INTERNATIONALE HOCHSCHULE

www.iu.de

IU DISCUSSION PAPERS

Design, Architektur & Bau

Zensur und Überwachung in Videospielen.

Interaktive Mechaniken als Spiegel gesellschaftlicher Machtstrukturen.

JÖRG BURBACH

IU Internationale Hochschule

Main Campus: Erfurt

Juri-Gagarin-Ring 152

99084 Erfurt

Telefon: +49 421.166985.23

Fax: +49 2224.9605.115

Kontakt/Contact: kerstin.janson@iu.org

Autorenkontakt/Contact to the author(s):

Prof. Jörg Burbach

ORCID 0000-0003-3100-8008

IU Internationale Hochschule - Campus Köln

Bonner Straße 271

50968 Köln

Telefon: +49-1793269461

Email: joerg.burbach@iu.org

IU Discussion Papers, Reihe: Design, Architektur & Bau, Vol. 3, No. 5 (DEZ 2024)

ISSN-Nummer: **2750-6266**

Website: https://www.iu.de/forschung/publikationen/

Zensur und Überwachung in Videospielen.

Interaktive Mechaniken als Spiegel gesellschaftlicher Machtstrukturen.

Jörg Burbach

ABSTRACT:

Dieses Paper untersucht die Darstellung von Zensur und Überwachung in Videospielen und analysiert, wie diese Themen durch interaktive Mechaniken erfahrbar gemacht werden. Es zeigt, wie Spiele wie Orwell oder We Happy Few nicht nur als Unterhaltung dienen, sondern kritische Fragen zu Macht, Moral und Freiheit aufwerfen. Die Verknüpfung mit Filmen und literarischen Werken wie 1984 oder Brave New World erweitert den Diskurs und verdeutlicht die universelle Relevanz dieser Themen. Das Paper lädt dazu ein, Videospiele als Reflexionsmedium zu betrachten, das über die Grenzen des Bildschirms hinaus gesellschaftliche Strukturen kritisch beleuchtet.

This paper explores the portrayal of censorship and surveillance in video games, analyzing how these themes are made tangible through interactive mechanics. It demonstrates how games like Orwell and We Happy Few serve not only as entertainment but also as platforms for raising critical questions about power, morality, and freedom. By linking these games to films and literary works such as 1984 and Brave New World, the discussion is broadened to highlight the universal relevance of these topics. The paper invites readers to view video games as a medium for reflection, critically examining societal structures beyond the confines of the screen.

KEYWORDS:

Game Studies, Game Design, Zensur, Überwachung, Einschränkungen

AUTOR:

Jörg Burbach ist **Professor für Game Design** an der IU Internationale Hochschule mit den Schwerpunkten Entwicklung und Games History. Er studierte am **Cologne Game Lab** der TH-Köln. Sein Masterthema „The Future Perspectives of Point & Click Adventures“ sah das erneute Aufflammen des Genres vorher. In Vorträgen erzählt er seinem Publikum von den Vorzügen von **Retrogames** und was von ihnen für die moderne Spieleentwicklung gelernt werden kann. Seit 2015 leitet er mit **Ducks on the Water** sein eigenes Studio für Spiele, Apps und Konzepte. Auf seiner Webseite joerg-burbach.de bloggt er zu Technik, KI und Spielen. In 2025 erscheint bei Springer das Fachbuch „Das Kreative Volumen“, das er und seine Kollegin Prof. Nadine Trautzsch geschrieben haben.

Einleitung

Unsere Welt ist immer mehr von Technologie und Kontrolle geprägt. Dabei klingen Begriffe wie Zensur und Überwachung im ersten Augenblick wie Schlagworte aus dystopischen Romanen. Doch sie sind längst Teil unseres Alltags – sei es in subtiler Form, wenn Algorithmen unsere Meinungen formen, oder ganz offen, wenn Staaten Systeme nutzen, um Bürger zu kontrollieren. Dass diese Kontrolle auch interaktiv sein kann, zeigen vor allem Videospiele. Denn diese erlauben es uns, nicht nur passiv zuzuschauen, sondern selbst Teil dieser Systeme zu werden: als Hacker, der Überwachungstechnologie manipuliert, als Grenzbeamter, der Dokumente prüft, oder als Produzent eines Nachrichtensenders, der Inhalte zensiert. Sie stellen uns vor moralische Entscheidungen und zeigen uns die Konsequenzen unserer Handlungen, für uns und die virtuellen Gesellschaften, die wir beeinflussen.

Dieses Paper widmet sich daher der Analyse von Spielen, die Zensur und Überwachung auf unterschiedliche Weise in den Mittelpunkt stellen. Es geht darum, die Mechaniken zu verstehen, durch die Spiele diese Themen vermitteln, und die Botschaften, die sie uns mitgeben. Um die Perspektive zu erweitern, wird jedes Spiel mit einem passenden Film und einem literarischen Werk in Verbindung gebracht, denn Zensur und Überwachung sind Themen, die weit über den Bildschirm hinausgehen. Ein Bildschirm, der nicht nur der Unterhaltung dient: Videospiele sind ein Spiegel unserer Gesellschaft, eine Plattform für Kritik und ein Werkzeug, um uns selbst zu hinterfragen.

