



innovations

REVUE D'ÉCONOMIE ET DE MANAGEMENT DE L'INNOVATION
JOURNAL OF INNOVATION ECONOMICS & MANAGEMENT

Appel à contribution – Numéro thématique

La créativité et l'innovation à travers la science-fiction : inspirer l'impossible pour redéfinir le possible

Editeurs invités :

Francesco Appio, Professeur en Innovation, Department of Management, Paris School of Business

Thomas Michaud, Chercheur associé, Laboratoire ISI/Lab RII, Université du Littoral, Côte d'Opale.

Sherryl Vint, Department of English, University of California, Riverside

La science-fiction est un élément central de l'innovation depuis des décennies. Les technologies proposées dans ces récits se sont pour un grand nombre d'entre elles réalisées sous la forme d'innovations parfois révolutionnaires et sources d'un progrès social indéniable. . Depuis quelques années, des designers et spécialistes en sciences de gestion ont systématisé son utilisation pour en faire un outil pertinent dans la quête de l'innovation. Elle façonne désormais clairement les visions des entrepreneurs, des designers, des managers et des décideurs politiques du monde entier. Parmi les exemples marquants, citons les références répétées d'Elon Musk à des concepts inspirés de la science-fiction classique et contemporaine (par exemple, la colonisation de Mars, les robots humanoïdes apparentés à *I, Robot*, la technologie du *neural lace* de la série *Culture* d'Iain M. Banks, et même la proposition d'un tunnel transatlantique imaginé pour la première fois dans *Journée d'un journaliste américain en 2889* de Jules Verne). De même, la quête de Mark Zuckerberg pour construire le « métavers » remonte directement au livre *Snow Crash* de Neal Stephenson. Pourtant, Musk et Zuckerberg ne sont pas les seuls à citer des influences de la science-fiction. Palmer Luckey, fondateur d'Oculus VR et d'Anduril Industries, a souligné dans une interview accordée à Joseph Noel Walker en 2023 comment son exposition précoce aux récits de science-fiction a alimenté à la fois sa fascination pour la réalité

virtuelle et son désir de moderniser les infrastructures de défense, une ambition qui rappelle souvent les thrillers technologiques du futur proche. Dans la même veine, Jeff Bezos a crédité des auteurs tels qu'Isaac Asimov et Robert Heinlein d'avoir inspiré sa quête d'exploration spatiale à travers Blue Origin. Autre exemple convaincant, Anousheh Ansari montre comment la science-fiction peut guider une forme d'entrepreneuriat plus respectueuse de l'éthique. Lors d'un panel du Web Summit 2019 sur « Comment la science-fiction façonne les projets lunaires dans le monde réel », Ansari a expliqué comment *Star Trek* a alimenté son désir d'un avenir inclusif et coopératif dans l'espace, l'amenant non seulement à cofonder Telecom Technologies, Inc., mais aussi à parrainer l'Ansari XPRIZE dans le but de démocratiser les voyages dans l'espace. Dans tous ces cas, les visions de science-fiction servent de puissants catalyseurs d'ambition, même si elles soulèvent des questions sur la manière dont ces visions peuvent croiser des préoccupations éthiques, sociales et politiques.

Parallèlement, des recherches empiriques ont commencé à déterminer comment l'exposition à la science-fiction peut affecter la créativité et l'imagination morale. Par exemple, une étude expérimentale préenregistrée a révélé que lire ou regarder de la science-fiction est associé à la fois à un sentiment accru que l'impossible pourrait devenir possible et à une plus grande volonté de considérer les actions moralement taboues comme autorisées dans certaines conditions (Black & Barnes, 2021). Il est intéressant de noter que cet effet était lié au niveau d'« engagement narratif », c'est-à-dire d'implication émotionnelle, cognitive et sensorielle dans une histoire des lecteurs et spectateurs participants : ceux qui ont déclaré se sentir plus « transportés » dans l'histoire de science-fiction ont ensuite démontré une plus grande capacité à générer des scénarios dans lesquels des actes tabous pourraient être justifiés, ainsi que des réponses plus créatives dans une tâche mesurant les utilisations uniques des objets du quotidien. Ces résultats soulignent les exigences cognitives et le potentiel imaginatif d'un engagement profond dans les récits de science-fiction.

