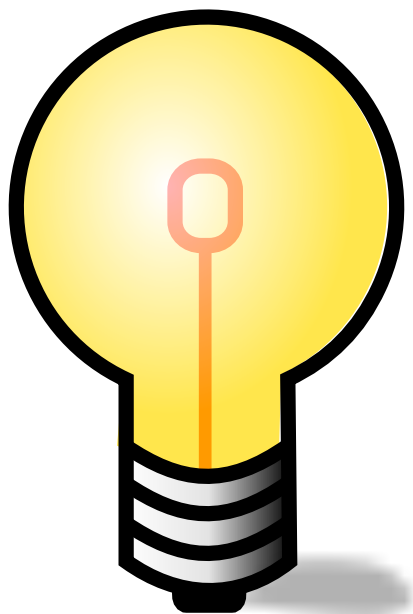


# Idée

☞ Pour les articles homonymes, voir **Idée** (homonymie).

Une **idée** est une façon de faire, plus ou moins origi-



*L'ampoule qui s'allume est souvent utilisée pour représenter la venue d'une idée, notamment dans les bandes dessinées.*

nale, qu'un individu ou un groupe d'individus imagine dans le domaine de la **connaissance**, de l'action ou de la **création artistique**. Elle peut être notamment influencée par l'**expérience**, les connaissances et l'**observation**.

## 1 Usage et applications

Dans le langage courant : « Je cherche une idée », « Avez-vous une idée ? » (pour faire ou éviter cela) et plus particulièrement en créativité **heuristique**, une idée est une **solution** nouvelle et adaptée au **problème** de l'interlocuteur (quelque chose qui résout son problème de façon **inattendue**, quelque chose d'**efficace** à quoi il n'avait pas pensé ou qu'il n'avait pas envisagé).

### 1.1 Expressions diverses dans la langue française

- Une **idée** me passe par la tête.

- Les **idées** sont les bulles de champagne de l'esprit.
- Les **idées** sont des auxiliaires de vie.
- « On peut vivre sans eau, en ne buvant que du vin, mais on ne peut pas se passer d'**idées**. »
- « Quand deux hommes échangent deux objets, ils repartent chacun avec un objet ; quand ils échangent deux **idées**, ils repartent chacun avec deux **idées**. »

### 1.2 Management

En management, c'est une suggestion d'amélioration faite par un des collaborateurs. C'était hier la boîte à idées. C'est aujourd'hui, dans le cadre de l'innovation **participative**, le **Système de management des idées**, appuyé le plus souvent par un logiciel installé sur l'intranet de l'entreprise.

### 1.3 Créativité publicitaire

En créativité publicitaire, l'idée est alors synonyme de **concept** : c'est l'idée-force qui va étonner et faire passer le message voulu.

### 1.4 Créativité managériale

De façon un peu plus technique, et en fonction de la nature du problème abordé, on doit distinguer méthodologiquement, trois grandes catégories d'idées :

- les idées de **solution** ;
- les idées d'**innovation** ;
- les idées de **stratégie**.

## 2 Philosophie

L'idée est un concept fondamental en philosophie.

Une idée est une représentation de l'esprit. C'est un élément de l'univers intérieur humain qui s'appuie et se construit à travers des images diffuses et oniriques. L'idée n'existe que si elle est exprimée, autrement elle reste une partie d'une élaboration mentale (proche de la conscience).



Platon et son Timée désigne le Ciel, arrière-monde des Idées (idéal platonicien transcendant le réel). (fresque vaticane de l'École d'Athènes)

Pour Platon, les idées sont les types de toutes choses, et préexistent à la matière. L'essence est première, supérieure. Ce point de vue est discutable : Jean-Paul Sartre dira quant à lui que *l'existence précède l'essence*. Pour Platon, il existe un *Monde de l'intelligible*. Ce *Monde des Idées*<sup>[réf. souhaitée]</sup> s'oppose à celui des phénomènes contingents, accidentels, fluctuants, multiples, celui des apparences perçues par les sens le « monde sensible ». Platon oppose donc un monde d'essences unes, éternelles, parfaites à un monde factuel terrestre. Le débat n'est pas clos. Selon J.-Fr. Pradeau, « *idée* désigne la réalité ou nature intelligible, quand *eîdos* désigne la forme de cette réalité, telle qu'on peut la retrouver dans les choses sensibles qui y participent (comme on retrouve la forme du beau dans les belles choses) »<sup>[1]</sup>.

## 3 Bibliographie

### 3.1 Management

- Isaac Getz & Alan G. Robinson, *Vos idées changent tout! Le secret de la réussite durable*, Éditions d'Organisation, 2003. (ISBN 270812871X).

