



## Gaming

# Les jeux vidéo agricoles n'ont jamais autant eu la cote

“ **Harvest Moon, Stardew Valley, Farming Simulator... Plébiscités par des millions de joueurs depuis leur sortie, ces jeux vidéo de ferme et de simulation permettent une immersion dans un secteur d'activité souvent méconnu. Bien que largement édulcorés, ces jeux ont inspiré diverses méthodes de sensibilisation et de travail en entreprises, start-up et même en lycées agricoles.** ”

Pierre Trouvé est journaliste au service Pixels du journal *Le Monde*. L'auteur de l'article « Dans les jeux vidéo de ferme, le bonheur est dans le pré », paru en mars 2024, décrypte le développement et l'engouement des joueurs pour les jeux vidéo liés à l'agriculture, dont le mondialement connu *Farming Simulator*.

À partir de quelle décennie les studios de jeux vidéo ont-ils commencé à s'inspirer du milieu agricole ?

Pierre Trouvé : « L'engouement est en réalité assez récent. En 1996, le jeu japonais *Harvest Moon* est sorti sur la console Nintendo. Il s'apparente à un jeu de gestion où le joueur rencontre aussi du public, ce qui est différent du jeu de rôle. L'histoire contient un bac à sable<sup>1</sup>, avec des petits objectifs et des histoires à ficeler au sein d'une ferme, sans avoir de délai à respecter. Ouvert au jeune public, ce jeu a notamment inspiré le jeu indépendant *Stardew Valley* sorti en 2016. Créé par une seule personne, ce dernier a cumulé 30 millions d'exemplaires vendus, c'est donc une référence pour les joueurs sur PC et Switch. Outre le fait de se placer dans une certaine nostalgie de *Harvest Moon* et de la Nintendo, *Stardew Valley* a ajouté de nouvelles façons d'interagir avec les personnages, ainsi que des histoires plus nuancées. Le principe est le suivant : le personnage principal créé par le joueur hérite d'un terrain appartenant à son grand-père dans une petite ville et décide de s'en occuper afin de fuir la routine et l'anxiété du travail en ville. La ferme comporte donc un sentiment relaxant et est synonyme de retour à la nature. Les personnages sont, eux aussi, plus nuancés. Ils ont, par exemple, des difficultés à



Dans *Farming Simulator*, le joueur peut marcher dans son champ, ouvrir la porte du tracteur, voir le vrai tableau de bord et démarrer le moteur.

boucler leurs fins de mois. Pour autant, *Stardew Valley* reste un jeu abordable pour tous les publics, au sein duquel le joueur va traire les vaches le matin et où l'histoire évolue en fonction des saisons. La ferme est un réel réservoir d'histoires et représente des missions rassurantes, comme le fait d'aller chercher quotidiennement des œufs. Après le succès de *Stardew Valley*, dont les concerts ont même rempli les salles du monde entier comme le Bataclan à Paris, tous les éditeurs ont souhaité créer leur propre jeu de ferme.

Le jeu *Farming Simulator* s'inscrit-il également dans ce courant de jeu vidéo narratif et relaxant ?

P. T. : « Si les matrices d'*Harvest Moon* et de *Stardew Valley* sont basées sur de la gestion narrative, ou cozy games, comme les nomment les Américains, *Farming Simulator* fait partie d'une autre famille. Il s'agit d'un jeu de simulation, comme il en existe beaucoup. Je pense notamment à *Bus Simulator*,

et comportent une vision idyllique de la ferme. Quant à *Farming Simulator*, le jeu n'intègre pas les enjeux sociaux liés à l'agriculture, ou même la fatigue physique causée par les travaux agricoles... Il s'agit plutôt d'une simulation de machines avec des objectifs à atteindre, mais sans les contraintes techniques ou les inconvénients, comme le fait de se lever tôt. Les créateurs s'attachent à trouver un point d'équilibre entre réalisme et divertissement. Le jeu doit être source de plaisir, mais également proposer des obstacles à surmonter comme une banqueroute ou un désastre sur l'exploitation. »

« **Trouver un point d'équilibre entre réalisme et divertissement** »

Quelles astuces les éditeurs de *Farming Simulator* ont-ils mises en place afin de fidéliser les joueurs ?

P. T. : « Les compétitions en ligne permettent d'investir fortement la communauté. Mais ce n'est pas la seule chose. Des joueurs peuvent également créer des mods, c'est-à-dire des modifications au sein du jeu afin d'améliorer des tracteurs, de changer un paramètre météorologique ou encore de développer de nouvelles cultures. C'est une façon de s'approprier le jeu et de créer des éléments nouveaux, qui, in fine, peuvent être intégrés par les équipes. »

Propos recueillis par Léa Rochon

Est-il possible d'affirmer que ces jeux vidéo se rapprochent de la réalité du métier ou sont-ils édulcorés ?

