



**HAL**  
open science

## Images d'héroïnes, transmission et transgression : Nariko, femme virtuelle

Fanny Lignon

► **To cite this version:**

Fanny Lignon. Images d'héroïnes, transmission et transgression : Nariko, femme virtuelle. Genre et dynamiques interculturelles : la transmission, L'Harmattan, pp.143-154, 2012. hal-00773391

**HAL Id: hal-00773391**

**<https://hal.science/hal-00773391>**

Submitted on 1 Aug 2013

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



<http://www.arias.cnrs.fr/>



<http://www.univ-lyon1.fr/>

**Fanny Lignon**

Maître de conférences

Etudes cinématographiques et audiovisuelles

Université Lyon 1

Laboratoire ARIAS (CNRS / Paris 3 / ENS)

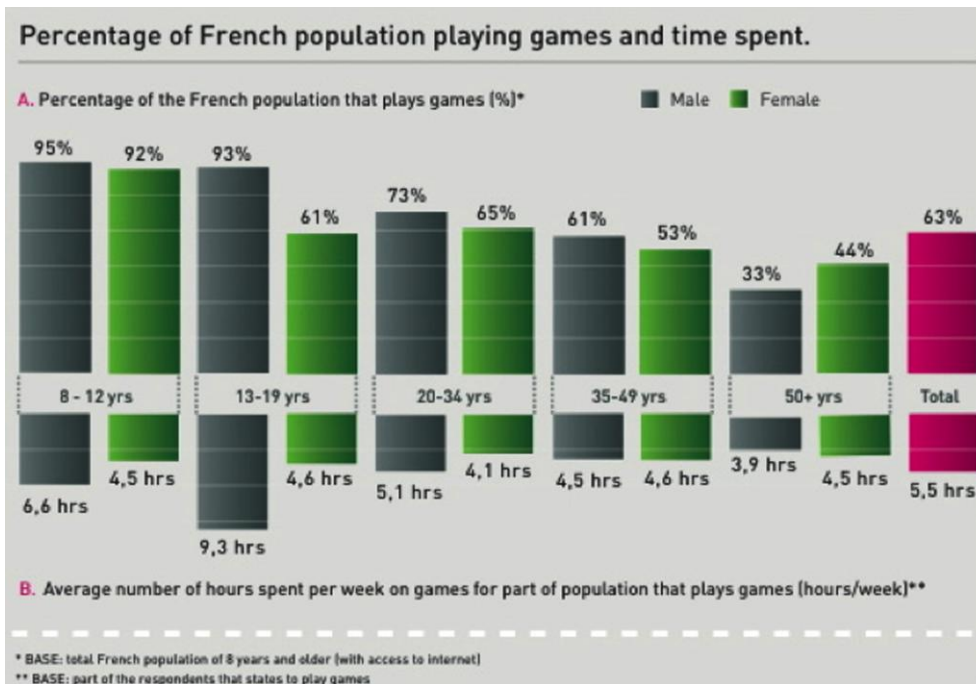
E-mail : [fanny.lignon@univ-lyon1.fr](mailto:fanny.lignon@univ-lyon1.fr)

LIGNON Fanny, « Images d'héroïnes, transmission et transgression : Nariko, femme virtuelle », *Genre et dynamiques interculturelles : la transmission*, éd. L'Harmattan, Geoffroy S. dir., 2012, p. 143 à 154.

