

»Yo, ho, ho und 'ne Buddel voll Rum!«

Piratenbilder in Spielzeug und Spiel

Wolfgang Buchberger

Piraten sind aus der kindlichen Geschichtskultur nicht wegzudenken. Man findet sie bei Faschingsfeiern bzw. Karnevalsumzügen, in Sachbüchern, Kinder- und Jugendromanen, Kinder- und Jugendzeitschriften, Filmen, Werbungen oder eben auch in Spielzeug und Spiel. Dieser Beitrag widmet sich letztgenannten Momenten der Geschichtskultur, nämlich Spielzeug und Spiel, die als geschichtskulturelle Produkte zu verstehen sind, sobald eine Vergangenheitsreferenz angelegt ist.¹

Darüber hinaus wird in manchen inhaltlichen Abschnitten auf weitere Bereiche der Geschichtskultur verwiesen, wie es schon der Titel dieses Beitrags ankündigt. »Yo-ho-ho, and a bottle of rum!« ist eine aus dem bekannten Piratenlied »15 Mann auf des toten Manns Kiste« entlehnte Zeile. Dieses Lied gilt als eines der bekanntesten Piratenlieder.² Es hat seinen Ursprung allerdings nicht in dem – in den verschiedenen Gegenwart(en) verklärten – sogenannten »Zeitalter der Piraten«, sondern im Roman »Die Schatzinsel« (»Treasure Island«) des schottischen Autors Robert Louis Stevenson aus dem Jahr 1883.³ Laut David Cordingly kann der Einfluss des Romans auf unser Bild von den Piraten gar nicht überschätzt werden: »Seit Stevenson«, so schreibt er, »sind Seeräuber für alle Zeiten mit Schatzkarten, schwarzen Schonern, tropischen Inseln und einbeinigen Seemännern verknüpft, die Papageien auf ihren Schultern tragen.«⁴ Diese durchaus brutale Geschichte (und das damit verbundene Bild von Piraten als grausame Mörder) soll im Folgenden auch zum Anlass genommen werden, das Bild des – euphemistisch formuliert

1 Vgl. Pandel, 2014a, 27 sowie auch Pandel, 2014b, 86-87.

2 Vgl. dazu z.B. die bekannte Sachbuchreihe *tipoi*[®] *Wieso? Weshalb? Warum?*, Band 7 (»Entdecke die Piraten«): Wandrey & Flucht, 2011. In diesem Sachbuch können mittels speziellem Stift Geräusche, Sprache, Musik und eben auch Lieder abgespielt werden.

3 Vgl. Stevenson, 2015. 1883 erstmals in Buchform erschienen. Die deutsche Erstausgabe erschien im Jahr 1897.

4 Cordingly, 2001, 23.

– »aggressiven Handlungsreisenden mit besitzergreifender Tendenz«⁵ den Piratenbildern in Spielzeug und Spiel gegenüberzustellen.

1. Piraten in Spielzeug und Spiel – Wie sehen sie aus?

Ausgehend von der Definition von Spielzeug, nach der sämtliche Objekte verstanden werden, die zum Spielen gemacht wurden und verwendet werden, entstand für diesen Beitrag eine Auswahl an Spielzeugen, die sich aufgrund einer exploratorischen Online-Recherche zum Thema Piraten finden ließ,⁶ um diese näher zu untersuchen.

Die Einteilung von Spielzeug bzw. Spiel erfolgte erstens nach seiner Bestimmung und zweitens nach dem Personenkreis der Spielenden,⁷ indem sowohl Spielfiguren (und Spiel-Sets) als auch Gesellschaftsspiele – Brett-, Würfel-, Kartenspiele oder Geschicklichkeitsspiele – für verschiedene Altersgruppen im Folgenden thematisiert werden.⁸ Die vorgefundenen Spielzeuge sind laut Herstellerangaben in der Altersspanne von »für Neugeborene« bis zu 14 Jahren (aufwärts, also »+«) geeignet.

Baby- und Kleinkindspielzeug Bereits für Neugeborene und Kleinkinder lassen sich Piratenfiguren oder -puppen finden, die einen Bezug auf die Vergangenheit erkennen lassen.⁹ Diese Figuren werden zwar historisch nicht kontextualisiert und initiieren wohl keine konkreten Bilder von der Vergangenheit, sondern stehen vielmehr für weitverbreitete und reduzierte Darstellungen von Piraten aus der Populärkultur.¹⁰ Neben Figuren oder Puppen können hier ebenso Mobiles mit Piraten¹¹

5 Vgl. Des toten Manns Kiste, 2011. »Die Wahrheit« ist eine Satire- und Humorseite der Tageszeitung taz.

6 Online-Suche nach Piratenspielzeug mit deutschsprachigen Suchbegriffen wie »Piraten«, »Piratenspielzeug«, »Piraten + Spielzeug« u.Ä. mittels verschiedener Suchmaschinen (z.B. google.com, amazon.de usw.).

7 Vgl. Mieskes, 1983, 410.

8 Vgl. zu den in diesem Beitrag ausgesparten Computerspielen z.B. Pfister, 2015. Vgl. Buchberger & Kühberger, 2013; Pfister, 2013b.

9 Vgl. exemplarisch den Piraten-Greifling für Babys »Pete, der Pirat«: <https://de.tomy.com/lamaze> (15.07.2020). »Pete, der Pirat, ist ein echter Seeräuber und begeistert alle Piraten-Fans. Die bunten Stoffe seiner Kleidung sind aus unterschiedlichen Materialien und laden zum Ertasten ein. Dreht Baby Pete von einer Seite zur anderen, erklingt ein leises Meeresrauschen. In seiner Hand hält Pete seinen Schatz aus bunten, rasselnden Kugeln. So kann das Abenteuer auf hoher See beginnen! [...] Altersempfehlung: 0 Monate +« (Ebd.)

10 Vgl. Kühberger, 2021, 283.

11 Vgl. Inware 22248 »Mobile Pirat«, online unter: <https://www.inware.de/#/product/?id=40549> (15.07.2020).

oder Motorikspiele, z.B. in Form von Piratenschiffen,¹² angeführt werden. Bereits zwischen sensomotorischem (Funktions-/Experimentierspiel) und symbolischem Spiel¹³ angesiedelt, ist an dieser Stelle beispielhaft das Piratenschiff von »Playmobil 1 2 3« zu nennen, vom Hersteller empfohlen für Kinder ab eineinhalb Jahren.¹⁴

Gesellschaftsspiele In manchen Fällen sind bei Gesellschaftsspielen die Spielsteine oder Spielbretter sehr reduziert und nur wenige Elemente, wie der Aufdruck auf der Verpackung oder der Name des Spiels, zeigen eine Vergangenheitsreferenz.¹⁵ Allerdings finden sich auch in vielen Spielen deutliche Merkmale popkultureller, konventionalisierter Piratendarstellungen, die schon in Spielzeugen für Kinder zwischen einem und vier Jahren deutlich wurden. Dazu zählen etwa Totenkopfsymbole auf Hüten (Zweispitz), gestreifte Oberbekleidung oder eine Augenklappe.¹⁶ In Spielen ab vier Jahren zeigen sich ebenso die genannten stereotypen Merkmale von Piraten mit erkennbaren Referenzen auf die Vergangenheit. Spielbretter, Spielfiguren und -karten sind darüber hinaus oftmals detailreicher, sodass sich z.B. Schiffe, Schiffskämpfe, karibische Inseln sowie die Suche nach vergrabenen Schätzen als weitere wiederkehrende Motive in vielen Details in der Darstellung der Piraten identifizieren lassen.¹⁷

Spielfiguren Für Kinder im Schulalter bieten die Herstellerfirmen zumeist Spielfiguren und dazugehörige Spielesets an. Hier sind die Hersteller Playmobil® und LEGO® vorherrschend (die meisten Altersangaben bzw. -empfehlungen zwischen