P. T. : « Des jeux comme *Harvest Moon* et *Stardew Valley* ne sont pas réalistes

<sup>1</sup> Dans le domaine des jeux de rôle, un bac à sable (sandbox) désigne un type d'environnement de jeu dans lequel aucun scénario n'est prévu et dans lequel les personnages joueurs peuvent évoluer librement.

**PÉDAGOGIE /** Gamabilis, studio créateur de jeux vidéo sérieux, dits aussi « serious games », a créé *Roots of Tomorrow* en 2022. Cet outil est destiné au grand public et aux établissements d'enseignement agricole afin que les joueurs se saisissent des enjeux de l'agroécologie et s'affranchissent de la complexité des transitions agricoles.

## « Roots of Tomorrow », quand jeu vidéo rime avec agroécologie

« C'est un jeu qui, en plus de l'aspect divertissant, informe, sensibilise et forme à l'agroécologie. Les joueurs vont en apprendre davantage sur le monde qui les entoure », explique Vincent Péquignot, fondateur de Gamabilis. Pour un réalisme des plus fidèles, le jeu a d'ailleurs été créé sous la supervision d'un conseil scientifique.

### Au plus proche de la réalité

Élevage porcin, bovin, ovin, polyculture, polyculture-élevage... Chaque joueur choisit son scénario de départ, et ce, en fonction du territoire sur lequel se trouve l'exploitation. « Nous nous sommes inspirés de tous les types de terroirs, propres à plusieurs régions ou départements : Provence-Alpes-Côte d'Azur, Île-de-France, la région Grand Est, ou encore l'Auvergne, la Bretagne ou la Normandie. Au total, les joueurs ont actuellement le choix entre huit fermes ». Le protagoniste du jeu se glisse dans la peau d'un agriculteur à

la tête d'une exploitation pour laquelle il devra prendre des décisions pour les dix années suivantes : décisions quotidiennes, modèle agricole, diversification, tout en respectant trois critères de performance : économique, social et environnemental. La première version a été officiellement présentée lors de l'édition 2022 du Salon de l'agriculture. En 2024, Gamabilis profitait encore une fois de l'évènement pour exposer la dernière version du jeu, impliquant une nouvelle exploitation située dans le département du Cantal. Et pour garantir un résultat réaliste, le studio a pris soin de consulter de nombreux experts agricoles. « Nous avons travaillé de concert avec l'Inrae, des instituts techniques, des chambres d'agriculture, des enseignants, des agriculteurs... Ils ont eu un rôle d'arbitre tout au long de la création de *Roots of Tomorrow* », relate Vincent Péquignot. « Le but premier étant de convaincre le plus grand nombre de l'intérêt d'une transition agroécologique et de la faire comprendre. Si nous éclairons le grand public sur ces questions, de manière

ludique mais réaliste, ils comprendront il devra prendre des décisions pour les dix années suivantes : décisions quotidiennes, modèle agricole, diversification, tout en respectant trois critères de performance : économique, social et environnemental. La première version a été officiellement présentée lors de l'édition 2022 du Salon de l'agriculture. En 2024, Gamabilis profitait encore une fois de l'évènement pour exposer la dernière version du jeu, impliquant une nouvelle exploitation située dans le département du Cantal. Et pour garantir un résultat réaliste, le studio a pris soin de consulter de nombreux experts agricoles. « Nous avons travaillé de concert avec l'Inrae, des instituts techniques, des chambres d'agriculture, des enseignants, des agriculteurs... Ils ont eu un rôle d'arbitre tout au long de la création de *Roots of Tomorrow* », relate Vincent Péquignot. « Le but premier étant de convaincre le plus grand nombre de l'intérêt d'une transition agroécologique et de la faire comprendre. Si nous éclairons le grand public sur ces questions, de manière

