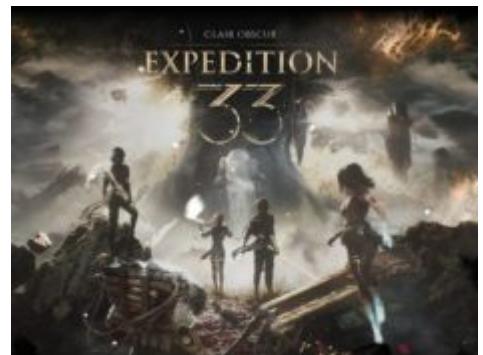


Dans la conception d'un jeu vidéo, le choix des compositions musicales est un facteur important pour sa réussite. Les sons et bruitages sont des éléments essentiels.

La musique d'un jeu vidéo reste dans la tête après quelques heures de pratique. Elle nécessite le travail et la collaboration de professionnels du jeu vidéo et les compositeurs. De nombreuses œuvres comme *The Legend of Zelda*, *Super Mario*, ou encore, *Tetris* seraient inimaginables sans leur thème musical devenu culte. Les studios font souvent appel à des compositeurs et des musiciens pour créer l'univers musical et sonore d'un jeu.

Les multiples fonctions d'un thème musical dans un jeu vidéo

La musique possède de nombreuses fonctions : **prévenir d'un danger, rendre des endroits stressants, ou au contraire, chaleureux**, permettre au joueur une meilleure immersion ou donner plus d'importance à un moment particulier. Les sons et bruitages sont également très utiles. Ils peuvent indiquer qu'une action a bien fonctionné, qu'un mécanisme s'est déclenché; ils peuvent aussi indiquer si un objet est intéressant ou dangereux.



Chaque année, **des concours comme The Game Awards remettent le prix du jeu avec la meilleure musique**. En 2025, le jeu vidéo français *Clair Obscur : Expedition 33* a remporté ce prix, en plus de celui du meilleur jeu de l'année.

Lors de la création d'un jeu vidéo, le concepteur doit penser à tous les éléments qui seront présents, y compris les effets sonores. C'est donc tout **un travail de réflexion, de tests et d'imagination** qu'il faut pour implanter une musique ou un bruitage dans un jeu. Il est nécessaire de penser au volume et à la qualité artistique, de réfléchir à l'accueil des joueurs. Le métier de *sound designer* est ainsi une pièce importante dans la conception d'un jeu vidéo.

Balthazar PEREZ.

Partager :

- [Cliquez pour partager sur Twitter](#)(ouvre dans une nouvelle fenêtre)
- [Cliquez pour partager sur Facebook](#)(ouvre dans une nouvelle fenêtre)
- [Cliquez pour partager sur Google+](#)(ouvre dans une nouvelle fenêtre)