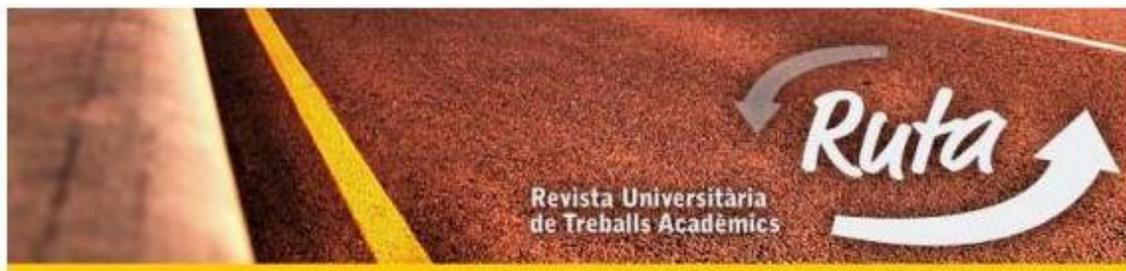


RUTA (2012), N°4

M. Bellmunt. Player 1 kills player 2



Player 1 kills player 2: Representación de la violencia en el videojuego.

Marc Bellmunt Soler

Universidad Autónoma de Barcelona

ubeinn@gmail.com

Resumen:

Un recorrido breve por la representación de la violencia en algunos de los títulos más significativos del videojuego contemporáneo, centrándose en la decorporalización de la misma, su uso como mecánica de separación de grupos de jugadores y la opción autorreflexiva de algunos videojuegos sobre el tema.

A brief review of the representation of violence in some of the most relevant contemporary videogames, focusing on the decorporalization of said violence, its use as a means to separate player groups and the self-reflexive option of some videogames on the matter.

Palabras Clave: videojuegos, representación de la violencia, violencia, Call of Duty, Battlefield, World of Warcraft, Metal Gear.

Videogames, representation of violence, violence, Call of Duty, Battlefield, World of Warcraft, Metal Gear.

1. Introducción

Con los años y la consolidación de la actual generación de consolas, el videojuego se ha convertido en uno de los medios de expresión -o consumo- cultural más extendidos socialmente. Las cifras son de vértigo: sólo en 2011 se vendieron más de seiscientos millones de juegos y setenta millones de consolas. El videojuego como medio llega además a públicos nuevos y abandona su target tradicional, con un 72 por ciento de hogares americanos con usuarios, dónde el jugador medio ya no es un quinceañero trasnochado sino un hombre de 37 años de edad que lleva más de diez consumiendo videojuegos. El 42% del total de jugadores son mujeres, y actualmente en el colectivo de videojugadores es más común la mujer mayor de edad que el varón menor. La última revolución del medio ha llegado de la mano de los teléfonos móviles de última generación, con posibilidades técnicas para los videojuegos por encima de las de las consolas de sobremesa de hace tan poco como cinco años; se calcula que cerca de la mitad de videojugadores juegan en sus dispositivos móviles.

Esta masificación del medio, que se diría que técnica y socialmente está llegando a la mayoría de edad, hace más interesante que nunca observar cómo se representan en él diversos asuntos de relevancia social: desde los roles de género, a la estereotipación racial, pasando por la interpretación de la historia de ciertos videojuegos. Pero en esta breve discusión queremos centrarnos en un elemento en concreto: la violencia.

Antes que nada cabe decir que la violencia no es, ni debe ser considerada, un elemento consustancial a los videojuegos. Afortunadamente, la temática del videojuego es mucho más diversa actualmente de lo que fuera hace años, y nos encontramos con videojuegos dedicados a temas que van desde lo abstracto -llegando a cotas insospechadas por el decano *Tetris*- a lo cotidiano -con simuladores dedicados a la jardinería o la cocina-. Sin embargo, no deja de resultar fascinante la representación de la violencia en los productos culturales, y los videojuegos no son excepción. En particular, hablaremos sobre tres aspectos de la cuestión, que no pretenden ser un resumen de la totalidad del medio, sino que han sido elegidos puramente por interés del autor.