Ces efforts visionnaires et ces découvertes laissent entrevoir un nouveau type d'« entrepreneurs hyperréels » (Michaud, 2025) : des individus qui s'efforcent de concrétiser la science-fiction, parfois sans tenir compte des implications éthiques, sociales ou politiques plus larges. Ce phénomène a largement dépassé le cadre des entrepreneurs individuels et s'est répandu dans les pratiques organisationnelles de toutes tailles et de tous secteurs : les think tanks, les petites entreprises, les grandes sociétés, les universités, les institutions militaires et les ONG utilisent de plus en plus la science-fiction pour stimuler la créativité, imaginer des scénarios futurs ou définir des orientations stratégiques. Plusieurs cas concrets illustrent ce changement. On peut citer comme exemples les projets *Future Visions* de Microsoft (2015), la Red Team française (2020-2024), les *Amazonies Spatiales* de l'ESA (2024) et le Science Fiction Design Intelligence de la Singularity University, qui a publié le roman graphique *SCIFI DI Design Intelligence for the Future* (2019). L'Institute for the Future a également publié en 2013 une anthologie intitulée *An Aura of Familiarity: Visions from the Coming Age of Networked Matter*, et ANA (All Nippon Airways) a organisé en 2018 le concours de nouvelles Avatars Inc. pour explorer l'avenir de la téléprésence. De telles initiatives montrent comment la science-fiction est utilisée pour stimuler l'innovation et façonner la stratégie entrepreneuriale, et elles peuvent servir de sujets précieux pour

étudier comment ces récits influencent les organisations qui les créent ou les adoptent, que ce soit de manière positive ou négative.

Depuis 2009, designers et futurologues ont développé des méthodes qui s'appuient explicitement sur la science-fiction pour créer des « prototypes diégétiques », c'est-à-dire un objet ou une technologie fictive intégrée dans un récit dans le but d'envisager son impact sur le futur. Le design fiction (Bleecker, 2009, 2022) et le *science fiction prototyping* (Johnson, 2011) occupent désormais une place importante dans la littérature sur le management de la créativité, proposant des techniques inédites qui associent imagination et innovation pratique. Pourtant, ces méthodes soulèvent des questions cruciales. Instrumentalisent-elles l'imagination populaire à des fins d'appropriation privative ou peuvent-elles également favoriser des formes d'innovation plus éthiques, inclusives et durables ? Plusieurs revues se sont intéressées à ce sujet ces dernières années, offrant des réflexions stimulantes sur la manière d'interpréter un phénomène qui touche un large éventail d'organisations. Par exemple, la revue *Technovation* a consacré un numéro spécial à la science-fiction et à la quête d'innovation en 2025 (Appio et al., 2025), et en 2024, *l'International Journal of Technology Management* a abordé un thème similaire (Bucher & Hüsigg, 2024). Les think tanks, les entreprises de toutes tailles, les universités, les armées, les associations... ont commencé à utiliser la fiction pour stimuler la créativité. Cette tendance reflète en partie la nécessité de développer un discours prospectif, ancrant l'action organisationnelle dans un récit stratégique construit autour d'archétypes imaginaires largement partagés. En même temps, l'utilisation de la science-fiction à des fins d'optimisation et de critique du capitalisme soulève des questions sur la meilleure façon d'interpréter ce mouvement croissant au sein des entreprises. Certains y voient un motif d'inquiétude, suggérant que le système peine à penser sa propre éthique sans recourir à des cadres fictionnels. D'autres, au contraire, y voient une puissante source d'espoir, envisageant un avenir où les utopies de la science-fiction seraient directement intégrées aux processus d'innovation capitaliste.