Im Folgenden wird gezeigt, wie Spiele wie ***Code 7*** (Goodwolf, 2017), ***Orwell*** (Osmotic, 2016)), oder ***We Happy Few*** (Compulsion, 2018) Zensur und Überwachung aufgreifen. Sie setzen die Spieler:innen durch Interaktivität an die Front dieser Konflikte und sind so eine Einladung, die Welt und die eigene Rolle als Mensch und Spieler:in kritisch zu hinterfragen. Als Basis für dieses Paper dienten über die besprochenen Bücher, Filme und Spiele hinaus weiterführende Links. Sie werden nicht einzeln in der Diskussion genannt, sondern sind als Vertiefung nach dem Lesen dieses Papers gedacht und helfen dabei, sich eine eigene fundierte Meinung zu bilden und die eigenen Kompetenzen im Erkennen von Zensurmechanismen zu erkennen. Alle Links wurden am 11. Dezember 2024 geprüft.

1. Überwachungsmechaniken

Überwachung bleibt im Alltag oft verborgen – zumindest so lange, bis wir unsere Daten in einer Social-Media-App freigeben oder bemerken, dass personalisierte Werbung uns fast unheimlich genau anspricht. Videospiele greifen Überwachung jedoch nicht nur als vage Idee auf, sondern machen sie für uns spürbar. Sie versetzen uns in die Rolle der Überwacher und ermöglichen es uns, Kontrolle auszuüben. Mit dieser Kontrolle kommt Verantwortung. Und genau hier beginnen die moralischen Dilemmata.

1.1 CODE 7

In ***Code 7*** übernimmt der Spieler die Rolle eines Hackers, der in einer von digitaler Überwachung und technologischer Kontrolle geprägten Welt agiert. Das Spiel stellt die Manipulation von Informationen in den Mittelpunkt und bietet durch seine terminalartige Benutzeroberfläche eine immersive Erfahrung.

Hier fühlt sich der Spieler wie ein echter Akteur in einer digitalisierten Welt, wo jede getroffene Entscheidung unmittelbare Konsequenzen hat.

Die Mechaniken von ***Code 7*** sind einfach, aber kraftvoll: Der Spieler infiltriert Systeme, übernimmt Kameras, manipuliert Sicherheitsprotokolle und greift auf private Daten zu. Die Spieltwelt wird nicht durch fotorealistische Grafiken dargestellt, sondern durch Texte, Befehle und ein Interface-Design. Diese reduzierte Darstellung lenkt die Aufmerksamkeit vollständig auf das, was im Zentrum steht: die Macht, die durch den Zugriff auf Informationen entsteht. Jede Handlung – das Öffnen eines Sicherheitszugangs, das Löschen einer Datei oder das Verändern eines Datensatzes – fühlt sich bedeutsam an, weil sie eine Geschichte weiterführt, Leben rettet oder eine Bedrohung schafft. Die moralischen Dilemmata, die das Spiel aufwirft, sind keine abstrakten Gedankenexperimente, sondern praktisch und greifbar. Der Spieler muss entscheiden, wie er mit den Informationen umgeht, die er in die Hände bekommt. Soll er sensible Daten löschen, um eine Person zu schützen, oder diese Informationen weitergeben, um ein übergeordnetes Ziel zu erreichen? Diese Entscheidungen sind oft von Konsequenzen geprägt, die erst im Nachhinein sichtbar werden, und stellen den Spieler vor die Frage, wie weit er bereit ist zu gehen, um das Richtige zu tun – oder überhaupt zu definieren, was "das Richtige" ist.

Code 7 illustriert damit nicht nur, wie digitale Überwachung funktioniert, sondern auch, wie leicht die Grenze zwischen Schutz und Kontrolle verschwimmen kann. Durch allgegenwärtige Technologie wird Überwachung nicht nur zum Werkzeug, sondern zur Waffe. Sie kann genutzt werden, um Sicherheit zu gewährleisten, aber auch, um Freiheit einzuschränken. Diese Ambivalenz macht den Kern des Spiels aus und lädt den Spieler dazu ein, seine eigene Rolle in einem solchen System zu reflektieren.

Der Film ***Sneakers*** (Robinson, 1992) greift ähnliche Themen auf. Auch hier wird die Macht von Informationen thematisiert, wobei ein Team von Hackern die Kontrolle über Sicherheitssysteme erlangt und dabei moralische Konflikte ausgetragen werden. Während ***Code 7*** die Verantwortung in die Hände eines einzelnen Hackers legt, zeigt *Sneakers*, wie Gruppen und Systeme die Kontrolle über Daten zu ihren Gunsten nutzen können. Beide Werke stellen die Frage: Kann Macht über Informationen jemals neutral sein? Oder folgt sie vielleicht doch immer einem persönlichen Ziel?

Eine erweiterte Perspektive auf das Thema bietet William Gibsons ***Neuromancer*** *(Gibson, 1984)*. Die dystopische Vision einer vollständig vernetzten Gesellschaft, in der Hacking sowohl ein Werkzeug der Freiheit als auch der Unterdrückung ist, hat zahlreiche Werke inspiriert – offensichtlich auch ***Code 7***. Während Gibsons Protagonisten in den digitalen Abgrund eintauchen, um Kontrolle zurückzugewinnen oder zu verlieren, bleibt die Essenz dieselbe: Wer Informationen beherrscht, kontrolliert die Welt.

