

**Reseña bibliográfica de: Loban, R. (2023). *Embedding Culture into Video Games and Game Design. The Palm, the Dogai and the Tombstone*. London: CRC Press, 172 pp.**

**Palabras clave:** Representación; Video Juegos; Cultura profunda; Desarrollo de Video Juegos

**Keywords:** Representation; Video Games; Deep Culture; Video Game Development

**L**a reciente escritura académica sobre los video juegos postula un examen de los modos de representar las sociedades por fuera del mundo occidental. Usualmente, la crítica a la reproducción no está acompañada de formas concretas para lograr mejorar dicha situación. El libro aquí reseñado tiene como eje central la inclusión y representación de culturas diversas desde la perspectiva de los pueblos de los Estrechos de Torres (*Torres Strait*). La obra se encuentra conformada por 158 páginas, divididas en 7 capítulos, un prefacio, un prólogo y un epílogo. Sumado a ello, para poner en práctica lo que propone en sus hojas, el autor incluye dos interludios que separan los capítulos y refuerzan, con relatos personales, el eje central del libro.

El Dr. Rhett Loban, miembro de la comunidad de los Estrechos de Torres, es *Lecturer* en la Escuela de Educación de la Universidad Macquarie y autor de trabajos enfocados en la inclusión y representación, en los video juegos, de las poblaciones indígenas del territorio conocido como Australia.

El libro inicia con un "Preface" que le permite al autor presentarse a sí mismo, explayarse sobre su experiencia de vida y postura frente a la creación de representaciones, y los objetivos y usos posibles del libro. Asimismo, introduce el video juego analizado en sus páginas: *Torres Strait Virtual Reality* (TSVR). Finalmente, explica que la publicación está pensada para leerse de manera global, al mismo tiempo que para considerar los capítulos como trabajos cerrados.

En el "Prologue", Loban nos presenta el proceso del duelo para las comunidades Torres Strait, eje central del TSVR y del libro. De esta forma, los lectores son introducidos en el contenido cultural crucial para comprender el impacto de la publicación.

"Cultural representations in video games" conforma la sección teórica central de la obra. Dentro de este nos encontramos con la discusión sobre las diferentes teorías sobre cultura y su representación. Con relación a ello, el autor describe una serie de juegos que fallaron en reproducirlas, otros que posteriormente reformularon la representación mediante comunicaciones con las comunidades, y, finalmente, aquellos casos que involucraron desde el inicio las perspectivas comunitarias en intercambios continuos.

“Knowing the context: A Torres Strait perspective” desarrolla el contexto geográfico, histórico y cultural del territorio y las comunidades. El autor conecta la historia familiar con el marco regional, nacional e internacional y formula una narrativa del Estrecho que une la historia oral y comunitaria con procesos históricos globales. El principal logro de este recuento es que en ningún momento pierde de vista la importancia y centralidad de la comunidad.

En este punto del texto nos encontramos con el “Interlude: Preparing for the Tombstone Opening”, donde se explica sobre la etapa de los arreglos para las comidas que ocurren a lo largo del duelo.

El tercer capítulo, “The palm and the Dogai”, explica la temática de la representación cultural en las tres formas que pueden tomar: la superficial, la profunda y los simulacros. Para ello, y en relación con la producción del TSVR, el autor produce conocimiento situado al conectar la formulación de “cultura profunda” con la palmera, elemento central de la vida en los *Torres Strait*. De esta manera, logra demostrar un entendimiento de los logros y de los peligros en la creación de video juegos y los enlaza con aquellos procesos que solo aparentan comprenderla y, por lo tanto, generan “representaciones culturales superficiales” con la figura del *Dogai*. Esta última, perteneciente también a la cultura *Torres Strait*, puede cambiar de forma y aparenta ser cualquier persona. Sin embargo, al tratarse de una figura no humana, desconoce los quehaceres diarios y, por ello, termina siendo descubierta. En esta sección se encuentra uno de los argumentos principales del autor relacionado a las formas de lograr representación cultural que no caiga en el “tokenismo”: la toma y reproducción aislada de elementos de una sociedad sin conectarla con su conjunto y las relaciones sociales que la crean y reproducen.

“Cultural centred game design” expone la producción del juego *Torres Strait Virtual Reality* desde la conformación del equipo. A su vez, introduce las tomas de decisión sobre la temática del juego o sobre qué representaciones incluir y cuáles dejar fuera, así como las problemáticas por falta de modelos preconfigurados y la implementación final del juego. Si bien a lo largo de toda la obra se pueden encontrar imágenes que permitan visualizar lo que se está referenciando, en estas páginas encontramos una gran cantidad de escenas extraídas del juego, lo que le permite a los lectores un mejor acercamiento a este.