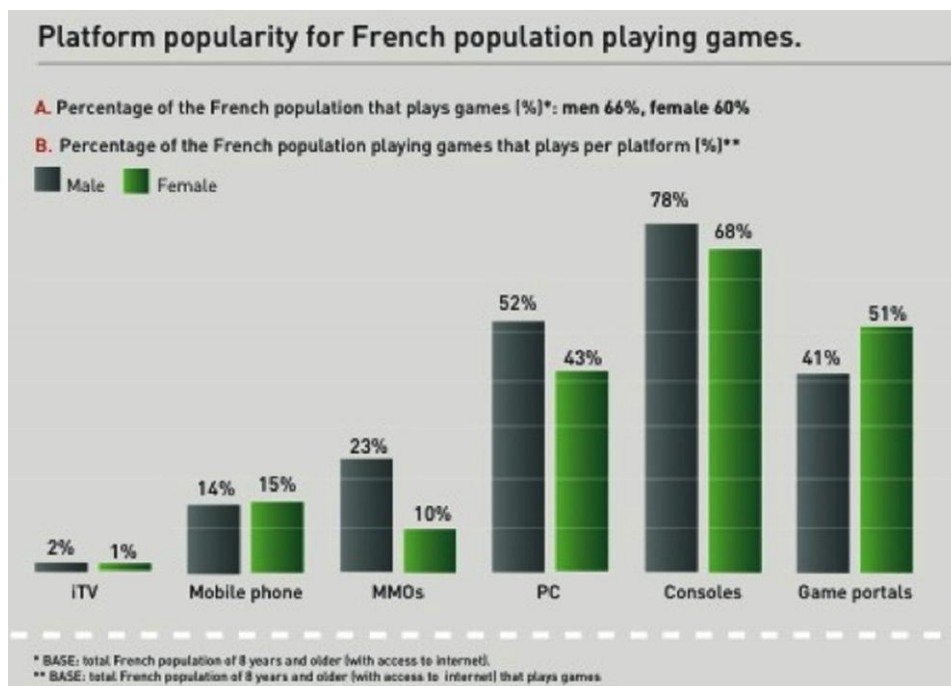
**IMAGES D'HEROÏNES, TRANSMISSION ET TRANSGRESSION  
NARIKO, FEMME VIRTUELLE**

**Introduction :**

Une étude récente, conduite en France en juin et juillet 2009 par TNS Nipo et Games industry.com, fait le point sur la question de la pratique vidéo-ludique. Les chiffres sont impressionnants (on compte en France 25,4 millions de joueurs) et bousculent certaines idées reçues : la moyenne d'âge des joueurs est 30 ans. Du point de vue du genre, si l'on considère la population ayant accès à internet, l'écart n'est pas flagrant puisque 66% des hommes et 60% des femmes déclarent jouer aux jeux vidéo. D'autres différences cependant résident dans le temps passé à jouer et dans le choix des plates-formes.



De 8 ans à 49 ans, les femmes consacrent moins de temps que les hommes aux jeux vidéo. A partir de 50 ans, la tendance s'inverse.



Si les hommes et les femmes plébiscitent les consoles (78% contre 68%), certaines plateformes sont à dominante masculine (jeux sur consoles, jeux sur PC, jeux multi-joueurs en ligne, télévision interactive) quand d'autres sont à dominante féminine (jeu sur téléphones mobiles, portails de jeux). Le choix d'une plate-forme a bien évidemment des conséquences sur les types de jeux pratiqués, mais ces statistiques ne sont pour l'instant pas accessibles.

## 1. Du genre et des jeux vidéo d'aventure action

J'ai choisi, pour cette petite étude, de privilégier une console, la Playstation 3 de Sony, et un type de jeux, les jeux d'aventure action. Mon choix s'est porté sur cette machine car elle est récente<sup>1</sup> et l'une des trois les plus vendue au monde<sup>2</sup>. Mais aussi parce qu'elle est orientée « hardcore gamer »<sup>3</sup> et, en cela, assez représentative des discours vidéo-ludiques ambiants et dominants.

Les jeux d'aventure action, comme leur nom l'indique, constituent une catégorie hybride, qui combine certaines caractéristiques des jeux d'aventures et d'autres des jeux d'action. Aux premiers, ils empruntent l'exploration d'environnements ouverts, l'investigation (collecte d'objets, d'indices), la résolution de problèmes. Aux seconds, ils empruntent l'action en temps réel. Ces jeux sont très populaires, auprès des hommes comme auprès des femmes. Ils mettent en œuvre, dans des scénarios relativement développés, des êtres humains dont la personnalité ne se résume pas à des caractères physiques.