En primer lugar, efectuaremos un breve recorrido por la descorporalización de la violencia en el medio, que ha pasado de las representaciones gráficas, cuando no pornográficas, de la violencia a representaciones mucho más estetificadas y que obvian las consecuencias de la violencia sobre los cuerpos. En segundo lugar, una breve discusión sobre la separación de los jugadores en colectivos enfrentados de

forma irresolublemente violenta en juegos online masivos, en particular centrándonos en la creación del *otro* en juegos como *World of Warcraft*. En tercer y último lugar, un breve repaso a la perspectiva de una saga de juegos que se cuestiona no solo la violencia del medio, sino también su arbitrariedad en el uso de la misma, la saga *Metal Gear*.

2. Descorporalización

En la tiniebla de los pasillos de una estación espacial, un marine descarga su arma contra un alienígena. La sangre empapa las paredes y el alienígena cae al suelo en una explosión de píxeles rojos. El marine, escaso de munición, se gira y blande una motosierra contra el siguiente enemigo que se le opone. En el hangar de un aeropuerto militar de alguna ex-república soviética ignota, un mercenario se acerca sigilosamente a un guardia y le descerraja un tiro de escopeta a quemarropa contra la rodilla. El guardia, sangrando en el suelo, ignora el muñón sangrante de su pierna y devuelve el fuego al mercenario, que lo despacha con otro disparo, esta vez a la cabeza.

Escenas como las anteriores pueden parecer hasta paródicas, pero son descripciones prácticamente literales de lo visto en *Doom* y *Soldier of fortune*, dos títulos de PC del 93 y el 2000 respectivamente. En la década de los noventa, y desde la aparición de *Doom*, y su precursor *Wolfenstein 3D*, el reino de los llamados *First Person Shooters* implantó una estética de la violencia muy distinta de la actual. En comparación con las descripciones cada vez más gráficas de un medio que estaba llegando técnicamente a su esplendor con la irrupción de los gráficos 3D -dejando atrás el icónico pixel para pasarse al polígono-, actualmente los videojuegos de acción en primera persona han descorporalizado totalmente los efectos de la violencia. Citando a Foucault en *Vigilar y castigar*, y salvando el hecho de que estamos hablando de la violencia como "castigo" al jugador que no es eficaz en su control del juego:

"El castigo tenderá, pues, a convertirse en la parte más oculta del proceso penal. Lo cual lleva consigo varias consecuencias: la de que abandona el dominio de la percepción casi cotidiana, para entrar en el de la conciencia abstracta; se pide su eficacia a su fatalidad, no a su intensidad visible; es la certidumbre de ser castigado, y no ya el teatro abominable, lo que debe apartar del crimen"

Actualmente, en videojuegos del mismo género, como las dos sagas más vendidas del mismo, *Call of Duty* y *Battlefield*, se produce un fenómeno similar a esta

descorporalización del castigo: la violencia, ejercida contra enemigos controlados por el propio juego o contra otros jugadores, es mucho menos física. Se obvia el estallido carmesí al impactar las balas, los estragos de un proyectil de mortero impactando en una posición de ametralladoras: los jugadores simplemente caen al suelo esperando resucitar dentro de un tiempo fijado por las reglas del juego para seguir acumulando puntos para su bando.

