

[EL PAÍS](#)

Ir a tecnología

LECTURAS VERANIEGAS (II): Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism.

Por: **Luis Navarrete** | **24 de julio de 2013**

“Responder a la pregunta de si los juegos cuentan historias no sólo equivale a decir cómo acercarnos a estos sino también quiénes deberían hacerlo.”

[Ian Bogost](#)

[*Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*. MIT. Cambridge. Massachusetts. 2006]

Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism.

BOGOST, Ian (2006).

Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.

[243 páginas].

La cita que encabeza este post es de suma importancia. De manera explícita demuestra que **el acercamiento desde la Academia a un determinado objeto de estudio siempre es interesado**. Existe una guerra sorda por hacerse con los extensos dominios del videojuego. Sin embargo, a diferencia de cualquier otra guerra cruenta, esta batalla no deviene en resultados devastadores y sus efectos secundarios son altamente positivos para el debate y el **progreso teórico de los [Game Studies](#)**. Uno de los autores que mejor ha comprendido este lógico proceso es **Ian Bogost** y lo demuestra sobradamente en el libro que hoy presentamos.

Unit Operations. An approach to Videogame Criticism es una **obra compleja encaminada a la búsqueda de un denominador común entre diversas actividades humanas aparentemente alejadas entre sí, casos de la tecnología informática y la literatura**. Para salvar una serie de obstáculos metodológicos, Bogost se ve obligado a crear una terminología *ex novo* que muy pronto enraíza en la tradición cultural e intelectual occidental. Nos estamos refiriendo justamente al concepto que encabeza el título de su obra, *unit*

operations. **Esta noción debe entenderse como “aquella cosa mínima” sobre la que se sustentan sistemas configurativos como pueden ser la poesía, el cine o la cibernética;** parafraseando a Bogost, es la unidad operacional que comparten sistemas *poiéticos* o *autopoiéticos* y que toca al crítico desvelar (entiéndase crítico como intelectual dedicado a interrogar y explicar ciertos discursos humanos) para acercarse con ciertas garantías a los artefactos culturales.

Gracias al concepto de unidad, Bogost puede urdir disciplinas tan distantes aparentemente como la genética, la literatura o la informática, en la certeza de que sus bases estructurales son procedimentalmente comunes y actúan regulando la creación de sistemas complejos no predictivos que generan significados por interrelación de sus componentes. **La reducción de la vida y la actividad humanas a este voluble monema encuentra múltiples correlatos en filosofía,** como demuestra el *Deus sive Natura* de Spinoza, es decir, un **Todo** (sustancia divina infinita) cambiante en **Naturaleza** o **Dios** según la perspectiva adoptada. Esta transformación de un todo en dos realidades que comparten una misma sustancia, se le antoja a Bogost una acertada metáfora de un sistema complejo basado en unidades operacionales. Como el lector comprenderá, esta relación resulta muy diferente a la establecida por la cosmovisión de Leibniz y su **noción de mónada**, donde ésta se nos aparece como unidad no cambiante y predefinida desde el principio de la existencia. La distinción entre ambas concepciones es crucial para entender la propuesta de Bogost: **en Spinoza un conjunto infinito intercambiable de sustancias (unidades) deviene en modos complejos de relación (operación Dios y operación Naturaleza); mientras, en Leibniz, encontramos una estructura estática (unidad-mónada) que organiza nuestro mundo y siempre subyace, nunca se transforma.** Como explica Bogost, a pesar de que Leibniz es el filósofo binario por antonomasia, la filosofía de Spinoza muestra mayores coincidencias con el funcionamiento del universo digital.

La herramienta-unidad toca ser desvelada por el crítico a través de lo que Bogost denomina en algunas ocasiones “**análisis dimensional**” y en otras “**análisis de las unidades**”. Según expresa el autor, el proceso de desvelamiento de estas

unidades puede resultar muy efectivo en el ámbito de los estudios comparados (literatura y cine, fundamentalmente) si el crítico alcanza a encontrar ese significado discreto encerrado en los textos. Lamentamos decir que después del titánico y convincente esfuerzo teórico de Bogost, su análisis dimensional en busca de las unidades operacionales del filme *The Terminal* (Steven Spielberg, 2004) nos parece ciertamente forzado y, lo que resulta más preocupante, nada clarividente. La aplicación de un método a un objeto de faz humana como el cine entraña muchas dificultades (créanme, por una vez sé lo que digo) y Bogost parece no haber recatado en ellas. Sobre la elección del filme para desplegar su modelo preferimos no opinar, pero echamos de menos el análisis de un texto menos previsible.