“Community participation in game design” conforma la segunda parte sobre la producción de TSVR. En este caso, el foco está puesto sobre el rol central que tuvo la comunidad en todas las etapas de producción; desde las ideas hasta los *playtest* y su reproducción en aulas. Al mismo tiempo, este apartado funciona como centro de información sobre formas adecuadas de acercarse a las comunidades para lograr intercambios que permitan reproducciones culturales profundas. También incluye consideraciones sobre cómo las empresas y las comunidades comprenden las etapas de las tomas de decisión de manera distinta. De esta forma, esta división del libro actúa

como guía para futuros diseñadores de juegos para saber cómo relacionarse y cómo llevar a cabo intercambios significativos con las comunidades.

En este punto, el “Interlude: The Tombstone Opening” detalla la etapa final del duelo que implica la revelación de la lápida, las actividades posteriores y la manera en que se mantienen los lazos con la comunidad que ayudó y participó en todo el proceso.

El anteúltimo capítulo, “Cultural immersion, rigorous research and ethics in game design”, retoma la importancia de una inclusión profunda de la cultura en los video juegos y la relevancia de considerar múltiples etapas de comunicación con la comunidad y sus conocimientos. Para ello, el autor recurre a la formulación teórica de confiabilidad, investigación rigurosa y balanceada, y, por supuesto, la participación comunitaria en todo momento de producción y postproducción. Además, incluye tablas que permitirán a futuros diseñadores tener en cuenta la multiplicidad de factores involucrados en lograr una representación profunda. El autor finaliza esta explicación con las consideraciones éticas necesarias.

En “Designing to produce deep representations”, Loban repasa los principales puntos del libro que permiten la incorporación de “cultura profunda” en los video juegos y la centralidad de la participación comunitaria para no caer en una “dogmización” y “tokenización”. Para ello, coloca el énfasis en el proceso por encima del resultado, lo que permite producir un objeto cultural que lleve a cabo representaciones significativas. Hacia el final, el autor hace una revisión de las limitaciones del libro y los caminos a seguir a partir de este punto.

Como cierre de la obra se encuentra el “Epilogue: Caring for the tombstone site”, donde se revela cómo el proceso de cuidado de la lápida y la tumba forman parte de la continua atención de aquellos que no están más y que, incluso en estas actividades, la comunidad y su apoyo está presente.

El trabajo aquí reseñado construye argumentos sólidos para la inclusión de “representaciones culturales profundas” desde varias posiciones. Por un lado, produce una historia de las comunidades del Estrecho de Torres desde una perspectiva que une los múltiples niveles que se pueden encontrar en el desarrollo y análisis histórico. El foco permite contar, desde las comunidades, relatos de dominación por parte de un estado colonial evitando centrarse en este último. La importancia de haber logrado este repaso histórico se encuentra en que permite unir al video juego con construcciones de representaciones relevantes.

Al mismo tiempo, la propia obra funciona como ejemplo claro de cómo lograr una representación profunda sin caer bajo los efectos de la “tokenización”. Ello lo logra mediante el relato de la práctica del descubrimiento de la lápida, tal como lo desarrolló en el prólogo, los interludios y el epílogo. Al estar presente a lo largo del libro, los lectores conocen la relevancia de las diferentes actividades, la profunda interconexión comunitaria involucrada en el proceso del duelo y una mejor comprensión de las actividades que se desarrollan en el juego.

La posibilidad de tomar los diferentes capítulos como trabajos separados, dependiendo de los intereses de los lectores, es otro de los méritos de esta obra. Por ello, encontramos varias repeticiones a lo largo de la obra. Nuevamente, reconocemos una estrategia detrás de esta decisión, ya que si quien lee decide no tomar el libro en su totalidad, el autor no cae en los “tokenismos” que critica.

En síntesis, consideramos que el libro reseñado en estas líneas es una excelente obra de lectura obligatoria para quienes estén relacionadas a la producción y/o el estudio de los video juegos. Al mismo tiempo, se trata de un ejemplo de excelencia de las capacidades interdisciplinarias de las perspectivas de los Estudios Indígenas. Recomendamos su lectura a cualquier persona interesada en los video juegos, en la historia y/o en los Estudios Indígenas.

Leandro Wallace

Departamento de Estudios Indígenas, Macquarie University.

Leandro.wallace@hdr.mq.edu.au

Para citar este artículo:

Wallace, Leandro (2024). Reseña bibliográfica de: Loban, R. (2023). *Embedding Culture into Video Games and Game Design. The Palm, the Dogai and the Tombstone*. London: CRC Press, 172 pp. *Anuario de la Escuela de Historia Virtual*, 26, 210-213.