Si l'on se réfère au classement proposé par le site Gamekult.com, 44 jeux relevant de cette catégorie ont été édités, pour la Playstation 3, entre 2007 et 2009. Je m'intéresserai, pour commencer, à l'image des hommes et des femmes transmise par les jaquettes de présentation<sup>4</sup>, sachant que la première fonction d'une jaquette est informative (il s'agit de présenter l'oeuvre et de fournir certaines informations sur son contenu) et la deuxième publicitaire (il faut donner envie d'acheter).

### 1.1 Images « neutres »

Sur 44 titres, 11 mettent en scène des machines, des animaux, des ambiances, toutes choses neutres *a priori*. *A priori* seulement, car en regardant d'un peu près, on remarque que beaucoup des éléments représentés sont genrés. La petite voiture rouge qui figure sur la jaquette de *Cars : La Coupe internationale de Martin* est manifestement féminine, tandis que la moyenne beige est résolument masculine. Sur la jaquette du jeu *Madagascar 2* on voit un lion et un zèbre, mais une girafe et une hippopotame (reconnaissable à ses sourcils). Quant à la jaquette de *Dead Space*, elle montre, pour suggérer l'horreur, une main d'homme.

Titre	Développeur	Editeur	Date de sortie (France)
<i>Cars Race-O-Rama</i>	THQ	THQ	2009
<i>Cars : la coupe internationale de Martin</i>	Rainbow Studios	THQ	2007
<i>Wall-E</i>	Heavy Iron Studio	THQ	2008
<i>La légende de Spyro : la naissance d'un dragon</i>	Etranges libellules	Sierra Entertainment	2008
<i>L'Age de glace 3</i>	Eurocom	Activision	2009
<i>Madagascar 2</i>	Toys for Bob	Activision	2008
<i>Bolt</i>	Avalanche Software	Disney Interactive Studio	2008

<sup>1</sup> La console Playstation 3 de Sony est disponible en France depuis mars 2007.

<sup>2</sup> En nombre d'unités (mai 2009) : Nintendo Wii : 50,4 millions ; Microsoft X-box : 30 millions ; Sony PS3 : 22,7 millions.

<sup>3</sup> « L'expression désigne un joueur qui s'implique énormément dans un jeu vidéo. Il joue beaucoup, et par exemple peut passer ses journées à tenter d'obtenir de meilleurs scores seul ou en équipe, souvent contre d'autres joueurs ou d'autres équipes et explore un jeu entièrement pour en dénicher ses subtilités. » (Wikipedia, page consultée le 19-02-2010)

<sup>4</sup> Ces jaquettes équivalent, pour l'édition, à la première de couverture des livres.

<i>Resident Evil 5</i>	Capcom	Capcom	2009
<i>Siren Blood Curse</i>	Sony Computer Entertainment	Sony Computer Entertainment Europe	2008
<i>Dead Space</i>	Visceral Games	Electronic Arts	2008

**Tableau 1 : images « neutres »**

### 1.2 Images « mixtes »

Viennent ensuite sept titres « mixtes » que j'ai ainsi nommés car on peut, sur les jaquettes, voir et des hommes et des femmes. Le lecteur constatera cependant que ceux-ci sont plus nombreux que celles-là, et qu'ils occupent souvent le devant de l'affiche, reléguant les femmes à l'arrière plan. Je signale en passant quelques types : le brigand viril (*Hellboy : The Science of Evil*) et la prostituée (*Grand Theft Auto IV*).

