



MASTERPROF UMH
UNIVERSITAS *Miguel Hernández*

MÁSTER UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO
ESO Y BACHILLERATO, FP Y ENSEÑANZAS DE IDIOMAS

TREBALL FI DE MÀSTER

PROPOSTA D'ENSENYAMENT A TRAVÉS DELS VIDEOJOCOS. UNA ANÀLISIS DEL JOC *IT TAKES TWO*



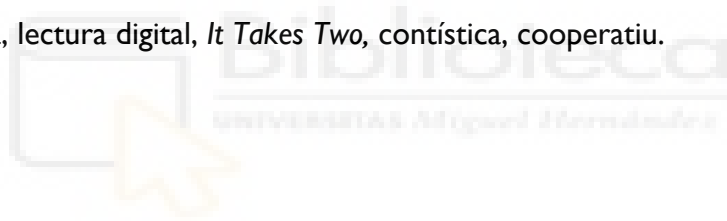
Estudiant: Rosa Llorca Galiana
Especialitat: Llengua i literatura espanyola
Tutor/a: María Samper Cerdán
Curs acadèmic: 2023-24

1. Resum i paraules clau	3
2. Introducció	4
2.1. Justificació	4
2.2. Metodologia i objectius	4
2.3. Estat de la qüestió	5
3. Revisió bibliogràfica	7
3.1. L'intertext en els videojocs	7
3.2. La literatura popular en els videojocs	9
4. Proposta: exposició i anàlisi del videojoc <i>It Takes Two</i>	12
4.1. La transversalitat contística	14
4.1.1. L'estructura circular	14
4.1.2. Anàlisi dels personatges	16
4.1.3. L'element de l'encanteri	22
4.1.4. El viatge de l'heroi	23
4.2. La transversalitat cooperativa	27
5. Conclusions	29
6. Referències	30

I. Resum i paraules clau

Resum: Aquest treball se centra a explorar la relació que existeix entre els videojocs, la llengua i la literatura. Malgrat la percepció social negativa associada als videojocs, diverses investigacions han revelat que aquests tenen aplicacions significatives més enllà de l'entreteniment. L'objectiu principal d'aquesta recerca és destacar les diverses oportunitats educatives que ofereixen els videojocs en l'àrea de llengua i literatura. Per validar aquesta afirmació, es porta a terme una revisió bibliogràfica amb la qual se sostindrà l'estudi, ja que estableix els criteris per a l'anàlisi subsegüent del videojoc *It Takes Two*. Amb el treball es pretén mostrar els aspectes narratius i literaris que hi conté el videojoc seleccionat, a més de posar l'accent en la transversalitat contística i cooperativa present en aquest videojoc com a element clau per a la comprensió de les seues dimensions pedagògiques. En definitiva, aquesta investigació busca redefinir la percepció dels videojocs com a eines educatives innovadores i vàlides per l'alumnat actual.

Paraules clau: videojocs, joc, llengua, literatura, didàctica, hipertext, hipertext digital, intertext, lectura, lectura digital, *It Takes Two*, contística, cooperatiu.



2. Introducció

2.1. Justificació

El món actual està condemnat a haver d'actualitzar-se de manera quasi constant. En el present segle XXI, conegut comunament com l'era de la informació, vivim profundament lligats i influïts per la digitalització. El fenomen citat representa un canvi significatiu en la nostra manera de relacionar-nos amb lectura. Des d'una perspectiva literària, s'estan explorant noves formes d'accedir a la literatura, especialment entre la joventut. Aquest fenomen, que ha despertat l'interès tant en l'àmbit cultural com en el món acadèmic, es fa evident a través de diverses reflexions al llarg d'aquests anys sobre l'ús pedagògic dels videojocs. Aquests esdeveniments posen de manifest que els videojocs han consolidat la seua presència de manera notòria. Segons l'Associació Espanyola de Videojocs (AEVI, 2023), el 40% dels usuaris es troben en el grup d'edat entre 0 i 29 anys. Aquesta estadística, subratlla el seu potencial en l'àmbit educatiu, especialment pel seu atractiu entre un ampli públic estudiantil.

Pel que fa a les relacions que hi puguem coexistir entre els videojocs i la lectura, és interessant observar com aquests requereixen una àmplia competència lectora, ja que la immersió en la lectura dels videojocs es descriu com una activitat dinàmica, que requereix una profunda implicació del jugador en la trama. Per tant, jugar-hi a jocs també implica una assimilació de coneixements, comparable a la lectura de llibres o a la visualització de pel·lícules, afirmant doncs, que els videojocs exerceixen un paper crucial en la construcció d'hipertextos¹. A més, són fonamentals en la creació de narratives transmèdia (Jenkins, 2008); (Scolari, 2013), ja que emergeixen com un element crucial en el coneixement contemporani dels entorns multimodals. Com a resultat, la immersió en la lectura dels videojocs no només afecta el desenvolupament de l'intertext² lector, permetent una reinterpretació del propi videojoc Mendoza (2001), sinó que també estableix les narratives literàries i culturals dels videojocs com a aliades estratègiques. Aquestes narratives serveixen per a acostar als joves a continguts inherents a la llengua i la literatura, subratllant el potent potencial educatiu dels videojocs.

2.2. Metodologia i objectius

La investigació s'abocarà a quantificar l'impacte dels videojocs, dins del marc de la pedagogia educativa. L'objectiu fonamental d'aquest estudi consisteix a establir connexions entre el camp

¹ **Hipertext:** m. [BB] [IN] [FLL] Sistema d'organització i de consulta de la informació per ordinador, que es basa en la combinació de fragments textuais o gràfics d'una manera associativa i per nivells.

² **Intertextualitat:** f. [FLL] Conjunt de relacions més o menys manifestes entre un text i altres textos.

de la llengua i la literatura i els elements inherents als videojocs. Amb el propòsit de validar aquesta proposició, es durà a terme una anàlisi exhaustiva de la bibliografia pertinent al tema, seguida d'una anàlisi detallada del videojoc *It Takes Two*, en conformitat amb els paràmetres establerts en relació amb els continguts de llengua i literatura. Per tant, el mètode explicatiu emprat en aquesta recerca es dividirà en dues fases distintes. En primer lloc, es durà a terme una descripció teòrica dels principis que guiaran el treball, basant-se principalment en les contribucions de l'autora Rocio Serna Rodrigo, com a referent primordial. Seguidament, es procedirà amb l'anàlisi del videojoc *It Takes Two*, amb un enfocament dual: d'una banda, s'explorarà l'aspecte narratiu i literari, especialment en relació amb els elements propis de la contística i, d'altra banda, s'examinarà la dinàmica de cooperació i col·laboració que caracteritza el joc esmentat.

Per tal de validar la idoneïtat dels videojocs com a eines didàctiques, s'ha emprat una aproximació investigadora que implica l'anàlisi de documents acadèmics. A més d'això, amb la finalitat de contextualitzar la importància dels videojocs en la societat actual, s'ha dut a terme una consulta de dades estadístiques proporcionades per entitats reconegudes. En aquest sentit, s'ha revisat la informació proporcionada per l'AEVI³ (Associació Espanyola de Videojocs) per a comprendre l'abast i l'impacte de la indústria dels videojocs en la població.

2.3. Estat de la qüestió

La forma en què consumim contingut informatiu avui dia, ha experimentat una transformació radical en comparació amb uns pocs anys enrere. Un dels conceptes clau que ha evolucionat és el de l'hipertext literari proposat per Genette (1989), el qual s'ha adaptat a l'entorn digital com l'hipertext digital, segons el plantejat per Landow (2009). Aquesta transició s'ha convertit en un element central i imprescindible de la nostra realitat textual i literària contemporània.

A més, han sorgit nous termes o conceptes com ara bé "literatura digital" (Pajares, 2004) o "hipertextualitat" (Vega, 2004), els quals estan estretament lligats a la multimodalitat. Aquestes etiquetes no només reflecteixen la inclusió de diversos mitjans en l'experiència de lectura, sinó que també subratllen la interconnexió de la literatura amb altres formats narratius. Per un altre costat, la fragmentació de la narrativa és una altra característica notable d'aquestes noves formes de lectura. Aquesta fragmentació dona lloc a la creació de diferents

³AEVI naix en 2014 després de la refundació de l'antiga aDeSe i des de llavors treballa per a aglutinar a tots els agents implicats en la cadena de valor del videojoc -desenvolupadors, editors, comercialitzadors, etc. – en una associació comuna té el ferm propòsit d'enfortir i defensar els interessos d'una de les indústries tecnològiques amb major projecció a Espanya.

rutes de lectura, permetent enllaços no només dins del text literari, sinó també entre aquest i altres espais narratius. Aquesta intertextualitat ampliada redefineix l'experiència de lectura, transformant-la en una exploració dinàmica i multidimensional de la narrativa en conjunt.

