Atelier #23
« Production, réception et valorisation des savoirs en management public »

Présidents de l'atelier :
Hervé Chomienne, LAREQUOI Laboratoire, ISM-IAE UVSQ, France, herve.chomienne@uvsq.fr
Jean-Philippe Denis, RITM / IQSOG, Université Paris-Saclay, Faculté Droit Économie Management, France, jean-philippe.denis@universite-paris-saclay.fr
Karolina Koc-Michalska, Audencia Business School, France and University of Silesia, Poland, kkocmichalska@audencia.com
Elvira Periac, Audencia Business School, France, eperiac@audencia.com
Stela Raytcheva, LAREQUOI Laboratoire, ISM-IAE UVSQ, France, stela.raytcheva@uvsq.fr
Tra Tran, Audencia Business School, France, t.tran@audencia.com

Transmettre votre proposition : https://airmap2026.sciencesconf.org/

…

Problématique générale

Les transitions écologique, numérique et démocratique intensifient les incertitudes auxquelles sont confrontées les organisations publiques. Ces évolutions mettent sous tension les modes traditionnels de production des savoirs, encore largement structurés par un paradigme production-centré fondé sur l'évaluation par les pairs, les revues spécialisées et la circulation dans des espaces scientifiques restreints.

Or, de nombreux dispositifs montrent désormais que ce modèle ne suffit plus à éclairer l'action publique. Aux côtés des chercheurs interviennent des designers, des auteurs de fiction, des collectifs citoyens, des praticiens, des experts, des artistes, des professionnels de l'audiovisuel ainsi que des concepteurs de simulations ou de serious games. Les travaux portant sur la fiction comme stratégie organisationnelle (Julliot, Lenglet et Rouquet, 2022) ou sur l'usage de la série comme support d'analyse (Giordano, Pierronnet, Szpirglas et Edey Gamassou, 2025) montrent que ces formats participent à l'élaboration des savoirs. Ils ne se limitent plus à rendre accessibles des connaissances existantes, ils contribuent à leur mise en scène, à leur mise en débat et à leur circulation.

Les exercices Red Team illustrent également cette dynamique : en associant auteurs et chercheurs pour anticiper des futurs possibles, ils montrent comment la fiction peut devenir un outil d'anticipation stratégique (Red Team, 2022 ; Grzesiak, 2025). Les approches de simulation et de jeux sérieux prolongent ces travaux en offrant aux acteurs publics des environnements d'expérimentation propices à l'exploration, à l'apprentissage et à la prise de décision (Mayer, 2009 ; Bakke et Vabo, 2020 ; Petter, Vanhée et Oger, 2021). Elles offrent un cadre où les acteurs peuvent tester des hypothèses, éprouver des raisonnements, déployer des compétences et expérimenter des configurations de gouvernance sans risque institutionnel. Enfin, la littérature sur la simulation appliquée à l'action publique montre qu'ils constituent également un outil d'aide au jugement dans les situations d'incertitude (Gandziarowska-Ziołecka et Stasiak, 2019).

Ces transformations font apparaître un paradigme réception-centré qui déplace le cœur des interrogations vers les conditions d'appropriation des connaissances. Elles invitent à étudier qui reçoit ces savoirs, à quelles conditions, selon quels cadres institutionnels, avec quels effets cognitifs, organisationnels, pédagogiques ou démocratiques, et pour quels usages dans la décision publique. La réflexion rejoint ici les travaux sur la contextualisation des dispositifs (Mériade, 2025), sur les formes participatives de l'action publique (Bartoli, 2025) ou encore sur les médiations institutionnelles (Laufer, 2018).

Cet atelier propose d'examiner ces transformations à partir de trois grandes questions structurantes :

- Comment se reconfigurent les modes de production des savoirs lorsque s'articulent fictions, récits, images, environnements immersifs, formats audiovisuels ou dispositifs ludiques ?
- Comment évoluent les circuits de circulation et les conditions de réception à travers des formats narratifs, audiovisuels, interactifs ou expérientiels ?
- Comment documenter l'appropriation, l'impact et la création de valeur publique associés à ces formes renouvelées de savoirs mobilisés dans la formation, la gouvernance, la délibération ou l'action publique ?

