

Reseña de Libro

Bogost, I. (2006). *Unit Operations*. Cambridge, MA: The MIT Press

Antonio Corona

Tecnológico de Monterrey

Partiendo tanto del post-estructuralismo como de la crítica literaria tradicional, Ian Bogost presenta un modelo de análisis concebido con el videojuego en mente pero aplicable a cualquier texto, inspirado en el *object-oriented programming*. Bogost (2006) llama a este modelo *Unit Operations*, u operaciones unitarias, presentadas como contraposición a un vasto sistema general de significado. El fundamento teórico de Bogost parte de la idea de que todos los objetos del mundo “son fundamentalmente referenciales, y se forman a través de relaciones que se extienden más allá de sus propios límites” (2006, p.5, traducción propia). El autor da por superada la idea de que un texto pueda considerarse una obra indivisible, y de manera más abstracta refuta la noción estructuralista de que es posible alcanzar la verdad a través del estudio de un sistema sin reparar en casos y componentes individuales.

Ian Bogost define las operaciones unitarias como “modos de generación de significado que privilegian acciones inconexas y discretas sobre los sistemas progresivos y determinísticos” (p. 3, traducción propia), y sugiere la práctica del análisis unitario (*Unit Analysis*), el cual opera “mediante el descubrimiento y exposición de operaciones unitarias activas en uno o más textos” (p.15,

traducción propia) en contraste al análisis literario tradicional.

Ian Bogost hace hincapié en la interrelación de las unidades de significado, y expresa que es de estas relaciones precisamente de las que emergen los patrones que forman significado. Dado que esta aseveración lo acerca peligrosamente a la visión sistémica que intenta refutar, Ian Bogost se vale del concepto de “conmutabilidad” para explicar la manera en que el significado puede ser extraído del acto de jugar, leer, mirar o interactuar con un texto sin por esto poner en riesgo la integridad unitaria del mismo. El estado conmutable de un texto (*fungible* en el original, traducido como conmutable debido a que el adjetivo “fungible” en español significa perecedero, mientras que en inglés significa conmutable) permite concebir la extracción de un significado específico a partir de la experiencia de un texto y su reiteración al encontrarse, en otro texto o situación vivencial, con un contexto o circunstancia similar, para el cual lo aprendido en el texto original pueda ser conmutado o reutilizado como una especie de divisa de significado. No quiere esto decir que cualquier elemento dentro de un texto sea necesariamente conmutable; más bien, discernir en qué elementos del texto radica la conmutabilidad equivale a discernir qué elementos son los que se

erigen como unidades de significado, y la relación entre estos se convierte en el objeto central de análisis.

De tal modo, Bogost nos invita a comprender a los videojuegos (y en efecto, a cualquier texto) como “sistemas configurativos construidos a partir de unidades expresivas” (p.70, traducción propia), para lo cual parte del trabajo de Janet Murray al observar la necesidad de comprender al texto narrativo como simulación y a la simulación como una interpretación del mundo. Este concepto resuena de inmediato, en el campo de la Comunicación, con el concepto de codificación propuesto por Stuart Hall, según el cual el mensaje necesariamente se nutre de la manera particular y parcial en que el productor de dicho mensaje comprende al mundo.

Por otro lado, la propuesta de Bogost incluye al lector/audiencia/jugador como parte medular del proceso signifiante en un solo movimiento, dejando atrás la dualidad texto/audiencia. Aunque el propósito del autor es abogar por la inclusión de la experiencia del lector en el modelo crítico literario, su propuesta puede resultar favorable para el estudio de la agencia del lector al combinarse con los conceptos de polisemia e intertextualidad de Fiske, siempre y cuando no se caiga en el optimismo excesivo de este autor.

La propuesta no es perfecta: su intento por casar la teoría literaria con conceptos de informática se antoja forzada en momentos y puede llegar a ser enajenante al leerse desde el campo de las

humanidades y ciencias sociales. Por otro lado, a pesar de que Bogost constantemente arguye que este modelo es aplicable a cualquier tipo de texto, queda claro hacia el final de la lectura que es en el campo del videojuego donde se dan sus aportes más valiosos, y si bien las operaciones unitarias pueden resultar invaluable para el análisis de textos configurativos como la simulación, el análisis de fuentes más estáticas probablemente requiera que se retomen las operaciones unitarias más en espíritu que al pie de la letra. Por otro lado, el trabajo de Ian Bogost adolece del mismo mal que azota a muchas otras propuestas de análisis de videojuegos: el autor se luce en su fundamentación teórica y su deliberación conceptual pero, aunque presenta ejemplos de análisis unitario, no se atreve a formalizar su método de análisis de un modo para favorecer su replicabilidad: al final, deja a cada investigador o crítico la libertad de aplicar estos conceptos como mejor le parezca. Si bien es cierto que la razón de esto es probablemente el miedo del autor a que su trabajo se convierta en modelo sistémico y, por lo tanto, en la cosa misma que intenta refutar, también es verdad que hacen falta en el estudio de videojuegos propuestas de análisis concretas y replicables. A pesar de lo anterior, *Unit Operations* es un trabajo seminal y su importancia para el estudio tanto del videojuego como del texto en general bien vale una lectura.