Una de les noves eines digitals que ens condueixen cap a una nova manera d'interpretar textos o d'accedir a la lectura són els videojocs. Per comprendre el complex entramat que hi ha al darrere d'aquest concepte, és necessari reflexionar sobre les concepcions que s'han tingut dels videojocs fins al moment actual. Si busquem la paraula "videojoc" en els principals diccionaris del català (DIEC2), castellà (RAE) i l'anglès (*Cambridge Dictionary*), ofereixen una definició centrada en els aspectes tècnics o funcionals dels videojocs, sense tenir en compte l'aspecte literari i interpretatiu que els constitueix:

videojoc: m. [JE] [LC] Joc interactiu en suport electrònic que pot ésser executat en un ordinador o en una consola de joc, i en el qual l'usuari controla l'acció que es desenvolupa a la pantalla per mitjà d'un teclat, d'un ratolí o d'una palanca de control.

videojuego: 1. m. Juego electrónico que se visualiza en una pantalla.

2. m. Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

video game: a game in which the player controls moving pictures on a screen by pressing buttons.

Per tant, és necessari abordar les reinterpretacions que han anat emergint al llarg d'aquests anys. Primerament, prenem com a base la proposta de González Tardón (2014), aquesta visió planteja una nova manera d'interpretar el terme, posant èmfasi en la idea que un videojoc és la confluència de dos mons: d'una banda, el visual, que fa referència a la part digital de la construcció i, d'altra banda, el concepte de joc, que dona lloc a la dimensió lúdica del terme.

Per altra part, en els àmbits científics, s'ha explorat una nova perspectiva sobre el concepte de videojoc. Des de la branca humanista, s'ha considerat el joc com "una acció lliure executada 'com sí' i sentida com situada fora de la vida corrent, però que pot absorbir per complet al jugador [...] s'executa dins d'un determinat temps i en un determinat espai" (Huizinga, 1998, pp. 26-27). Per un altre costat, la branca matemàtica ha presentat altres visions, posant l'èmfasi en el component normatiu que suggereix el concepte de joc: "Un joc és, simplement, la totalitat de normes que el descriuen, totes les formes en les quals és usat són enteses com jugar" (Von Neumann i Morgenstern, 1994, p. 49).

Finalment, és necessari explorar les redefinicions que acosten el concepte de videojoc cap l'àmbit artístic i cultural. L'autor Costikyan (2007) va introduir aquesta idea afirmant que "un

joc és una forma d'expressió artística en la qual els participants, prenen unes decisions per a manejar recursos i intenten aconseguir una meta" (p. 15). Posteriorment, l'autora Serna-Rodrigo va llançar una nova definició del terme, afirmant que és un "suport d'expressió artística en un mitjà audiovisual a través del qual els jugadors tracten d'assolir un objectiu en un espai i temps concrets amb freqüència, de manera col·laborativa a través d'una presa de decisions pròpia i respectant unes normes establides" (Serna-Rodrigo, 2016, p. 779). Aquestes redefinicions ens fan inferir que hi ha també, un component literari patent. Per tant, hem de promoure la idea que hi ha una nova manera d'accedir a la informació i interpretar textos, i per això cal centrar l'educació en l'alfabetització del contingut transmèdia per millorar la comprensió dels models hipertextuals i adquirir noves competències lectores a partir d'aquests elements digitals. A més, com a societat, hem d'eliminar els prejudicis envers aquestes noves formes de lectura, com proposa Scolari (2019) i remata Serna-Rodrigo (2020) "es tracta d'integrar-les, d'aquesta manera serem capaços de comprendre relats multimodals, interpretar-los i interrelacionar-los entre si" (p. 148).

3. Revisió bibliogràfica

3.1. L'intertext en els videojocs

El desenvolupament d'aquest treball, ha plantejat la idea que han emergit noves formes de lectura. Malgrat això, encara existeix una concepció errònia del verb llegir, ja que sovint es relaciona exclusivament amb la lectura de llibres. Diversos autors han aprofundit en la definició de l'acte de llegir i els processos cognitius que hi intervenen, afirmant que "llegir és el procés mitjançant el qual es comprén el llenguatge escrit. En aquesta comprensió intervenen tant el text, la seua forma i el seu contingut, com el lector, les seues perspectives i els seus coneixements previs. Per a llegir, necessitem, simultàniament, manejar amb soltesa les habilitats de descodificació i aportar al text els nostres objectius, idees i experiències prèvies" (Solè, 1992, p.18). D'altra banda, han sorgit noves consideracions sobre els nous espais digitals que proporcionen informació. En aquest sentit, cal esmentar el terme "LIJ⁴ 2.0" (Rovira, 2014), el qual posa el focus en un públic infantil i juvenil i assenjala a l'adquisició d'informació a través de contingut multimèdia com puguen ser els videojocs o plataformes com *Wikipedia*.

Així doncs, es pot afirmar, que els videojocs són una nova manera d'accedir a la lectura, ja que la seua trama es desenvolupa mitjançant hipertextos, els quals són peces d'un puzzle que

⁴LIJ: Literatura Infantil i Juvenil

conformen la història que es pretén desenvolupar. En conseqüència, quan algú decideix jugar un videojoc, es trobarà amb una dinàmica diferent de la de llegir un llibre. En els videojocs, el jugador està obligat a seguir la trama tal com és presentada, sense tenir l'opció de saltar-se parts de la història o d'avançar sense haver completat les etapes anteriors. Això contrasta amb la lectura tradicional, on és possible passar pàgines o saltar paràgrafs lliurement i sense complicacions. Lluch i Barrena (2007) destaquen com el jugador ha de sotmetre's a la sensació d'imprevisibilitat respecte a la quantitat d'informació disponible. Això és degut al fet que el ritme de lectura i el desenvolupament de la història estan dictats pel videojoc, i el receptor ha de seguir les instruccions imposades per avançar, creant així una experiència de lectura que podríem descriure com a "obligatòria" o "imprescindible".

De la mateixa manera, un altre aspecte beneficiós dels videojocs és la participació directa del jugador en la narrativa que es desenvolupa. Això implica que el jugador vaja elaborant la seua pròpia història a mesura que avança en el joc, i com esmenta Marín Díaz (2013), el significat que hi subjau en la trama sovint és determinat pel bagatge cultural i els coneixements literaris del jugador. En aquest sentit, cal destacar la definició d'intertextualitat lectora que Mendoza (1999) proporciona com a "conjunt de sabers, estratègies i recursos lingüístic-culturals del lector que incideixen en el seu mode d'interpretar el text" (p. 21), subratllant la importància dels coneixements culturals del jugador en la interpretació de la trama del joc. D'altra banda, Serna-Rodrigo (2020), considera rellevant assenyalar que, malgrat que els coneixements previs del jugador són crucials per interpretar l'argument de la història, el videojoc en si mateix és un agent divulgador cultural, ja que "haver jugat a diversos videojocs ens aporta coneixements varis sobre personatges, localitzacions, històries... d'un mode similar a quant llegim un llibre, veiem una obra de teatre o una pel·lícula o, en definitiva, accedim a qualsevol mena de narració. Això produeix una acumulació de coneixements que incrementa el bagatge lector, cultural, narratiu i literari de la persona, la qual cosa influirà en la posterior construcció de significats en accedir a noves obres" (p. 149).

En resum, l'aparició dels videojocs en la societat, ha aportat una nova interpretació del verb "llegir", on el mateix lector és partícip directe de la història, ja que "quan es juga, no sols es donen la presa de decisions i la resolució de problemes a través de les mecàniques pròpies del suport digital, sinó que es construeix una història, gaudint d'una narració sobre la qual s'estableixen interpretacions atenent referències prèvies —que seran diferents per a cada jugadora o jugador— i s'elaboren nous significats. La quarta paret, que situava al lector en una

posició passiva respecte a l'elaboració de la història, s'esfondra, per tant, en el videojoc" (Serna-Rodrigo 2020, pp. 149-150).

3.2. La literatura popular en els videojocs

La tecnologia ens ha creat la necessitat de tenir informació a l'abast d'un ràpid *click*. Si traslladem aquest factor al món de l'educació, no ens ha de sobtar que l'alumnat, demande informació ràpida i atractiva per poder assolir els coneixements de les matèries acadèmiques. Mendoza (2008) reflexiona sobre com l'ensenyament de la literatura, sovint, ha estat limitat per una concepció tradicional que no aconsegueix connectar amb els estudiants actuals. Per tant, s'ha de replantejar la metodologia que s'empra a l'aula i una eina digital que ofereix un gran potencial educatiu són els videojocs.