-
- 12 Vgl. Tomy »Piratenschiff«, online unter: <https://de.tomy.com/spielzeug/tomy-kleinkindspielzeug> (15.07.2020).
- 13 Vgl. Mogel, 2008, 138-139; Vgl. zum symbolischen »Als-ob-Spiel« Konrad & Schultheis, 2008, 56-57; Vgl. dazu auch Lexikon der Psychologie, n.d.
- 14 Vgl. Playmobil® 9118 »Piratenschiff«, online unter: <https://www.Playmobil.at/piratenschiff/9118.html> (15.07.2020).
- 15 Vgl. z.B. »Flusspiraten« von Ravensburger (231676); online unter: https://www.ravensburger.de/spielanleitungen/ecm/Spielanleitungen/Fluss_Piraten.pdf?ossl=pds_text_Spielanleitung (15.07.2020).
- 16 Vgl. Piraten-Mensch-Ärgere-dich-nicht (»Ludo Pirateninsel«) von Small Foot, online unter: <https://www.small-foot.de/de/detail/index/sArticle/3913589> (15.07.2020); Vgl. Bowling-Piraten von Ulysse, online unter: <https://comulysse.eu/gb/game/108-jeu-de-quille-pirate-376011706402.html> (15.07.2020); Vgl. »Pop-Up Pirate« von Tomy, online unter <https://de.tomy.com/spielzeug/tomy-spiele> (15.07.2020); Vgl. »Tic Tac Toe Piraten« der Marke Small Foot, online unter <https://www.small-foot.de/de/detail/index/sArticle/3437602> (15.07.2020).
- 17 Vgl. z.B. »Glückspiraten« (4-10 Jahre) von Haba, online unter https://www.haba.de/de_DE/glueckspiraten--004320 (15.07.2020); Vgl. »Captain Silver« (6 Jahre +) von Queen Games, <http://ssl.queen-games.com/captain-silver/>(15.07.2020); Vgl. »Korsaren der Karibik« (13 Jahre +) von Z-Man Games, online unter <https://www.zmangames.com/en/games/merchants-marauders/>(15.07.2020).

4 und 12 Jahren bei Playmobil® bzw. zwischen 5 und 12 oder 7 und 14 Jahren bei LEGO®). Bei Produkten des Herstellers Playmobil® finden sich einzelne Piratenfiguren mit z. B. Kanonen und Schatzkisten sowie mehrteilige Spielesets mit Piratenschiffen, Schatzinseln, Piratenfestungen oder Ähnlichem.¹⁸ LEGO® bietet vierteilige Spielesets mit gleicher thematischer Ausrichtung und gleichen Settings an.¹⁹

Konzentriert man sich auf Spielfiguren des Herstellers Playmobil®, so kann man über das auf der Homepage des Herstellers zur Verfügung gestellte Produktarchiv²⁰, das von 1974 bis 2013 reicht, feststellen, dass in den ersten Jahren nach der Gründung des Unternehmens an Figuren aus historischen Spielwelten ausschließlich Cowboys und Indianer sowie Ritter produziert wurden, dann erst Piraten, später auch Wikinger, Römer oder Ägypter. 1978 tauchen erstmals »Seeleute« auf und auch das erste Piratenschiff. Trotz der Entwicklung von weitgehend »klassischen« Vergangenheitsbezügen (Ritter, Cowboys, Indianer und eben auch Piraten) hin zu rein fiktionalen, fantastischen Kontexten – der erste Geisterpirat taucht etwa 1999 auf, das erste Geisterpiratenschiff 2008 – und Mischformen zwischen Fantasy und Geschichte, können sowohl bei Playmobil®-Produkten als auch bei den anderen untersuchten Spielzeugen und Spielen zusammenfassend die in Abbildung 1 aufgelisteten wiederkehrenden stereotypen Merkmale festgestellt werden, die eine für den Themenbereich Piraten als epochentypisch an- und wahrgenommene Atmosphäre kommunizieren sollen.

2. Versuch einer Kontextualisierung – Wie kann man Spielzeuge und Spiele zeitlich verorten?

Es kann bei den untersuchten Spielzeugen und Spielen weniger von Authentizität im Sinne einer Übereinstimmung mit vergangener Wirklichkeit gesprochen werden als vielmehr von als authentisch wahrgenommenen geschichtskulturellen Produkten, die den allgemein tradierten, stark in der Populärkultur verhafteten Bildern von historischen Piraten entsprechen. Im Rahmen des vorliegenden Beitrags geht es aber nicht darum, das vermittelte Piratenbild ausschließlich auf seine

18 Vgl. z. B. »Pirat mit Schatzkiste«, online unter <https://www.Playmobil.at/pirat-mit-schatzkiste/9358.html> (15.07.2020); Vgl. »Totenkopf-Kampfschiff«, online unter <https://www.Playmobil.de/totenkopf-kampfschiff/70411.html> (15.07.2020); Vgl. Piraten-Schatzinsel, online unter <https://www.Playmobil.de/piraten-schatzinsel/6679.html> (15.07.2020).

19 Vgl. dazu exemplarisch das Produkt »Piratenschiff« der LEGO®-Reihe »Creator«. Aus den Bausteinen lässt sich entweder ein Schiff, eine Schatzinsel oder eine Piratentaverne als Bauoption zusammensetzen. Online unter <https://www.Lego.com/de-de/product/pirate-ship-31109> (15.07.2020).

20 Vgl. <https://www.Playmobil.at/online-shop/produktarchiv> (15.07.2020).

Abbildung 1: Schlagwortwolke zu festgestellten wiederkehrenden stereotypen Merkmalen in Piratenspielen und -spielzeugen



Akkuratesse zu überprüfen, sondern darum, vermittelte Geschichtsbilder als kulturelle Artefakte an sich zu untersuchen.²¹ Für eine kritische Beschäftigung mit geschichtskulturellen Produkten ist es jedenfalls notwendig, feststellbare Referenzen auf Vergangenheit und Geschichte wahrzunehmen und historisch zu kontextualisieren.

Auch wenn es in den untersuchten Spielzeugen und Spielen nicht immer eine zeitliche Eindeutigkeit gibt, kann man jedoch insgesamt die dargestellten Piratenbilder als Referenzen auf das sogenannte »Goldene Zeitalter« der Piraterie im 17. und 18. Jahrhundert interpretieren. »Das stereotype Piratenbild – der bärtige Pirat mit Augenklappe, Hakenhand, Papagei und Totenkopfflagge – bezieht sich zu großen Teilen auf die Piraten und Bukaniere der Karibik des 17. und 18. Jahrhunderts.«²² Das »Goldene Zeitalter«, das als solches nicht existiert hat,²³ verdankt seinen Namen den sagenhaften Raubzügen von schillernden Gestalten wie Henry Morgan, Henry Every oder William Kidd.²⁴ Kaperei bzw. Freibeuterei und Piraterie

21 Kühberger, 2021, 283. Kühberger verweist dabei auf die für Spielzeug häufig feststellbaren gattungsspezifischen Reduzierungen, Verallgemeinerungen, Verkürzungen und Verzerrungen.