Die Verbindung von ***Code 7*** mit diesen Werken zeigt, wie zeitlos und universell das Thema Überwachung ist. Ob als Hacker in einer futuristischen Dystopie, als Teil eines rebellischen Teams oder als Leser eines Cyberpunk-Klassikers – die Fragen, die diese Geschichten stellen, bleiben dieselben. Was bedeutet es, Kontrolle über Informationen zu haben? Und wer sollte diese Kontrolle ausüben?

Während ***Code 7*** uns die Perspektive eines subversiven Hackers bietet, wechselt ***Orwell*** die Perspektive: Hier stehen wir auf der anderen Seite des Systems, als offizieller Teil eines staatlichen Überwachungsprogramms. Dieses Wechselspiel zwischen den Rollen zeigt, wie unterschiedlich Überwachung interpretiert werden kann – und wie sich Macht und Moral je nach Kontext verschieben.

1.2 ORWELL

Als Teil eines staatlich sanktionierten Überwachungsprogramms tragen wir in ***Orwell*** die Verantwortung, Informationen zu sammeln, zu analysieren und zu bewerten. Die Mechaniken des Spiels machen uns nicht nur zu einem Beobachter, sondern zu einem Akteur, dessen Entscheidungen das Leben der Überwachten unmittelbar beeinflussen.

Die Spielwelt von ***Orwell*** ist digital und doch erschreckend nah an der Realität. Chats, Social-Media-Profile, private Nachrichten und offizielle Dokumente stehen zur Verfügung. Der Spieler durchsucht diese Datenflut nach relevanten Informationen, entscheidet, welche Details als verdächtig markiert und welche ignoriert werden. Jeder Klick ist eine Entscheidung, jeder Datenpunkt ein Puzzleteil in der Überwachung. Doch was zunächst wie ein logisches, fast bürokratisches System wirkt, entpuppt sich schnell als moralisches Minenfeld. Wer bestimmt, welche Information "relevant" ist? Und wie verlässlich sind die Daten, die wir als Wahrheit präsentieren?

Orwell spielt mit der subjektiven Natur von Wahrheit und Kontrolle. Falsche Schlüsse, Fehlinterpretationen oder bewusste Manipulation durch den Spieler können dramatische Konsequenzen für die überwachten Personen haben – von öffentlicher Diffamierung bis hin zur Verhaftung oder Schlimmerem. Das Spiel zwingt uns, die Grenzen von Macht und Verantwortung zu hinterfragen: Wann wird aus dem Schutz der Gesellschaft die Unterdrückung des Individuums?

Die Parallelen zu realen Debatten über staatliche Überwachung, wie sie etwa im Zuge der Enthüllungen von Edward Snowden geführt wurden, sind offensichtlich. ***Orwell*** mag eine fiktionale Welt darstellen, doch seine Botschaft ist klar: Überwachung ist niemals nur ein Werkzeug, sondern immer auch ein Mittel der Machtausübung. Es liegt in der Hand derjenigen, die sie ausüben, ob diese Macht zum Schutz oder zur Unterdrückung genutzt wird.

Die filmische Parallele zu ***Orwell*** findet sich in ***Das Leben der Anderen*** *(v.* Donnersmarck, 2006), einem Werk, das die Überwachung in der DDR und die moralischen Konflikte eines Stasi-Agenten beleuchtet. Wie in ***Orwell*** wird auch hier die Frage gestellt, ob Überwachung jemals moralisch gerechtfertigt sein kann – und was sie mit denen macht, die sie ausüben. Der Agent in *Das Leben der Anderen* steht letztlich vor der Entscheidung, das System zu unterstützen oder sich gegen dessen Ungerechtigkeit aufzulehnen. Diese Ambivalenz spiegelt sich auch in den Dilemmata, die ***Orwell*** uns aufzeigt.

Auch George *Orwell*s Roman ***1984*** (Orwell, 1949) ist ein passender Vergleich. Als Namensgeber und offensichtliche Inspiration des Spiels thematisiert er die totalitäre Kontrolle durch Überwachung und Informationsmanipulation. In beiden Werken wird die Überwachung allumfassend und alles beherrschend dargestellt. Doch während *1984* ein dystopisches Bild zeichnet, das die Leser passiv erleben, fordert uns ***Orwell*** als Spiel heraus, selbst aktiv zu werden und die Konsequenzen dieser Macht zu tragen. Die Wechselwirkung zwischen Kontrolle und Moral, zwischen Schutz und Machtmissbrauch, wird in ***Orwell*** greifbar. Es ist eine Erinnerung daran, dass Überwachung nicht in einem luftleeren Raum stattfindet. Sie ist immer geprägt von den Entscheidungen derer, die sie ausüben – und von den Werten, die diesen Entscheidungen zugrunde liegen.

Während Überwachung in ***Code 7*** und ***Orwell*** als technologische Macht dargestellt wird, die auf Daten und digitale Kontrolle basiert, führt uns ***Papers, Please*** (Pope, 2013) in einen scheinbar alltäglicheren, aber nicht weniger beängstigenden Kontext. Hier ist es nicht die Technologie, die den Ton angibt,

sondern die Bürokratie, die Menschen auf Regeln und Dokumente reduziert. Die Mechanismen der Kontrolle bleiben ähnlich, doch die Methoden werden greifbarer und persönlicher.