Aquesta tesi es veu reforçada amb diversos estudis. Sedeño (2010), emfatitza amb la idea que els videojocs contenen un fort element didàctic pel fet que diverses investigacions han demostrat que l'ús responsable d'aquests pot comportar una millora significativa en el rendiment acadèmic. Això no obstant, és essencial identificar aquells videojocs que continguin elements que s'adeqüen als nostres objectius educatius "Quan analitzem un videojoc, tenim en compte el contingut que ens ofereix des de diferents elements: text, apartat gràfic, banda sonora... Sent el primer fonamental des de la nostra perspectiva: la presència del text és un tret fonamental per als nostres interessos i, per descomptat, no hem de perdre de vista que aquesta pot ser llegida, escoltada, interpretada... o simplement vista" (Serna-Rodrigo 2019, p. 114).

I, ara bé, hi ha de literatura dins dels videojocs? Doncs la realitat és que sí, i a més, molta. Els videojocs i els textos tradicionals comparteixen l'estructura narrativa bàsica. D'entrada, els personatges són una part essencial d'aquesta trama. En els videojocs, la varietat és àmplia en funció del tipus de videojoc al qual es pretén jugar. Alguns presenten múltiples personatges que el jugador pot controlar (videojocs RPG⁵ com el *Final Fantasy VII* desenvolupat per la companyia japonesa *Squaresoft* i llançat l'any 1997), mentre que d'altres se centren en un protagonista principal (*Prince of Persia*, una franquícia de videojocs creada l'any 1989 per Jordan Mechner). En aquest últim cas, el jugador assumeix el paper d'aquest personatge, essent responsable de guiar-lo a través de les seues aventures.

⁵**RPG** és un acrònim que prové de les paraules en anglès "Role-Playing Game", que en espanyol significa joc de rol.



Final Fantasy VII

Imatge 1: Captura del videojoc *Final Fantasy VII*.



Prince of Persia

Imatge 2: Captura del videojoc *Prince of Persia: The Sands of Time*.

Quant al desenvolupament de l'acció, ambdós tenen un fil conductor que guia la història des de l'inici fins al desenllaç. No obstant això, els videojocs introdueixen innovacions que els diferencien de les novel·les tradicionals. El jugador, en molts casos, té la capacitat d'influir directament en la direcció de la història, prenent decisions que afecten el curs dels esdeveniments. Això pot incloure l'ordre en què es completen les missions o fins i tot la capacitat de canviar el desenllaç de la història. A més, molts videojocs permeten als jugadors visitar punts anteriors de la història per completar missions secundàries o explorar alternatives narratives.

D'altra banda, la contextualització en temps i espai és un element fonamental que uneix els dos camps. En el cas dels videojocs, es presenta amb un món detallat i una coherència spatiotemporal que actua com a escenari principal de les seues històries. A més, ajuda a establir un sentit de realitat dins del món digital, facilitant la comprensió dels esdeveniments, les interaccions entre personatges i l'evolució de la trama. A través d'aquesta contextualització, els videojocs poden construir narratives envoltants i significatives que captiven i entretenen els jugadors, igual que les novel·les tradicionals ho fan amb els seus lectors (un exemple clar el veiem al joc *The Legend of Zelda* (1986), creat per Shigeru Miyamoto). Tant en els textos tradicionals com en els videojocs, hi ha una intenció comunicativa clara. Cada obra, busca transmetre idees i emocions als seus receptors. Encara que la forma comunicativa pugui variar, l'objectiu fonamental de connectar amb l'audiència roman constant en tots dos mitjans. Tot i que és important destacar que hi ha videojocs, especialment els multijugador i en línia, que no tenen un final definit, ja que la seua essència es

basa en la interacció entre jugadors i les missions que aquests duen a terme, com ara el *World of Warcraft*⁶ (WoW).



The legend of Zelda

Imatge 3: Il·lustració dels personatges Link i Zelda (*The Legend of Zelda*).

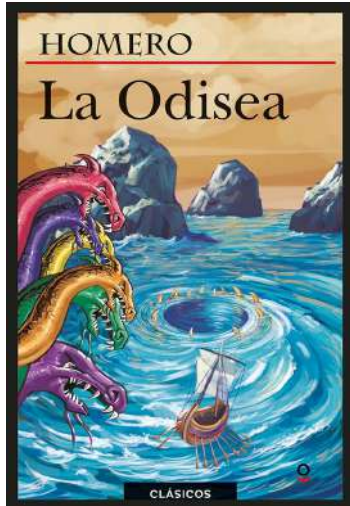


WOW

Imatge 4: Il·lustració dels membres de l'horda capitanejada per Sylvanas Brisaveloz (*World of Warcraft*).

Pel que respecta al contingut temàtic de les trames narratives dels videojocs, aquests han adoptat i adaptat històries de manera semblant a com les pel·lícules han reinterpretat narracions clàssiques. Han incorporat temes populars, tòpics literaris i arquetips de personatges, com l'heroi, la princesa, el guerrer, entre altres, que provenen de les grans narracions literàries i culturals de la història de la humanitat. Com assenyalava Cooper (2004) i remarca Serna-Rodrigo (2020) "malgrat que els relats populars canvien en funció de la zona geogràfica o referents culturals, és fàcil trobar elements en comú entre les històries d'uns i altres llocs: fades, bruixotes..." (p. 148). Aquesta perspectiva és reforçada per la pròpia autora Serna-Rodrigo, qui destaca la universalitat de l'imaginari col·lectiu i la seua importància en la interpretació de les històries narratives. Segons aquesta darrera: "És per això que, estiguem on estiguem, és senzill que compartim determinats elements propis d'un imaginari col·lectiu, com també ho és que interpretem d'igual manera el significat de determinats objectes, personatges, escenaris... Així, si parlem d'una sabata de cristall i un rellotge que dona les dotze, quasi qualsevol reconeixerà la història de Ventafocs; (...) i si un videojoc planteja una missió en què hem d'evitar que una jove coma una poma enverinada i, a continuació, barallar contra la seua madrastra, sens dubte es veurà immersa en la història de Blancaneu" (Serna-Rodrigo, 2020, p. 148).

⁶ **World of Warcraft** és un videojoc de rol creat per jugar de forma massiva i en línia. Va estar desenvolupat per la companyia Blizzard Entertainment i es va publicar per primera vegada a l'any 2004.



Imatge 5: Portada del llibre *La Odisea* d'Homer i il·lustrat per John Flaxman (2020).



Imatge 6 Portada de la pel·lícula *El señor de los anillos, la comunidad del anillo* (2001).



Imatge 7: Portada del videojoc *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015).

En conclusió, els videojocs no són una excepció en termes d'estructura i trama argumental; més aviat, es poden veure com a successors de les novel·les clàssiques, tot incorporant elements innovadors que enriqueixen la narrativa, com hem discutit anteriorment. Una característica distintiva dels videojocs, com assenyalava Martín Rodríguez (2015), és la "retronarrativitat", la capacitat del joc per alterar el missatge interpretat pel receptor, permetent-li interpretar l'argument del joc o desenvolupar un propi. Així doncs, els videojocs no només acosten la narrativa als jugadors de manera gairebé imperceptible, sinó que també ofereixen un element únic: la capacitat del jugador de personalitzar i fer seua la història a través del seu personatge en la trama.

4. Proposta: exposició i anàlisi del videojoc *It Takes Two*

*It Takes Two*⁷ és un videojoc d'acció i aventura cooperativa llançat l'any 2021. La història es centra en un matrimoni en crisi que ha de superar les seues diferències per tal de protegir el benestar de la seua filla, Rose. Els personatges principals, Cody i May, guiaran als jugadors a través d'una trama on la resolució de conflictes i l'acord mutu són elements clau. Com veurem a continuació, la història narrativa està dividida en 7 capítols, i en cadascun d'ells els

⁷ *It Takes Two* és un videojoc que ha estat desenvolupat per Hazelight Studios i publicat per Electronic Arts el 2021, aquest joc de plataformes d'acció i aventura es va llançar inicialment per a PlayStation 4, PlayStation 5, Windows, Xbox One i Xbox Series X/S al març de 2021, i posteriorment per a Nintendo Switch al novembre de 2022.

protagonistes es trobaran amb una sèrie d'obstacles els quals han de superar amb la col·laboració i la implicació d'ambdós.



Imatge 8: Captura del videojoc *It Takes Two*.