22 Pfister, 2013a, 35.

23 Vgl. Kempe, 2012a, 3.

24 Vgl. Cordingly, 2001, 164-177.

– also legitime und illegitime Seeräuberei – erreichten im 16. und 17. Jahrhundert interkontinentale Dimensionen, sodass sich besonders die Karibik um 1650 zu einem Dreh- und Angelpunkt piratischer Umtriebe entwickelt hatte.²⁵ Das große Zeitalter der karibischen Piraterie war von 1650 bis 1725 mit einem Höhepunkt um 1720, als schätzungsweise bis zu 2.000 Piraten auf beiden Seiten des atlantischen Ozeans die Menschen terrorisierten und in Furcht versetzten.²⁶ Die von den nord-europäischen Kolonialmächten als Kaperfahrer eingesetzten und im Unterschied zu Handelskorsaren und europäischen Beutefahrern vor Ort ansässigen Bukanieri und Flibustiere – ursprünglich europäische Emigranten – hatten nach der Etablierung der Kolonialmächte in Westindien die Unterstützung in Form offizieller Beutelizenzen verloren, sodass sie auf der Suche nach neuen Einnahmequellen in den Pazifik und Atlantik vorstießen. Als nunmehr illegale Piraten fuhren sie bis in den Indischen Ozean, um Afrika herum und wieder zurück,²⁷ sodass die Piraterie um 1700 ihre »räumlich größte Ausdehnung in der bisherigen Geschichte«²⁸ erreicht hatte. Gemeinsame seepolizeiliche Anstrengungen der europäischen Mächte, wie Schiffe zum Schutz von Konvois oder zur Jagd auf Piraten, führten in den 1720er Jahren zum Niedergang dieser »Piratenrunde« und damit des goldenen Zeitalters der Piraterie.²⁹

Unsere heutigen Vorstellungen von karibischen Piraten dieser »großen Zeit der Piraterie« sind geprägt von einem schwer zu entwirrenden Gemenge aus belegbaren Tatsachen und Mythen, das durch Romane, Gedichte und Balladen, Abenteuergeschichten, Comics, Filme und Spiele über die letzten 200 bis 300 Jahre geschaffen wurde. Besonders das 19. Jahrhundert ist als Hochzeit der Piratenliteratur zu sehen. Nicht nur der eingangs erwähnte Roman »Die Schatzinsel« muss an dieser Stelle genannt werden, sondern auch Lord Byrons Verserzählung »Der Korsar«, die exemplarisch für den Wandel des Piratenbildes vom bössartigen Mörder und Räuber hin zum romantischen Gesetzlosen stehen kann.³⁰ Aktuelle Darstellungen in Film, Literatur oder Computerspielen beziehen sich auf ebendiese Mischung aus Belegbarem und Erfundenem. Sie entsprechen oftmals auch ziemlich genau den historischen Darstellungen und Verfremdungen des 17. und 18. Jahrhunderts, einem Zerrbild von Piraten, das nicht erst in jüngerer Vergangenheit erfunden, sondern bereits in zeitgenössischen Texten konstruiert wurde.³¹ Unsere »heutigen Kenntnisse über die nahezu weltumspannende Seeräuberei an der Wende zum 18.

25 Vgl. Kempe, 2010, 126133.

26 Vgl. Cordingly, 2001, 13.

27 Vgl. Kempe, 2012b, 159.

28 Kempe, 2012a, 6.

29 Vgl. Kempe, 2012b, 173; Vgl. auch Cordingly, 2001, 13.

30 Vgl. Cordingly, 2001, 17.

31 Vgl. Pfister, 2012, 249.

Jahrhundert [beruhen] zum größten Teil auf literarischen Erzeugnissen, in denen Fakten und Fiktionen untrennbar miteinander verbunden sind.«³² Die gegenwärtigen Vorstellungen über die Welt der Piraten im 17. und 18. Jahrhundert basieren wesentlich auf den Schilderungen des Alexandre Olivier Exquemelin von Piraten und Freibeutern des 17. Jahrhunderts in der Karibik (»Die Amerikanischen Seeräuber«, 1678) und auf Captain Charles Johnsons »Eine allgemeine Geschichte der Räubereien und Morde der berühmtesten Piraten« aus dem 18. Jahrhundert (1724), deren Autorenschaft nach wie vor ungeklärt ist.³³ Beides einzigartige Quellen, deren Autoren – zumindest für Exquemelin, der an den Beutezügen Henry Morgans teilgenommen hatte, scheint das geklärt – selbst Piraten waren bzw. mit ihnen in Kontakt standen. Für dieses goldene Zeitalter der Piraterie sind die wichtigsten Quellen der ansonsten weitgehend schriftlosen Piraten Prozessakten, Logbücher, Berichte von Kolonialgouverneuren und Aussagen gefangener Piraten und ihrer Opfer, die insgesamt ein wenig schmeichelhaftes Bild zeichnen. In der englischen Rechtsliteratur des 17. und 18. Jahrhunderts ist etwa von Piraten die Rede als »Inbegriff des Universalfeindes, eines Menschenfeindes, der unmenschlicher noch als ein wildes Raubtier schien. [...] Unmenschliche Verbrechen, Unterschiedslosigkeit der Opferwahl und Omnipräsenz der Gefahr machten den Piraten somit zum menschenfeindlichsten aller Menschenfeinde, zum gefährlichsten aller Universalfeinde.«³⁴

Wie sieht es aber mit den genannten Merkmalen von Piraten in Spielzeug und Spiel aus? Ohne eine umfassende empirische Triftigkeitsüberprüfung vornehmen zu wollen und eingedenk der für Spielzeug gattungstypischen Verallgemeinerungen, Verkürzungen und Verzerrungen, kann man sagen, dass manche der gegenwärtigen Bilder, wie Tücher am Kopf, Totenkopfflaggen, Papageien und die Bewaffnung bis an die Zähne, wahrscheinlich der historischen Realität entsprechen. Andere Versatzstücke, wie die Augenklappe, gestreifte Hemden oder die Schatzsuche mit einem auf Schatzkarten markierten »X«, gehören hingegen wohl eher in den Bereich der Legenden.³⁵ Augenfällig ist aber, dass Gewalt, Brutalität und Tod in Kinderspielzeugen weitgehend ausgeklammert werden. Etwas überspitzt formuliert kann man feststellen, dass Kleinkinder mit »Plüschpuppen« kuscheln, die Räuber und Mörder darstellen. Vermutlich ist dies mit dem populären Bild des edelmütigen Piraten, der für Freiheit oder eine gute Sache eintritt, bzw. des exotischen Helden ohne Grausamkeiten, zu erklären – ein Bild, das sich im 19. und 20. Jahrhundert entwickelt hat.³⁶

32 Kempe, 2012a, 3.

33 Vgl. Cordingly, 2001, 16-17 und 49-50; vgl. auch Pfister, 2012, 252.

34 Kempe, 2010, 159-160.

35 Vgl. Cordingly, 2001.

36 Vgl. Pfister, 2012, 254-255.

In Spielzeugen und Spielen für ältere Kinder spielt die Schatzsuche eine größere Rolle als gewalttätige Überfälle. Dieses beliebte Motiv des vergrabenen Schatzes ist allerdings in nur sehr wenigen Fällen tatsächlich dokumentiert. Die meisten Piraten besaßen wohl zu wenig, um große Reichtümer zu vergraben. Ein Goldschatz als Beute war die Ausnahme und kam entsprechend selten vor, meist erbeuteten die Piraten Proviant oder Waffen, manchmal auch Gewürze, wertvolle Stoffe oder andere Handelsgüter. Anstatt sie zu vergraben, tauschten Piraten ihre Beute lieber im nächsten Hafen ein.³⁷ Der weltbekannte Roman »Die Schatzinsel« verbreitete hingegen nicht nur die Vorstellung von vergrabenen Schätzen, sondern auch von mit einem »X« markierten Schatzkarten.

Gewalt in Form eines Kampfes zwischen Soldaten und Piraten spielt durchaus ebenso eine Rolle in Spielfigurensets und auch in manchen Gesellschaftsspielen. Erklärbar ist dies wohl als actiongeladenes und abenteuerliches Moment und hat womöglich auch mit dem Reiz des Verbrecherischen, der Vorstellung einer Ambivalenz von brutalen Mördern einerseits und Gentleman-Verbrechern andererseits zu tun.³⁸ Möglich wäre es jedenfalls, im Spiel die »guten« Soldaten – Rotröcke bei Playmobil® und Blauröcke bei LEGO® – gegen verbrecherische und »böse« Piraten antreten sowie umgekehrt den »edelmütigen und ehrenwerten Piraten wider Willen«, der für Freiheit steht, gegen »böse« Soldaten kämpfen zu lassen.