### Un jeu au service de l'enseignement agricole

« Il nous paraissait pertinent de mettre en lumière la transition, son rythme, la contrainte des aléas interannuels. Il n'est pas possible pour un agriculteur de mettre en place des changements tous les quinze jours », explique le fondateur de Gamabilis. Un système transformatif complexe que *Roots of Tomorrow* met de manière ludique et réaliste à la portée des élèves et ainsi, les aider à développer leurs compétences. « Nous invitons nos élèves à jouer à ce jeu. Pour ma part, je leur expose la diversité de ce qui est proposé, leur donne des pistes de réflexion. Pour le reste, ils sont déjà bien armés », avance-t-il. « J'observe de meilleures facultés à la prise de décision chez les élèves », poursuit le professeur. « J'enseigne les théories de la décision. Ce jeu nous amène sans cesse à prendre de petites décisions, à piloter plusieurs indicateurs. Il y a à la fois une approche globale de gestion de l'exploitation, mais également la nécessité de se projeter sur le long terme. Cela permet de bien comprendre que le

la partie de l'analyse économique et du pilotage de l'exploitation agricole, avec une réflexion sur plusieurs indicateurs stratégiques : environnementaux, de travail, sanitaires et économiques ». Encore actif au sein du comité scientifique du jeu, Philippe Janneaux est sollicité pour chaque projet de déclinaison. D'après lui, *Roots of Tomorrow* est assez sérieux et réaliste pour être utilisé par des élèves et ainsi, les aider à développer leurs compétences. « Nous invitons nos élèves à jouer à ce jeu. Pour ma part, je leur expose la diversité de ce qui est proposé, leur donne des pistes de réflexion. Pour le reste, ils sont déjà bien armés », avance-t-il. « J'observe de meilleures facultés à la prise de décision chez les élèves », poursuit le professeur. « J'enseigne les théories de la décision. Ce jeu nous amène sans cesse à prendre de petites décisions, à piloter plusieurs indicateurs. Il y a à la fois une approche globale de gestion de l'exploitation, mais également la nécessité de se projeter sur le long terme. Cela permet de bien comprendre que le



Vincent Péquignot, fondateur de Gamabilis, studio de création de jeux vidéo.

métier d'agriculteur est très complexe, bien au-delà d'un aspect purement technique », assure l'enseignant. ■

Charlotte Bayon



**TECHNOLOGIE /** Les technologies de réalité virtuelle et augmentée sont de plus en plus présentes en agriculture. Quelle est la différence entre les deux et quelles utilisations peut-on en faire ?

## Réalité virtuelle et augmentée au service de l'agriculture

La réalité virtuelle (VR) implique une immersion totale de l'utilisateur dans un environnement virtuel, généralement grâce à l'utilisation d'un casque. Elle permet à une personne de vivre une expérience d'immersion et de mener une activité sensu-motrice dans un monde artificiel. La réalité augmentée (AR), elle, interagit avec l'environnement réel. Comme son nom l'indique, elle enrichit la réalité en intégrant des éléments virtuels, en 2D ou en 3D, dans l'espace réel afin d'apporter des informations sur l'environnement. Cet outil peut être particulièrement utile dans des domaines tels que l'éducation et la formation. Cette intégration peut se faire à travers un casque, des lunettes, ou via l'écran d'un smartphone.

### Apprendre de façon ludique

La réalité augmentée est de plus en plus souvent utilisée pour informer et sensibiliser aux métiers de l'agriculture, pour former, apprendre et pratiquer à distance sans risque. Au Mondial des métiers, par exemple, nombreux sont ceux qui utilisent cette technologie. C'est notamment le cas de la filière bois et forêt qui, pour tester votre sensibilité au vertige, et donc votre capacité à exercer le métier d'élagueur, propose une immersion, presque grandeur nature. Une fois équipé d'un casque, en moins de temps qu'il m'en faut pour le dire, vous vous retrouvez harnaché à un arbre à 15 mètres de haut, équipé d'une tronçonneuse ! L'effet est garanti et votre aptitude à travailler en hauteur vite révélée. L'adoption des technologies de réalité virtuelle et de réalité augmentée (AR) apporte également une nouvelle dimension à l'enseignement et à l'apprentissage, notamment en viticulture. Cela donne aux étudiants ou aux viticulteurs déjà expérimentés, la possibilité d'explorer un vignoble sans avoir à être physiquement présent. Ils peuvent se promener

dans le vignoble, observer les détails des plants de vigne, apprendre à reconnaître des maladies et même simuler des scénarios tels que la taille, l'élagage, ou la récolte des raisins.

### Du côté des constructeurs

En amont de l'agriculture, de nombreux constructeurs de machines agricoles ont introduit des dispositifs de réalité augmentée pour, comme Vadestrad, le constructeur suédois d'outils de travail du sol, donner vie au contenu de leurs notices d'utilisation. « Grâce à la technologie Väderstad AR, les agriculteurs peuvent, par exemple, comprendre comment la distribution d'un semoir est capable de fournir une excellente précision à grande vitesse, ou voir comment changer en quelques secondes le doseur à engrais », indique le constructeur. Le constructeur norvégien Orkel, lui, a adopté la réalité augmentée pour optimiser les interventions sur les machines. Avec cette solution innovante, Orkel met ses clients en relation avec ses techniciens de maintenance, sans avoir à effectuer de déplacements inutiles. Le constructeur Amazone utilise la réalité augmentée pour la formation de ses techniciens SAV. Grâce à cette technologie, « ils peuvent s'exercer individuellement et de façon flexible aux travaux de routine récurrents et ainsi se préparer en amont de leurs interventions », indique le constructeur.