En aquesta anàlisi, es vol destacar la intersecció entre la narrativa i la cooperació que es troba en la construcció del videojoc. Des del punt de vista literari, el joc proporciona una història immersiva amb un gran bagatge de personatges detallats i una trama complexa. Així, són diversos els aspectes que es poden examinar en aquest videojoc, com la seua estructura narrativa, els temes abordats i els mateixos personatges que intervenen en la història. Cal destacar que el joc integra elements de diversos gèneres literaris, com la fantasia i el drama, evocant alguns dels grans contes i relats de la història de la literatura. D'altra banda, el videojoc incorpora una àmplia varietat de recursos lingüístics i estilístics per reforçar la seua semblança amb les històries literàries. Conté intercanvis dialògics entre personatges, descripcions d'escenaris i diverses interaccions, amb un estil que varia al llarg de la narrativa. Aquesta diversitat manté l'interès del jugador de manera constant. A més del to informal present en els minijocs, el joc ofereix moments emotius que connecten amb les emocions del jugador. Aquest aspecte és remarcable, ja que, com en una novel·la o una pel·lícula, el videojoc permet al jugador viure un ampli ventall d'emocions a mesura que la història es desenvolupa, creant una relació amb els personatges i identificant-se amb determinades situacions.

En definitiva, el videojoc *It Takes Two* es presenta com una eina pedagògica excepcional, seleccionada segons els criteris literaris establerts en l'estudi per determinar la seua aptitud per a l'ensenyament de la llengua i la literatura. El joc destaca per la seua rica narrativa i la introducció de diversos elements i temes literaris, així com per la seua necessitat de cooperació per progressar en la trama. Segons la classificació de l'autora Serna Rodrigo (2016), el joc es podria categoritzar com a "presència d'elements i/o referències literàries" (p. 114), ja que en són notables la participació d'arquetipus de personatges característics de la

contística, a més de l'estructura narrativa i argumental basada en tòpics literaris com, ara bé, “el viatge de l'heroi”, de Joseph Campbell⁸.

4.1. La transversalitat contística

4.1.1. L'estructura circular

El primer tret literari que ens sorprén del videojoc *It Takes Two* és l'estructura que presenta, ja que a mesura que anem avançant en la història, ens adonem de la seua composició narrativa circular, la qual pretén reflectir el viatge personal dels protagonistes. Dins d'aquesta estructura, podem identificar-ne diversos elements literaris. En primer lloc, podem observar com el punt de partida i el punt d'arribada de l'acció és el mateix. L'inici del joc ens situa en la casa de Cody i May (els protagonistes), els quals es troben en un moment d'una forta crisi matrimonial, la qual està afectant el benestar emocional de la seua filla Rose. Aquesta situació provoca que els protagonistes hagen de superar una sèrie de barreres conjuntament, un fet que aproparà ambdós progenitors. Finalment, després d'haver aconseguit desfer-se de tots els impediments i reforçar la relació, l'acció torna al punt inicial, on tot ha començat.

La trama narrativa del joc es reparteix en set capítols, els quals representen diverses etapes del viatge personal dels protagonistes. Cadascun dels capítols, evoca una situació personal de Cody i May. Els escenaris es presenten decadents, establint un paral·lelisme amb la relació dels personatges principals. Així mateix, veiem el tòpic de *locus amoenus*, ja que en un principi, les localitzacions amb què es troben els protagonistes són espais que van construir junts amb la intenció que perduraren. Això no obstant, amb el distanciament de la relació, aquestes ambientacions també s'han deteriorat, i junts han d'aconseguir tornar-los a reconstruir, com la seua relació de parella.

Capítol 1: El rafal



Capítol 2: L'arbre



Capítol 3: L'habitació de Rose



⁸ Josep Campbell a la seua obra *L'heroi de les mil cares* exposa la idea del "monomite" o el viatge de l'heroi, un patró narratiu que reiteratiu en innumerables mites i llegendes d'arreu del món.

Imatge 9: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Imatge 10: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Imatge 11: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Capítol 4: El rellotge de bufó



Capítol 5: Bola de neu



Capítol 6: El jardí



Imatge 12: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Imatge 13: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Imatge 14: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Capítol 7: L'àtic



Imatge 15: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Al llarg dels capítols, van apareixent motius recurrents que simbolitzen el deteriorament de la relació. Aquest simbolisme es representa a través d'objectes quotidians que estan trencats a causa del fet que no se'ls ha reparat a temps, i se'ls ha deixat abandonats, una metàfora amb la qual s'identifica la relació d'ambdós protagonistes. Cody i May, hauran de fer l'esforç d'abandonar les seues diferències per cooperar i aconseguir reparar o vèncer aquests objectes. A mesura que avancen els capítols, els personatges van aprenent a millorar la seua comunicació per poder aconseguir el propòsit de tornar a arribar al punt de sortida. La resolució de conflictes de manera conjunta, provoca que de manera directa, els protagonistes comencen a resoldre els seus enfrontaments familiars. Finalment, la parella aconseguirà refer-se en l'aspecte emocional i tot derivat de la cooperació i el diàleg. L'acció, com bé ja s'ha esmentat, acabarà en la mateixa casa dels protagonistes, i conclourà amb el retrobament d'ambdós personatges amb la seua filla Rose.



En resum, l'ús de l'estructura circular en *It Takes Two* no només és un recurs narratiu, sinó també una metàfora del viatge personal que tots experimentem en la vida. Igual que Cody i May, ens enfrontem a reptes i obstacles que ens obliguen a aprendre i a transformar-nos. En aquest sentit, el joc ens convida a reflexionar sobre les nostres pròpies relacions i la importància de buscar solucions dialèctiques i cooperatives als nostres problemes.

4.1.2. Anàlisi dels personatges

El videojoc que analitzem, *It Takes Two*, presenta un gran biaix de personatges que enriqueixen la narrativa del joc. Per aquest darrer motiu, establim una divisió entre personatges principals i personatges secundaris rellevants en la trama argumental.

- **Personatges principals**

El personatge de May se'ns presenta com una dona molt intel·ligent, la qual s'encarrega de sostenir els ingressos econòmics de l'habitatge familiar. Aquest personatge es caracteritza per ser molt perfeccionista i capficada amb el treball, un fet que provocarà un distanciament amb el seu marit Cody. A diferència del seu cònjuge, May és un personatge molt racional, la qual intenta solucionar el conflicte mitjançant la raó i el diàleg, més enllà de les emocions. Com veurem al llarg de l'aventura i fora dels arquetipus prototípics dels personatges femenins al llarg de la història de la literatura, May serà la que habitualment agafe la iniciativa en els moments d'acció. A més, trenca amb els estereotips femenins socialment establerts, i es mostra com una dona traçada amb quelcom com, ara bé, la reparació de ferramentes o la lluita amb els enemics. Finalment, un tret destacable que ens presenta aquest videojoc, és el fet que el personatge femení no lluita per l'anhel d'una figura masculina, sinó que la protagonista és una figura independent i capaç, que usa les seues qualitats per a poder avançar en l'acció narrativa. Aquesta caracterització ens recorda a altres personatges femenins de la història de la literatura i del cinema com Hermione Granger (de la saga *Harry Potter*, de Joanne Kathleen Rowling (1997-2007)) o *Jane Eyre*, de Charlotte Brontë (1847).



Imatge 16: Portada del llibre Jane Eyre.

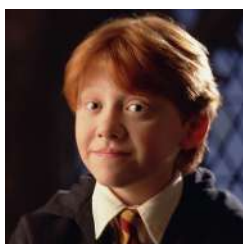


Imatge 17: l'actriu Emma Watson interpretant el personatge d'Hermione Granger en *Harry Potter*.



Imatge 18: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Pel que fa a Cody, és un personatge molt emocional, una característica que provoca que de vegades interpose l'emoció a la raó. A diferència de May, una dona ambiciosa, Cody té una ment més aïna dispersa. Dedicava els seus dies a les feines de casa i a cuidar a la filla del matrimoni, Rose. La seua ambició era la de construir un gran jardí, això, però la falta de constància, fa que la seua missió fracasse. Així mateix, podem considerar el jardí, una metàfora de la seua relació amb May. Al llarg de l'aventura veurem més desenvolupats aquests trets conductuals. Cody, serà el personatge divertit i còmic, desmanotat i descoordinat davant els perills de la història. Aportarà aquest toc humorístic davant el raciocini del personatge de May, el que ens farà viure moments molt divertits de la parella. Com bé comentàvem anteriorment, el videojoc *It Takes Two* trenca amb les barreres socialment establertes, i igual que veiem a May com una dona independent allunyada dels contes de princeses, també veiem a Cody com un home fràgil i emocional, llunyà dels personatges rígids de les històries de cavallers i reis. De la mateixa manera que abans, també podem establir paral·lelismes entre el personatge masculí d'aquesta història i d'altres com, ara bé, Ron Weasley (de la saga *Harry Potter*, de Joanne Kathleen Rowling (1997-2007)) o Peregrín Tuk i Meriadoc Brandybuck (*El Senyor dels Anells*, de J. R. R. Tolkien 1954).