3. Piraten in der Geschichtswissenschaft – Wer sind Piraten überhaupt?

Die griechische Herkunft des Wortes zeigt, dass Piraterie ein Phänomen ist, das sich nicht nur auf die Zeit der karibischen Piraten eingrenzen lässt, sondern existiert, seit es Handel auf dem Wasser gibt. Das griechische Wort *peirates* leitet sich ab vom Verb *peiraomai* und bedeutet »einen Versuch machen«, »etwas probieren«, »unternehmen«, »wagen«, »ein Risiko eingehen«, aber auch »Erfahrung machen«. Als Übersetzung könnten piratische Aktivitäten mit »Hochrisiko-Erfahrungsberuf als unternehmerischer Räuber« beschrieben werden, da der Begriff auch synonym mit »Räuber« gebraucht wurde, im Sinne von »Gewinn machen«, »Beute wegführen«, »überfallen«.³⁹

Die Grenzen zwischen Krieg, Piraterie und Handel verschwimmen häufig. Wer vorher ein Schiff überfallen hatte, verkaufte anschließend das geraubte Gut als Händler. Wer in den Augen mancher Pirat war, befand sich aufgrund herrschaftlicher Legitimation in den Augen anderer im Krieg mit einer anderen Seemacht.

37 Vgl. Cordingly, 2001, 165.

38 Vgl. Pfister, 2012, 254.

39 Vgl. Meißner, 2012, 24–25.

Darin zeigt sich, dass der Begriff »Pirat« in erster Linie eine abwertende Fremdzuschreibung war, um die Handlungen eines Gegenübers zu delegitimieren.⁴⁰ Die »Geschichte der Piraterie [ist] daher häufig als eine Angelegenheit wechselseitiger Beschuldigungen«⁴¹ zu beschreiben. Unter Piraten werden Personen verstanden, die Gewaltakte gegen Personen und Eigentum auf See ausüben, ohne von einer Regierung eines anerkannten Staates bzw. durch eine obrigkeitliche Lizenz legitimiert worden zu sein.⁴² Mit staatlicher Legitimation in Form von Kaperbriefen ausgestattete Kaperer oder geduldete, aber ebenso in staatlichem Auftrag agierende Freibeuter handelten demnach nicht als *Piraten* gegen Schiffe internationaler Konkurrenten. Aus Sicht der anderen Nationen waren diese Handlungen jedoch womöglich illegitim. Zudem verstärkte eine schnell wechselnde politische Ausgangslage, etwa bei Kriegsende oder bilateralen Abkommen, den flüchtigen Status derart agierender Kaperfahrer, die sich dadurch oder durch autonomes Handeln entgegen den Interessen der beauftragenden Obrigkeit in Seeräuber bzw. Piraten verwandelten.⁴³ Oftmals lieferte der Vorwurf der Piraterie auch die Begründung oder Rechtfertigung für gewalttätige staatliche Aktionen in Form von als nicht-kriegerisch geltenden »Polizeiaktionen« nach außen (z. B. außenpolitisch aggressives Vorgehen) sowie nach innen (z. B. gegen dadurch delegitimierte widerständige Oppositionelle).⁴⁴

Das Phänomen Piraterie existiert nicht nur schon sehr lange, sondern auch auf der ganzen Welt. An dieser Stelle könnte blitzlichtartig eine kurze Geschichte der – nicht nur europäischen – Piraterie geschrieben werden. Man könnte von Piraterie in der Antike sprechen, von sogenannten »Piratenvölkern«, die vorrangig vom Seeraub lebten, oder von saisonalen Piraten, die diese Tätigkeit als subsidiäre Erwerbsform ausübten.⁴⁵ Man könnte vom im Mittelalter geschaffenen legalen Rahmen für »Seebeutenahme« in Form von Kaperbriefen sprechen,⁴⁶ von zunehmend autonom agierenden und sich in Seeräuber, also Piraten, verwandelnde Korsaren oder von Barbaresken im Mittelmeer.⁴⁷ Man könnte von interkontinentaler Piraterie ab dem

40 Vgl. Kempe, 2010, 21.

41 Kempe, 2012a, 3.

42 Spätestens im 5. Jahrhundert v. Chr. werden von Athen und Rom ausgehend öffentliche Bemühungen deutlich, die Piraterie zu bekämpfen. Vgl. Meißner, 2012, 41-42 und 45.

43 Vgl. Todt & Grieb, 2012, 12-13.

44 Vgl. Kempe, 2012a, 4-5.

45 Vgl. ebd. 4.

46 Vgl. dazu die Vitalienbrüder der Nord- und Ostsee im Spannungsfeld zwischen Piraterie, Seeraub oder Kaperfahrt: Meier, 2012. Zum vielleicht bekanntesten Vitalienbruder, Klaus Störtebeker, vgl. Buchsteiner & Nitsche, 2013.

47 Vgl. z. B. Köhler, 2013, 11 u. 15-16, Selzer, 2012, 119-120; Vgl. zu Barbaresken z. B. Liedl, 2012, 105-110.

16. Jahrhundert sprechen oder Piraterie im asiatischen Raum beleuchten, z. B. festhalten, dass die größte Piratenflotte der Geschichte weder im Mittelmeer noch im Atlantik zu finden war, sondern im Südchinesischen Meer.⁴⁸ Man könnte auch von der Pariser Seerechtskonferenz von 1856, der Einigung auf ein uneingeschränktes Kaperverbot und der Durchsetzung dieser Praxis des Verbots in nahezu allen Teilen der Welt bis 1900 sprechen.⁴⁹ Angesichts der Ausrichtung dieses Beitrages soll es hier jedoch bei dieser Auflistung von »Überschriften« bleiben, um sich im kommenden Abschnitt den Piratenbildern bei Kindern und Jugendlichen zu widmen.⁵⁰

4. Piratenbilder bei Kindern – Wofür stehen Piraten?

Entsprechend einer subjektorientierten Ausrichtung der Geschichtsdidaktik, die die subjektiven mentalen Strukturen evidenzbasiert (also die individuellen, das historische Denken strukturierenden Konzepte und Vorstellungswelten) aufgreifen und weiterentwickeln will,⁵¹ sollen im Folgenden unterschiedliche empirische Erkenntnisse zu Piratenbildern bei Kindern in aller Kürze skizziert werden.

In einem Forschungsprojekt des Fachbereichs Geschichte der Universität Salzburg rund um Thomas Hellmuth wurden individuelle Vorstellungen von Schüler_innen und Student_innen zu verschiedenen fachlichen Konzepten u. a. zu »Piraten«, vor dem Hintergrund untersucht, mehr über mediale Einflüsse auf individuelle konzeptionelle Ausprägungen der Proband_innen zu erfahren.⁵² Es gab dabei fünf Untersuchungskategorien zum Konzept »Piraten« (neben fünf anderen Konzepten u. a. »Ritter«, »Hexen« oder »Revolution«), die spontane Assoziationen zum Begriff strukturieren sollten: Im Rahmen der Aufgabenstellung – »Im Folgenden werden einige Begriffe angeführt. Schreibe möglichst spontan auf« – sollte in den Punkten a) »Was ist das erste Bild, das dir durch den Kopf geht?«, b) »Welche Zeit(en) und möglicherweise Orte verbindest du mit dem Begriff?«, c) »Welche Person(en)?«, d) »Welche Dinge?« und e) »Was fällt dir noch spontan dazu ein?« Fragen beantwortet werden.⁵³ Die Studie mit insgesamt 276 Proband_innen, davon 86 Schüler_innen der Sekundarstufe I, 119 Schüler_innen der Sekundarstufe II und 71 Student_innen, brachte laut Autor_innen hervor, dass moderne Medien einen weitreichenden Einfluss auf fachbezogene Konzepte von Schüler_innen

48 Vgl. zur japanischen Piraterie z. B. Tremml-Werner, 2013; Vgl. zum Piratenbund der südchinesischen Küste z. B. Kolomaznik, 2013; Vgl. zur Piratenführerin Cheng I Sao und anderen Pirat_innen Cordingly, 2001, 64–82.