Axes de questionnement

Axe 1. Coproduction des savoirs : hybridations et légitimités émergentes

Les collaborations mêlant chercheurs, praticiens, auteurs, designers, journalistes, artistes et collectifs citoyens donnent naissance à des savoirs hybrides porteurs de logiques multiples. Les recherches sur les industries créatives montrent que ces hybridations reposent sur des modèles organisationnels spécifiques et sur des régimes d'engagement variés (Paris et Massé, 2021 ; Salvador et Benghozi, 2023).

Ce premier axe permettra d'examiner comment caractériser les savoirs issus des fictions, récits, environnements immersifs, ateliers narratifs ou dispositifs ludiques, et en quoi ils déplacent les frontières habituelles de la production académique. Il invitera à analyser les conditions dans lesquelles se construisent et se négocient leurs légitimités, qu'elles soient scientifiques, professionnelles ou narratives. La question des équilibres entre rigueur et créativité, ainsi que celle de l'indépendance scientifique, y occupe une place importante. Enfin, cet axe ouvrira l'analyse des apports des exercices prospectifs (Benghozi et al., 2025) dans l'élargissement des registres de connaissance mobilisables pour l'action publique.

Axe 2. Circulation et médiation : transformation des conditions de réception

Les formats narratifs, audiovisuels ou ludiques transforment les conditions d'accès, de circulation et d'appropriation des savoirs en management public. Ils influencent les cadres d'interprétation, les processus de jugement, les modalités d'apprentissage et la manière dont les acteurs se représentent les situations, comme le montrent les travaux sur les récits organisationnels ou les approches mobilisant la mise en scène (Szpirglas, 2022).

Ce second axe s'intéressera aux transformations introduites par ces formats dans les pratiques d'appropriation, les usages cognitifs, les registres de compréhension et les modes d'engagement des managers publics, agents, élus ou citoyens. Il permettra également

d'examiner les critères qui pourraient permettre d'apprécier leur qualité scientifique et leur portée publique, ainsi que les effets potentiels de cadrage, de simplification ou d'esthétisation qui les accompagnent.

Axe 3. Appropriation, impact et création de valeur publique : formation, gouvernance et intelligence collective

La pertinence des savoirs dépend de leur appropriation et de leurs usages concrets. Les travaux sur la contextualisation des dispositifs, sur les approches participatives ou sur les médiations institutionnelles soulignent l'importance de replacer ces formes de savoirs dans les pratiques effectives. Ils rejoignent les approches de scholarship engagée mettant l'accent sur le lien entre production de connaissances et situations de terrain (Van de Ven, 2007 ; Nutley, Walter et Davies, 2007).

Ce troisième axe analysera les trajectoires d'appropriation des dispositifs narratifs, ludiques ou prospectifs dans les organisations publiques. Il examinera leurs effets sur la formation des managers publics, la gouvernance territoriale ou les dynamiques participatives. Il invitera enfin à interroger leur impact sur la transformation organisationnelle, la qualité des décisions et la production de valeur publique, en écho aux travaux portant sur les imaginaires collectifs et l'apprentissage.

Types de contributions attendues

- Approches théoriques sur les savoirs hybrides, les récits, les imaginaires, les jeux de simulation, les scénarios…
- Études empiriques portant sur des dispositifs prospectifs, serious games, simulations, formats audiovisuels, récits organisationnels, ateliers de design fiction, démarches narratives…
- Travaux méthodologiques associant recherche-création, dispositifs narratifs, enquêtes réflexives, évaluations d'impact…
- Analyses critiques portant sur les enjeux démocratiques, les effets de cadrage ou les tensions entre efficacité et délibération.
- Retours d'expérience relatifs à des formations innovantes, des pratiques de simulation ou des démarches participatives et territoriales.