Imatge 19: l'actor Rupert Grint interpretant el personatge de Ron Weasley en la pel·lícula *Harry Potter*.

Imatge 20: els actors Dominic Monaghan i Billy Boyd interpretant els personatges de Meriadoc Brandybuck i Peregrín Tuk en la pel·lícula *El Senyor dels Anells*.

Imatge 21: Captura del videojoc *It Takes Two*.

El tercer personatge principal a comentar és el Dr. Hakim, o el llibre de l'amor, el qual farà de guia dels personatges Cody i May al llarg de la història. Se'ns presenta com un personatge exòtic ple d'exageracions i excentricitats el qual té la funció de fer d'una espècie de terapeuta matrimonial qui va interposant proves a la parella, perquè aquesta pugui prosperar. L'aparició del Dr. Hakim és esporàdica en cada capítol del joc això, però cada intervenció d'aquest trenca amb l'atmosfera que es crea entre Cody i May, ja que la seua posada en escena és teatralitzada, utilitzant un to de veu alt i fent gestos grandiloqüents. Com bé acabem d'anunciar, els planteja reptes i els ofereix pistes per a solucionar-los, obligant-los a treballar en equip. La seua presència exagerada i les situacions extravagants sovint serveixen per a posar de manifest els problemes de comunicació de la parella. A través de l'humor i l'absurd, els obliga a confrontar els seus conflictes i buscar solucions. En definitiva, el Dr. Hakim, tot i semblar còmic i superficial, és essencial per al desenvolupament de la història, ja que representa la importància de la comunicació i la cooperació en la parella, ajudant a Cody i May a reconnectar i salvar la seua relació. Podem establir paral·lelismes entre Dr. Hakim i personatges com el geni d'*Aladdin*⁹ (1992), pel fet que ambdós apareixen en situacions puntuals, fent-se de notar per les seues excentricitats i sent d'ajut a la parella en diverses ocasions.



Imatge 22: Captura del videojoc *It Takes Two*.



Imatge 23: Captura de la pel·lícula *Aladdin*.

⁹ *Aladdin* és una pel·lícula produïda per Walt Disney Pictures, la qual barreja la història d'*Aladí i la llàntia meravellosa* un dels contes del volum de *Les mil i una nits*, i a més, també inclou components de la pel·lícula *El lladre de Bagdad* (1940).

Finalment, tenim a Rose, la filla de Cody i May. La seua intervenció directa en la narrativa és limitada i escassa, però alhora la seua figura és el nucli de tot l'entramat del joc. Podem descriure-la com una xiqueta observadora i sensible, que es converteix en testimoni involuntari del distanciament gradual que s'obre entre els seus pares. Aquests problemes matrimonials tenen una repercussió directa en la relació amb la seua filla, un fet que provocarà que Rose emprenga una missió per recobrar la unió familiar a través d'un llibre que tracta la resolució de conflictes amorosos. A més, veiem com Rose construeix uns ninots d'argila caracteritzats amb les faccions dels seus pares. Aquest simbolisme el podem interpretar com una fugida cap a un submón on la relació entre pares i filla està unida i els vincles entre ells no titubegen com en la realitat. Al llarg de la història del joc, veurem com aquest desig de reconstrucció de Rose cap als seus pares sortirà el seu efecte, provocant una reflexió de Cody i May imposada per l'esdevenir de l'acció.



Imatge 24: Captura del videojoc *It Takes Two*.

- **Personatges secundaris**

En el món de *It Takes Two*, els personatges secundaris no només compleixen un rol de suport a la història principal, sinó que actuen com a metàfores que reflecteixen el distanciament i l'abandonament que han patit Cody i May en la seua relació. A través de les seues interaccions i accions, els protagonistes es veuen obligats a confrontar les seues pròpies mancances i a reconèixer les conseqüències negatives del seu comportament. Així mateix, els personatges secundaris no són simples figures decoratives, sinó peces clau en el desenvolupament dels protagonistes. A través d'ells, els jugadors poden apreciar les repercussions del confrontament en una relació, i comprendre la importància de la comunicació, la cooperació i la constància per a superar els obstacles i reconstruir el seu vincle.

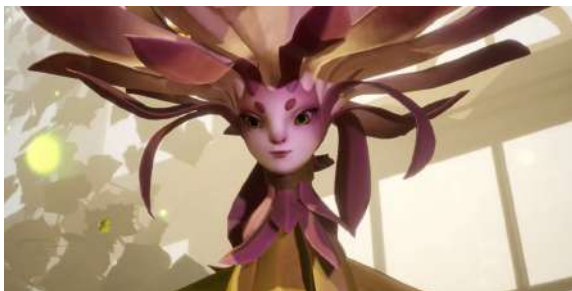
Hammerhead



Imatge 25: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Només començar l'aventura, Cody i May es troben amb Hammerhead, un martell que, en un passat no gaire llunyà, va ser la ferramenta favorita de May. Hammerhead, abans un element indispensable en les mans de la protagonista, ara es troba en un estat deplorable, víctima de la desatenció i l'abandonament. El seu mànec perdut i el seu cos deteriorat reflecteixen la desatenció que ha patit, un reflex del distanciament que s'ha instal·lat en la relació de Cody i May. Per a recuperar la seua antiga forma, Hammerhead necessita la cooperació i l'esforç conjunt de la parella. Només a través del treball en equip i la unió dels seus esforços podran restaurar la ferramenta i, per extensió, simbolitzar la reconstrucció del seu vincle amorós. La restauració de Hammerhead es converteix, així, en una metàfora poderosa de la curació i la reconciliació.

Joy



Imatge 26: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Joy és un altre personatge, concretament una flor, que simbolitza les conseqüències negatives de l'abandonament. Joy, era la flor preferida de Cody en el jardí que ell mateix va somiar. No obstant això, la falta de constància de Cody va fer que el jardí caigués en l'oblit, víctima de la desatenció. Aquesta desídia va provocar que Joy, com la resta de flors, es veiés afectada per una infecció que va transformar la seua bellesa en un aspecte decadent i malaltís. L'arribada de Cody i May al viver marca un punt d'inflexió. Enfrontant-

se a la seua pròpia creació, comprenen la gravetat del seu abandonament i la necessitat d'actuar per a reparar el dany causat. La curació de Joy es converteix en un desafiament que exigeix la col·laboració i l'esforç conjunt de la parella. Joy, en la seua forma malalta i decaiguda, representa de nou, l'estat actual de Cody i May. La seua malaltia, per tant, és un reflex de l'abandonament que han patit com a parella, un deteriorament que, si no s'atén, pot portar a la destrucció total del seu vincle amorós

Moon Baboon



Imatge 27: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Moon Baboon, era la joguina preferida de Rose i simbolitza la fidelitat irrompible i la protecció incondicional. Aïllat i oblidat durant anys, mai no ha oblidat Rose. En el món virtual on es troben atrapats Cody i May, els protagonistes troben una bona idea per plorar Rose, per veure si així es trenca l'encanteri, i poden tornar junt amb la seua filla. Aquesta conversa és interceptada per Moon Baboon qui, considera aquest pla com a malèvol, i decideix intervenir frenant la missió dels protagonistes. L'actuació d'aquest personatge simbolitza la força dels lligams afectius i la protecció incondicional, una situació que trasllada els protagonistes a la reflexió sobre la importància d'atendre la seua filla deixant de banda les disputes d'entre ells.

Cutie



Imatge 28: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Cutie, és un elefant de peluix que regna sobre el castell de l'habitació de Rose. És la joguina preferida de la xiqueta, i simbolitza la innocència i la puresa de l'amor infantil. Aquesta reina, rep al seu domini amb tota mena de luxes els personatges de Cody i May. No obstant això, la idea dels protagonistes de trencar Cutie per a fer plorar Rose i així trencar l'encanteri. Aquesta escena revela l'egoisme dels protagonistes i la seua prioritat per a retornar a la vida real per sobre del benestar de la seua filla.