2. Bürokratische Kontrolle

Bürokratie ist eines der unscheinbarsten, aber zugleich mächtigsten Werkzeuge der Kontrolle. Sie wirkt oft unsichtbar, indem sie Entscheidungen auf Regeln und Prozesse abstrahiert, die scheinbar ohne moralisches Urteil auskommen. Doch hinter Formularen, Anweisungen und Regularien stehen immer Menschen, die diese Systeme ausführen und oft in moralische Konflikte geraten, wenn sie die Kälte des Systems mit der Realität der Betroffenen konfrontiert sehen. ***Papers, Please*** greift dieses Spannungsfeld auf, indem es die Spieler in die Rolle von Beamten versetzen, die tagtäglich zwischen Regelkonformität und Menschlichkeit abwägen müssen.

2.1 PAPERS, PLEASE

Papers, Please stellt uns vor eine scheinbar simple Aufgabe: Als Grenzbeamter eines fiktiven autoritären Staates kontrollieren wir die Dokumente von Einreisenden. Doch die Mechaniken des Spiels machen schnell deutlich, dass hinter dieser Aufgabe weit mehr steckt als bloße Bürokratie. Mit jedem neuen Tag werden die Regeln strenger, die Anforderungen und Dokumente komplexer – und die moralischen Konflikte schwerer zu ignorieren. Wer darf passieren, und wer wird zurückgewiesen? Und welche Konsequenzen haben unsere Entscheidungen für die Menschen, die vor uns stehen?

Die Stärke von ***Papers, Please*** liegt in der Art, wie es die Spieler dazu zwingt, die Menschlichkeit hinter den Papieren zu erkennen – und gleichzeitig die systematische Entmenschlichung zu erleben, die die Bürokratie mit sich bringt. Ein Familienvater, dessen Dokumente nicht den Anforderungen entsprechen, fleht um Einlass, um seine kranke Tochter zu retten. Ein Deserteur, der vor der Verfolgung seines Regimes flieht, versucht, die Grenze zu überqueren. Doch die Regeln des Staates sind unnachgiebig, und ein Fehler bei der Kontrolle kann den Beamten selbst in Gefahr bringen. Unsere Entscheidungen werden so nicht nur zu einem Test moralischer Prinzipien, sondern auch zu einer Frage des Überlebens.

Das Spiel zeigt eindrücklich, wie Bürokratie zu einem Werkzeug der Zensur und Kontrolle wird. Durch die Einschränkung von Bewegungsfreiheit, die Kontrolle von Identität und die Macht, Menschen basierend auf Papierkram abzuweisen, wird der Staat in ***Papers, Please*** zu einer unüberwindbaren Instanz. Doch ebenso zeigt das Spiel die Zerrissenheit des Einzelnen, der Teil dieses Systems ist: Der Grenzbeamte, den wir verkörpern, ist kein Schurke, sondern ein Mensch, der versucht, in einem repressiven System zu überleben. Er muss seine Familie ernähren, den Druck seiner Vorgesetzten ertragen und gleichzeitig Entscheidungen treffen, die oft weit über seine eigentliche Verantwortung hinausgehen.

Die moralischen Dilemmata, die das Spiel aufwirft, sind nicht nur theoretischer Natur. ***Papers, Please*** vermittelt auf beinahe schmerzhafte Weise, wie schwierig es ist, Menschlichkeit und Prinzipien in einem System zu bewahren, das keinen Raum für Grauzonen lässt. Es zwingt uns, uns die Frage zu stellen: Wie weit würden wir gehen, um selbst zu überleben? Und wie viel Verantwortung tragen wir für die Entscheidungen, die wir unter Druck treffen?

Ein filmischer Vergleich bietet sich mit ***The Terminal*** (Spielberg, 2004) an, in dem Tom Hanks einen Mann spielt, der aufgrund eines bürokratischen Missverständnisses in einem Flughafen gestrandet ist. Wie in ***Papers, Please*** zeigt der Film die Absurdität eines Systems, das Menschen nicht als Individuen behandelt, sondern als Fälle, die es zu verwalten gilt. Der emotionale Kern beider Werke liegt in der Menschlichkeit, die sich trotz der Härte der Bürokratie durchsetzt.

Franz Kafkas ***Der Prozess*** (Kafka, 1925) spiegelt ähnliche Themen wider. Kafkas Protagonist kämpft gegen ein bürokratisches System, das gleichzeitig undurchdringlich und unmenschlich ist. Sowohl in *Der Prozess* als auch in ***Papers, Please*** wird deutlich, wie schwer es ist, gegen ein System anzukämpfen, das keine klaren Antworten bietet – und wie leicht der Einzelne darin verloren geht.

Papers, Please ist mehr als ein Spiel. Es ist eine Reflexion darüber, wie Systeme Macht ausüben, wie Regeln zu Unterdrückung werden können und wie schnell wir als Individuen Teil dieser Strukturen werden, sei es aus Pflicht, aus Angst oder aus Notwendigkeit. Es erinnert uns daran, dass hinter jedem System Menschen stehen – und dass es ihre Entscheidungen sind, die bestimmen, ob es gerecht oder grausam ist.

Die Kontrolle durch Bürokratie, wie sie in ***Papers, Please*** erlebt wird, ist statisch und regelgebunden. Mit ***Not for Broadcast*** (NotGames, 2020) wird die Kontrolle dynamisch und interaktiv. Statt über Dokumente und Grenzübergänge entscheidet der Spieler hier über Nachrichten und Informationen, die direkt die öffentliche Meinung beeinflussen. Der Fokus verschiebt sich von der Abweisung von Individuen hin zur Formung ganzer Gesellschaften durch die Kontrolle dessen, was sie sehen und hören.