49 Vgl. Kempe, 2010, 340 und 348–349.

50 Vgl. eine sehr kurze und übersichtliche Zusammenfassung bei Kempe, 2012a., 4–9.

51 Vgl. Kühberger, 2015, 24.

52 Vgl. Golser et al., 2015, 55.

53 Vgl. ebd., 56.

haben. Golser et al. fanden heraus, dass dies allerdings nur auf einige bestimmte Konzepte zutrifft. Konzeptionelle Vorstellungen zu »Revolution« stellten sich laut der Studie als medial wenig beeinflusst heraus, während bei Vorstellungen zu Piraten die »teilweise durchaus reflektierten und geschichtlich akkuraten Konzeptionen [...] überlagert und überformt [werden] von medial präsentierten Klischees, angefangen von Captain Hook über Wicki bis zum unangefochtenen Bestseller der Piraten-Sparte »Pirates of the Caribbean.«⁵⁴ Im Gegensatz zu konzeptionellen Vorstellungen zu Rittern, die ebenso stark medial geprägt sind, seien Vorstellungen zu Piraten häufig fachlich inakkurat (Abb. 2).

Abbildung 2: Fachqualität der Konzepte nach Kategorie (je Durchschnitt)

	Piraten	Ritter	Hexen	Sklaven	Revolution
Schüler_innen	2,96	0,78	4,36	0,34	0,03
Student_innen	2,87	0,65	2,94	0,15	0,02

Anmerkung: Eine hohe Zahl bedeutet, dass viele "mediale Konzepte" wenigen "fachlichen Konzepten" gegenüberstehen, eine niedrige Zahl das Gegenteil

Aus: Golser et al., 2015, 63

Als Beispiel für den medialen Einfluss führen die Studienautor_innen die Homogenität bzw. Streuung der Nennungen im Zusammenhang mit den untersuchten Konzepten an, die in hohem Maß von Medien beeinflusst seien. Bei der Kategorie »Piraten« fanden sich zumindest sechs Begriffe mit über 50 Nennungen: Schiffe (175), Jack Sparrow (103), Karibik (85), Meer (84), Augenklappe (73) und Säbel (57).⁵⁵ Ihre Empfehlung lautet daher, dass aufgrund der starken medialen Färbung der individuellen Vorstellungen Geschichtelehrer_innen, die mit Schüler_innen das Thema »Piraterie« bearbeiten möchten, bestehende Konzepte reflektieren und dekonstruieren lassen sollten.⁵⁶

Ähnliches fand auch Nicola Brauch in einer explorativen qualitativen Vorstudie in einer jahrgangsgemischten Klasse (n=18, 9 Jungen, 9 Mädchen) bei Primarstufenschüler_innen der dritten und vierten Schulstufe heraus.⁵⁷ Entlang der »Forschungsfrage, inwiefern die in Schreib- und Sprechanschlüssen entstandenen Schülernarrative [zum Thema karibische Piraterie] Hinweise auf reflektiertes und

54 Ebd., 62.

55 Vgl. ebd., 63.

56 Vgl. ebd., 62.

57 Vgl. Eisele-Brauch, 2010.

selbstreflexives Geschichtsbewusstsein beinhalten«⁵⁸, konnte auch sie in einer leitfadengestützten Gruppendiskussion, in schriftlichen Erzählungen (»Ein typischer Tag im Leben eines Piraten«), in selbst entwickelten Fragen (»Formuliere mindestens drei Fragen zum Thema Piraten«) und in gezeichneten Bildern (»Zeichne einen typischen Piraten«) Hinweise darauf erkennen, dass kindliche Vorstellungen stark popkulturell geprägt sind (Abb. 3).⁵⁹

Abbildung 3: Ergebnisse der vorunterrichtlichen Datenerhebung

Gruppendiskussion (Selbstreflexion der Medien, Inhalte, Interessen)	Schriftliche Erzählungen (Narrative Repräsentation der Vorprägung)	Fragen (Lerninteresse, Fragequalität)	Bild (bildnerische Repräsentation der Vorprägungen)
Basteln (Wikingerschiff) Fernsehen (v.a. aktuelle Piraterie), Bücher/Fernsehen (v.a. Pipi Langstrumpf, Jim Knopf), Filme (Piraten der Karibik), Verkleidung (Fastnacht, Silvester, Familie)	Rahmen: populärhistorische Stereotypen der karibischen Piraterie; Erzählung: kindliche Lebenswelt (Essen, Arbeiten, Schlafen)	Deskriptive Fragen: Sachkultur, Lebenswelt (darunter auch der Genderaspekt); Reflektierte Fragen: Moral, Begründung für Piraterie; Historische Fragen: Orientierung an Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft	Stereotypen des karibischen Piraten (Hut, Bart, Papagei, Holzbein, gestreifte Kleidung, Augenklappe)

Aus: Eisele-Brauch, 2010, 167

Auf der Grundlage von intrinsisch motivierten Fragen der Schüler_innen, ihrem Interesse und der Faszination von weit verbreiteten, medial vermittelten Heldenklischees (zudem: Interesse im Bereich Alterität, Moralfragen) können – so Brauch – Potenziale für das Fördern und Entwickeln von Kompetenzen historischen Denkens ausgemacht werden.⁶⁰

Auch in der für diesen Beitrag durchgeführten explorativen Vorstudie zu Piratenbildern bei Kindern zwischen 8 und 11 Jahren (n=5; 3 Buben, 2 Mädchen) zeigte sich der Transfer medial tradiertter Piratenbilder in die Vorstellungen von Kindern. Ausgehend von einem selbst gemalten Bild wurden die Proband_innen anschließend in einem leitfadengestützten Interview befragt. Dass die eher fragwürdige

58 Ebd., 166.

59 Vgl. Eisele-Brauch, 2010, 167. Darüber hinaus stellt sie fest, dass die »Vorannahme, dass das populärhistorische Phänomen der Piraterie auf allgemeine Anschlussfähigkeit an Bestände des kindlichen Geschichtsbewusstseins trifft,« sich »volumfänglich bestätigt« habe.

60 Vgl. ebd., 167-168.

Unterscheidung zwischen »medialen Konzepten« und »fachlichen Konzepten« wenig sinnvoll scheint bzw. die Aussagekraft der häufig festgestellten medial überlagerten konzeptionellen Vorstellungen von Piraterie eher beschränkt ist,⁶¹ zeigen die vorliegenden Interviewergebnisse. Es wurde deutlich, dass trotz des klar erkennbaren Einflusses medial verbreiteter populärhistorischer Piratenbilder in den entstandenen Kinderzeichnungen die eigenen erstellten Zeichnungen sowie Darstellungen in Form von Spielzeugen durchaus manchmal kritisch hinterfragt werden. Assoziationen und spontane Gedanken können popkulturell geprägt sein, sagen aber vermutlich wenig über die Differenziertheit individueller konzeptioneller Vorstellungen aus. Es stellt sich ferner die Frage, ob man überhaupt auf individuelle fachliche Konzepte schließen kann, wenn nach ersten Assoziationen gefragt und etwa »Augenklappe« genannt wird, wie dies z.B. auch bei Golser et al. gemacht wurde.

