

THE UNCENSORED LIBRARY



SCAN ME!

Emily Santagada, Danya Löliger, Diana Frutiger, Jodok Maurer

Proseminar: Kulturerbetechniken, Seminar für Medienwissenschaften, Universität Basel, HS 2025, Dozentin: Sarine Waltenspül

ABSTRACT

Die Pressefreiheit steht global an einem historischen Tiefpunkt (RSF, 02.05.25). Die Digitalisierung bietet die Möglichkeit dieser Entwicklung mit unkonventionellen Lösungen entgegenzutreten, beispielsweise durch Schlupflöcher wie der innovativen Nutzung eines Videospiels. «The Uncensored Library» ist ein – im Jahre 2020 veröffentlichtes – Projekt der deutschen Organisation «Reporter ohne Grenzen» (RSF), einem Teil der weltweit agierenden «Reporters sans frontières», die sich für Pressefreiheit und gegen Zensur engagieren. Diese virtuelle Bibliothek wurde im Computerspiel Minecraft konzipiert und bietet die Möglichkeit auch in Ländern mit prekärer Pressefreiheit Zugang zu nicht verfügbaren Artikeln zu erhalten.

DAS PROJEKT

«The Uncensored Library» (UL) ist eine digitale Bibliothek, welche innerhalb des Videospiels Minecraft entwickelt wurde. Minecraft ermöglicht es Spieler:innen mit Lego-ähnlichen Bauklötzen eigene Welten zu bauen, zu zerstören und die Welten anderer Spieler:innen zu besuchen. Dank der UL können Spieler:innen auch in Ländern, in welchen der Zugang zu den Informationen eingeschränkt ist, auf die zensierten Inhalte zugreifen. Minecraft wurde aus zwei Gründen strategisch als Plattform für das Projekt ausgewählt:

- a) Die grosse Reichweite des Spiels
- b) Da Minecraft keine Aspekte wie intensive Gewalt, Erotik, Bedrohung religiöser Überzeugungen oder politischer Aktivismus enthält, gibt es keinen Grund, das Spiel zu verbieten.

The UL wurde von «Reporter ohne Grenzen» entwickelt und am 12. März 2020, dem Welttag gegen Online-Zensur, veröffentlicht (Calvacanti et al., 2022). «Reporter ohne Grenzen» ist eine internationale Organisation, welche sich aktiv für die weltweite Presse- und Informationsfreiheit einsetzt (Reporter ohne Grenzen, o.D.). Die Bibliothek kann über den Minecraft-Server oder durch das Herunterladen der Kartendatei aufgerufen werden (The Uncensored Library, o.D.).

Cavalcanti, Marccycleis Maria, Sandra Albuquerque Siebra, Leilah Santiago Bufrem, und Hélio Márcio Pajeú. 2022. «Projeto The Uncensored Library: uma estratégia para burlar a censura em países predadores da liberdade de imprensa». RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação 20 (November): e022027–e022027. Global; Contemporary. doi.org/10.20396/rdbci.v20i00.8669187.
Reporter ohne Grenzen. o. D. «Über uns». www.reporter-ohne-grenzen.de/ueber-uns. Zuletzt aufgerufen am 26.11.2025.
«The Uncensored Library - Reporters without borders». o.D. www.uncensoredlibrary.com/de. Zuletzt aufgerufen am 26.11.2025.
Bildmaterial «The Uncensored Library - Reporters without borders». o.D. www.uncensoredlibrary.com/de. Zuletzt aufgerufen am 26.11.2025.

DER UMFANG

«The Uncensored Library» stellt über 200 Bücher in verschiedenen Sprachen wie Russisch, Spanisch und vielen anderen zur Verfügung (The Uncensored Library, o.D.). Die Inhalte werden jeweils in der ursprünglichen Landessprache erfasst und zusätzlich auf Englisch übersetzt. Zum Thema „Covid-19“ wurden beispielsweise zehn Artikel veröffentlicht, die erläutern, wie die unterschiedlichen Länder mit dieser Phase der Pandemie umgegangen sind. Diese zehn Artikel stammen aus den folgenden Ländern: Thailand, Russland, China, Myanmar, Ungarn, Nordkorea, Brasilien, Turkmenistan, Iran und Ägypten. Die Bibliothek umfasst ausschliesslich Materialien aus den Jahren 2017–2020 und enthält daher keine aktuellen Texte zu gegenwärtigen Konflikten und Entwicklungen. Insgesamt besteht die UL aus 16 Länderbereichen, die jeweils einen eigenen thematischen Flügel bilden. Die inhaltliche Gestaltung unterscheidet sich je nach Land: Während einige Bereiche wie Russland oder Vietnam ausschliesslich journalistische Artikel enthalten, findet man in anderen Bereichen wie Mexiko beispielsweise Biografien von ermordeten Journalisten (Calvacanti et al., 2022).