Parallèlement à ces tendances, les enseignants et les chercheurs signalent une présence croissante de la science-fiction dans les programmes universitaires (Michaud et Appio, 2022). De l'ingénierie et des sciences politiques à la gestion, les enseignants intègrent des récits de science-fiction pour stimuler l'imagination, enseigner l'éthique et encourager la pensée critique sur l'impact des technologies sur la société (Chouteau et Nguyen, 2023). À mesure que ces efforts gagnent du terrain, il devient urgent de mener une enquête approfondie sur la manière dont la pédagogie et la pratique basées sur la science-fiction peuvent au mieux favoriser la créativité et l'innovation responsable.

Ainsi, ce numéro de la revue *Innovations* invite les auteurs à soumettre des contributions examinant le rôle de la science-fiction dans les processus de créativité et d'innovation. Les articles peuvent provenir de diverses disciplines, explorant l'impact de la science-fiction sur la gestion de projet, la formation des visions des entrepreneurs ou le développement de programmes de R&D. Nous sommes particulièrement intéressés par les recherches qui étudient la relation entre créativité et science-fiction, y compris les études de cas de design fiction ou de design spéculatif. En effet, un nombre croissant d'entreprises adoptent des méthodes tournées vers l'avenir, issues de la réflexion sur le design et des études de science-fiction, pour prototyper des technologies au début du cycle d'innovation et imaginer

des applications pratiques pour les inventions émergentes encore en phase de laboratoire. Les sujets potentiels incluent (mais ne sont pas limités à) :

L'institutionnalisation de la science-fiction depuis la fin du vingtième siècle

- Les *future visions* dans les entreprises, origine de ce courant
- Le *design fiction* et le design spéculatif, une pratique en art et business
- Le *science fiction prototyping* et la réflexion prospective.
- Une approche au service de la créativité et de l'innovation pour les entrepreneurs et les entreprises.

La science-fiction comme catalyseur de la pensée créative

- Imaginer de nouvelles possibilités : comment les récits de science-fiction suscitent-ils des idées originales et aident-ils les individus ou les équipes à envisager des futurs alternatifs ?
- Inspiration collective : explorer l'interaction entre la culture populaire de la science-fiction et la créativité de groupe dans les organisations ou les communautés.
- Surmonter les biais cognitifs : les scénarios de science-fiction « Et si ? » peuvent-ils remettre en question les hypothèses bien ancrées et élargir les horizons créatifs ?

La science-fiction et la gestion créative

- Leadership par l'imagination : comment les managers utilisent-ils les récits de science-fiction pour inspirer les équipes, définir des visions stratégiques ou promouvoir une culture de la créativité ?
- La narration comme stratégie : intégrer des scénarios de science-fiction dans les processus organisationnels, des campagnes marketing aux feuilles de route de l'innovation.
- Dimensions éthiques : équilibrer l'énergie créative libérée par les scénarios de science-fiction avec les préoccupations d'inclusion, de durabilité et de leadership responsable.

Créativité inspirée par la science-fiction dans la R&D

- Ponts conceptuels : comment la fiction spéculative ouvre de nouvelles perspectives dans la recherche et le développement, de la génération d'idées à la validation du prototype.
- Innovations méthodologiques : études de cas de laboratoires ou de consortiums qui utilisent des exercices basés sur la science-fiction (par exemple, le design fiction, la création de scénarios) pour stimuler la pensée inventive.
- Créativité collaborative : étude des efforts de R&D interdisciplinaires qui fusionnent l'expertise technique avec la narration imaginative pour repousser les limites de ce qui est scientifiquement ou technologiquement faisable (Cohendet et al., 2021).

