

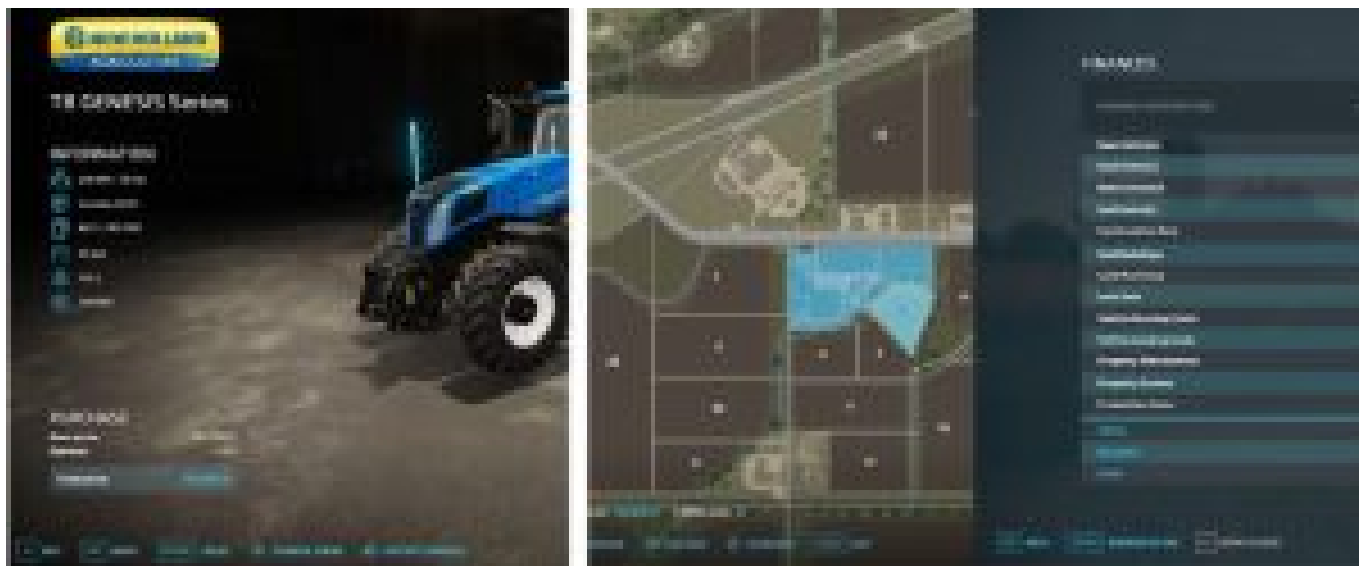
# [Farming simulator : jeu vidéo, métier d'agriculteur et sensibilité environnementale](#)

30 mai 2025

Paru dans le *Journal of Rural Studies*, un article de T. Daum et S. Foureaux (université de Göteborg) s'intéresse au jeu vidéo *Farming Simulator* (FS), lancé en 2008 par la société suisse Giants Software. Au fil de ses quinze versions, le succès de la licence ne s'est jamais démenti. FS 22 a ainsi été vendu à plus de six millions de copies dans le monde et une communauté de joueurs très fervente s'est structurée. Selon une estimation de 2018, 10 % seraient des agriculteurs et 25 % auraient un lien avec le secteur agricole. Les auteurs s'interrogent sur les représentations du métier que le jeu contribue à diffuser, ou à consolider, auprès d'un public large et varié.

FS 22 propose de gérer une exploitation au fil des saisons, en solo ou en multi-joueurs, de façon à générer un revenu. Trois contextes (Midwest américain, sud de la France, Alpes suisses) sont à combiner avec trois orientations productives (cultures en pleine terre, élevage et sylviculture). Le jeu se distingue par son réalisme technologique et des partenariats ont été conclus avec les principaux agro-équipementiers pour reproduire fidèlement leur catalogue de machines (figure). Différentes actions peuvent être accomplies : acquisition de terres, de semences, d'animaux, de pesticides et d'agroéquipements, implantation de cultures, alimentation des animaux, maintenance, récolte et commercialisation. On peut notamment conduire des tracteurs, de façon très immersive.

Menu pour l'achat d'un tracteur (à gauche) et de terres (à droite) dans *Farming Simulator 22*



Source : *Journal of Rural Studies*

Selon les auteurs, la narration, la jouabilité (*gameplay*) et les visuels renforcent la représentation du « bon agriculteur », gestionnaire d'entreprise adoptant un modèle productiviste. Les prêts bancaires et l'endettement sont la voie privilégiée pour agrandir l'exploitation et maximiser le revenu. L'environnement n'est qu'une toile de fond et les boucles de rétroaction ne sont pas modélisées (par exemple la pollution des sols ou leur compaction, les effets des pesticides sur l'eau et la biodiversité).

Mais l'analyse des communautés de joueurs amène à nuancer ce diagnostic. Le jeu peut être adapté et des développeurs de modules révisent les mécaniques de jeu afin d'intégrer des pratiques agroécologiques. Une demande semble émerger pour plus de réalisme écologique. Selon les auteurs, les jeux comme *Farming Simulator* pourraient même, à l'avenir, faire évoluer les normes d'excellence professionnelle, en contribuant à rééquilibrer les préoccupations de productivité et celles d'impact environnemental.

Florent Bidaud, Centre d'études et de prospective

Source : [Journal of Rural Studies](#)