In den von den Kindern angefertigten Bildern wurden die bereits in den Spielzeugen und Spielen festgestellten stereotypen Merkmale deutlich. Neben bekannten Piratendarstellungen (Kopftuch, Bart, Ohringe, Entermesser, Pistolen) finden sich auch Schiffskämpfe mit Kanonen, karibische Inseln mit Palmen, Papageien und prall gefüllte, teilweise auf Inseln versteckte Schatztruhen mit Gold und Edelsteinen (Abb. 4). In der anschließenden Befragung gaben die Proband_innen als Quellen ihres Wissens zum Thema Piraten »Sachbücher«, »Romane«, »Abenteuergeschichten«, »Zeitschriften« und »Filme« an. Die Interessen der befragten Kinder (»Was interessiert dich an diesem Thema besonders?«) und die damit zusammenhängenden Fragen (»Was fragst du dich denn zum Thema Piraten?«) kreisten um Schifffahrt am Meer, den Alltag auf dem Schiff, um die Beweggründe der Piraten, solch ein gefährliches Leben voller Überfälle zu führen, um die Überbleibsel aus der Zeit der (karibischen) Piraterie (versunkene Wracks) oder um die Belegbarkeit von (in Spielzeugen) Dargestelltem. Das fachliche Konzept zu Piraterie (»Was sind Piraten?«) ist v.a. geprägt von Erklärungen als illegaler Raub (»überfallen Schiffe«). Die Legalität des Handelns der mit obrigkeitlicher Ermächtigung ausgestatteten Freibeutern wird von keinem der Kinder erwähnt.

In den auf Basis von ausgewähltem Piratenspielzeug (Playmobil)⁶² erzählten Geschichten (»Was machen Piraten? Erzähle eine Geschichte dazu!«) spielten die Aspekte »Navigation am Meer«, »Schiffe kapern oder ausrauben«, »Schiffe versenken«, »Gefechte mit Piratenjägern«, »Piratengeisterschiffe«, »Schätze verstecken«, »Schätze bewachen und verteidigen« und »Schätze suchen auf Inseln« eine Rolle.

61 Vgl. weiter oben Golser et al., 2015.

62 Die Proband_innen bekamen die Doppelseite eines Playmobil®-Katalogs (2015/2016, 20-21) vorgelegt, auf der Piratenspielzeuge sowohl groß in Szene gesetzt als auch klein in ihrer Verpackung abgebildet waren. Die Nummern der abgebildeten Spielzeuge: 6162, 6163, 6164, 6165, 5164, 6146, 6681, 6684, 6682, 6683, 6680, 6679, 6678.

Abbildung 4: Piratenbilder eines Bubens (8 Jahre) und eines Mädchens (11 Jahre)



Obwohl in allen Geschichten Piraten die Rolle der Bösen einnahmen, wurde deutlich, dass sie trotzdem als tendenziell positiv, jedenfalls aber faszinierend wahrgenommen werden.

Die stereotypen Erzählungen legen nahe, dass die Affordanz von Spielzeugen,⁶³ d.h. die eingeschriebenen Handlungen, Identifikationsmuster und Bedeutungszuschreibungen, die Praxis des Gebrauchs im kindlichen Spiel beeinflusst. Eine bestimmte Konstruktion von Piratenbildern wird durch stark populärhistorisch geprägte Spielzeugsets also grundgelegt. Allerdings werden die transportierten Bilder, die sich eben auch in den eigenen Geschichten widerspiegeln, durchaus hin-

63 Vgl. Lexikon der Psychologie, n.d.b; Vgl. auch Gibson, 1977, 77-78; ebd., 1982.

terfragt. Auf die Frage »Zeigt das Spielzeug alles, was Piraten so gemacht haben?« verwies ein Proband z.B. auf den Aspekt der Verkaufbarkeit. Spielzeughersteller würden sich auch Dinge ausdenken, um Spielzeug »cool« erscheinen zu lassen und gut verkaufen zu können. Dass Piraten auch Städte überfallen hätten oder in »Räuberhütten« bzw. »Piratenfestungen« gelebt hätten, wurde darüber hinaus als fehlend kritisiert, ebenso das Leben in der Familie der von den Beutezügen heimkehrenden Piraten.⁶⁴

Auf die Frage, ob (die in Spielzeugen dargestellte karibische) Piraterie von Kindern überhaupt als Vergangenes wahrgenommen wird, können die Antworten auf die Interviewfrage »Wann haben Piraten gelebt?« Hinweise geben: Die Proband_innen nannten »früher«, »lang her«, »in alten Zeiten«, auf Nachfrage »vor 170 Jahren«, vor »3000 bis 4000 Jahren«, im »18. Jahrhundert« oder sehr differenziert »seit es Handel am Wasser gibt bis heute«.

Aber werden Vergangenheitsreferenzen in Spielzeugen, die wir Erwachsenen wahrnehmen, auch von Kindern als solche wahrgenommen? Wahrscheinlich teilweise. Dass Kinder diese auch wahrnehmen, kann im kindlichen Spiel deutlich werden.⁶⁵ Es handelt sich bei Piratensettings um eine Spielewelt, die außerhalb der eigenen kindlichen Lebenswelt steht. Dies kann in der Vorstellung der Kinder eine vergangene Welt sein, eventuell aber auch reine Erfindung (Fantasy). Unklar bleibt, ob im Spiel mit Piratenfiguren tatsächlich Vergangenheit imaginiert wird, ob Kinder annehmen, vergangene Wirklichkeit (historische Alterität) zu spielen, oder ob sie die im Spiel imaginierte Welt in ihrer Unbekanntheit und Abenteuerlichkeit als grundsätzlich fremd (im Sinne einer allgemeinen Alterität) annehmen. Es stellt sich auch die Frage, inwiefern eine imaginierte Vergangenheit in empirischen Studien wahrgenommen werden kann, wenn die Spielfiguren in einer »Gegenwart« des Spielsets handeln.

Unterschieden werden kann das Spiel »vor der Geschichte«, sozusagen mit Vergangenheit als Kulisse, das Spielen »der Geschichte« als Nachspielen verbürgerter vergangener Ereignisse bzw. das Spiel »in der Geschichte« als epochentypisches Handlungsfeld.⁶⁶ Teilweise konnte Letzteres in den Erzählungen der Proband_innen beobachtet werden (»Hatten die überhaupt schon Gewehre?«). Bereits vorhandene Bilder von Vergangenheit können dabei eine Rolle spielen und reproduziert

64 Vgl. dazu Rennie, 2003, 524-525: Sie stellt fest, dass die zum Thema »Piraten« erzählten Geschichten und gemalten Bilder der Buben und Mädchen (n=31; 6-8-Jährige) auffällig abweichen und identifiziert hierbei geschlechtsspezifische Muster. Mädchen würden häufiger Elemente abseits von Kämpfen und gefährlichen Abenteuern thematisieren. Dazu zählt sie z.B. Familie, Tiere oder Alltagshandlungen. Piratenfamilien mit Frauen und Kindern wurden in der vorliegenden Vorstudie nur von einem Kind, einem Mädchen, genannt.

65 Vgl. zur Geschichtskultur als Ursprung historischen Denkens Rüsen, 2013, 221. Vgl. zu fachspezifischen Prä-Konzepten z.B. Günther-Arndt, 2006, 274.

66 Vgl. den Basisbeitrag von Kühberger in diesem Band.

werden. Vergangenheitsbilder können aber auch durch in Spielzeugen angelegte Imaginationen über Vergangenheit entstehen bzw. vorhandene Bilder beeinflussen und verändern. Für das Spiel »in der Geschichte« muss eine imaginativ-zeitliche Brücke gebaut werden, die sich implizit narrativ manifestiert. In den entstehenden Erzählungen kann derart eine nebulöse Vergangenheit deutlich werden, die in ihrer Bruchstückhaftigkeit mit Fiktionen gefüllt wird. Daneben ist auch das Spiel »vor der Geschichte« (Vergangenheit als Kulisse) vorstellbar, mit sich im Spiel manifestierenden anthropologischen Konstanten (wie z.B. Ordnung, Chaos, Kampf, Tod usw.) oder Alltagserfahrungen der Kinder fernab vergangener Wirklichkeit.⁶⁷

Jedenfalls scheint es wahrscheinlich, dass durch geschichtskulturelle Spielzeuge bzw. das Spiel mit ebendiesen Vorstellungen von Vergangenheit Vergangenheitsbilder zu Piraten in den Köpfen angelagert werden, die zu späteren Zeitpunkten aktiviert und kontextualisiert und zu Imaginationen oder konkreten Vorstellungen von Vergangenheit werden können. Populäre Piratenbilder können dadurch reproduziert bzw. verstärkt werden.