3. Manipulation von Inhalten

Die Macht der Medien ist unbestritten. Sie sind nicht nur Informationsquelle, sondern auch Instrument zur Formung von Meinungen, zur Unterhaltung – und manchmal zur Manipulation. Wenn Nachrichten in Echtzeit verbreitet und oft gezielt gesteuert werden, stellt sich die Frage: Wer kontrolliert die Informationen, die uns erreichen? ***Not for Broadcast*** geht noch einen Schritt weiter. Das Spiel gibt uns als Spieler die Kontrolle über das, was ausgestrahlt wird, und lässt uns unmittelbar die Konsequenzen unserer Entscheidungen erleben.

3.1 NOT FOR BROADCAST

Not for Broadcast versetzt uns in die Rolle eines Produzenten eines staatlich kontrollierten Nachrichtensenders. Als Spieler sind wir verantwortlich für die Live-Übertragungen und bestimmen, was die Zuschauer sehen, hören und letztlich glauben sollen. Diese Aufgabe scheint anfangs technischer Natur: Wir schalten zwischen Kameraperspektiven hin und her, zensieren unangemessene Sprache und entscheiden, welche Beiträge ausgestrahlt werden. Doch schnell wird klar, dass unsere Entscheidungen weitreichende gesellschaftliche Konsequenzen haben.

Das Spiel ist ein Geniestreich in Sachen Interaktivität. Indem es uns direkt in die Verantwortung nimmt, zwingt es uns, die Macht zu erkennen, die in der Kontrolle über Informationen liegt. Zensieren wir regierungskritische Kommentare oder lassen wir sie durchgehen? Zeigen wir die Wahrheit, auch wenn sie die Bevölkerung verunsichern könnte, oder stützen wir die staatliche Propaganda, um Ruhe zu bewahren? Mit jeder Entscheidung prägen wir die Wahrnehmung der Bevölkerung – und tragen gleichzeitig die Last der moralischen Dilemmata, die damit einhergehen.

Die Konsequenzen unserer Entscheidungen werden im Spiel spürbar. Unsere Handlungen beeinflussen nicht nur die Stimmung der Zuschauer, sondern auch die gesellschaftliche Stabilität. ***Not for Broadcast*** illustriert, wie leicht Medien instrumentalisiert werden können, um Narrative zu formen und Kontrolle auszuüben. Gleichzeitig führt es uns vor Augen, wie schnell wir selbst Teil eines solchen Systems werden können – sei es aus Opportunismus, aus Angst vor Repressalien oder aus dem Glauben, das Richtige zu tun.

Ein passender filmischer Vergleich ist ***Network*** *(Lumet, 1976)*, ein Klassiker, der die Macht und Sensationsgier der Medien kritisch hinterfragt. Der Film zeigt, wie Nachrichten zu einem Werkzeug der Manipulation werden, angetrieben von Quoten und politischen Interessen. Ebenso wie ***Not for Broadcast*** stellt er die Frage, wo die Grenze zwischen Berichterstattung und Beeinflussung verläuft – und ob diese Grenze überhaupt existiert.

Ein literarisches Pendant findet sich in ***Fahrenheit 451*** (Bradbury, 1953). Der dystopische Roman beschreibt eine Welt, in der Informationen und Medien streng kontrolliert werden, um die Bevölkerung zu unterdrücken. Wie in ***Not for Broadcast*** wird auch hier deutlich, dass die Macht über Informationen immer auch die Macht über Gedanken und Meinungen ist. Die Parallelen zwischen den beiden Werken sind unübersehbar: Beide machen uns bewusst, wie zentral die Kontrolle von Medien für die Steuerung von Gesellschaften ist.

Not for Broadcast ist mehr als nur ein Spiel – es ist eine Lektion über Verantwortung und Macht. Es zeigt, dass Informationen niemals neutral sind und dass jeder, der sie kontrolliert, eine enorme Verantwortung trägt. Indem es uns in diese Rolle versetzt, fordert es uns heraus, über die Mechanismen nachzudenken, die unsere Meinungen und Überzeugungen prägen – und darüber, wie leicht sie manipuliert werden können.

Wo ***Not for Broadcast*** die unmittelbare Macht der Medien zeigt, geht ***Bioshock Infinite*** (Irrational, 2013) noch einen Schritt weiter und verdeutlicht die langfristigen Auswirkungen von Propaganda und ideologischer Kontrolle. Während der Spieler in ***Not for Broadcast*** kurzfristig entscheidet, wie Nachrichten zensiert werden, erleben wir in ***Bioshock Infinite*** eine Gesellschaft, die von diesen Narrativen geprägt wurde. Die Mechanismen sind subtiler, die Auswirkungen tiefgreifender.

4. Propaganda und Ideologie

Propaganda ist eines der mächtigsten Werkzeuge der Kontrolle. Sie formt nicht nur Meinungen, sondern ganze Weltbilder, indem sie die Wahrnehmung der Realität manipuliert. In einer von Ideologien geprägten Welt entscheidet Propaganda darüber, was als Wahrheit gilt und was nicht. Videospiele wie ***Bioshock Infinite*** greifen diese Thematik auf, indem sie uns in eine Gesellschaft versetzen, die vollständig durch ideologische Kontrolle geprägt ist. Sie zeigen uns die Mechanismen und Konsequenzen einer Welt, die ihre Bürger durch Narrative und Propaganda lenkt.