4.1.3. L'element de l'encanteri

El recurs de l'encanteri és un dels elements més emprats al llarg de la literatura clàssica, així mateix, en el videojoc que tractem *It Takes Two*, actua com a eix transversal que articula la narrativa i configura l'experiència dels jugadors. Aquesta maledicció es representa amb la transformació dels protagonistes en els dos ninots d'argila de la seua filla Rose. Cody i May hauran de cooperar per trencar l'encanteri i tornar al món real. L'element de l'encanteri presenta paral·lelismes amb els contes literaris clàssics. En molts d'aquests relats, trobem malediccions que funcionen com a motor de la trama i serveixen per a explorar temes universals, com ara l'amor, la pèrdua o el càstig. Aquest recurs ha estat traslladat tant a la literatura com a les grans pantalles a través del cinema.

La bella i la bèstia



El castell ambulant



It Takes Two





Imatge 29: Captura de la pel·lícula *La Bella i la Bèstia* (1991).

Imatge 30: Captura de la pel·lícula *El castell ambulat* (2004).

Imatge 31: Captura del videojoc *It Takes Two*.

En el cas del videojoc *It Takes Two*, Cody i May atrapats en els ninots, es troben condemnats a viure en aquest món de joguines fins que aprenguen a treballar en equip i a comunicar-se eficaçment. A través d'un viatge pels racons més íntims de la casa, la parella s'embarca en una aventura que els obligarà a confrontar les seues diferències i a trobar un camí cap a la reconciliació. Amb cada obstacle que superen, Cody i May s'adonen de la profunda crisi que ha afectat la seua relació. La falta d'atenció i d'esforç per a mantenir la seua unió ha tingut conseqüències devastadores, no només en ells mateixos, sinó també en la seua filla Rose. L'encanteri que els empresona es converteix en un mirall que reflecteix la incapacitat per a comunicar-se i per a entendre les necessitats de l'altre. A poc a poc, a través de reptes i aventures, la parella comença a trencar els murs que els separen. Aprenen a escoltar-se, a expressar els seus sentiments i a buscar solucions conjuntes. El diàleg es converteix en la seua principal eina per a superar els obstacles i per a reconstruir la confiança perduda. En un clímax emotiu, Cody i May aconsegueixen finalment resoldre els seus conflictes. L'enteniment i la compassió reemplacen la baralla constant, i l'encanteri que els empresonava es trenca en mil trossos.

En resum, la maledicció present en *It Takes Two* connecta el videojoc amb una rica tradició literària i permet explorar temes universals d'una manera original i divertida. L'encanteri que empresona Cody i May, serveix com reflexió de la importància de la cooperació, la comunicació i l'esforç conjunt en les nostres relacions diàries.

4.1.4. El viatge de l'heroi

Al llarg de l'anàlisi venim estudiant com els videojocs, concretament *It Takes Two* presenten estructures narratives paral·leles als grans clàssics literaris, incloent els elements prototípics de la contística. A continuació, per acabar d'esbossar les característiques literàries que hi han sota el joc que tractem, analitzarem com aquest utilitza el patró narratiu del viatge de l'heroi per plantejar i posteriorment desenvolupar la trama de l'acció. Això però, cal que en primer lloc definim quina és la teoria del viatge de l'heroi o monomite, la qual Joseph Campbell identifica com un patró narratiu que descriu les etapes per les quals passa un personatge en la seua transformació. Aquestes etapes en són: el món ordinari; la crida a l'aventura; la negativa a la crida; la trobada amb el mentor; el llindar de la transició; les proves, aliats i enemics;

l'aproximació a la caverna més profunda; l'ordalia; la recompensa; el camí de tornada i la integració amb el món. És important remarcar el fet que aquesta estructura és un model flexible i no totes les històries segueixen totes les etapes de manera exacta. De vegades, algunes etapes es poden combinar o ometre, però el patró general del viatge de l'heroi ofereix un marc per a comprendre el desenvolupament del personatge i l'arc narratiu de moltes històries. Aquesta estructura narrativa, ha estat emprada des dels grans clàssics grecs fins a les pel·lícules d'acció o, en aquest cas els videojocs.

El maravilloso Mago de Oz¹⁰



Imatge 32: Portada del joc *The Wonderful Game of Oz*, Paker Brothers (1922)

Star Wars¹¹



Imatge 33: Composició a partir de captures de la saga de pel·lícules de *Star Wars*.

It Takes Two



Imatge 34: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Per poder afirmar que *It Takes Two* presenta una estructura narrativa seguint els paràmetres de la teoria del viatge de l'heroi, cal que identifiquem les etapes del monomite enumerades anteriorment amb els passatges que el joc presenta.

Món ordinari

A l'inici del joc, se'ns presenten tres personatges, Cody i May que conformen un

¹⁰ *El maravilloso Mago de Oz*, una obra escrita per l'autor Lyman Frank Baum l'any 1900.

¹¹ *Star Wars* és una saga de pel·lícules de ciència ficció creades pel director i guionista George Lucas a la dècada dels 1970. La primera de les pel·lícules va ser projectada a l'any 1977.



Imatge 35: Captura del videojoc *It Takes Two*.

matrimoni, i Rose, la filla d'aquests. La situació familiar no és gens bona, ja que la parella està travessant un moment de forta crisi i això està afectant negativament al benestar de la xiqueta, la qual intentarà per tots els mitjans solucionar els enfrontaments dels seus progenitors.

Crida a l'aventura



Imatge 36: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Després d'una forta discussió, d'un moment cap a un altre Cody i May son convertits en els ninots d'argila de la seua filla Rose. Els protagonistes hauran de trobar la manera de tornar a la seua forma humana.

La negativa a la crida



Imatge 37: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Com no podia ser d'una altra manera, els enfrontaments que el matrimoni tenia en el món ordinari, també són traslladats a aquesta nova realitat. Aquesta crispació provoca que en un inici els personatges no col·laboren gaire de manera conjunta, i sense la cooperació, no podran arribar enlloc i desfer-se de la maledicció.

La trobada amb el mentor

Enmig de la discussió del matrimoni, sorgeix del no res el Dr. Hakim, un llibre parlant el qual assegura ser un expert en l'amor (així



Imatge 38: Captura del videojoc *It Takes Two*.

El llindar de la transició



Imatge 39: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Les proves, aliats i enemics



Imatge 40: Collage de captures del videojoc *It Takes Two*.

L'ordalia

ho indica el seu títol). Aquest personatge actuarà com a guia dels protagonistes, imposant-los diverses proves amb les quals la parella haurà d'aprendre a comunicar-se i a col·laborar.

Els personatges se n'adonen que es troben a l'interior de la casa, concretament al raval. Durant la travessia, haurán d'anar recorrent diferents parts de l'habitatge guiats pel Dr. Hakim. Veurem com els objectes quotidians recobren vida, havent d'interactuar amb ells per poder prosperar en l'acció.

Si bé ja s'ha avançat abans, el joc està dividit en set capítols, cadascun corresponent a un escenari diferent. En cada localització, els personatges hauran de superar una sèrie de proves i derrotar els enemics. Al llarg del transcurs de la història trobarem esquiroles que fan d'aliats, granotes que fan de mitjà de transport i objectes malèvols que intentaran destruir els protagonistes.

Una vegada vençuts tots els enemics, Cody i May arriben a l'àtic, l'últim escenari del joc. En aquest capítol, els protagonistes hauran de demostrar com la comunicació i el treball en equip són la clau per vèncer qualsevol



Imatge 41: Captura del videojoc *It Takes Two*.

adversitat. Aquesta cooperació reforçarà el seu vincle fent que l'encanteri es desfaça.

La recompensa i la integració amb el món



Imatge 42: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Cody i May han aconseguit vèncer tots els enemics a través de la col·laboració i el diàleg. Açò provoca que el matrimoni se n'adone de la importància de treballar comunament pel bé de la seua relació i sobretot pel bé de la seua filla Rose. Amb la lliçó apresada, els personatges tornen a la seua forma humana i recuperant el benestar familiar.

Amb l'exposició d'aquesta anàlisi podem afirmar que els videojocs poden crear experiències narratives profundes i significatives. Així doncs, *It Takes Two* emprà el recurs del viatge de l'heroi per convidar-nos a reflexionar sobre la importància de la cooperació i de la comunicació en les nostres relacions personals.

4.2. La transversalitat cooperativa

En el context educatiu actual, la innovació i la implementació de metodologies d'ensenyament-aprenentatge que fomenten la participació activa, la col·laboració i la transversalitat dels continguts són aspectes fonamentals. En aquest sentit, el videojoc *It Takes Two* emergeix com una eina didàctica amb un gran potencial per a promoure el treball cooperatiu. En aquest videojoc veurem la necessitat inherent que els dos jugadors treballen en equip per a progressar en el joc. Aquesta mecànica interconnecta les accions i habilitats dels personatges, obligant-los a col·laborar de manera constant per a superar els obstacles i resoldre els puzzles.