<b>Titre</b>	<b>Développeur</b>	<b>Editeur</b>	<b>Date de sortie (France)</b>
<i>LEGO Indiana Jones</i>	Traveller's Tales	LucasArts Entertainment	2008
<i>LEGO Indiana Jones 2</i>	Traveller's Tales	LucasArts Entertainment	2009
<i>A la croisée des mondes boussole d'or</i>	Shiny Entertainment	Sega	2007
<i>Lost : les disparus</i>	Ubisoft Montréal	Ubisoft	2008
<i>Vampire Rain : Altered Species</i>	Artoon	AQ Interactive	2008
<i>Hellboy</i>	Krome Studio	Konami	2008
<i>Grand Theft Auto IV</i>	Rockstar Games	Rockstar Games	2008

**Tableau 2 : images « mixtes »**

### 1.3 Images masculines

Sur 26 des 44 jaquettes considérées figurent des personnage seuls et de sexe masculin. Sauf exception<sup>5</sup>, ils sont de grande taille, centrés, à la croisée des diagonales. La plupart d'entre eux sont de face<sup>6</sup>. Aucun doute n'est permis, ces hommes sont des héros.

<b>Titre</b>	<b>Développeur</b>	<b>Editeur</b>	<b>Date de sortie (France)</b>
<i>Uncharted : Drake's Fortune</i>	Naughty Dog	Sony Computer Entertainment System Europe	2007
<i>Uncharted 2 : Among Thieves</i>	Naughty Dog	Sony Computer Entertainment System Europe	2007
<i>Harry Potter et le prince sang mêlé</i>	EA Bright Light Studio	Electronic Arts	2009

<sup>5</sup> *Silent Hill : Homecoming* (Double Helix, Konami, 2009).

<sup>6</sup> A cela, trois exceptions : *Saints Row 2* (Volition, THQ, 2008), *Dark Sector* (Digital Extremes, D3 Publisher, 2008), *Red Faction : Guerilla* (Volition, THQ, 2009).

<i>Alone in the Dark : Inferno</i>	Eden Games	Atari (Infogrames)	2008
<i>Silent Hill : Homecoming</i>	Double Helix	Konami	2009
<i>Narnia : Prince Caspian</i>	Traveller's Tales	Disney Interactive Studio	2008
<i>Devil May Cry 4</i>	Capcom	Capcom	2008
<i>Hulk</i>	Edge of Reality	Sega	2008
<i>Infamous</i>	Sucker Punch	Sony Computer Entertainment	2009
<i>Le Parrain</i>	Electronic Arts	Electronic Arts	2007
<i>Le Parrain 2</i>	Visceral Games	Electronic Arts	2009
<i>Wheelman</i>	Midway Studio Newcastle	Midway Games	2009
<i>Saints Row 2</i>	Volition	THQ	2008

**Tableau 3 : images masculines 1**

Leur caractérisation, tant sociale que physique ou psychologique, se construit exclusivement par l'apparence. Les tenues vestimentaires, par exemple, disent les professions. On notera que le choix est assez restreint (aventurier, bandit ou combattant) et que les activités retenues induisent l'action et justifient le port d'une arme.

<b>Titre</b>	<b>Développeur</b>	<b>Editeur</b>	<b>Date de sortie (France)</b>
<i>Pirates of Caribbean</i>	Eurocom	Disney Interactive Studio	2007
<i>Viking : Battle for Asgard</i>	The Creative Assembly	Sega	2008
<i>Genji</i>	Game Republic	Sony Computer Entertainment Europe	2007
<i>Ninja Gaiden Sigma</i>	Tecmo	Tecmo	2007
<i>Ninja Gaiden 2</i>	Team Ninja	Tecmo	2009
<i>Lair</i>	Factor 5	Sony Computer Entertainment Europe	2007
<i>Brutal Legend</i>	Double Fine Productions	Electronic Arts	2009
<i>Overlord : Raising Hell</i>	4J Studios	Codemasters	2008
<i>Overlord II</i>	Triumph Studios	Codemasters	2009
<i>Bionic Commando</i>	GRIN	Capcom	2009
<i>Dark Sector</i>	Digital Extremes	D3 Publisher	2008
<i>Red Faction : Guerilla</i>	Volition	THQ	2009
<i>Mercenaries 2</i>	Pandemic Studio	Electronic Arts,	2008

**Tableau 4 : images masculines 2**

Les corps, ordinairement musclés, vigoureux, athlétiques sont mis en valeur (*Ninja Gaiden Sigma*, *Bionic Commando*, *Uncharted : Drake's Fortune*, *Saints Row 2*). Des accessoires, des armes souvent surdimensionnées (*Viking : Battle for Asgard*, *Dark Sector*), leurs sont adjoints et qui complètent ces portraits physiques.