Mots-clés : Coproduction et valorisation des connaissances ; Savoirs hybrides en management public ; Fictions et serious games ; Réception, appropriation et usages des savoirs ; Décision et politiques publiques

Références bibliographiques indicatives

Bakke, I. B., & Vabo, S. I. (2020). Learning public leadership through simulation games. Public Organization Review.

Bartoli, A. (2025). Diversité des approches participatives en management public. Gestion et management public, 13(1), 6-8.

Benghozi, P. J., Brée, J., Denis, J. P., Godé, C., Muller, Y., Noguera, F., & Séverin, É. (2025). Sept œuvres pour penser 2035. Projectics, 41(2), 179-205.

Gandziarowska-Ziołecka, J., & Stasiak, D. (2019). Simulation and Gaming for Policy Advice. In Handbuch Politikberatung.

Giordano, F., Pierronnet, R., Szpirglas, M., & Edey Gamassou, C. (dir.) (2025). Management en séries. EMS.

Grimand, A. (2022). Appropriation et construction du sens au travail. Revue française de gestion, 303(2), 105-124.

Grzesiak, L. (2025). Red Team, Ces guerres qui nous attendent 2030-2060. Futuribles, 466(3), 114-116.

Julliot, C., Lenglet, M., & Rouquet, A. (2022). La fiction comme stratégie organisationnelle. Revue française de gestion, 304(3), 29-41.

Laufer, R. (2018). Quand le tiers est aux abonnés absents. Revue internationale de droit économique, XXXII (3), 333-349.

Mayer, I. S. (2009). The gaming of policy and the politics of gaming. Simulation and Gaming.

Mériade, L. (2025). De la nécessité de contextualiser les outils de gestion publique. Gestion et management public, 13(2), 7-10.

Nutley, S., Walter, I., & Davies, H. (2007). Using Evidence. Policy Press.

Paris, T. & Massé, D. (2021). Le management des industries créatives. Revue française de gestion, 296(3), 51-63.

Petter, E., Vanhée, L., & Oger, C. (2021). Serious games et accompagnement des transformations publiques. Revue internationale des sciences administratives.

Red Team (2022). Ces guerres qui nous attendent. Éditions des Équateurs.

Rouquet, A. (2023). La revue française de gestion reçue à l'Élysée. Revue française de gestion, 311(4), 9-12.

Salvador, E., & Benghozi, P. J. (2023). Industries créatives et politiques publiques. Réseaux, 238-239(2), 283-328.

Szpirglas, M. (2022). Écrire de la fiction pour vivre la théorie des organisations. Revue française de gestion, 304(3), 107-122.

Van de Ven, A. (2007). Engaged Scholarship. Oxford University Press.

Workshop #23
Production, Reception, and Valorization of Knowledge in Public Management

Présidents de l'atelier :
Hervé Chomienne, LAREQUOI Laboratoire, ISM-IAE UVSQ, France, herve.chomienne@uvsq.fr
Jean-Philippe Denis, RITM / IQSOG, Université Paris-Saclay, Faculté Droit Économie Management, France, jean-philippe.denis@universite-paris-saclay.fr
Karolina Koc-Michalska, Audencia Business School, France and University of Silesia, Poland, kkocmichalska@audencia.com
Elvira Periac, Audencia Business School, France, eperiac@audencia.com
Stela Raytcheva, LAREQUOI Laboratoire, ISM-IAE UVSQ, France, stela.raytcheva@uvsq.fr
Tra Tran, Audencia Business School, France, t.tran@audencia.com

…

Introduction

Ecological, digital, and democratic transitions amplify the uncertainties that public-sector organisations encounter in their everyday existence. These transformations place pressure on traditional modes of knowledge evaluation, which are still largely marked by a production-centred paradigm constructed around peer review processes, specialised journals, and circulation within relatively narrow scholarly communities.