Així doncs, pel que respecta a la jugabilitat, el joc presenta una sèrie de mecàniques que fomenten la cooperació entre els jugadors. Un exemple clar el veiem en les habilitats dels

personatges, ja que a pesar que cadascun d'ells compta amb una ferramenta única, necessita de l'altre perquè aquesta funcione. Així en el capítol cinqué "La bola de neu" comprovem com cada personatge té un extrem d'un imant, i necessiten la col·laboració de l'altre per poder prosperar en l'acció.



Imatge 43: Captura del videojoc *It Takes Two*.

Un altre recurs que inclou el joc respecte de la cooperació i el treball en equip, és la mecànica de control compartida, ja que en alguns moments de la història, els jugadors hauran de controlar un sol personatge a la vegada, mentre que l'altre ha d'esperar. Això exigeix una coordinació i una comunicació constant per poder acabar la missió amb èxit. Amb tot, molts dels objectius del joc només es poden aconseguir si els dos jugadors treballen junts de manera sincronitzada. Això crea una sensació de dependència mútua i reforça la importància de la cooperació. D'altra banda, l'element col·laboratiu no només defineix la jugabilitat, sinó que també té un impacte significatiu en la narrativa. A través de la cooperació, Cody i May aprenen a superar les seves diferències, a comunicar-se de manera efectiva i a confiar l'un en l'altre. Aquesta transformació personal es reflecteix en la seva evolució com a parella. Tanmateix, la coordinació conjunta es converteix en un tema central de la història, explorant la importància del treball en equip, la comunicació i la comprensió mútua per a superar obstacles i aconseguir objectius comuns. Finalment, la necessitat de cooperar constantment crea una experiència emocional compartida entre els jugadors. Junts, experimenten la satisfacció de superar els reptes, la frustració dels errors i la alegria de la victòria.

It Takes Two s'erigeix com una eina didàctica innovadora i potent que permet implementar la transversalitat cooperativa en el context educatiu. La mecànica del joc genera una necessitat



constant de cooperació entre els jugadors i crea una experiència emocional compartida que reforça els temes de comunicació, treball en equip i comprensió mútua. La implementació d'aquest videojoc en les aules pot contribuir a la creació d'un entorn d'aprenentatge més significatiu, participatiu i col·laboratiu.

5. Conclusions

En aquest estudi hem tractat d'explorar l'univers narratiu dels videojocs, posant el focus en el seu potencial com a eina de lectura, educació i entreteniment. Hem constatat a través de la revisió bibliogràfica, que els videojocs representen una nova forma de lectura, on la interactivitat, la narrativa no lineal i la complexitat dels personatges creen una experiència immersiva i transformadora.

Hem analitzat en profunditat el videojoc *It Takes Two*, destacant la seva intertextualitat, la seua estructura circular, els seus personatges complexos, l'ús de l'element de l'encanteri i l'ús del patró narratiu del viatge de l'heroi per a crear una història captivadora. A més, d'explorar la transversalitat contística del joc, també s'ha remarcat la seua vessant cooperativa, evidenciant el seu potencial com a recurs didàctic per a treballar diversos continguts curriculars i desenvolupar habilitats transversals en els alumnes. A través d'aquesta anàlisi, hem arribat a la conclusió que els videojocs no són només una forma d'entreteniment, sinó que representen una nova dimensió en la lectura i l'aprenentatge. La seva capacitat per a narrar històries, interactuar amb l'usuari i crear mons immersius els converteix en eines poderoses per a despertar la curiositat, fomentar la creativitat i promoure el treball en equip.

En un context educatiu en constant transformació, els videojocs s'erigeixen com a recursos innovadors que poden contribuir a la creació d'un entorn d'aprenentatge més significatiu, motivador i participatiu. La integració de videojocs com *It Takes Two* en les aules pot obrir noves possibilitats per a treballar continguts curriculars de manera transversal, desenvolupar habilitats interdisciplinars i preparar els alumnes per al món actual, on la col·laboració, la comunicació i la resolució de problemes són cada vegada més demandades. En definitiva, aquest treball ha demostrat que els videojocs no són només una forma d'entreteniment sinó que representen una nova forma de lectura i d'aprenentatge amb un gran potencial per a transformar l'educació. La seva capacitat per a narrar històries, interactuar amb l'usuari i crear mons immersius els converteix en eines poderoses per a despertar la curiositat, fomentar la creativitat i promoure el treball en equip.

6. Referències

AEVI (2023). *Estudio sobre el Consumo de Videojuegos entre la población adulta española y en familia*. Asociación Española de Videojuegos.

Arnold, M. (2022, Gener). *Every minigame location in it takes two*. TheGamer. <https://www.thegamer.com/it-takes-two-every-minigame-location-guide/>

Electronic Arts. (2022, Novembre). *It Takes Two - Presentación - Sitio oficial de EA - Electronic Arts*. Electronic Arts Inc.

<https://www.ea.com/es-es/games/it-takes-two/about>

Electronic Arts. (2021, Abril). *It Takes Two ya está disponible*. Electronic Arts Inc. <https://www.ea.com/es-es/games/it-takes-two/news/it-takes-two-is-available-now>

Bergin, L. (2024, Maig). *How many people play World of Warcraft? WoW player count & population tracker*. Dexerto.

<https://www.dexerto.com/world-of-warcraft/how-many-people-play-world-of-warcraft-wow-player-count-population-tracker-1842964/>

Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras : psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica.

Cambridge Dictionary (s.f). *Video game*. En *English Dictionary, Translations & Thesaurus*. Recuperat 13 de febrer de 2024, de

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/video-game>.

Christopher Ticknor. (2022, 3 de Febrer). *It takes two - EP 3 - Wack a Cody* [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=4xemXjigNQQ>

Cook, A. (2023, Novembre). *7 consejos para dominar el combate en Final Fantasy VII Remake*. Red Bull.

<https://www.redbull.com/es-es/final-fantasy-7-remake-consejos-combate-guia>



Cooper, J. C. (2004). *Cuentos de hadas : alegorías de los mundos internos*. Sirio.

Costikyan, G. (2007). Me faltan las palabras y tengo que diseñar. En VV.AA. *Gameworld. Videogames on the edge of art, technology and culture*. La Laboral.

3DJuegos, E. E. (2021, Març). *Análisis de It Takes Two. Una bomba de diversión cooperativa que tienes que probar*. 3DJuegos.

<https://www.3djuegos.com/juegos/it-takes-two/analisis/una-bomba-de-diversion-cooperativa-que-tienes-que-probar-210324-8961>

Diario, R. P. A. (2022, Gener). *La historia de la rosa encantada de “La Bella y la Bestia”*. Pilar A Diario.

<https://www.pilaradiario.com/lapancha/2022/1/12/la-historia-de-la-rosa-encantada-de-la-bella-la-bestia-116958.html>

Di Nardo, S. (2021, Abril). *It takes two [REVIEW]. [IRROMPIBLES] el Gamer No Muere, Respawn*.

<https://www.irrompibles.net/40105-it-takes-two-review/>

Editorial Alma. (s. f.). *Jane Eyre*. Editorial Alma. <https://www.editorialalma.com/libros/jane-eyre>

Escribano, P. (2024, Abril). *Nintenderos [Vídeo]*. Nintenderos.

<https://www.nintenderos.com/2024/04/la-relacion-entre-link-y-zelda-amigos-o-pareja/>

Filippelli, A. (2021, Juliol). *It Takes Two - Recensione (PS5): Alla ricerca del gioco coop perfetto*. Gametimers.

<https://gametimers.it/it-takes-two-recensione-ps5/>

Filmtopp. (2023, Maig). *Den ultimata Star Wars-guiden – ALLT du kan streama på Disney+*. Filmtopp.se.

<https://www.filmtopp.se/nyhet/disneyplus-den-ultimata-star-wars-guiden-allt-du-kan-streama-pa-disney>



GAMESTATION PS4. (2022, 11 de Febrer). *It takes two RELOJ DE CUCO - Retorno al pasado* [Archivo de Vídeo].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hZjiyCibzL0>

García, J. (2021, Maig). “*It takes two*” o cómo hacer un juego cooperativo que te enganche hasta las tantas y no quieras dejar de... Xataka.