Entrepreneuriat, innovation et vision créative

- Entrepreneurs hyperréels : comment les entrepreneurs inspirés par la science-fiction exploitent-ils leurs visions créatives pour des entreprises commerciales, et avec quelles implications sociales ou éthiques ?
- Inspiration utopique ou dystopique : les récits positifs ou édifiants sont-ils plus efficaces pour stimuler l'innovation créative et l'acceptation publique des nouvelles technologies ?
- Engagement des investisseurs et des parties prenantes : le rôle des récits de science-fiction dans la présentation d'idées, l'obtention de financements ou la galvanisation de la collaboration entre diverses parties prenantes.
- La SF comme levier d'émergence d'un entrepreneuriat innovant.

Design fiction, design spéculatif et prototypage de science-fiction comme outils créatifs

- Méthodes pratiques : comparer et contraster l'efficacité du *design fiction*, du design spéculatif et du *science fiction prototyping* pour stimuler des idées révolutionnaires.
- Transformer la vision en réalité : examiner comment ces approches vont au-delà des exercices conceptuels pour éclairer l'innovation réelle en matière de produits ou de services.
- Réflexion sociale et éthique : ces méthodes créatives peuvent-elles favoriser un raisonnement éthique plus approfondi et des processus de conception plus inclusifs, ou risquent-elles d'être récupérées par des intérêts étroits (Bissonnette et al., 2022) ?

Bibliographie :

- APPIO, F., MICHAUD, T., VINT, S., YASZEK, L. (2025), Science fiction and the quest for innovation, *Technovation*, Vol 141, 103172. <https://doi.org/10.1016/j.technovation.2025.103172>
- BISSONNETTE, J., BEAUPRE-GATEAU, T., & SIMON, L. (Eds.). (2022). *L'esprit entrepreneurial des artistes à l'ère numérique : autoproduction et réseaux de collaboration dans les secteurs culturels au Québec*. Éditions JFD.
- BLACK, J. E., BARNES, J. L. (2021), Pushing the boundaries of reality: Science fiction, creativity, and the moral imagination, *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, Vol 15(2), May 2021, 284-294.
- BLEECKER, J., FOSTER, N., GIRARDIN, F., NOVA, N. (2022), *The Manual of Design Fiction*, Venice : California, Near Future Laboratory.
- BUCHER, J., HUSIG, S. (2024), Innovation as manifesting imagination : exploring the role of imagination and imaginers in the innovation process, *International Journal of Technology Management*, 95(3-4). DOI: [10.1504/IJTM.2024.138849](https://doi.org/10.1504/IJTM.2024.138849)
- CHOUTEAU, M., NGUYEN, C. (2023), Comment la fiction permet d'accéder à l'éthique et au politique ? Le cas des séries télé en école d'ingénieurs, *Technologie et innovation*, 8. DOI : [10.21494/ISTE.OP.2023.0951](https://doi.org/10.21494/ISTE.OP.2023.0951)
- COHENDET, P., RAO, M., EMILIE, R., SARAZIN, B., & SIMON, L. (Eds.). (2021), *Communities of Innovation: How Organizations Harness Collective Creativity and Build Resilience*, World Scientific.
- JOHNSON, B.D. (2011), *Science Fiction Prototyping : Designing the Future with Science Fiction*, Morgan & Claypool Publishers.

MICHAUD, T., APPIO, F. (2022), Envisioning innovation opportunities through science fiction, *Journal of Product Innovation Management*, 39(2), 121-131.
<https://doi.org/10.1111/jpim.12613>

MICHAUD, T. (2025), L'entrepreneur hyperréel, accélérateur du processus d'innovation, *Marché et Organisations*, 52, 189-215.

VERNE, J. (1889), *La journée d'un journaliste américain en l'an 2889*.

Modalités de soumission et dates importantes :

30 mai 2025 : Envoi d'un résumé d'un page de la proposition d'article.

30 octobre 2025 : date limite de soumission des articles complets (sur la plateforme de la revue Innovations : <https://inno.manuscriptmanager.net>

Recommandations aux auteurs : <http://innovations.cairn.info/en/instructions-forauthors/>

30 mars 2026 : Acceptation finale.

Contacts pour toute information :

michaud.thomas@yahoo.fr

f.appio@psbedu.paris