Podemos achacar este proceso a diversos factores. En primer lugar, podemos citar la evolución técnica del medio. El dominio sobre el entorno gráfico y sus posibilidades exime, en cierta manera, de hacer explícito el uso de estas posibilidades: de la misma manera que una vez extendido el uso del sonido en el cine descendieron el número de musicales filmados, la explotación gráfica cada vez más fotorrealista de la violencia llega a un punto en que pasa a ser otra más de las herramientas en el creador de videojuegos. De esta manera, cuando anteriormente uno de los puntos de atracción de ciertos productos era el mostrar de la manera más gráfica posible la carnicería, actualmente la industria vuelve a centrarse en el las dinámicas de juego: el jugador dispara una batería antiaérea contra un avión de transporte de tropas no para ser artífice de una macabra explosión sino para evitar que el enemigo tome una posición ventajosa en la partida.

También podemos observar que esta progresiva elisión de la violencia coincide con la llegada del multijugador online al medio. En los dos ejemplos de juego moderno citados anteriormente, *Call of Duty* y *Battlefield*, franquicias anuales ya establecidas, el principal atractivo es el juego online, mientras que los *shooters* lanzados en los años 90 se centraban en la experiencia narrativa para un solo jugador. Resulta remarcable que en la mayoría de productos online de este tipo se incide de una manera mucho más superficial en los efectos de la violencia sobre los cuerpos. Como decía Foucault, el objeto del castigo ya no es el "teatro abominable" sino la "rehabilitación": la muerte del avatar en el juego es simplemente una penalización a la actividad del jugador y no tiene mayor consecuencia.

Resulta también interesante observar que la representación más encarnizada de la violencia ya no se encuentra en videojuegos fotorrealistas y solo pervive en otros con estéticas más fantasiosas. El único *shooter* online de cierta difusión en el que se observa actualmente una profusión de descuartizamientos y demás suplicios sobre el avatar de los jugadores es *Team Fortress 2*, un videojuego multijugador que se inspira fuertemente en la estética pin-up de los años sesenta y setenta para el diseño de sus personajes, todos ellos reconociblemente humanos pero estilizados y en ninguna

manera realistas. Aún con la explosión literal de los cuerpos de los jugadores impactados por las armas más potentes del juego, sin embargo, podemos afirmar que el uso de esa muestra exagerada de violencia contribuye al aspecto marcadamente cómico y *slapstick* del juego. ¿Podríamos pensar que no se quieren imponer demasiados "suplicios" al jugador que pierde para no desincentivar su participación en el juego?

Aún son menos los videojuegos en los que la muerte del avatar del jugador está revestida de algún tipo de consecuencia importante. En la mayoría de casos nos encontramos con que la muerte del jugador en el juego es simplemente un impedimento temporal, una motivación para hacerlo mejor la próxima vez. En los pocos juegos en los que la muerte del avatar del jugador es permanente, como por ejemplo en el "modo hardcore" de la saga *Diablo*, tal penalización es voluntaria y elegida por el jugador como quizás el incentivo definitivo para afilar sus habilidades, y aún así la muerte del personaje solo implica que hay que empezar desde el principio y no impide en ningún caso al jugador seguir disfrutando del juego.

De esta manera, nos encontramos con que en el videojuego la violencia está progresivamente más estetificada, y que su uso ya no es el objetivo de la dinámica del juego sino un simple medio. Los jugadores de juegos bélicos ya no disparan a la cabeza de sus enemigos para recrearse en una explosión de polígonos sangrientos sino porque es la manera más eficaz de despacharlos. Algunos juegos llegan a incentivar al jugador a utilizar estos métodos más expeditivos desbloqueando objetos y ayudas como recompensa.

Así, podemos interpretar esta descorporalización de la violencia en los videojuegos, y en los videojuegos bélicos fotorrealistas en particular, de dos maneras: la primera es que es producto de una maduración del medio, que pasa de recrearse en la carnicería a aspirar a objetivos más elevados: levanta su mirada de las luchas en la trinchera para observar los movimientos de tropas en el campo de batalla en su conjunto.