<https://www.xataka.com/videojuegos/it-takes-two-como-hacer-juego-cooperativo-que-te-enganche-tantas-no-quieras-dejar-jugar>

Genette, G., & Fernández Prieto, C. (1989). *Palimpsestos : la literatura en segundo grado*. Taurus

González Tardón, C. (2014). *Videojuegos y transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas*. Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades

[Tesis de doctorado, Universidad de Deusto]. Repositorio Institucional – Universidad de Deusto

Goose Face. (2023, 24 d'Agost). *It Takes Two - Part 2: Death to Cutie* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=SGwo6CeFdzI>

Guzmán, E. (2021, Desembre). *Descargar It Takes Two para PC Gratis*. Malavida.

<https://www.malavida.com/es/soft/it-takes-two/>

Hollow. (2021, 29 de Març). *It takes two - Part 4 - ITS ALL OVER 😊 (ENDING)* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=-heu8IFYn04>

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial. Reedición 1998.

Institut d'Estudis Catalans. (s.f). Videojoc. En *Diccionari de la llengua catalana*. Recuperat en 13 Febrer, 2024, de <https://dlc.iec.cat/>

It takes two. (s. f.). Nintendo Of Europe AG. <https://www.nintendo.com/es-es/Juegos/Juegos-de-Nintendo-Switch/It-Takes-Two-2265759.html>



It Takes Two finales explicados (spoilers). (2021, Març). Últimas noticias de juegos, guía y consejos.

<https://dlprivateserver.com/it-takes-two-finales-explicados-spoilers/>

It Takes Two PS4™ e PS5™. (s. f.).

https://store.playstation.com/pt-br/product/UP0006-PPSA02342_00-ITTAKESTWORETAIL

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York University Press.

Landow, G. (2009). *Hipertexto 3.0. Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Barcelona: Paidós.

Lluch, G., y Barrena, P. (2007). *Lectura y literatura infantil y juvenil en la Sociedad globalizada*. En I 5a Jornadas de Bibliotecas infantiles, juveniles y Escolares, Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

Marín Díaz, V. (coord., 2013). *Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos*. Madrid: Síntesis.

Martens, T., & Price, C. (2021, 31 marzo). «It Takes Two,» a video game about love and divorce - Los Angeles Times. *Los Angeles Times*.

Times. <https://www.latimes.com/entertainment-arts/story/2021-03-26/it-takes-two-video-game-innovative-weird-cynical-view-of-love>

Martín Rodríguez, I. (2015). *Análisis narrativo del guión de videojuego*. Síntesis.

Mendoza Fillola, A. (1999). *Literatura infantil y su didáctica*. Universidad de Castilla-La Mancha.

Mendoza Fillola, A. (2001). *El intertexto lector: el espacio de encuentro de las aportaciones del texto con las del lector*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.



Mendoza Fillola, A. (s.f). *Función de la literatura infantil y juvenil en la formación de la competencia literaria*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/funcin-de-la-literatura-infantil-y-juvenil-en-la-formacin-de-la-competencia-literaria-0/html/01e1f656-82b2-11df-acc7-002185ce6064_3.html

Milicua, P. (2023, Febrer). *Emma Watson conserva solo tres objetos de su época como Hermione Granger en las películas de Harry Potter*. Hobby

Consolas. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/emma-watson-conserva-solo-tres-objetos-epoca-como-hermione-granger-peliculas-harry-potter-1206524>

Neu, S. (2024, Maig). *It Takes Two im Test – Geniales Koop in Toystory-Optik*. Helden Der Freizeit.

<https://www.heldenderfreizeit.com/it-takes-two-test-review-trailer/>

Neumann, J. von, & Morgenstern, O. (2004). *Theory of games and economic behavior* (60th anniversary edition). Princeton University Press.

Official Game Trailer. (2021, 30 d'Abril). *It takes two - final kiss scene* [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=axzuDFqrKSM>

Pajares, S. (2004). *Literatura digital. El paradigma hipertextual*. Cáceres: Universidad de Extremadura

Pareja, Á. (2021, Juliol). *Hablamos con Dominic Monaghan y Billy Boyd, Merry y Pippin, sobre los secretos del rodaje de El Señor de los A*. IGN España.

<https://es.ign.com/el-senor-de-los-anillos-1/175082/feature/hablamos-con-dominic-monaghan-y-billy-boyd-merry-y-pippin-sobre-los-secretos-del-rodaje-de-el-senor>

Pottecher, D. (2020, Novembre). *¿Qué tiene que ver la historia del Mago de Oz con la situación actual?* — *Emprende A Conciencia*. Emprende A

Conciencia <https://www.emprendeaconciencia.com/blog/comparativa-entre-el-mago-de-oz-y-la-situacion-actual>



Prince of Persia (s.f) Ubisoft Store. https://store.ubisoft.com/us/prince-of-persia?lang=en_US

¿Que % tienes de Ron Weasley? (2016, Novembre). Fotogramas.
<https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a17057795/que-tienes-de-ron-weasley/>

Real Academia Española. (s.f.) Videojuego. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperat 13 de febrer, 2024, de
<https://dle.rae.es>

Rovira-Collado, J. (2014). *Literatura infantil y juvenil en Internet. De la Cervantes Virtual a la LIJ 2.0. Herramientas y espacios para su estudio y difusión*. Universidad de Alicante.

Saab, H. (2021, Novembre). *10 Best It takes two characters*. ScreenRant. <https://screenrant.com/best-it-takes-two-characters-ranked/>

Santillana, L. (s. f.). *La Odisea*. <https://www.loqueleo.com/do/libro/la-odisea>

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia : cuando todos los medios cuentan* (1ª ed.). Deusto.

Scolari, C.A. (coord., 2019). *Transmedia Literacy. Exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education*. Transmedia Literacy.
<https://transmedi aliteracy.org/>

Sedeño, A. (2010). Videogames as cultural devices: development of spatial skills and application in learning. *Comunicar Digital/Comunicar*, 17(34), 183-189. <https://doi.org/10.3916/c34-2010-03-18>

SensaCine. (s. f.). *El Señor de los anillos: la Comunidad del Anillo*. SensaCine.com. <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-27070/>

Serna-Rodrigo, R. (2016). El papel del videojuego en la formación de universos transmedia. En R. Roig-Vila



(Ed.). *Tecnología, Innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje* (pp. 3041- 3048). Barcelona: Octaedro.

Serna Rodrigo, R. (2020). El papel del intertexto en el videojuego. Una partida, mil y una historias. *Ámbitos* (Sevilla), 50, 145–158. <https://doi.org/10.12795/Ambitos.2020.i50.10>

Serna Rodrigo, R. (2020). Posibilidades de los videojuegos no serios para el aprendizaje formal de la lengua y la literatura: Una propuesta de clasificación. *Edmetic*, 9(1), 104–125.

Smith, G. (2022, Abril). It Takes Two is getting a movie adaptation produced by The Rock. *Rock Paper Shotgun*.

<https://www.rockpapershotgun.com/it-takes-two-is-getting-a-movie-adaptation-produced-by-the-rock>

Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Barcelona: Grao

Staff, V. S. (2023, Juny). *It Takes Two – how many chapters are there?*. Voxel Smash. <https://voxelsmash.com/it-takes-two-chapters/>

PS5 Games (2022, 13 de Diciembre). *The Witcher 3: Wild Hunt - Complete Edition - Next-Gen Update Trailer*.

[Vídeo]. PlayStation. <https://www.playstation.com/es-es/games/the-witcher-3-wild-hunt/>

Trujillo, S. (2022, Abril). *La película de It Takes Two será producida por Amazon junto a La Roca*. GamerFocus.

<https://www.gamerfocus.co/cineytv/it-takes-two-pelicula-amazon-studios-dwayne-johnson/>

Unknown. (2012, Octubre). *El castillo ambulante*. La imaginación dibujada. <http://luciolicinio.blogspot.com/2012/10/el-castillo-ambulante.html>

César Rebolledo. (2022, Maig). *Historia al 100% en It Takes Two: Walkthrough y puzzles*. Vandal.



<https://vandal.elespanol.com/guias/guia-it-takes-two-trucos-consejos-y-secretos/historia>

Vega Ramos, M. J., Ibáñez Fanés, J., Alvaro, P., & Blanco, E. (Blanco G. (2003). *Literatura hipertextual y teoría literaria* (1ª ed.). Marenostrium.

Vicio ONE MORE TIME!!!! (2021, 28 de Març). *IT TAKES TWO #2 - I o BOSS y SUBIENDO AL ÁRBOL GIGANTE* | *Gameplay Español*

[Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ohd9uRrINAY>

Wiki, C. T. D. (s. f.). *Genio* (Disney). Doblaje

Wiki. [https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Genio_\(Disney\)](https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Genio_(Disney))

