

Reseña de: *Behind Every Great One*. Un videojuego con perspectiva de género

Autor de la reseña: Daniel Camuñas García (*)

Universidad de Granada, danielcg1994@correo.ugr.es



Título: Behind Every Great One

Empresa creadora: Deconstructeam

Año: 2018

Versión para navegador:

<http://deconstructeam.com/games/behind-every-great-one/>

Analizar la realidad social desde una perspectiva de género implica examinar con mayor detalle cómo se relacionan los hombres y las mujeres, asomarse y adentrarse en los roles estereotipados asignados a cada género y reflexionar de forma crítica sobre la condición de ser hombre o mujer y de las situaciones o problemas que viven de manera directa e indirecta.

Esta manera de acercarse a lo social “nos permite pensar, desde cualquier tiempo histórico, sobre los problemas del tiempo presente en el ámbito de las relaciones entre los géneros desde perspectivas muy diversas” (Fernández-Valencia, 2010, p. 151). De ahí, que la incorporación de la perspectiva de género en la enseñanza de las Ciencias Sociales sea un referente importante para poder trabajar con el alumnado contenidos de educación en género desde una perspectiva histórica y también actual.

Para llevar a cabo esta tarea el profesorado de Ciencias Sociales debe implicar activamente al alumnado a través de actividades personales o grupales que les obliguen a reflexionar sobre sus actitudes con respecto al género. Para ello, pueden hacer uso de una gran cantidad de recursos educativos, como son el acceso a fuentes documentales (periodísticas, literarias, cinematográficas, etc.) sobre las que aplicar una “mirada de género” (Fernández-Valencia, 2010) y/o el empleo de recursos interactivos que faciliten la reflexión crítica en torno al tema del género. Uno de estos recursos interactivos son los videojuegos, cuya presencia en el ámbito educativo es cada vez mayor.

Al igual que las películas o los libros, los videojuegos son impulsores de valores e ideas que pueden influir en el alumnado y que deben exponerse y discutirse en el aula.

Tradicionalmente han sido pocos los videojuegos que visibilicen explícitamente la realidad de la desigualdad de género y, menos aún, el tema de las relaciones desiguales entre hombres y mujeres. Sin embargo, la consolidación de la industria de desarrollo independiente de videojuegos (Crogan, 2018) ha hecho posible la aparición de videojuegos de enfoques y temáticas diferentes a las tradicionales. Dentro de este grupo de videojuegos independientes (o *indies*) se pueden encontrar títulos cuyo fuerte compromiso social favorezca la posibilidad de que puedan ser utilizados por los docentes en su propia práctica pedagógica. Éste es el caso de *Behind Every Great One*, un videojuego que destaca por mostrar situaciones cotidianas que invisibilizan a las mujeres o las colocan en un lugar de subordinación con respecto al hombre. Es totalmente gratuito y se puede jugar a través del navegador de Internet del PC. Su duración ronda los 30 minutos, por lo que se puede abordar en una sola sesión de clase.

En este videojuego tomamos el rol de Victorine, una mujer casada con un pintor reputado y que se encuentra en una situación que su entorno familiar considera como privilegiada. El videojuego muestra unos días de la vida de esta “mujer invisible” que se encarga de las tareas del hogar, mientras que su esposo, Gabriel, trabaja a solas en una obra que le traerá grandes satisfacciones personales. Al final de cada día, durante la escena de la cena en el comedor, Gabriel le pregunta a Victorine sobre las tareas domésticas no realizadas: limpiar el polvo del salón, fregar los platos, etc. Victorine, en cambio, escucha las quejas de su marido y actúa siempre como apoyo emocional de éste. Se señala aquí un extracto de la conversación en la que Gabriel le propone a su mujer buscarse un hobby, ya que su situación “privilegiada” se lo permite:

- *Gabriel: A ver si te buscas un hobby o algo. No sé, algún proyecto que te apasione.*
- *Victorine: No sé...*
- *Gabriel: Anda, venga. Eres una mujer privilegiada que no se tiene que preocupar por la pasta. ¿Sabes la de gente que sueña estar en tu posición?*
- *Victorine: Ya lo sé, y eso me da más ansiedad aún.*
- *Gabriel: Quiero decir, sin presiones. Puedes relajarte y hacer lo que te dé la gana. Pero es que... No puedo entender eso de no tener objetivos en la vida.*

Otro momento relevante es cuando Gabriel le declara a Victorine su amor y le agradece el ser su fuente de inspiración, es decir, su musa. Esta situación, por cómo está representada dentro del videojuego, sirve para poner de manifiesto que Victorine no es un sujeto, sino que está sujeta al ideal de mujer que tiene Gabriel. Él determina quién es y para qué sirve. Su función es ser una musa.

En otro momento del videojuego, los padres de Gabriel llegan para pasar unos días en el apartamento de la pareja. La llegada de los padres se utiliza como un punto de inflexión en la trama, introduciendo conversaciones a través de las que podemos dilucidar que Gabriel recibió una educación tradicional machista que lo hace incapaz de comprender el valor de las tareas que ordinariamente lleva a cabo su mujer. Asimismo, también podemos encontrar en estas conversaciones comentarios negativos hacia Victorine (sobre su cuerpo, sus decisiones, etc.), que intentan dañar su dignidad y que nos hacen pensar que la madre de Gabriel fue y es tratada como otra “mujer invisible” más.

Hacia el final del juego, la hermana y el sobrino de Victorine llegan al apartamento buscando un sitio donde quedarse. Este acontecimiento origina aún más situaciones de tensión y conflicto para Victorine –enfrentamientos con su suegra y su marido–, que terminan por provocarle una ansiedad con la que resulta fácil empatizar gracias a las mecánicas y animaciones que el videojuego presenta.

Behind Every Great One es un juego idóneo para trabajar con el alumnado de mayor edad contenidos de educación en género, no sólo por los valores que en sí representa, sino también por todo aquello de lo que nos hace testigos.

Las situaciones representadas en el videojuego pueden conducir al alumnado a evaluar sus propias actitudes con respecto a la desigualdad de género y a cuestionar sus estereotipos y creencias sobre esa realidad social. Igualmente, abordar este videojuego desde la enseñanza de las Ciencias Sociales se presenta como una oportunidad para reflexionar junto al alumnado sobre el papel de la mujer en la historia y del porqué de su invisibilización, o de otros aspectos como, por ejemplo, el concepto de musa como otro mecanismo más de discriminación que subordina a las mujeres a la figura masculina.

En conclusión, *Behind Every Great One* destaca no solo por mostrar escenas cotidianas que son fácilmente reconocibles como “machistas”, sino también por la virtud de hacernos ver pequeños matices que pasan desapercibidos y que, si analizamos en detalle, podemos llegar a ver su significación en una cultura patriarcal.

Referencias bibliográficas:

Crogan, P. (2018). Indie dreams: Video games, creative economy, and the hyperindustrial epoch. *Games and Culture*, 13(7), 671-689. doi: 10.1177/1555412018756708.

Fernández-Valencia, A. (2010). Género e Historia: una perspectiva didáctica. En M. J. Clavo & M. Á. Goicoechea (Coords.), *Miradas multidisciplinares para un mundo en igualdad* (pp. 151-180). Logroño: Universidad de La Rioja.

(* Trabajo realizado gracias a una beca de iniciación a la investigación concedida por la Universidad de Granada.