Du point de vue psychologique, on remarque que les personnages sont tous montrés en action, dans des attitudes martiales, parfois acrobatiques. Leurs visages sont durs, agressifs. Ils sont prêt au combat, même si l'adversaire, en définitive, n'est jamais au bout de l'épée.

L'ensemble de ces éléments connote sans ambiguïté la virilité.

#### **1.4 Images féminines**

Deux titres enfin sur 44, *X-Blades* (Gaijin Entertainment, Southpeak Interactive, 2009) et *Heavenly Sword* (Ninja Theory, Sony Computer Entertainment Europe), proposent au joueur d'incarner une héroïne. Ce chiffre se passe de commentaire, comme d'ailleurs l'allure des jeunes personnes représentées !

Ayumi est l'héroïne de *X-Blades*. Armure ajourée, string et chaussures à talons compensé, regard par en dessous, sein aguichant, fesse rebondie : dans *X-Blades*<sup>7</sup>, il y a un X ! La jaquette du jeu démontre, s'il en était besoin, comment la gestuelle et les accessoires masculins, appliqués au féminin, peuvent engendrer des connotations érotiques.<sup>8</sup>

Nariko est l'héroïne de *Heavenly Sword*, un jeu d'aventure action sorti en 2007, développé par une société britannique (Ninja Theory) et édité par une société japonaise (Sony Computer Entertainment Europe). Ce jeu se joue seul contre l'ordinateur. Le principe en est simple, des combats qui s'enchaînent selon une trame dramatique. Pour avancer dans l'histoire et passer d'un niveau à l'autre, il faut vaincre tous les adversaires qui se présentent et résoudre de petites énigmes (abaisser des leviers, déplacer des objets...) Le jeu se déroule à la troisième personne, ce qui signifie que le personnage incarné par le joueur est en permanence à l'écran, bien visible, et généralement de dos.

## **2. Portrait d'une femme virtuelle**

Le titre du jeu, *Heavenly Sword*, est d'emblée évocateur, porteur d'une triple connotation religieuse, guerrière, et érotique. Trois aspects également véhiculés par l'image. La femme représentée sur la jaquette est jeune, mince et relativement dénudée. Vêtue d'une tenue d'inspiration plus ou moins japonaise, dont une sorte de ceinture de chasteté en métal ouvragé, elle arbore une très longue chevelure rousse. Exagérément cambrée, la cuisse agressive et la fesse provocante, Nariko est présentée en action. Tout en elle dit la détermination. Son regard droit, ses sourcils froncés. Menaçante, elle pointe son épée sur nous. Autour d'elle, le feu, la guerre. Pour résumer, cette femme est une guerrière et une sorcière.

Le jeu commence par une alternance de scènes cinématiques<sup>9</sup> et de scènes jouables. Sur les images qui présentent l'héroïne et montrent son agonie, la voix de Nariko, off, raconte l'histoire de sa vie :

---

<sup>7</sup> *X-Blades* (Gaijin Entertainment, Southpeak Interactive, 2009).

<sup>8</sup> WEX, Marianne, *Langage féminin et masculin du corps, reflet de l'ordre patriarcal*, Louvain-La-Neuve : Académia, 1993.

<sup>9</sup> Dans un jeu vidéo, une scène cinématique est un petit film non interactif.

