



COMMUNIQUÉ DE PRESSE – 24 SEPTEMBRE 2019

L'École polytechnique et Ubisoft créent une chaire pour accroître les synergies entre sciences et jeu vidéo

Benoit Deveaud, Directeur de l'Enseignement et de la Recherche de l'École polytechnique, Serge Hascoët, Directeur de la Création d'Ubisoft et Jean-Bernard Lartigue, Délégué général de la Fondation de l'École polytechnique signent le 24 septembre 2019 une chaire d'enseignement et de recherche intitulée « Science et Jeu vidéo ». En associant une formation d'excellence et des laboratoires multidisciplinaires à une industrie vidéo-ludique à la pointe de l'innovation, l'X et Ubisoft envisagent ainsi d'explorer de nouvelles synergies entre science et jeu vidéo afin de rendre les jeux vidéo plus réalistes et novateurs et d'utiliser ce média pour diffuser la culture scientifique.

La chaire s'organisera autour d'un *GameLab*, une cellule de professionnels du jeu vidéo immergée dans les laboratoires du Centre de recherche de l'École polytechnique pour tisser un lien privilégié entre sciences et jeu vidéo. Ses missions seront triples :

Importer des sciences dans les jeux en rassemblant des étudiants, industriels et scientifiques dans des projets communs. L'un des objectifs des professionnels de l'industrie vidéoludique est de créer des mondes de plus en plus crédibles et intelligents en se reposant sur les sciences les plus variées. Ils s'intéressent ainsi à tout type de simulation scientifique qui leur permettrait d'améliorer leurs contenus, leurs outils et leurs pratiques : que ce soit pour améliorer l'accessibilité et le rendu (animation 3D, spatialisation sonore, voix...) que comme élément potentiel de *gameplay* (intelligences artificielles, modèles physiques, économiques, sociaux...). La proximité d'un centre de recherche multidisciplinaire ouvre des perspectives très vastes sur les sujets qui pourront être développés.

Former des scientifiques aux métiers du jeu vidéo. La chaire permettra de créer un vivier d'ingénieurs scientifiques ayant bénéficié d'enseignements dédiés à l'exploration de problématiques liées au jeu vidéo, notamment dans le cadre de projets scientifiques collectifs qui les confronteront aux recherches actuelles dans le domaine. Cette formation répond à la fois à un attrait certain des étudiants pour l'industrie du jeu vidéo, mais aussi à un intérêt des studios pour alimenter ses différents métiers avec des profils de haut niveau scientifique.

Éduquer par le jeu à la science et à ses méthodes. Méconnues du grand public, les sciences n'en ont pas moins une grande capacité d'émerveillement, trop souvent cachée derrière leur apparente complexité. Le jeu vidéo est un média particulièrement adapté pour lever ces voiles : grâce à sa popularité, à ses objets graphiques facilement identifiables, à la multitude de ses mécanismes ludiques et à la force d'implication de l'interactivité, il permet d'initier et d'impliquer un public de plus en plus large dans des concepts scientifiques complexes, sans lui demander de lourds efforts d'apprentissage. La chaire et son *GameLab* proposeront et

accompagneront des développements de jeux reposant sur un contenu scientifique fidèle et des supports originaux et ludiques, pour tout type de joueurs.

La chaire entend également initier ou renforcer des échanges entre professionnels du jeu vidéo, étudiants et scientifiques à travers l'**organisation de colloques « Sciences et jeux »** récurrents. Ces rencontres ouvertes seront l'occasion de faire émerger de nouvelles idées qui pourront être explorées dans le cadre de la chaire, ou développées par des industriels du jeu vidéo, des laboratoires de l'X, ou en partenariat. La première édition du colloque se tiendra le 26 et 27 novembre 2019 à l'École polytechnique.

Raphaël Granier de Cassagnac, chercheur en physique des particules au CNRS est désigné porteur de la chaire et responsable du *GameLab*. Directeur de recherche au Laboratoire Leprince-Ringuet (LLR, CNRS/École polytechnique), il scénarise et développe avec une petite équipe de designers et d'artistes, un jeu dédié à son domaine de recherche. L'idée de ce jeu est d'immerger le joueur dans un univers « fantasmagorique » au sein duquel il explore le monde des particules élémentaires. « *Au fur et à mesure qu'il progresse, le joueur découvre une par une les briques du modèle standard, fabrique des détecteurs et utilise des télescopes pour révéler l'invisible* », détaille le chercheur. En plus de son rôle d'expert scientifique, Raphaël Granier de Cassagnac co-écrit le scénario de ce jeu. Car depuis de nombreuses années, le chercheur est également auteur de romans de science-fiction, de jeux de rôle et de projets cinématographiques.

Pour plus d'informations à propos de la chaire : <http://sciencexgames.fr/>



CONTACTS PRESSE

ÉCOLE POLYTECHNIQUE

Sara Tricarico	Aurélia Meunier
+ 33 1 69 33 38 70 / + 33 6 66 53 56 10	+ 33 1 69 33 38 74 / + 33 6 65 43 60 90
sara.tricarico@polytechnique.edu	aurelia.meunier@polytechnique.edu



À PROPOS DE L'ÉCOLE POLYTECHNIQUE / Largement internationalisée (40% de ses étudiants, 39% de son corps d'enseignants), l'École polytechnique associe recherche, enseignement et innovation au meilleur niveau scientifique et technologique. Sa formation promeut une culture d'excellence à forte dominante en sciences, ouverte sur une grande tradition humaniste. À travers son offre de formation – bachelor, cycle ingénieur polytechnicien, master, programmes gradués, programme doctoral, doctorat, formation continue – l'École polytechnique forme des décideurs à forte culture scientifique pluridisciplinaire en les exposant à la fois au monde de la recherche et à celui de l'entreprise. Avec ses 23 laboratoires, dont 22 sont unités mixtes de recherche avec le CNRS, le centre de recherche de l'X travaille aux frontières de la connaissance sur les grands enjeux interdisciplinaires scientifiques, technologiques et sociétaux. L'École polytechnique est membre fondateur de l'Institut Polytechnique de Paris.

www.polytechnique.edu

À PROPOS DE LA FONDATION DE L'ÉCOLE POLYTECHNIQUE / Créée en 1987 par vingt grandes entreprises françaises à l'initiative de Bernard Esambert (X 1954), alors Président du Conseil d'administration de l'École polytechnique et avec le soutien de l'Association des anciens élèves et diplômés de l'École, la Fondation de l'X rapproche l'École, ses élèves et ses enseignants-chercheurs du monde de l'entreprise. Elle a pour missions principales d'aider à l'évolution de l'enseignement à l'École

polytechnique, de développer la recherche et le transfert de technologies avancées vers l'industrie française, de financer le développement de l'X, et ainsi de contribuer à son rayonnement français et international.

www.fondationx.org

À PROPOS D'UBISOFT / Ubisoft figure parmi les leaders mondiaux de la création, édition et distribution de jeux vidéo et de services interactifs. Le groupe possède un riche portefeuille de marques de renommée internationale telles que Assassin's Creed, Just Dance, Rayman, Far Cry, Watch Dogs ou encore la série de jeux vidéo Tom Clancy. Les équipes d'Ubisoft, à travers son réseau mondial de studios et de filiales de distribution, s'engagent à offrir aux joueurs des expériences de jeu originales et inoubliables sur l'ensemble des plateformes populaires, dont les consoles, mobiles, tablettes et PC. Pour l'exercice 2018-19, le CA d'Ubisoft s'est élevé à 2 029 millions d'euros. Pour plus d'informations, rendez-vous sur :

www.ubisoftgroup.com