De la misma manera, también podemos interpretar que esta estetificación de la violencia y el obviar sus consecuencias más corporales son una acción necesaria para poder hacer atractivo un producto de entretenimiento que glorifica el uso de la violencia como único método de interacción con los otros participantes en el mismo. Sería difícil, de otro modo, justificar la existencia de un videojuego en el que el único objetivo de la experiencia multijugador fuera el infligir el máximo sufrimiento físico a los rivales.

Sin embargo, esta descorporalización de la violencia tiene un reverso que hay que tener presente: la desaparición de muestras más cruentas de violencia en el medio implica la aceptación tácita de la violencia por parte del jugador. En su desaparición de la forma de representación del conflicto, la violencia pasa a ser una parte inseparable del mismo, tan arraigada que su presencia solo es implícita y no es necesario explicitarla. Se perpetúa la violencia como método ya no solo de resolución de problemas, sino como única vía de interacción con los otros participantes del juego.

3. Separación

En el punto anterior hablábamos de la descorporalización de la violencia y de su aceptación tácita como vía de interacción única con otros jugadores en juegos bélicos. En este punto, cambiamos totalmente de género de videojuego y nos centraremos en la creación de "otros", es decir, de identidades colectivas opuestas, en videojuegos de rol masivos online, en particular en el caso de *World of Warcraft*.

World of Warcraft, o *WoW* para abreviar, aparece el 2004 y revitaliza un género hasta entonces poco cultivado: el MMORPG (*Mass Multiplayer Online Role Playing Game*, o Juego de Rol Multijugador Masivo Online). *WoW* ofrece un mundo persistente, avance del personaje del jugador mediante niveles, habilidades y equipo, y demás mecánicas ya vistas en títulos más antiguos del género, como *Everquest*. Sin embargo, *WoW* introduce una decisión de diseño que resulta relevante en la discusión de la representación de la violencia en el videojuego: la división de los jugadores en dos facciones enfrentadas y sin posibilidad de comunicación entre sí. Esta decisión es posiblemente una de las claves del éxito de *WoW*, que cuenta sus jugadores en los millones, y que ha perpetuado la mecánica de separación en facciones, que desde su aparición se ha empleado en muchos otros títulos del mismo género tales como *Warhammer: Age of Reckoning*, *Rift* o el más reciente *Star Wars: the old Republic*.

Teniendo en cuenta la aceptación tácita de la violencia como mecánica de interacción y su elisión de su parte más gráfica en la mayoría de títulos actuales, la separación de los jugadores efectuada por *WoW* es el siguiente paso lógico: después de perpetuar la representación de la violencia, es necesario crear un colectivo hacia el que emplearla.

De esta manera, los jugadores eligen en el momento de crear a su personaje a cual de las dos facciones pertenecerán. Por un lado, está la Alianza, integrada por los humanos y sus aliados, razas extraídas de la fantasía heroica tales como enanos y elfos, y por el otro la Horda, con los belicosos orcos al frente y compuesta de una serie de razas que habitualmente desempeñan papeles de antagonista en la fantasía

heroica. La elección de raza del personaje aporta una serie de habilidades menores al personaje, pero en resumidas cuentas se trata de una elección básicamente cosmética.

Una vez empezado el juego, se da al jugador una breve explicación de la historia de la raza -aunque fuera más adecuado el término especie- de su personaje y se le emplaza a realizar una serie de tareas para mejorar su personaje y progresar en el juego. Ya desde el principio estas tareas están orientadas en gran parte al enfrentamiento con la facción rival, sea con misiones dedicadas al ataque de asentamientos de la facción rival, o enviando a los jugadores de ambas facciones a zonas concretas a que compitan por algún recurso limitado. De la misma manera, la comunicación entre personajes de distintas facciones es imposible: cualquier mensaje empleando el sistema de *chat* del juego aparece a miembros de la facción opuesta como una serie de caracteres ininteligibles.