4.1 BIOSHOCK INFINITE

Die Stadt Columbia, in der ***Bioshock Infinite*** spielt, ist ein Paradebeispiel für die Macht der Propaganda. Auf den ersten Blick erscheint sie wie eine utopische Vision: eine schwebende Stadt mit strahlenden Fassaden, einer harmonischen Gemeinschaft und scheinbar perfekten Strukturen. Doch hinter dieser Fassade verbirgt sich eine düstere Wahrheit. Die Gesellschaft wird durch religiöse und

nationalistische Propaganda zusammengehalten, die nicht nur die Bevölkerung, sondern auch die Geschichte selbst manipuliert. Alles, was nicht ins Weltbild der Herrschenden passt, wird ausgelöscht, zensiert oder verdreht.

Die Mechaniken des Spiels machen diese Propaganda auf unterschiedliche Weise erfahrbar. Plakate, Lautsprecherdurchsagen und öffentliche Veranstaltungen preisen die Ideale der Stadt und glorifizieren ihre Anführer, während Andersdenkende als Feinde der Gesellschaft dargestellt werden. Der Spieler entdeckt durch Erkundung der Welt nach und nach die tieferliegenden Wahrheiten hinter der strahlenden Oberfläche. Diese Mechanik macht die Propaganda nicht nur sichtbar, sondern zwingt uns auch, uns mit ihrer Wirkung auseinanderzusetzen.

Bioshock Infinite illustriert, wie Propaganda genutzt wird, um Macht zu legitimieren und gesellschaftliche Strukturen zu festigen. Indem sie bestimmte Narrative verstärkt und andere unterdrückt, schafft sie eine kontrollierte Realität, in der Dissens nicht nur unerwünscht, sondern gefährlich ist. Das Spiel zeigt, wie Ideologien die Wahrnehmung prägen und Gesellschaften spalten können, indem sie Gruppen gegeneinander aufhetzen und Feindbilder schaffen.

Ein passender Vergleich ist der Film ***The Wave*** *(Gansel, 2008)*, der auf realen Ereignissen basiert. Der Film zeigt, wie leicht autoritäre Strukturen und Gruppendynamiken entstehen können, wenn eine Ideologie als absolute Wahrheit präsentiert wird. Sowohl in *The Wave* als auch in ***Bioshock Infinite*** wird deutlich, wie Propaganda als Mittel genutzt wird, um Gemeinschaft zu schaffen – und wie gefährlich diese Gemeinschaft wird, wenn sie auf Ausschluss und Unterdrückung basiert.

Literarisch bietet ***A Clockwork Orange*** (Burgess, 1962) einen ähnlichen Ansatz. Zwar liegt der Fokus des Romans auf der Manipulation des Individuums, doch die zugrunde liegende Thematik – die Kontrolle von Verhalten und Wahrnehmung – spiegelt sich auch in ***Bioshock Infinite*** . In beiden Werken wird die Frage gestellt, ob und wie Freiheit in einer Welt möglich ist, die durch Ideologien geformt wird. Die Parallelen zwischen Alex' Rebellion gegen das System in *A Clockwork Orange* und der Reise von Booker DeWitt in ***Bioshock Infinite*** sind dabei ebenso offensichtlich wie aufschlussreich.

Bioshock Infinite ist ein Meisterwerk der interaktiven Erzählkunst. Es zeigt, wie mächtig Geschichten sein können – nicht nur als Mittel der Unterhaltung, sondern auch als Instrument der Kontrolle. Das Spiel fordert uns auf, die Welt um uns herum kritisch zu betrachten und zu hinterfragen, welche Narrative unsere Realität prägen. Es ist eine eindringliche Erinnerung daran, dass Propaganda nicht immer offensichtlich ist – und dass sie gerade dann am gefährlichsten ist, wenn sie uns wie eine Wahrheit erscheint.

Die Propaganda in ***Bioshock Infinite*** beeinflusst Gedanken und Überzeugungen, doch ***We Happy Few*** zeigt, wie Kontrolle noch intimer und allumfassender werden kann. Hier wird nicht nur die Ideologie der Menschen geformt, sondern ihre Wahrnehmung selbst manipuliert. Die Droge *Joy* steht sinnbildlich für die ultimative Form der Kontrolle, bei der selbst die Realität, wie wir sie erleben, nicht mehr unabhängig ist.

5. Manipulation der Wahrnehmung durch Drogen

Die Kontrolle von Informationen und Ideologien ist eine Form der Macht. Doch was passiert, wenn nicht nur das Denken, sondern die Wahrnehmung selbst manipuliert wird? Videospiele wie ***We Happy Few*** zeigen eine Welt, in der Menschen durch chemische Eingriffe gefügig gemacht werden. Sie stellen

uns vor die Frage, was bleibt, wenn nicht nur die Freiheit, sondern auch die Realität selbst unterdrückt wird.

5.1 WE HAPPY FEW

In ***We Happy Few*** wird die dystopische Stadt Wellington Wells durch eine Droge namens *Joy* kontrolliert. Diese Substanz unterdrückt negative Erinnerungen und Emotionen und ermöglicht es den Bürgern, in einer scheinbar perfekten, harmonischen Welt zu leben. Doch diese Perfektion ist eine Lüge, und der Preis für diese künstliche Glückseligkeit ist hoch: Individualität, Wahrheit und Freiheit werden geopfert, um den Schein aufrechtzuerhalten.

