

Les codes musicaux des jeux vidéo entre immersion et répétition.

Publié le 18/12/2025



Souvent lorsque l'on parle de la qualité d'un jeu vidéo, on pense souvent aux graphismes ou au gameplay, mais en réalité sa qualité ne repose pas seulement sur sa conception, elle repose aussi sur sa bande sonore qui permet une immersion complète pour le joueur dans l'univers du jeu. Toutefois, cette volonté d'immerger le joueur dans l'univers du jeu peut amener les musiques à devenir trop discrète, de ne pas se démarquer ou de laisser peu de souvenirs auditifs. C'est le cas par exemple pour la série phare Assassin's Creed qui utilise ses musiques pour accompagner le joueur dans son exploration sans jamais prendre les devants.

On retrouve aussi très souvent dans les bandes sonores des jeux, des clichés spécifiques liés au genre du jeu. Dans le genre de série comme Assassin's Creed, on peut retrouver des codes particuliers tels que l'utilisation des percussions pour souligner la tension ou pour des combats, les nappes orchestrales pour les moments épiques, ou les sonorités électroniques pour les univers futuristes. Selon les compositeurs ces codes sont primordiaux et souvent utilisés pour guider le joueur pendant la partie, mais leur usage constant finit par rendre les musiques épiques, ou les sonorités électroniques pour les univers futuristes. Selon les compositeurs ces codes sont primordiaux et souvent utilisés pour guider le joueur pendant la partie, mais leur usage constant finit par rendre les musiques prévisibles et stéréotypées.

Dans d'autres types de jeu comme animal crossing, les bandes sonores adoptent un rythme très répétitif et même si elles sont pensées et composées pour des sessions longues, cette répétition constante peut entraîner une fatigue auditive et réduire le plaisir d'écoute sur le long terme.

Ainsi, bien que la musique de jeu vidéo soit conçue pour renforcer l'immersion dans le jeu, elle est très souvent limitée par des attentes liées au genre du jeu, à la répétition des thèmes et à sa discréption, ce qui peut donner une impression de monotonie ou déjà vu au joueur attentif.

OKARINA
Joue ton OST