Las figuras del *bricoleur* (término francés inexistente en castellano que podríamos traducir como “manitas” y que se define por crear sobre lo existente) y del ingeniero (un sujeto en el que reside el origen de su propio discurso, alguien que crea de la nada), sirven a Bogost para enlazar el funcionamiento de los procesos expresivos de la literatura o el cine con el del *software* o motor que posibilita la creación de un videojuego. Ciertamente, la oportuna cita del crítico Harold Bloom y de su obra *La ansiedad de la influencia* (1973) demuestra como los poetas fuertes influyen en las generaciones posteriores. Bloom ha pasado gran parte de su vida trabajando sobre el concepto de influencia como sostén de una teoría crítica literaria. Para éste, la influencia es el camino secreto que urde poema a poema constituyendo la historia de la literatura. La influencia poética es el mecanismo que vertebra el proceso histórico de creación literaria, pergeñado como una batalla formidable que los grandes creadores literarios de cada generación mantienen para liberarse de la agónica influencia que ejercen sobre ellos los grandes artistas que los antecedieron. **Cada nuevo creador debe enfrentarse a la ansiedad de esa influencia y lo hace malinterpretando la tradición con el único deseo de encontrar un espacio imaginativo para él. Los conceptos claves de la teoría literaria, caso de los géneros, pueden contemplarse como el préstamo invisible de unidades operacionales que posibilitan nuevos discursos a los que asignamos la misma etiqueta o introducimos en el mismo cajón.** La influencia es, por tanto, un asunto

puramente discursivo que no reviste ropaje legal más que en el caso de que alguien plagie deliberadamente la obra de otro autor.

Es evidente que la creación literaria supone y encarna a la figura del *bricoleur*. Lo mismo sucede con el motor de un videojuego. **Pues bien, ¿existe la ansiedad de la influencia en los videojuegos?** Bogost nos devuelve entonces a los conceptos de **unidad** y **objeto tecnológico** (en informática, un objeto puede concebirse como una unidad de programación intercambiable capaz de generar un nuevo significado en una nueva aplicación) para demostrar que los problemas discursivos en literatura o cine, concernientes al lógico proceso creativo de intercambio de “unidades”, se vuelven problemas legales en el marco de los videojuegos pues los motores poseen naturaleza de **Propiedad Intelectual**. Nunca antes se había imbricado de una manera tan descarada la actividad industrial y económica en un arte como ocurre con el videojuego: el motor de id Software creado para *Doom* (1993) es el mismo de *Quake* (1996), vendido posteriormente a VALVe Corporation y sobre el que se cimentó el éxito de *Half-Life* (1999). No olvidemos que si el concepto de género en literatura está unido a procesos volubles relativos a influencias, préstamos o prácticas architextuales (en terminología de Genette), en el videojuego lo hace a procesos técnicos derivados de las posibilidades del motor utilizado. Quizás, el ejemplo más evidente es el del *First Person Shooter*.

El libro de Bogost es una fuente de riqueza de la que no podemos dar cuenta en este breve espacio. Si el lector decide enfrentarse al excitante desafío de leer *Unit Operations*, aún le quedan muchos argumentos por recorrer. Nada hemos hablado de su comentario a la obra clave *Cibertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Aarseth, 1997), que pretende clave en la corriente esencialista de los *Game Studies* al fomentar una crítica tecno-textual basada en la función del objeto videojuego y olvidando, en palabras de Bogost, el plano de la expresión (cuya afirmación más aplastante es la obra de Frans Mäyrä), como tampoco nos hemos parado en el uso de las unidades operacionales en el tránsito del mundo material a su representación que suponen obras y discursos (aquí aparece la figura de Gonzalo Frasca), y además...

Les deseo un buen verano. Si no pueden citarse con Bogost, tal vez les consuele hacerlo con el [primer número de la Revista Académica Internacional sobre Videojuegos LifePlay, editada por el Aula de Videojuegos](#) y dedicada en su primera entrega a discernir los fundamentos y bases teóricas del Videojuego. Gracias por leernos.

[Aula de videojuegos](#)

El Aula de Videojuegos es un proyecto académico surgido en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Su objetivo principal es fomentar un espacio multidisciplinar erigido sobre las diversas perspectivas teórico-prácticas concitadas en los últimos años alrededor del videojuego. Nuestros intereses combinan la praxis y el desarrollo de juegos con la reflexión crítica y el análisis de uno de los modos de expresión más apasionante de todos los tiempos.

SOBRE LOS AUTORES



Luis Navarrete. Profesor de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. El Aula de Videojuegos es un proyecto surgido en el marco de su asignatura *Guión de Videojuegos*, impartida en el Máster Universitario en Guión, Narrativa y Creatividad Audiovisual. [@AdVNavarrete](#).



David Acosta. Investigador en el área de Innovaciones Tecnológicas Audiovisuales en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla, CEO de la agencia de comunicación Innn, y un apasionado jugador y reflexionador en torno al mundo del videojuego.



J.J. Vargas. Profesor de la Universidad de Sevilla y crítico de videojuegos en prensa generalista. Actualmente estudia el videojuego desde una perspectiva antropológica y psicoanalítica, lo que explica que le ponga tan nervioso hablar con *gamers* como con detractores del medio.



Carlos Ramírez. Licenciado en Periodismo y Máster en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual. Trabajo como guionista en la desarrolladora Revolution System Games. He escrito en Mundogamers, Marca Player, Giant Magazine y Pocket Invaders. [@carlosRmrz](#).



Carlos G. Gurpegui. Alumno de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. Alumno encargado de Miscelánea en la revista académica LifePlay. Jugador desde hace años e interesado por las relaciones del videojuego con otros ámbitos como los juegos de rol y la literatura. [@Gur_pegui](#).



Rafael Cruz Durán. Estudiante de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Sevilla. Dedicado al videojuego en su faceta periodística en todo tipos de ventanas posibles. ¿Un juego? Shadow of the Colossus. ¿Un maestro? Tetsuya Mizuguchi. [@RafaelCruzDuran](#).