Siguiendo con el enfrentamiento causado por estas mecánicas de juego y comunicación, *WoW* refuerza la distinción entre razas y facciones mediante dos otras técnicas: cada raza está estereotipada tanto visualmente como en la trama del juego. De esta manera, cada raza cuenta no solo con una fisonomía fácilmente distinguible del resto -resulta imposible confundir a un orco con un trol, por ejemplo, o un humano con un elfo- sino que todas las manifestaciones de esa raza en el mundo cuenta con una serie de señas de identidad.

Cada raza emplea un esquema de colores determinado en sus ropajes y la arquitectura de sus asentamientos. De la misma manera que un poblado no muerto cuenta con edificios ruinosos y escuálidos, reminiscentes a la estética empleada por Tim Burton en sus películas, una ciudad trol es invariablemente una serie de cabañas elevadas del suelo construidas con materiales naturales de la región en la que se encuentre. Esta distinción es inmediata y aparente, y permite a los jugadores identificar con facilidad territorios y personajes pertenecientes a la facción opuesta. Obviamente, todos los personajes de una facción que estén controlados por el programa y no por un jugador son además inmediatamente hostiles a miembros de la facción opuesta, con lo que distinguir entre facciones se convierte pronto en una habilidad necesaria para la supervivencia.

El elemento final que cimienta el enfrentamiento entre facciones no es otro que los estereotipos raciales. Cada una de las razas, exceptuando a los humanos, que no responden a ningún arquetipo concreto, cuenta con una serie de señas de identidad que se refuerzan en los elementos narrativos del juego. Resulta interesante que según

la facción jugada, estos rasgos se presentan de forma positiva o peyorativa: por ejemplo, para la Horda los orcos son una raza honorable y aguerrida, mientras que la Alianza ve este carácter militar como la señal de una raza peligrosa y sedienta de sangre a la menor oportunidad.

Estos elementos de separación configuran la segunda característica de la representación de la violencia predominante en los videojuegos comentados: no solo se trata de un recurso que se acepta tácitamente como consustancial a la dinámica de juego, sino que es perfectamente legítimo. Difícilmente se producirá algún tipo de interacción que no sea de competición con un jugador con el que no podemos comunicarnos ni cooperar, que compite con nosotros por un recurso limitado, y cuya facción está caracterizada de una forma tan negativa por los miembros de la nuestra.

4. Disensión

Hemos establecido en los dos puntos anteriores que la violencia en los videojuegos actuales que la usan es aceptada de manera tácita como única manera de interacción posible y a la vez legitimada. Se trata del caso de la mayoría de videojuegos que se aproximan al tema, pero a la vez existen videojuegos con un discurso que difiere y debate estos postulados. Notablemente, la saga *Metal Gear*.

La serie *Metal Gear*, creada por Hideo Kojima el 1987 con el *Metal Gear* original y que se alarga hasta la actualidad con la publicación de *Metal Gear Solid: Peace Walker* el año pasado, se centra en las peripecias de Solid Snake, un soldado/espía raso. En cada uno de los episodios de la saga Snake se infiltra, desarmado, en complejos militares enemigos para cumplir misiones encargadas por una jerarquía militar ausente y nebulosa. Una serie de elementos se mantienen en todos los capítulos de la saga: la infiltración desarmada donde se consigue el armamento in situ, la necesidad de rescatar a un científico, facciones en guerra, la creación de armas de guerra tan poderosas que podrían desestabilizar el orden mundial, y la posibilidad de superar el juego sin matar a ningún enemigo.

El juego es, a la altura de sus últimas entregas, tanto un comentario sobre la guerra, como sobre él mismo y la representación de la guerra en los videojuegos bélicos. La cantidad de material presente en la saga y en los trabajos que la han comentado es ingente, y suponen una visión refrescante y distinta, con voz propia, sobre la representación de la violencia en el videojuego. El elemento de crítica más aparente en la saga es el comentario histórico. En todos los episodios de la saga, y especialmente en los más recientes, *Metal Gear* comenta abiertamente los conflictos

de la época en la que está ambientado, sea la Guerra Fría, las Contras suramericanas o las guerras por *proxy* y la corporativización de las guerras actuales.