Yet, a growing number of initiatives suggest that this model is no longer sufficient to adequately inform and support public action. Academic researchers are increasingly accompanied in their work by designers, fiction writers, storytellers, practitioners, experts, artists, audiovisual professionals, developers of simulations or serious games, and citizen communities. Knowledge construction can be accompanied by studies on fiction as an organizational strategy (Julliot, Lenglet & Rouquet, 2022) or on the use of television series as analytical devices (Giordano, Pierronnet, Szpirglas & Edey Gamassou, 2025). Such innovative approaches actively shape the staging, debate, and circulation of ideas.

For example, *The Red Team* exercises illustrate this dynamic. By bringing together authors and researchers to anticipate possible futures, they demonstrate how fiction can function as a tool of strategic foresight (Red Team, 2022 ; Grzesiak, 2025). Simulation and serious-game tactics provide public actors with experimental environments that enable a new approach to exploring, learning, and simulating decision-making processes (Mayer, 2009 ; Bakke & Vabo, 2020 ; Petter, Vanhée, & Oger, 2021). Such new techniques allow actors to mobilise skills and experiment with governance practices without incurring institutional risk. Studies on simulation techniques in the context of public action suggest that these tools offer meaningful support for judgment under conditions of uncertainty (Gandziarowska-Ziołecka & Stasiak, 2019).

These developments signal the emergence of *a reception-centred paradigm*, shifting the attention toward the conditions under which knowledge is appropriated. They invite analysis of the audience - who receives such knowledge, under what institutional conditions, and with what cognitive, organisational, and pedagogical effect. Aiming to better understand the

practical processes that influence public decision-making and, therefore, democratic standards. At this point, our reflection converges with the body of work on the contextualization of the instruments employed (Mériade, 2025), participatory forms of public action (Bartoli, 2025), and institutional mediation (Laufer, 2018).
This atelier proposes to investigate these transformations through three questions :

- How are knowledge production modes reconfigured when alternative forms of knowledge building (such as fiction, narrative forms, images, immersive environments, audiovisual formats, or game-based devices, etc.) interconnect ?
- How do pathways of knowledge circulation and the conditions of its reception evolve across narrative, audiovisual, interactive, and experiential formats ?
- How can we study and validate the appropriation, impact, and public-value creation associated with these renewed forms of knowledge mobilised in training, governance, deliberation, or public action ?

Axes of Inquiry

Axis 1. Coproduction of Knowledge: Hybridisations and Legitimisation Processes

Collaborations involving researchers, practitioners, authors, designers, journalists, artists, and citizens' groups permit the creation of new hybrid forms of knowledge grounded in multiple logics. Research on creative industries reveals that such hybridisations are established upon specific organisational models and diversified engagement modes (Paris & Massé, 2021; Salvador & Benghozi, 2023).
This Axis aims to explore and understand knowledge produced through fiction, narrative formats, immersive environments, narrative workshops, or game-based mechanisms, and how it challenges conventional boundaries of academic production. It examines the conditions under which the legitimacy of such a novel approach is constructed and negotiated on scientific and professional levels. Furthermore, it depicts and questions the processes of balancing scientific rigour and creativity, as well as the maintenance of scientific independence.

Axis 2. Circulation and Mediation: Transforming the Conditions of Reception

The new formats of knowledge production also reshape the conditions of access, circulation, and appropriation of knowledge in public management. They influence interpretive frames, judgment processes, learning modalities, and the ways actors visualise situations, as is visible within research on organisational narratives or other *mise en scène* approaches (Szpirglas, 2022).
This Axis focuses on the transformations these new formats introduce in appropriation practices, cognitive uses, interpretations, and innovative modes of engagement among public managers, elected officials, and citizens. It seeks to examine criteria for evaluating their scientific quality and public relevance, as well as potential framing and simplification processes.