Die Mechaniken von ***We Happy Few*** machen diese Thematik greifbar. Der Spieler, der sich weigert, *Joy* zu nehmen, sieht die grausame Realität hinter der glitzernden Fassade der Stadt. Menschen, die unter der Wirkung von *Joy* stehen, erkennen ihn sofort als "Abweichler" und reagieren feindselig. Der Spieler ist gezwungen, entweder Konformität vorzutäuschen oder offen zu rebellieren – und riskiert dabei, von der Gesellschaft geächtet oder verfolgt zu werden. Dieses Spannungsfeld zwischen Anpassung und Widerstand macht die Mechanik von ***We Happy Few*** so kraftvoll.

Die Welt des Spiels ist durchdrungen von subtiler und direkter Zensur. Propaganda durch Lautsprecherdurchsagen, Plakate und öffentliche Rituale verstärkt die Wirkung von *Joy* und sorgt dafür, dass die Bürger von Wellington Wells die Realität niemals infrage stellen. Doch je mehr der Spieler die Wahrheit über die Stadt und ihre Vergangenheit aufdeckt, desto deutlicher wird, dass diese Welt nicht stabil ist – und dass die Kontrolle durch Drogen nicht ewig aufrechterhalten werden kann.

Ein passender Vergleich ist der Film ***Equilibrium*** *(Wimmer, 2002)*, in dem eine Gesellschaft Emotionen durch eine Droge namens *Prozium* unterdrückt, um Frieden und Stabilität zu gewährleisten. Wie in ***We Happy Few*** zeigt der Film, dass eine solche Kontrolle nie vollständig ist und dass menschliche Emotionen und Wahrnehmungen sich letztlich nicht dauerhaft unterdrücken lassen. Beide Werke stellen die Frage, ob Stabilität auf Kosten von Freiheit und Individualität wünschenswert ist.

Literarisch bietet ***Brave New World*** (Huxley, 1932) eine perfekte Ergänzung. Die Droge *Soma* wird in Huxleys dystopischer Welt genutzt, um die Bevölkerung ruhig und glücklich zu halten, während Wahrheit und Freiheit durch ein perfektes System ersetzt werden. Die Parallelen zu ***We Happy Few*** sind offensichtlich: In beiden Geschichten wird die Bevölkerung durch chemische Manipulation gefügig gemacht, und diejenigen, die sich widersetzen, werden als Feinde des Systems betrachtet.

We Happy Few ist eine eindringliche Warnung vor der Gefahr, Realität und Freiheit für eine Illusion von Glück und Harmonie zu opfern. Es zeigt uns, dass Kontrolle nicht immer durch Gewalt oder Ideologien ausgeübt werden muss – manchmal reicht es, die Wahrnehmung der Menschen zu verändern. Das Spiel fordert uns auf, darüber nachzudenken, was wir bereit wären zu opfern, um in einer scheinbar perfekten Welt zu leben – und ob diese Welt es überhaupt wert wäre, in ihr zu existieren.

Abschluss und Fazit

Videospiele sind weit mehr als reine Unterhaltung. Sie sind ein Spiegel unserer Gesellschaft, ein Werkzeug zur Reflexion und eine Einladung, komplexe Themen auf neue und intensive Weise zu erleben. Die analysierten Spiele zeigen, wie unterschiedlich Zensur und Überwachung in interaktiven

Medien dargestellt werden können. Sie setzen uns in die Rollen von Beobachtern, Akteuren und Rebellen und lassen uns die Konsequenzen unserer Entscheidungen unmittelbar spüren.

Die Mechaniken dieser Spiele machen die abstrakten Konzepte von Kontrolle und Manipulation greifbar. ***Code 7*** und ***Orwell*** zeigen uns, wie Überwachung als Werkzeug der Macht eingesetzt wird, sei es durch subversive Hacker oder staatlich sanktionierte Programme. ***Papers, Please*** illustriert die Kälte bürokratischer Systeme, die menschliche Schicksale auf Regeln und Dokumente reduzieren. ***Not for Broadcast*** gibt uns die Kontrolle über Medien und zeigt, wie leicht Nachrichten als Mittel der Manipulation genutzt werden können. ***Bioshock Infinite*** führt uns in eine Welt, in der Propaganda Ideologien stärkt und Gesellschaften spaltet, während ***We Happy Few*** die Wahrnehmung selbst zum Ziel der Kontrolle macht.

Die Verknüpfung mit Filmen und Büchern erweitert diese Perspektiven und zeigt, dass Zensur und Überwachung nicht nur Themen der Spielewelt sind, sondern universelle Probleme, die in allen Medien reflektiert werden. Werke wie ***Sneakers***, ***Das Leben der Anderen*** oder ***A Clockwork Orange*** bieten Parallelen und ergänzen die in den Spielen gestellten Fragen um neue Facetten. Sie machen deutlich, dass diese Themen tief in der menschlichen Erfahrung verwurzelt sind und sich durch die Geschichte der Kunst und Literatur ziehen.

Was diese Spiele besonders macht, ist ihre Fähigkeit, den Spieler zum Nachdenken zu bringen. Sie sind keine moralischen Lehrbücher, sondern stellen Fragen, anstatt Antworten zu geben. Sie konfrontieren uns mit den Dilemmata, die in einer überwachten Welt Manipulation entstehen, und lassen uns die Konsequenzen unserer Handlungen erleben. Dabei wird deutlich, dass Macht niemals neutral ist – sie wird immer durch die Werte und Entscheidungen derjenigen geformt, die sie ausüben.