No obstante, más allá del comentario explícito de la saga sobre la guerra, lo que nos interesa es su comentario implícito sobre su representación en el videojuego contemporáneo. El elemento más fácilmente detectable en este aspecto es la posibilidad de superar los juegos sin recurrir a la violencia. Solid Snake no es un asesino, sino un soldado: su objetivo es llegar a ciertos puntos y recuperar a un individuo o una información comprometida. El jugador puede decidir entonces si quiere llegar a ese objetivo atravesando una tormenta de balas o hacerlo sigilosamente y sin ser detectado. El videojuego se adapta perfectamente a cualquiera de las dos dinámicas, sin favorecer a ninguna de las dos indirectamente recompensando una solución u otra.

Otro punto implícito de comentario es que la saga *Metal Gear* rompe constantemente el llamado cuarto muro al dirigirse directamente al jugador. Desde transmisiones de radio dirigidas al jugador y no al personaje, hasta mecanismos dentro del juego que imitan las formas de un controlador de consola, *Metal Gear* no pierde ninguna oportunidad para hacer reflexionar a su jugador sobre el hecho de que está jugando a un videojuego y que él es en última instancia el responsable de sus acciones. Es, en cierta manera, una aproximación brechtiana a la narrativa del videojuego. *Metal Gear* es tanto una serie de objetivos que cumplir para el jugador como una reflexión sobre la inmersión del jugador en la narrativa del juego. En ese sentido, se podría decir que Kojima está más preocupado en hacer reflexionar al jugador sobre los temas que quiere tratar, tales como el pacifismo o la responsabilidad última del soldado que obedece órdenes, que sobre la inmersión del jugador en un universo que se sabe ficticio y hasta cierto punto absurdo. Solid Snake se convierte en el Sísifo explicado por Camus, en una figura que es consciente de la arbitrariedad y el absurdo de su tarea, pero para el que esta tarea es suficiente justificación vital.

La naturaleza de la guerra y el conflicto no es un tema sencillo de tratar para una saga de videojuegos en la que raramente se visitan campos de batalla al uso. Los protagonistas de la saga *Metal Gear* han dirigido revoluciones en junglas tropicales, han sufrido de estrés postraumático y han sido explotados en su infancia como niños soldado, pero en prácticamente ningún momento el jugador se ve implicado en lo que se podría denominar una situación bélica al uso. El jugador, aún cuando se le dice que es un soldado, y como soldado obedece las órdenes del juego que suplanta con sus reglas a la jerarquía militar, es un espía, un héroe, una figura cuasi religiosa. Esta

decisión de diseño de apartar al protagonista de las tareas de un soldado raso al uso se pone al servicio de la intención de la saga de evitar glorificar el conflicto de la manera que juegos previamente comentados, como *Battlefield* o *Call of Duty*, lo hacen. En este sentido, *Metal Gear* no es un videojuego sobre las tomas heroicas de colinas u otros objetivos militares, es un videojuego sobre el contexto y la causa de la guerra. *Metal Gear* no se demora en el campo de batalla sino en las salas de conferencias, en las reuniones traicioneras y en los conflictos de intereses.

No obstante, aún con toda esta carga, la saga pasa tanto o más tiempo hablando de los videojuegos y su representación de la guerra que de la guerra misma. Retomando el argumento brechtiano, la serie pasa gran parte del tiempo criticando la cultura a la escuela imperante en el videojuego actual, la artificialidad del videojuego en su simplificación de los conflictos y la glorificación de sus protagonistas. *Metal Gear* hace reflexionar al jugador sobre estos temas rompiendo el cuarto muro como decíamos antes, pero también incluyendo elementos de humor o secuencias oníricas y paranormales, como una secuencia particularmente memorable en *Metal Gear Solid 3* en la que el protagonista debe atravesar un río atestado por los cadáveres de todas sus víctimas hasta ese punto en el juego. Retomando de nuevo un punto anterior de la discusión, si el jugador ha sido sigiloso y no ha matado a nadie, el río será fácilmente navegable, pero si ha optado por un acercamiento más violento al juego, el río estará infestado por los cadáveres de sus enemigos caídos, flotando con expresiones vacuas y mostrando las heridas que los condenaron a tal destino.

