\* La saga GTA tuvo su origen en el año 1997, fue una creación de los hermanos Sam y Dan Houser, la premisa original del juego era la de carreras callejeras y alguna que otra persecución policial, sin violencia alguna, pero por un fallo en el código del juego, los policías embestían bruscamente al usuario, causando así situaciones de más acción y diversión, gracias a esta falla, los hermanos Houser decidieron replantear la idea del juego, de ahí surgió la posibilidad de que el jugador pueda tener mayor libertad, es decir llegar a ser un criminal desenfrenado, es así como nació GTA.

\* El concepto del juego, causó mucho revuelo en los medios de comunicación, autoridades y padres de familia, los cuales se veían indignados por la violencia que se exponía y cómo este podría influenciar al público más joven, al tratar de imitar acciones que en el juego se revelaba.

\* En este ensayo usaremos información de foros y publicaciones sobre ciertas prohiciones que el juego tuvo que afrontar a la hora de su salida y la forma que esta pudo afectar a su éxito o fracaso.