

DOSSIER Aux manettes

Simulateurs de travail : dans le jeu vidéo, la grande percée des petits boulots

Des millions de joueurs et joueuses consacrent une partie de leur temps de loisir aux simulateurs de travail, où l'on se glisse dans les chaussures d'un routier ou d'un gérant de supermarché. Des jeux vidéo saugrenus, mais qui esquissent un autre rapport à l'emploi.

Théo Dezalay

1 mai 2026 à 09h27

T enir le comptoir d'une station-service, réapprovisionner les rayons d'une supérette, nettoyer une école au jet d'eau. Ces trois activités ont en commun d'être répétitives, d'imiter un métier peu valorisé et d'avoir donné des jeux vidéo aux succès phénoménaux.

Ne serait-ce que dix ans en arrière, personne n'aurait pu prédire que ces « simulateurs de travail » seraient une mine d'or du jeu vidéo. Il a fallu quarante ans pour en mettre au point la formule. Dès les années 1980, d'exigeants simulateurs de conduite (comme les *Microsoft Flight Simulator*) ont porté une ambition de réalisme ; puis, au cours des années 2000, certains y ont superposé la gestion d'un business, comme *Farmer Simulator 2008* et sa parcelle à cultiver au volant d'authentiques moissonneuses-batteuses.

Mais les simulateurs ne deviendront un genre prolifique qu'en ayant gagné un complément du nom : au tout début des années 2020, les simulateurs dits « de travail » rencontrent un succès foudroyant en appliquant ce mélange d'authenticité et d'évolution rapide de carrière à des métiers communs et peu glamours : employé de fast-food, garagiste, ouvrier du bâtiment.



© Illustration Justine Vernier / Mediapart avec FuturLab / Square Enix

Souvent, il s'agit de productions à petit budget, laides et brutes de décoffrage, avec une intention parodique. Pourtant, il leur arrive de flirter avec les chiffres de vente de blockbusters qui mobilisent des centaines de développeurs et développeuses. En 2025, *Supermarket Simulator* a ainsi écoulé plusieurs millions d'exemplaires en faisant miroiter une supérette étroite et délavée, arpentée par des client·es aux yeux vitreux, où le joueur est à la fois vigile, balayeur, caissier et magasinier.

« Une satisfaction très, très rapide »

C'est que l'apparente rusticité de ces jeux cache des mécaniques captivantes, où l'on démarre avec un petit local et trois bricoles pour le transformer petit à petit en un magasin immense qui tourne comme une horloge. Chaque dollar gagné est réinvesti dans davantage de produits à vendre, un agrandissement de la boutique ou l'achat de machines et l'embauche d'employé·es qui déchargent le joueur d'une partie de ses nombreuses tâches – et permettent de gagner encore plus d'argent.

« Le mécanisme de satisfaction et le circuit de dopamine sont très, très rapides, commente Marion Beauvalet, chercheuse en sciences de gestion à l'université Paris-Dauphine-PSL (et par ailleurs élue La France insoumise au conseil municipal du X^e arrondissement de Paris). Ça confine au jeu d'arcade : les bruits de certains jeux ressemblent même à des sous qui tombent [dans la machine]. La finalité est de toujours engranger plus

d'argent, mais à part ça ils n'ont pas grand-chose à voir avec le monde du travail. »

La récompense rapide, le cumul d'une multitude de tâches spécialisées et la grande indépendance octroyée au joueur éloignent en effet ces jeux du réalisme. Admettons qu'un véritable simulateur de travail, avec horaires imposés, négociations salariales infructueuses, contrôle de la productivité et santé dégradée, serait moins séduisant.

Pourtant, il est crucial pour les studios de réussir à immerger le joueur dans un univers professionnel bien spécifique. C'est pour cela que la description officielle des simulateurs insiste toujours sur les attributs propres à chaque métier, comme *Cooking Simulator* (2019), qui dresse la liste de tous les ustensiles disponibles dans sa cuisine équipée et met en avant ses 80 recettes et 140 ingrédients.

« Ces jeux sont vidés de la substance du travail sous le capitalisme, l'exploitation, pour montrer une vision du travail fantasmée. »

Modiie, streameuse et vidéaste

La fiche précise aussi : « *Pas de pression. Pas de règles. Une liberté infinie.* » C'est là que le bât blesse pour Anaïs Garestier, streameuse de jeux vidéo et de sciences sociales sous le pseudo de Modiie, qui coanime une émission sur le travail pour *Blast*. Pour elle, en laissant la joueuse ou le joueur seul maître à bord, ces jeux passent à côté d'éléments déterminants du monde professionnel. « *En termes de réalisme des conditions de travail et de gestion du flux de travail et des cadences imposées*, *Papers, Please* est pour moi un meilleur simulateur de travail », résume-t-elle.