Se puede argumentar, de hecho, que *Metal Gear* no es un videojuego sobre la guerra, la violencia y el conflicto, sino sobre la representación de los mismos en el medio del videojuego. Su crítica a las secuelas, por ejemplo, es una crítica a la ausencia de consecuencias reales en una historia que debe perpetuarse eternamente. *Metal Gear* disecciona ya no la naturaleza del conflicto, sino el reflejo del conflicto en nuestras pantallas. Si no se planteara la representación de la violencia en el videojuego en su crítica a la guerra, probablemente sería una serie de vídeos polémicos e injugables. Los videojuegos sobre otros temas pueden hablar de ellos sin reflexionar sobre el medio mismo, pero con un medio en el que la violencia es un componente tan enquistado, el discurso y el propio acto de comunicarlo a través de las mecánicas de juego se convierten en uno solo.

Metal Gear no puede comentar la realidad de la guerra sin comentarse a sí mismo.

5. Conclusiones

El videojuego como medio no es inherentemente violento, pero la representación de la violencia en los títulos que optan por hacer uso de la misma es fascinante. Esta representación se ha descorporalizado progresivamente, y nos encontramos en un punto en que su propia presencia se da a un nivel implícito, sin hacerse aparente a los ojos del observador. No obstante, esta elisión de la violencia se puede discutir que tiene un efecto glorificador sobre la misma, que pasa a ser de esta manera un elemento aceptado de manera abstracta por el medio y su participante.

En segundo lugar, esta violencia se ejerce de forma legitimada. A través de diversos métodos el uso de la violencia es liberado de connotaciones negativas, mediando su inevitabilidad asumida por el primer punto y la configuración de colectivos sobre los que es legítimo su empleo, que no necesariamente son víctimas sino partícipes ellos mismos de esta violencia.

No obstante, encontramos que el propio medio postula una discusión sobre esta representación de la violencia y sobre la necesidad de la propia violencia en el videojuego. De esta manera, el videojuego como tal se establece como un medio con corrientes de pensamiento propias en tanto al análisis de fenómenos externos al medio como en la autorreflexión sobre el mismo

6. Bibliografía

Bembeneck, Emily. *Race and Visuality in RIFT*. N.p., n.d. Web. 2 Feb. 2012. <<http://www.playthepast.org/?p=2114>>

The Foxhound Gospel. Web. 14 Jan. 2012. <<http://mindlesstones.com/2012/01/02/the-foxhound-gospel/>>.

Metal Gear Solid and the theatre of the absurd. Web. 14 Jan. 2012. <<http://www.projectballad.com/2011/11/23/metal-gear-solid-and-the-theatre-of-the-absurd/>>.

Alexander, Leigh. *Metal Gear Solid and the uncommon in the common*. Web. 15 Jan. 2012. <<http://sexyvideogameland.blogspot.com/2011/11/metal-gear-solid-and-uncommon-in-common.html>>

Camus, Albert. *El Mito de Sísifo*. Buenos Aires: Losada, 2004.

Brecht, Bertol. *Escritos sobre teatro*. Barcelona: Alba Editorial, 2004.

Entertainment Software Association. Web. 16 Jan. 2012. <<http://www.theesa.com>>

Videogame Charts 2011 Global Report. Web. 18 Jan. 2012.
<<http://www.vgchartz.com/yearly/2011/Global/>>.

Foucault, Michel. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Madrid: Siglo XXI, 1996.