Videospiele haben also das Potenzial, ein Bewusstsein für diese Themen zu schaffen. Sie laden uns ein, über die Mechanismen nachzudenken, die unsere Realität formen, und fordern uns auf, unsere Rolle in diesem System zu hinterfragen. Ob als Hacker, Grenzbeamter, Medienproduzent oder Rebell – die Geschichten, die diese Spiele erzählen, sind letztlich Geschichten über uns selbst.

Ludographie

- **Code 7** (Goodwolf Studio, 2017)
- **Orwell** (Osmotic Studios, 2016)
- **Papers, Please** (Lucas Pope, 2013)
- **Not for Broadcast** (NotGames, 2020)
- **Bioshock Infinite** (Irrational Games, 2013)
- **We Happy Few** (Compulsion Games, 2018)

Filmographie

- **Sneakers** (Phil Alden Robinson, 1992)
- **Das Leben der Anderen** (Florian Henckel von Donnersmarck, 2006)
- **The Terminal** (Steven Spielberg, 2004)
- **Network** (Sidney Lumet, 1976)
- **The Wave** (Dennis Gansel, 2008)
- **Equilibrium** (Kurt Wimmer, 2002)

Literaturverzeichnis

- **Bradbury**, R. (1953). *Fahrenheit 451*. Ballantine Books.
- **Burgess**, A. (1962). *A Clockwork Orange*. William Heinemann.
- **Gibson**, W. (1984). *Neuromancer*. Ace Books.
- **Huxley**, A. (1932). *Brave New World*. Chatto & Windus.
- **Kafka**, F. (1925). *Der Prozess*. Verlag Die Schmiede.
- **Orwell**, G. (1949). *1984*. Secker & Warburg.

Weiterführende Links

CORRECTIV. (2019, September 16). Nein, Deutschland steht bei Internetzensur nicht weltweit auf Platz eins – und schon gar nicht vor Nordkorea. CORRECTIV. Abgerufen am 11. Dezember 2024 von https://correctiv.org/faktencheck/gesellschaft/2019/09/16/nein-deutschland-steht-bei-internetzensur-nicht-weltweit-auf-platz-eins-und-schon-gar-nicht-vor-nordkorea/

CORRECTIV. (2024, April 10). Telegram-Analyse: Desinformation – Russland vernetzt sich um Alina Lipp in Deutschland mit Propaganda-Fakes zum Ukraine-Krieg. CORRECTIV. Abgerufen am 11. Dezember 2024 von https://correctiv.org/faktencheck/hintergrund/2024/04/10/telegram-analyse-desinformation-russland-vernetzt-sich-um-alina-lipp-in-deutschland-mit-propaganda-fakes-zum-ukraine-krieg/

Dreßler, A. (2023, 24. April). USK und Jugendschutz: Ist das schon Zensur? PC Games. Abgerufen am 11. Dezember 2024 von https://www.pcgames.de/Dead-Island-2-Spiel-56440/Specials/zensur-jugendschutz-usk-bpjm-bzkj-gore-liste-a-liste-b-geschnitten-1418118/

Grimm, P., & Röper, J. (2020). Jugendschutz und Medienpädagogik: Spannungsfelder und Perspektiven. In K. Reuter & M. Pohlmann (Hrsg.), MEDIEN, GESELLSCHAFT UND POLITIK (S. 37–55). Springer. Abgerufen am 11. Dezember 2024 von https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-658-31916-8_3

Kuketz, M. (2017, 19. Juni). Webseite kann nicht angezeigt werden: Internet-Zensur – Teil 1 von 3. *Kuketz IT-Security Blog*. Abgerufen am 11. Dezember 2024 von https://www.kuketz-blog.de/webseite-kann-nicht-angezeigt-werden-internet-zensur-teil1/

Kutscher, N., & Michalik, D. (2019). MEDIENBILDUNG IN DER DIGITALEN GESELLSCHAFT: HERAUSFORDERUNGEN UND PERSPEKTIVEN. Springer. Abgerufen am 11. Dezember 2024 von https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-658-06571-3

Netzpolitik.org. (2024, 11. Oktober). Freedom on the Net 2024: So frei ist das Internet im internationalen Vergleich. *Netzpolitik.org*. Abgerufen am 11. Dezember 2024 von https://netzpolitik.org/2024/freedom-on-the-net-2024-so-frei-ist-das-internet-im-internationalen-vergleich/

Reporter ohne Grenzen. (n.d.). Themen: Internetfreiheit. *Reporter ohne Grenzen*. Abgerufen am 11. Dezember 2024 von https://www.reporter-ohne-grenzen.de/themen/internetfreiheit/themen

Steam Community. (n.d.). Deutsche Gesetze und deren Einfluss auf PC- & Konsolenspiele. STEAM COMMUNITY. Abgerufen am 11. Dezember 2024 von https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=703679729

Stöwer, S. (2023, 12. Oktober). Zensur in Videospielen: Ein Blick auf die Hintergründe. COMPUTER BILD. Abgerufen am 11. Dezember 2024 von https://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-Spiele-Zensur-in-Videospielen-2391318.html

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK). (n.d.). Arbeit der USK. USK. https://usk.de/die-usk/arbeit-der-usk/