à son point de départ.

La première étape consiste à **identifier le problème et le formuler clairement** sous forme de question:

Comment pourrais-je améliorer ce produit ? Cette idée ? Ce slogan ? Ce personnage que je suis train d'écrire ? Cette musique que je compose ? Ma maison ? Mon jardin? Ma vie ?

Essayez, c'est assez instructif !

La deuxième étape consiste simplement à **soumettre votre problème, votre idée à la check-list de questions** et d'observer le résultat. Cela vous plaît-il?

*Et vous, que pensez-vous de la méthode SCAMPER? L'avez-vous déjà utilisée ? Si oui, sur quel sujet ? Vous en avez été satisfaits ?*

N'hésitez pas à laisser vos impressions et autres retours d'expérience en commentaires!

*Article rédigé par Alex D.*

**Recherches associées :**

- methode pour multiplier

Continuez à lire sur : <http://www.out-the-box.fr/methode-scamper-une-technique-pour-multiplier-vos-idees/#ixzz4bO5cjQgY>

Follow us: [@outzebox on Twitter](#) | [OutTheBox.fr on Facebook](#)