



Un jeu à deux...

Et si coopérer dans un jeu était une façon d'apprendre à communiquer dans la vraie vie ?



Il y a un an, j'ai décidé de jouer à It Takes Two avec un ami. Le jeu semblait être une expérience de coopération enfantine. Mais j'ai très vite compris que derrière son apparence ludique, il abordait des sujets beaucoup plus profonds : la vie d'adulte, le couple, la séparation, et surtout la difficulté à communiquer.



Sorti en 2021 et développé par Hazelight Studios, It Takes Two raconte l'histoire de **Cody** et **May**, un couple au bord du divorce. Leur relation est brisée, le dialogue est rompu, et leur décision semble déjà prise. Par un étrange sort, ils se retrouvent enfermés dans les corps de poupées fabriquées par leur fille, Rose. Pour espérer redevenir humains, ils n'ont qu'une seule solution : avancer ensemble. Derrière son apparence colorée et enfantine, It Takes Two aborde pourtant le thème profond de la communication brisée.

Une nécessité d'être deux

It Takes Two ne peut pas se jouer seul. Chaque joueur incarne l'un des deux parents et possède des capacités différentes, complémentaires et indispensables à la progression. Il est tout simplement **impossible d'avancer sans l'autre**.

Jouer, c'est accepter de se coordonner, de s'adapter, parfois de ralentir pour attendre l'autre. C'est aussi se disputer, échouer, recommencer et rire... exactement comme dans une relation réelle.



Avancer ensemble ou
ne pas avancer du
tout

Un terrain familier



Contrairement à ce que l'on pourrait penser, l'univers du jeu n'est pas uniquement imaginaire.

On évolue dans leur maison, mais vue à une autre échelle. Les objets du quotidien deviennent immenses et parfois hostiles.

La maison devient alors un lieu de souvenirs, de disputes, et de responsabilité parentale. À plusieurs reprises, on aperçoit Rose, bien réelle, qui ne se rend pas compte de ce que traversent ses parents.

Le Docteur Hakim



Tout au long de l'aventure, Cody et May sont accompagnés par le **Docteur Hakim**, un livre censé parler d'amour et de relations de couple. Présenté comme la clé pour redevenir humains, il agit en réalité comme un médiateur envahissant. Il n'est pas une solution magique, il les force à parler, à se confronter à leurs problèmes, même lorsqu'ils refusent de le faire.

Et c'est là que le message du jeu se renforce :

personne ne peut réparer une relation à la place des personnes concernées.

Des disputes mises en jeu...



Entre les phases de gameplay, le jeu alterne avec des passages scénarisés où Cody et May se parlent. Et surtout... **se disputent.**

Au début, ils refusent clairement de coopérer : chacun agit pour soi, ils se coupent la parole et se reprochent leurs erreurs passées. Même lorsqu'ils s'inquiètent pour leur fille, la discussion dégénère rapidement.

Chacun pense avoir raison, chacun se sent incompris, exactement comme dans la vraie vie.

Certaines scènes m'ont mis mal à l'aise, justement parce qu'elles semblaient trop proches de situations réelles. On ne jouait plus seulement pour avancer dans le niveau, mais pour sortir d'un conflit.

... et reflétées dans le gameplay

Ce qui rend l'expérience particulièrement forte, c'est que ces tensions se ressentent aussi dans le gameplay. Les échecs viennent rarement d'un manque de compétences, mais bien d'un manque de coordination ou d'écoute.



Une évolution progressive

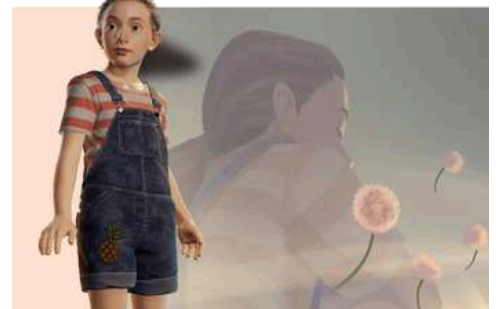
Mais petit à petit, quelque chose change. Cody et May commencent à se prévenir avant d'agir, reconnaître les capacités de l'autre et s'écouter. Les dialogues évoluent, les reproches laissent place à des échanges plus calmes.

La culpabilité de l'enfant

À la fin de It Takes Two, le jeu révèle que Rose croit que la séparation de ses parents est de sa faute.

Ce qui rend cette situation encore plus forte, c'est que Cody et May ne s'en rendent compte que tardivement. Absorbés par leurs propres conflits et leurs reproches, ils ne voient pas ce que leur fille ressent.

Le jeu montre que coopérer ne signifie pas être d'accord sur tout, mais accepter de travailler ensemble malgré les désaccords.



Finalement, It Takes Two ne se contente pas de raconter une histoire de couple. Il montre l'impact réel des conflits d'adultes sur un enfant et l'importance de l'écoute dans une relation. Il rappelle que communiquer n'est pas instinctif, que coopérer demande des efforts.

Ce jeu ne nous apprend pas seulement à jouer à deux, il nous fait réfléchir et se remettre en question.

Il nous apprend pourquoi communiquer est parfois plus difficile que coopérer, mais aussi pourquoi c'est indispensable.

Et vous, avec qui joueriez-vous ?