Erzeugt geschichtskulturelles Spielzeug auch Geschichtsbilder? Diese Frage kann nur mit Vorsicht bejaht werden, da man dies aus der vorliegenden Studie heraus nicht mit Sicherheit empirisch belegen kann, auch wenn im Spiel mit geschichtskulturellen Spielzeugen Geschichtsbilder deutlich werden können. Um diese Frage beantworten zu können, müssten in empirischen Studien verstärkt das Spiel von Kindern mit Piratenspielzeugen (oder anderen geschichtskulturellen Spielzeugen) untersucht und als Längsschnitt Veränderungen in den Vorstellungen von Vergangenheit erhoben werden.

5. Konstruierte Geschichtsbilder in Spielzeug und Spiel – Was vermitteln Spielzeuge?

Es stellt sich die Frage, welche Handlungen in Spielzeugen und Spielen eingeschrieben sind und inwiefern dadurch die Konstruktion konkreter Piratenbilder grundgelegt werden kann. Historische Imagination kann sich in Spielzeugen materialisieren bzw. können durch Spielzeuge derartige Imaginationen angeregt werden.⁶⁸ Ein Spiel, das in der Vergangenheit angesiedelt ist, scheint möglich, also ein Spiel der im Material intendierten Themen als imitative Tätigkeit (Spielen »in der Geschichte«), freilich mittels unreflektierter Projektionen aus der Gegenwart (»Präsentismus«) als Teil der imaginierten, imitierten Vergangenheit. Da anzunehmen

67 Vgl. zur Erfahrungsabhängigkeit und Gegenwartsgestaltung des kindlichen Spiels Mogel, 2008, 71-74.

68 Vgl. Kühberger, 2021, 282.

ist, dass das Kontextwissen weitgehend fehlt, werden historische Kontexte entweder als bereits vorhandene Vorstellungen, die aus der Geschichtskultur stammen, eingebracht oder aus den Spielzeugen und ihren Sets heraus entwickelt. Relevant hierfür ist die Affordanz von Spielzeugen, die gewisse Spielhandlungen nahelegt und andere nahezu verunmöglicht. Denkbar ist ebenfalls, dass Erfahrungen aus der eigenen Lebenswelt Eingang finden in konkrete Spielhandlungen. Besser spricht man demnach von Vorstellungen von Imitationen von Vergangenheit anstatt imitierter Vergangenheit. Imagination wird dabei also nicht nur vom Subjekt und seinen Erfahrungen gespeist, sondern es findet eine Übernahme und Verarbeitung der durch Spielzeuge vermittelten Vergangenheitsbilder und der ihnen eingelagerten Geschichten als Prozess statt.⁶⁹

Im Mittelpunkt der Analyse stand bisher die Gestaltung von Spielsachen seitens der Hersteller, nicht aber die ihnen eingeschriebenen Spielhandlungen im Sinne einer intendierten Praxis oder die individuelle Nutzung von Spielzeugen bzw. die daraus tatsächlich resultierenden Spielhandlungen. Auch wenn Spielzeuge eine gewisse Affordanz mit sich bringen,⁷⁰ die teilweise auch von der Produktwerbung unterstrichen wird, darf nicht außer Acht gelassen werden, dass die individuellen kindlichen Interpretationen der vom Spielzeug symbolisierten vergangenen Realität stark von den Herstellerintentionen abweichen können.⁷¹ Jenseits der in Spielsachen feststellbaren Vergangenheitsreferenzen stellt sich trotzdem mit Blick auf die kulturelle Praxis der Nutzung die Frage nach in den Spielzeugen eingeschriebenen Handlungsmomenten. Der Fokus liegt hier demnach auf dem gebotenen Rahmen für Handlungen und der naheliegenden Verwendungsweise von Spielzeugen.

Es muss wohl davon ausgegangen werden, dass die im zweiten Abschnitt dieses Beitrags kurz vorgestellten Piratenspielzeuge für Kleinkinder in erster Linie Eltern ansprechen sollen,⁷² die über die sensorischen Erfahrungen hinaus auch Bezüge zur realen (vergangenen) Welt herstellen.

Bei Gesellschaftsspielen ist es ausschließlich aufgrund des Aufdrucks der Verpackung bzw. des Titels teilweise noch schwieriger einzuschätzen, inwiefern diese auch durch ihre Spielmechaniken Geschichtsbilder prägen können. Um dem Medium gerecht zu werden, muss festgestellt werden, dass man über eingeschriebene Handlungen bei Gesellschaftsspielen – Brett-, Würfel- und Kartenspielen – sowie

69 Vgl. Köstlbauer & Gasteiner, 2013, 10.

70 Vgl. zur handlungsleitenden, -unterstützenden und -ermöglichenden Rolle von Spielzeugen Brougère, 2005, 255; Vgl. zur produktionsgenetischen bzw. objektbedingten Intention von Spielmitteln Mieskes, 1983, 407. Vgl. auch die Kategorien der »Modalität« oder der »Praktikabilität« (ebda), die für die Verwendung von Spielmitteln ausschlaggebend sind.

71 Kühberger, 2020, 119-123.

72 Vgl. zu Angeboten für elterliche Projektionen in Spielzeugen Brougère, 2005, 254.

Computerspielen (Games) nur verhandeln kann, wenn diese wirklich gespielt und folglich auch in ihren Tiefenstrukturen analysiert werden können.⁷³

In den untersuchten Spielfiguren und ihren Sets zeigt sich mit Blick auf intendierte Spielhandlungen, dass Piraten nicht unbedingt ihrer eigentlichen Tätigkeit – dem Kapern – nachgehen, sondern stattdessen oftmals nach Schätzen suchen oder magische Wesen bekämpfen. Häufig sind Piraten mit prall gefüllten Schatzkisten auf einsamen karibischen Inseln, auf Schiffen oder in Piratenverstecken zu finden.⁷⁴ Vielfach kann auch die Schatzkarte als Element in den Sets ausgemacht werden, das ein Spiel abseits von gewalttätigen Auseinandersetzungen möglich macht und Piraten damit weniger als Kriminelle, sondern vielmehr als fröhliche Abenteurer darstellt. Daneben findet sich jedoch auch der bewaffnete Kampf, der – vornehmlich mit Kanonen – zwischen Piraten und »Soldaten« ausgetragen wird und als actiongeladenes und abenteuerliches Moment häufig in den Spielfigurensets zu finden ist. Die Rolle der Piraten als böse Verbrecher oder Gentleman-Banditen scheint hier allerdings nicht festgelegt zu sein. Kaperei, der Überfall auf Handelsschiffe, konnte hingegen in keinem der untersuchten Spielfigurensets identifiziert werden, der Kampf gegen magische Wesen jedoch sehr wohl. Neben den bereits erwähnten Geisterpiraten finden sich auch Piraten in fliegenden Schiffen oder in Raumschiffen.⁷⁵

Insgesamt »kann ein Zugang zur Vergangenheit ausgemacht werden, der von einem ästhetischen Erkenntnisbedürfnis geprägt ist. Damit ist ein Zugang gemeint, der das Staunen, die Lust am Außergewöhnlichen und am (zeitlich) Fremden der Vergangenheit in den Mittelpunkt stellt. Dramatik und Abenteuer [...] [z.B. der »Kampf um den Schatz in der Piratenwelt«] unterstützen dabei die Freude an der Auseinandersetzung und Inszenierung.«⁷⁶ Es steht dabei für die Hersteller im Vordergrund, Bilder vom Piratenleben mit seinen für uns abenteuerlichen, durchaus exotischen Handlungswelten und -motiven zu präsentieren. Der deutlich wahrnehmbare Vergangenheitsbezug gilt indessen nur bedingt für die fantastischen Spielewelten, in denen die andeutungsweise erkennbare Annäherung an einen bestimmten Abschnitt der Vergangenheit zugunsten einer allgemeinen Alterität zusehends verschwindet. Offen muss außerdem die Frage bleiben, welche Geschichtsbilder eigentlich exklusiv durch Spielzeuge – durch die Kombination von Vergangenheitsreferenz und eingeschriebenen Handlungen – konstruiert werden: Angesichts der imaginierten vergangenen Welt, die vermutlich

73 Vgl. Buchberger & Kühberger, 2013, 43.

74 Vgl. z. B. LEGO® 6241, 6296 oder Playmobil® 6679, 5134.

75 Vgl. die Playmobil®-Spielwelt von »Super 4«, in der Ritter, Feen, Piraten und Science-Fiction bunt zusammengemischt werden: www.super-4.info/FunAction/Microsites/Super4/DE/index.php (15.07.2020).

