

PALMARÈS

Raphaël Granier de Cassagnac permet d'explorer les sciences grâce aux jeux vidéo

PALMARÈS DES INVENTEURS 2026. Ce directeur de recherche au CNRS, lauréat dans notre catégorie « mondes virtuels », fait le pont entre sciences, créativité et divertissement.



PAR **HÉROÏSE PONS**

Journaliste

Publié le 18/02/2026 à 18h30

S'abonner sans engagement



Raphaël Granier de Cassagnac, directeur de recherche au CNRS et fondateur de SciFunGames.

© TRISTAN REYNAUD POUR « LE POINT »



Directeur de recherche au CNRS, auteur de science-fiction et fondateur de SciFunGames, Raphaël Granier de Cassagnac cultive l'art de ne jamais choisir. Ce physicien des particules a fait du jeu vidéo son terrain d'expérimentation, convaincu que c'est un média idéal pour donner le goût de la science au plus grand nombre.

Pont entre sciences et jeux vidéo

« *Je veux raconter des histoires sous toutes leurs formes* », résume celui qui aime à mêler recherche scientifique et création narrative. En 2017, il lance ses premiers prototypes de jeux avant de fonder, avec le soutien d'Ubisoft, une chaire dédiée aux liens entre sciences et jeux vidéo à l'École polytechnique, où il embauche une équipe de créateurs vidéoludiques. Plus de 50 projets étudiants encadrés plus tard, il crée SciFunGames et sort *Exographier*, un jeu d'exploration dans lequel, échoué sur un planétoïde inconnu, on découvre les secrets d'une civilisation disparue, experte en physique.



Image est extraite du jeu « Exographier », développé par Raphaël Granier de Cassagnac. © (Exographier, SciFunGames / SP)

Son projet du moment (nom de code : Rewind) promet une encyclopédie ludique où l'on parcourt le temps, « du Big Bang à nos jours »... L'objectif ? « *Faire des jeux qui sont d'abord fun* », insiste ce fan d'*Outer Wilds*, jeu vidéo de simulation d'exploration spatiale, à qui il ne faut surtout pas parler de « serious game ».