### S'entraîner sans risque

Les technologies d'AR et VR peuvent être aussi très utiles pour se familiariser avec des risques professionnels et s'entraîner à adopter les bons gestes. C'est le cas de Groupama Rhône-Alpes-Auvergne qui propose une plongée dans une exploitation agricole en réalité virtuelle pour identifier les risques professionnels et l'expérience des dangers d'une ferme. Les chutes de hauteur, le maniement



Grâce à un casque ou des lunettes spécifiques, les technologies de réalité virtuelle et augmentée proposent une immersion dans un environnement artificiel ou enrichissent le réel en incluant des éléments virtuels.

des produits et des engins agricoles ou les risques incendie sont autant de situations mises en scène dans une exploitation. La société Agogy, située en Mayenne, spécialiste de la prévention des risques, propose la réalité augmentée pour prévenir les feux en milieu agricole. « L'idée est de mettre l'agriculteur en situation. Avec le casque de réalité augmentée, il est plongé dans son exploitation comme si elle prenait feu. Cela lui permet d'apprendre les bons gestes et d'adopter les bons réflexes et d'être formé à la manipulation d'un extincteur, au cas où il en aurait besoin », argumente Stéphane Legrand, gérant et directeur commercial d'Agogy. Les applications de réalité virtuelle et augmentée sont déjà nombreuses en agriculture, et vont encore se déployer dans de nombreux domaines, rendant une aide précieuse aux agriculteurs. ■

C. Dézert

### TÉMOIGNAGE /

## Bastien Couture : entre réel et virtuel



Jeune maraîcher du Lot et youtubeur à plein temps, Bastien Couture partage sa vie d'agriculteur entre les champs bien réels de son père et ceux des jeux vidéo.

Bastien Couture est fils d'agriculteur, mais il est aussi connu sur les réseaux sociaux, notamment YouTube, sous le nom de Stervio. Il a décidé, il y a maintenant un peu plus d'une dizaine d'années, d'allier ses deux passions : l'agriculture et les vidéos. Les premières vidéos publiées sur sa chaîne YouTube sont celles de ses parties sur *Farming Simulator*. Le jeu vidéo expose un univers où il est possible de créer et de s'occuper de sa propre ferme. Le jeune agriculteur raconte avec nostalgie : « Je voyais mon père conduire des grosses machines, mais moi, j'étais trop petit, le jeu me permettait de toutes les essayer ! » Plus tard, le jeune homme se mettra à publier des vidéos de lui en train de jouer. Il explique l'intérêt que les personnes portent à ses vidéos : « Je pense que pour les personnes qui connaissent ou non l'agriculture, c'est quelque chose de différent et ils apprécient ma personnalité ». Aujourd'hui, il a deux chaînes : une pour ses vidéos de gaming Stervio 3.0 qui cumule 167 000 abonnés et une autre pour ses vidéos dans lesquelles il expose la vraie vie à la ferme, suivie par 458 000 abonnés.

### Du jeu vers la réalité

*Farming Simulator* est reconnu pour la réalité de son contenu. « Les travaux réalisés dans le jeu sont les mêmes que ceux que nous réalisons dans nos productions », confirme Bastien Couture. Cependant, il modère « évidemment, c'est fait pour donner envie de jouer. Les aspects très durs et compliqués de notre métier n'y sont pas ». Pour autant, il continue de combiner le jeu, les tournages et le travail à la ferme familiale. Les internautes qui le regardent sont, pour une bonne moitié, de jeunes agriculteurs, ils apprécient de se replonger dans leurs métiers de façon plus légère en regardant ou en participant à ses vidéos. La qualité et la vision du jeu apportées par Stervio ont poussé certains de ses internautes à lui écrire des messages de remerciements. « Certains m'ont dit s'être inscrits dans un lycée agricole et avoir trouvé leur voie en me regardant ». Les agriculteurs ont du mal à trouver des jeunes pour reprendre leur exploitation. Les jeux vidéo pourraient être un moyen de valoriser le métier auprès de ce public. Bastien Couture y croit : « Il faut communiquer avec eux, les réseaux sociaux et les jeux vidéo sont une bonne façon d'y parvenir ». ■

Eva Laplace