### Bertozzi, Elena (2014): The Feeling of Being Hunted: Pleasures and Potentialities of Predation Play. Games and Culture 9 (6): S. 429–441, hier: S. 435–436.

(aus dem Englischen von Oliver Steffen)

[…]

In einem kürzlich erschienenen Beitrag über Computerspielgewalt erklärte ein Professor, der in seiner Arbeit keinen Hinweis darauf fand, dass Games aggressiv machen, dass er seine Kinder diese Spiele trotzdem nicht spielen lasse, weil sie «moralisch anstössig» seien […].

Dies ist ein merkwürdiger Kommentar, denn viele Computerspiele gründen fest in der jüdisch-christlichen Moral. Es gibt fast immer eine Hintergrundgeschichte, die einen moralisch nachvollziehbaren Grund dafür liefert, weshalb der Protagonist loszieht und die Feinde zur Strecke bringt. Oft fehlt denjenigen Leuten, welche die für diese Games erforderlichen Stunden nicht investieren, ein Verständnis für die Narrative und Hintergrundgeschichten, welche die Handlungen in den Spielen motivieren. Viele Kriegssimulationsspiele basieren auf tatsächlichen historischen Ereignissen und erlauben den Spielenden zu wählen, auf welcher Seite sie kämpfen möchten (*Medal of Honor*, Electronic Arts, 2010; *Call of Duty*, Infinity Ward, 2010; und *Battlefield*, Electronic Arts, 2011). […]

Es ist die Aufgabe des Spielers, die Menschheit von der totalen Vernichtung zu retten – sicherlich ein moralisch bewundernswertes Ziel.