Scène cinématique 1 :

Nariko (off) : « Je ne devrais pas être. Il était écrit qu'il y a 23 ans, dans l'année du cheval de feu, une divinité devait se réincarner dans le corps d'un simple mortel, un sauveur destiné à unifier notre peuple et à nous guider vers la terre promise. Au lieu de ça, je suis née du corps de ma mère mourante, et mon peuple se lamentait. J'étais le présage de notre perte. Peut-être était-ce vrai. »

Phase de jeu : combat (tutoriel)<sup>10</sup>

Scène cinématique 2 :

Nariko (off) : « Dans le clan, on dit que Heavenly Sword a été forgée aux cieux pour une divinité. Aucun mortel ne peut s'en servir au combat sans qu'elle ne se nourrisse de sa vie. La mission du clan est de protéger l'arme sacrée. Même dans ses moments les plus sombres le clan ne doit jamais l'utiliser. Mais j'ai brandi Heavenly Sword, savouré la grâce et la fureur à chacun de mes coups sans jamais oublier ce que j'offrais en échange d'un tel pouvoir. Ce jour-là, j'ai signé mon arrêt de mort. Le pacte touche à sa fin. Je dois payer le prix.

## 2.1 Une femme objet

L'histoire personnelle de l'héroïne de *Heavenly Sword*, telle qu'elle est contée au début du jeu, est lourde. Nariko, quel que soit le point de vue que l'on adopte, apparaît coupable. Coupable d'être née, car responsable de la mort de sa mère. Coupable d'être née femme, car responsable du désespoir de son père et de son peuple.

Sa première apparition est particulièrement soignée. Le ciel, le champ de bataille, les soldats et face à eux (face à nous) Nariko. Solidement campée sur ses jambes, armée d'un sabre trop grand pour elle, elle est seule contre tous, presque nue au milieu de centaines d'hommes habillés.

Dans la phase de jeu qui suit ce temps, Nariko, jambes écartées toujours, de dos désormais, est en proie à une agitation frénétique.

Dotée d'une plastique avantageuse, d'une gestuelle extrêmement riche l'héroïne de *Heavenly Sword* a visiblement été conçue pour le plaisir des yeux. Je rappelle que ce jeu est à la troisième personne, que donc le personnage joueur est toujours à l'écran, et je gage que c'est l'une des raisons pour laquelle les programmeurs, principalement des hommes, conçoivent des figures féminines d'un certain type. Les créateurs de Lara Croft ne s'en sont jamais cachés, déclarant même dans une interview que l'idée était de proposer aux joueurs de passer des heures devant un personnage agréable à regarder.

Dans la suite de l'interview, ils expliquaient qu'au plaisir de contempler l'héroïne devait s'ajouter celui de vivre avec elle des moments intenses. Une précision importante car, sur ce point, les jeux vont plus loin que les films. On est au delà du simple spectacle. Le joueur ordonne, le personnage obéit. L'emprise est physique, voire morale. Le joueur, littéralement, est invité, par

---

<sup>10</sup> « Tutoriel : programme permettant à un utilisateur novice de se former de manière autonome à un logiciel ». (Wikipedia, page consultée le 19-02-2010).



l'intermédiaire d'un joystick, à manipuler une femme, susceptible, sur simple demande, de satisfaire tous ses caprices. Du plaisir des yeux au plaisir tout court, il n'y a qu'un pas !

Nariko, femme virtuelle, est donc bien une femme objet, et dans toute sa splendeur.

## 2.2 Une femme sujet

Cependant, le cas est suffisamment rare pour être souligné, le héros est une héroïne, qui de surcroît nous est présentée comme étant la réincarnation d'une divinité.

Lors des phases de jeu, Nariko est vue d'assez loin (plan de demi-ensemble ou plan moyen). On est souvent derrière elle, mais on voit finalement peu de choses, et surtout rien d'impudique. Elle est seule au milieu d'une multitude d'adversaires de sexe masculin à qui elle tient tête, tant physiquement que psychologiquement<sup>11</sup>. Courageuse, volontaire, puissante, agile, rapide, elle pratique un métier d'homme, et ce de façon ultra-violente. Le spectateur-joueur ne peut en douter, il a affaire à une femme indépendante et qui a son destin bien en main.