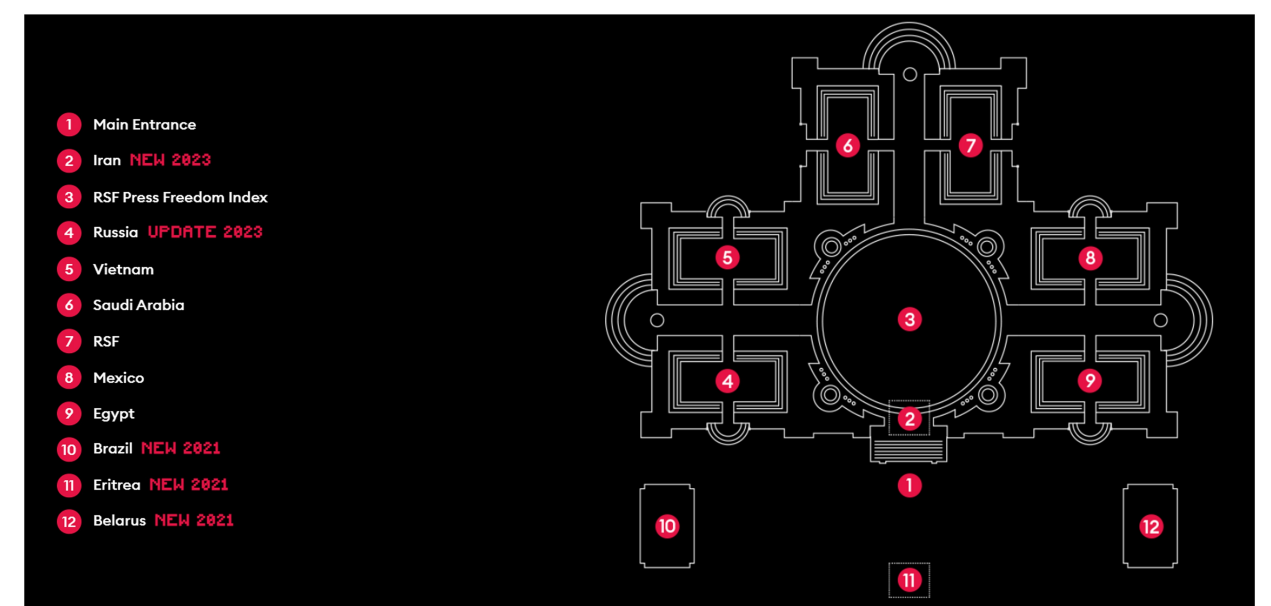


Abb. 1 Lageplan der Uncensored Library



Abb. 2 Gebäude von aussen

DIE AKTEURE

Im Auftrag der NGO Reporter ohne Grenzen und der Werbeagentur DDB Germany, erbaute die Minecraft Design Firma MD BlockWorks und die Produktionsfirma MediaMonks die Bibliothek.

Hinter der Idee zur Uncensored Library steht die Werbeagentur DDB Germany, die bereits mit der vielfach prämierten Kampagne Uncensored Playlist Erfolg hatte. Bei dieser Kampagne goss man zensierte Artikel in Popsongs und hatte diese über Musik-Streaming-Dienste in die entsprechenden Länder mit Pressezensur gesendet. Um das Projekt zu verbreiten und kollektiv gegen die Pressezensur anzukämpfen, wird der Hashtag #TruthFindsAWay für die Uncensored Playlist und auch für die Uncensored Library verwendet. Am Aufbau der Uncensored Library waren 24 Spezialist:innen aus 16 verschiedenen Ländern beteiligt, wobei sie mehr als 12,5 Millionen Steine benötigt haben, um die ganze Bibliothek in drei Monaten aufzubauen (RSF, 12.03.2020). Alle Beteiligten arbeiteten unentgeltlich am Projekt. Die Einnahmen von Reporter ohne Grenzen stammen unter anderem aus Spenden und Mitgliedsbeiträgen, wodurch es möglich ist, die Bibliothek regelmässig zu aktualisieren (RSF, 11.03.2022). Auf der Website der Uncensored Library erhält man auch die Möglichkeit, für Reporter ohne Grenzen zu spenden oder eine Mitgliedschaft einzugehen, womit sie sich generell für Pressefreiheit einsetzen wollen (The Uncensored Library, o.D.).

Abb. 3 Abteilung „Mexiko“ von innen