Axis 3. Appropriation, Impact, and Public-Value Creation: Training, Governance, and Collective Intelligence

The relevance of knowledge depends on its adoption and actual use. Research on the context, participation, and institutional mediation underscores the importance of situating these new forms of knowledge within actual practices. This aligns with engaged scholarship emphasising the connection between knowledge production and field-level contexts (Van de Ven, 2007; Nutley, Walter & Davies, 2007).
This Axis aims to cover how narrative, game-based, or foresight instruments are appropriated within public organisations. It examines their effects on the training of public managers and territorial governance. It investigates their impact on organisational transformation, decision quality, and participatory dynamics, as well as on the creation of public value, in dialogue with work on collective imaginaries and learning.

Types of Contributions Expected

This call proposes, but is not limited to, the following types of submissions:

- Theoretical approaches on hybrid knowledges, narratives, imaginaries, simulation games, scenarios, etc.
- Empirical studies on employment of diversified instruments : serious games, simulations, audiovisual formats, organisational narratives, design-fiction workshops, narrative processes, etc.
- Methodological contributions involving the merging of scientific research with design, narrative devices, reflexive inquiry, impact assessment, etc.
- Critical analyses of framing effects, tensions between efficiency and deliberation, and further democratic implications
- Practice-based accounts of innovative training, simulations, or collective participatory approaches.

Keywords : Co-production and valorization of knowledge ; Hybrid knowledge in public management ; Fiction and serious games ; Reception, appropriation and uses of knowledge ; Decision-making and public policy

References :

Bakke, I. B., & Vabo, S. I. (2020). Learning public leadership through simulation games. Public Organization Review.

Bartoli, A. (2025). Diversité des approches participatives en management public. Gestion et management public, 13(1), 6-8.

Benghozi, P. J., Brée, J., Denis, J. P., Godé, C., Muller, Y., Noguera, F., & Séverin, É. (2025). Sept œuvres pour penser 2035. Projectics, 41(2), 179-205.

Gandziarowska-Ziołecka, J., & Stasiak, D. (2019). Simulation and Gaming for Policy Advice. In Handbuch Politikberatung.

Giordano, F., Pierronnet, R., Szpirglas, M., & Edey Gamassou, C. (dir.) (2025). Management en séries. EMS.

Grimand, A. (2022). Appropriation et construction du sens au travail. Revue française de gestion,

303(2), 105-124.

Grzesiak, L. (2025). Red Team, Ces guerres qui nous attendent 2030-2060. Futuribles, 466(3), 114-116.

Julliot, C., Lenglet, M., & Rouquet, A. (2022). La fiction comme stratégie organisationnelle. Revue française de gestion, 304(3), 29-41.

Laufer, R. (2018). Quand le tiers est aux abonnés absents. Revue internationale de droit économique, XXXII (3), 333-349.

Mayer, I. S. (2009). The gaming of policy and the politics of gaming. Simulation and Gaming.

Mériade, L. (2025). De la nécessité de contextualiser les outils de gestion publique. Gestion et management public, 13(2), 7-10.

Nutley, S., Walter, I., & Davies, H. (2007). Using Evidence. Policy Press.

Paris, T. & Massé, D. (2021). Le management des industries créatives. Revue française de gestion, 296(3), 51-63.

Petter, E., Vanhée, L., & Oger, C. (2021). Serious games et accompagnement des transformations publiques. Revue internationale des sciences administratives.

Red Team (2022). Ces guerres qui nous attendent. Éditions des Équateurs.

Rouquet, A. (2023). La revue française de gestion reçue à l'Élysée. Revue française de gestion, 311(4), 9-12.

Salvador, E., & Benghozi, P. J. (2023). Industries créatives et politiques publiques. Réseaux, 238-239(2), 283-328.

Szpirglas, M. (2022). Écrire de la fiction pour vivre la théorie des organisations. Revue française de gestion, 304(3), 107-122.

Van de Ven, A. (2007). Engaged Scholarship. Oxford University Press.