Nariko, de plus, est une femme phallique. Elle est armée d'un gigantesque sabre qu'elle tient de façon suggestive. Son histoire c'est celle de la conquête du pouvoir par une femme et des conséquences dramatiques que cela entraîne, pour elle et pour les autres, à commencer par sa mort. Une mort d'ailleurs un peu particulière, provisoire et troublante. Il suffit, pour s'en convaincre, d'écouter la bande son sans regarder la bande image et d'observer comment la mort se transforme en petite mort.

Le personnage de Nariko se révèle donc, après cette courte étude, plus complexe qu'il n'en avait l'air à première vue. Offert au mépris et à l'admiration, tout à la fois sujet et objet, il oscille entre attraction et répulsion, ouvrant ainsi la voie à la fascination, au sens où l'entend Pascal Quignard dans *Le sexe et l'effroi*<sup>12</sup>.

### Conclusion partielle :

Pour finir, je convoquerai un dernier paramètre : le joueur. Car dans un jeu vidéo, le personnage vrai est en réalité un couple, constitué du personnage virtuel proposé par le logiciel et du joueur réel, fille ou garçon, qui l'investit.

Or, Nariko est un personnage complexe, transgressif, car doublement genré et doublement stéréotypé. Sur le mode féminin, du point de vue de la caractérisation physique ; sur le mode masculin, du point de vue de la caractérisation sociale et psychologique. On a là, d'une certaine façon, l'alliance effrayante, en un même individu, d'une caricature de fille et d'une caricature de garçon ! Mais cette ambivalence même est intéressante car assumée et destinée à se laisser investir, par des filles et par des garçons. Et cette expérience, à mon sens, peut être exploitée pédagogiquement pour transmettre aux élèves des compétences sociales et civique<sup>13</sup>. Pour les amener, par l'analyse, à identifier et refuser les stéréotypes de genre, pour les aider, par le débat, à accepter les individus par delà leur appartenance à un genre.

---

<sup>11</sup> Un autre personnage féminin, Kay, interviendra plus tard.

<sup>12</sup> QUIGNARD, Pascal, *Le sexe et l'effroi*, Paris : Gallimard, coll. « Folio », 1996.

<sup>13</sup> DE ROBIEN, Gilles, *Ecole et collège : tout ce que nos enfants doivent savoir. Le socle commun des connaissances et des compétences*. Paris : CNDP/XO, 2006.

## Conclusion globale :

Les pratiques pédagogiques, et ce à tous les niveaux, sont encore réticentes à l'analyse des matériaux peu classiques (images publicitaires, bandes dessinées, séries télévisées, jeux vidéo). Il faut les interroger, les remettre en question, les bousculer aussi, au niveau notamment de la formation des enseignant-e-s. Car l'Ecole, parce qu'elle est le lieu de la connaissance, de la confrontation des idées et de la construction des personnes est la mieux placée pour impulser et orchestrer, par la pratique de la lecture féministe des images, un questionnement sur l'égalité des sexes.

## Bibliographie :

CASELL, Justine et JENKINS, Henry, *From Barbie to Mortal Kombat : Gender and Computer Games*. Cambridge : MIT, 2000.

GENVO, Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris : L'Harmattan, 2009.

KAFAI, Yasmin B., HEETER, Carrie, DENNER, Jill, SUN, Jennifer Y., *Beyond Barbie and Mortal Kombat, New Perspectives on Gender and Gaming*. Cambridge : MIT, 2008.

LIGNON, Fanny, « L'image de la femme dans les jeux vidéo de combat » in *Sport et Genre : Objets, arts, et média*, ROGER, Anne et TERRET, Thierry dir., Paris : L'Harmattan, 2005. Vol 4, p. 171-185.