Papers, Please est un célèbre jeu vidéo de 2013 où l'on incarne un garde-frontière d'une dictature sinistre, tiraillé entre les impératifs de sa hiérarchie, les supplications entendues au guichet et le besoin de nourrir sa famille. Bien qu'il simule un travail – on y scrute attentivement les passeports des immigrés, tampon en main –, son caractère politique et l'absence de progression ou d'autonomie du joueur le placent en général hors des frontières du genre très codifiées que représente *Supermarket Simulator*.

Anaïs Garestier le déplore, car ces jeux se retrouvent « *vidés de la substance du travail sous le capitalisme, l'exploitation, pour montrer une vision du travail fantasmée [qui relève de] l'entrepreneuriat commerçant* ». Le joueur n'y subit aucune pression et jouit d'un libre arbitre jamais contrarié.

Évasion

Mais loin d'être plombés par le manque de réalisme et l'incongruité de leur fable entrepreneuriale exaltante, ces jeux en font une force. Une force qui explique pourquoi des routiers du monde réel conduisent le soir sur les autoroutes virtuelles de *Euro Truck Simulator 2*, ou pourquoi des agriculteurs et des agricultrices se détendent sur *Farming Simulator* après leur journée de labeur : ils s'y réapproprient leur travail.

« *[Ce travail] est libéré des contraintes imposées par les "N+1", des managers, du rapport à la clientèle, du mépris, analyse Anaïs Garestier. C'est valorisant de voir son métier "gamifié" [adapté en jeu vidéo – ndlr] et d'avoir une impression de progression, puisque la progression de carrière est beaucoup plus difficile à envisager dans la vraie vie. On le voit beaucoup dans les pratiques de roleplay [jeu de rôle à plusieurs – ndlr] en ligne : certaines personnes jouent des travailleurs alors qu'elles ont déjà ce boulot dans la vraie vie. Mais ici, elles vont pouvoir gérer leurs horaires et conditions de travail comme elles le souhaitent.* »

Le mode multijoueurs est d'ailleurs l'un des rares moments où les simulateurs de travail gagnent en authenticité, grâce à l'interaction entre humains. « *Je pense que c'est là que la représentation du travail devient la plus juste. Par exemple, quand on fait des burgers en équipe dans un fast-food, c'est la panique et tout le monde se crie dessus*, détaille Anaïs Garestier. *Mais il y a des solidarités de travail et parfois une bonne entente entre équipiers et équipières, qui peuvent d'ailleurs devenir amis suite à leurs expériences de travail partagées.* »

Par contraste, le jeu en solo, qui représente la majorité des usages sur ce genre de jeux, consiste en un long labeur solitaire. Mais les non-initiés seront peut-être surpris-es d'apprendre que dans un jeu vidéo, absence de pénibilité oblige, passer le balai dans les allées d'un supermarché, tenir la caisse d'une station-service et nettoyer des vitres constituent une corvée apaisante, car

facile et routinière. Pour des employé-es de bureau, il peut même s'agir d'une forme d'évasion.

« Quand on rentre du travail et qu'on est fatigué, on peut se concentrer sur des tâches qui déconnectent le cerveau et écouter à côté un podcast ou une émission, ce qui est impossible dans un métier où toute la journée on doit lire des choses ou écrire », constate Marion Beauvalet, qui a commencé à s'entretenir avec des joueurs et joueuses en vue d'une journée d'étude sur le sujet au mois de juin.

De plus, en comparaison de certains emplois, même les tâches les plus subalternes paraissent porteuses de sens. « Des gens qui ont des métiers de bureau ou intellectuels

m'ont confié ne pas trop savoir à quoi sert leur travail. Alors que dans ces jeux vidéo on a des activités simples, qui ont [davantage] de sens que ce qu'ils font au quotidien », dit la chercheuse. « Dans un jeu de nettoyage au karcher comme PowerWash Simulator, quand on a passé le jet d'eau sur toute la voiture ou le bâtiment et que tout est propre, il y a une unité, c'est fini. »

Grâce au jeu vidéo, il est permis de tout imaginer, même des conditions de travail qui rendent heureux.

Théo Dezalay