### 3.2 Créativités heuristique

- Guy Aznar, *Idées : 100 techniques de créativité pour les produire et les gérer*, Éditions d'Organisation, 2005.

- Luc de Brabandère, *Le management des idées*, Dunod, 1998, (ISBN 2-10003-606-8).
- Luc de Brabandère et Anne Mikolajczak, *Le Plaisir des idées*, Dunod, 1994. (ISBN 2-10000-247-1 [à vérifier : ISBN invalide]) X

## 3.3 Créativité publicitaire

- Philippe Halsmann, *Halsmann on the Creation of Photographic Ideas*, Ziff-Davis Publishing Company, New York, 1961.
- James Webb Young, *A Technique for Producing Ideas*, 1940, McGraw-Hill Trade, 2003. (ISBN 0-07141-094-5)


## 3.4 Philosophie

- John Locke, *Essai sur l'entendement humain*, 1690.
- David Hume, *Traité de la nature humaine*, 1739-1740.
- Henri-Dominique Saffrey, “Origine, usage et signification du mot IDEA jusqu'à Platon”, *IDEA*, VI Colloquio Internazionale, Roma, 5-7 gennaio 1989 (Lessico intellettuale Europeo, 51), a cura di M. Fattori e M. L. Bianchi, Roma, Éd. dell'Ateneo, 1990, pp. 1-11.
- Jacques Schlanger, *Le jeu des idées*, collection « Hermann Philosophie », Éditions Hermann, 2010

## 4 Notes et références

- [1] Platon, *Philèbe*, trad. et prés. Jean-François Pradeau, Garnier-Flammarion, 2002, p. 241.

## 5 Voir aussi

- Notion
- Concept
- Bande-annonce
- Imagination
-  Portail de la philosophie

## 6 Sources, contributeurs et licences du texte et de l'image

### 6.1 Texte

- **Idée** *Source* : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Id%C3%A9e?oldid=115413747> *Contributeurs* : Orthogaffe, Alno, Greudin, Caton, Fafnir, Jastrow, JackAttack, MedBot, Nyco, AkoZ, Sri, Markadet, Jean-no, Leag, Erasmus, Yolanc, Romanc19s, Pok148, RobotQuistnix, MMBot, Litlok, Gordjazz, Pautard, Pld, PV250X, HYUK3, Kyle the bot, Lilliputien, JAnDbot, Sebleouf, Wiolshit, Jérônymous, TXiKiBoT, VolkovBot, Jean-Louis Swiners, BiffTheUnderstudy, Le Père Odin, Ptbotgourou, Gz260, OKBot, Vlaam, Expertom, Alexbot, ZetudBot, NjardarBot, Luckas-bot, Amirobot, Deninspir, Micbot, Grashoofd, Jérôme Bru, ArthurBot, Mikefuhr, Xqbot, MastiBot, Coyote du 57, TobeBot, LilyKitty, EmausBot, ZéroBot, Leodekri, Frigory, MerllwBot, Pebayart, Golestân, Addbot et Anonyme : 21

### 6.2 Images

- **Fichier:Auguste\_Rodin\_-\_Penseur\_50px.png** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/63/Auguste\\_Rodin\\_-\\_Penseur\\_50px.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/63/Auguste_Rodin_-_Penseur_50px.png) *Licence* : CC-BY-SA-3.0 *Contributeurs* : Photo par user:Hansjorn *Artiste d'origine* : retouche par Walké
- **Fichier:Bulbgraph.svg** *Source* : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/12/Bulbgraph.svg> *Licence* : Public domain *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : RubySS
- **Fichier:Disambig\_colour.svg** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3e/Disambig\\_colour.svg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/3e/Disambig_colour.svg) *Licence* : Public domain *Contributeurs* : Travail personnel *Artiste d'origine* : Bub's
- **Fichier:Raffael\_067.jpg** *Source* : [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1b/Raffael\\_067.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1b/Raffael_067.jpg) *Licence* : Public domain *Contributeurs* : The Yorck Project : *10.000 Meisterwerke der Malerei*. DVD-ROM, 2002. ISBN 3936122202. Distributed by DIRECT-MEDIA Publishing GmbH. *Artiste d'origine* : Raphaël
- **Fichier:Recycle002.svg** *Source* : <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ed/Recycle002.svg> *Licence* : CC-BY-SA-3.0 *Contributeurs* : own work with multiple sources for common (like image <http://www.symbols.com/encyclopedia/36/3613.html>) with enough significant effort to improve design *Artiste d'origine* : Marcelo Reis (image), bayo (svg conversion)

### 6.3 Licence du contenu

- Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0