LIGNON, Fanny, « Teach Them All », in *2010 IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning*. Taïwan : National Central University, 2010. (sous presse).

## Index des jeux cités :

*A la croisée des mondes : la boussole d'or*, Shiny Entertainment, Sega, 2007.

*Alone in the Dark : Inferno*, Eden Games, Atari (Infogrames), 2008.

*Bionic Commando*, GRIN, Capcom, 2009.

*Bolt*, Avalanche Software, Disney Interactive Studio, 2008.

*Brutal Legend*, Double Fine Productions, Electronic Arts, 2009.

*Cars Race-O-Rama*, THQ, 2009.

*Cars : la coupe internationale de Martin*, Rainbow Studios, THQ, 2007.

*Dark Sector*, Digital Extremes, D3 Publisher, 2008.

*Dead Space*, Visceral Games, Electronic Arts, 2008.

*Destroy All Humans : en route vers Paname*, Sandblast Game, THQ, 2009.

*Devil May Cry 4*, Capcom, 2008.

*Genji*, Game Republic, Sony Computer Entertainment Europe, 2007.

*Grand Theft Auto IV*, Rockstar Games, 2008.

*Harry Potter et le prince de sang mêlé*, EA Bright Light Studio, Electronic Arts, 2009.

*Heavenly Sword*, Ninja Theory, Sony Computer Entertainment Europe, 2007.

*Hellboy*, Krome Studio, Konami, 2008.

*Hulk*, Edge of Reality, Sega, 2008.

*Infamous*, Sucker Punch, Sony Computer Entertainment, 2009.

*L'Age de glace 3*, Eurocom, Activision, 2009.

*La légende de Spyro : la naissance d'un dragon*, Etranges libellules, Sierra Entertainment, 2008.

*Lair*, Factor 5, Sony Computer Entertainment Europe, 2007.

*LEGO Indiana Jones*, Traveller's Tales, LucasArts Entertainment, 2008.

*LEGO Indiana Jones 2*, Traveller's Tales, LucasArts Entertainment, 2009.

*Le Parrain*, Electronic Arts, 2007.

*Le Parrain 2*, Visceral games, Electronic Arts, 2009.  
*Lost : les disparus*, Ubisoft Montréal, Ubisoft, 2008.  
*Madagascar 2*, Toys for Bob, Activision, 2008.  
*Mercenaries 2*, Pandemic Studio, Electronic Arts, 2008.  
*Narnia : Prince Caspian*, Traveller's Tales, Disney Interactive Studio, 2008.  
*Ninja Gaiden Sigma*, Tecmo, 2007.  
*Ninja Gaiden 2*, Team Ninja, Tecmo, 2009.  
*Overlord : Raising Hell*, 4J Studios, Codemasters, 2008.  
*Overlord II*, Triumph Studios, Codemasters, 2009.  
*Pirates of Caribbean*, Eurocom, Disney Interactive Studio, 2007.  
*Red Faction : Guerilla*, Volition, THQ, 2009.  
*Resident Evil 5*, Capcom, 2009.  
*Saints Row 2*, Volition, THQ, 2008.  
*Silent Hill : Homecoming*, Double Helix, Konami, 2009.  
*Siren Blood Curse*, Sony Computer Entertainment, Sony Computer Entertainment Europe, 2008.  
*Uncharted : Drake's Fortune*, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment System Europe, 2007.  
*Uncharted 2 : Among Thieves*, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment System Europe, 2007.  
*Vampire Rain : Altered Species*, Artoon, AQ Interactive, 2008.  
*Viking : Battle for Asgard*, The Creative Assembly, Sega, 2008.  
*Wall-E*, Heavy Iron Studio, THQ, 2008.  
*Wheelman*, Midway Studio Newcastle, Midway Games, 2009.  
*X-Blades*, Gaijin Entertainment, Southpeak Interactive, 2009.