76 Kühberger, 2021, 294.

oft eine Mischung aus ganz unterschiedlichen geschichtskulturellen Begegnungen in der kindlichen Lebenswelt ist, ist es nahezu unmöglich zu argumentieren, dass diese oder jene Vorstellung durch Spielzeug und Spiel grundgelegt worden wäre, da Kinder und Jugendliche einer Vielzahl unterschiedlicher Medien ausgesetzt sind, die sich gegenseitig beeinflussen.⁷⁷

6. Implikationen für das historische Lernen? – Ausblick

In Spielzeugen und Spielen eingelagerte Vergangenheitsreferenzen werden von Kleinkindern, älteren Kindern und Jugendlichen sowie Erwachsenen unterschiedlich wahrgenommen und verarbeitet. Festzustellen sind jedenfalls »a-konventionelle Anknüpfungspunkte für das historische Denken, auf die im Rahmen von (formalen) Lernprozessen später zurückgegriffen werden kann.«⁷⁸ Neben den bereits skizzierten Anknüpfungspunkten durch konzeptionelles Lernen mit Blick auf Schülervorstellungen zum fachlichen Konzept »Piraterie« oder allgemeinen epistemologischen Konzepten wie »Belegbarkeit« und »Konstruktivität« oder aber Faszination und Interesse für und Motivation des (lebensnahen und alltagsrelevanten) Themas »Piraten« als Ausgangspunkte für Lernsettings gilt es, im Rahmen formalen historischen Lernens auch Spielzeuge als geschichtskulturelle Produkte unter die Lupe zu nehmen: Zum einen heißt das, wie bereits gezeigt, Vergangenheitsreferenzen und in Spielzeuge eingeschriebene Spielhandlungen zu untersuchen, zum anderen, das konkrete Spiel mit dem Spielzeug in den Fokus zu nehmen.

Für den Umgang mit geschichtskulturellen Produkten in formalen historischen Lernprozessen braucht es die Anbahnung geschichtskultureller Kompetenz, um sich mit unterschiedlichen Formen gegenwärtiger Darstellung von Geschichte auf kritische Weise auseinandersetzen zu können,⁷⁹ um sich derart in der »Gemengelage von Wissenschaft und Fiktionalität, von Wahrheit und Lüge zurechtzufinden«⁸⁰. Gefordert ist demnach eine kompetente Teilhabe an Geschichtskultur,⁸¹ der »praktisch wirksame[n] Artikulation von Geschichtsbewusstsein im Leben einer Gesellschaft«⁸². Eine Didaktik der Vermeidung von aus einer wissenschaftlichen Perspektive fragwürdig angesehenen Darstellungen der Vergangenheit, weil diese empirisch nicht haltbar, trivial, zu wenig differenziert oder etwa tendenziös

77 Vgl. zur Aneignung von Elementen aus der das Kind umgebenden (Geschichts-)Kultur für Spielhandlungen: Brougère, 2005, 251.

78 Kühberger, 2021, 284.

79 Vgl. Pandel, 2014a, 32-33.

80 Pandel, 2014b, 87.

81 Vgl. Borries, 2013, 16.

82 Rösen, 1995, 513.

seien, scheint wenig sinnvoll vor dem Hintergrund, dass Schüler_innen derartigen Geschichtsdarstellungen, die u.a. ästhetischen, moralischen, politischen und ökonomischen Abhängigkeiten unterliegen, in ihrer Lebenswelt vielfach begegnen. Diese Erfahrungen prägen das individuelle Geschichtsbewusstsein von Schüler_innen. Zugleich stellt dieses die Ausgangslage für formale Lernprozesse dar, in denen ein methodisch reflektierter und selbstreflexiver Umgang mit Geschichtskultur angebahnt werden kann.⁸³

Betrachtet man den bei Kindern oftmals feststellbaren trivialen Positivismus,⁸⁴ in welchem das Dargestellte mit der Vergangenheit gleichsetzt wird, aber auch die vereinzelt festgestellte intrinsisch motivierte Frage »Ist das historisch wirklich richtig, wie es hier dargestellt wird?«, so ergeben sich daraus Gelegenheiten für die Überprüfung empirischer Triftigkeit,⁸⁵ für konzeptionelles Lernen mit Blick auf das Konzept »Belegbarkeit« oder die Förderung von Wirklichkeitsbewusstsein. Dahingehend könnte man den Zusammenhang zwischen oftmals stereotyp, jedenfalls aber reduziert dargestellter Vergangenheit in Form von Spielzeugen und ihren Belegen durch historische Quellen in den Mittelpunkt der Auseinandersetzung stellen. Eine rein defizitorientierte, abwertende Analyse von Spielzeugen ist dabei allerdings keinesfalls anzustreben,⁸⁶ denn auch unterschiedliche Darstellungsformen – z.B. der Unterschied zwischen geschichtskulturellen Spielzeugen und wissenschaftsorientierten Darstellungen – mit ihren verschiedenen Zielsetzungen und Absichten sind zu thematisieren. Darüber hinaus gilt es auch, die erzeugten Bilder von karibischer Piraterie wahrzunehmen, zu de-konstruieren und normative sowie narrative Plausibilitäten beurteilen zu lernen. Im Zusammenhang mit Piratenspielzeugen könnten die Spezifika der Gattung Spielzeug und ihre Konstruktionsmerkmale oder die festgeschriebenen Bewertungen in Spielsachen hinterfragt werden. Ergänzend zur analytischen Beschäftigung mit geschichtskulturellem Spielzeug als Lerngegenstand könnten auch Spielfigurensatz als Rohstoff für eigene historische Erzählungen in Form inszenierter Spielhandlungen genutzt werden.⁸⁷ Darüber hinaus könnten auf der Basis von selbst gestellten Fragen, von

83 Vgl. Reeken, 2004, 235-237. Von Reeken attestiert auch eine für Lernende wohl attraktive »Anschlussfähigkeit« von verhandelten Inhalten mit den kindlichen Lebenswelten.

84 Vgl. Kühberger, 2021, 299.

85 Vgl. Eisele-Brauch, 2010, 318.

86 Vgl. Pandel, 2014a, 34.

87 Vgl. Mogel, 2008, 72: »Alle Spielgestaltungen dieser Feldexperimente legen es nahe, die Spielgegenwart des Kindes als ein Geschehen zu beschreiben, das sowohl aus der Vergangenheit individueller Erfahrungen als auch der Antizipation und Gestaltung des unmittelbar zukünftigen Erlebens im Spiel determiniert wird. Spiel wäre, so gesehen, eine aktuelle, gegenwärtige Verhaltensform, innerhalb derer es zumindest subjektiv gelingt, beide Dimensionen der Zeit (Vergangenheit, Zukunft) erlebnismäßig real zu vergegenwärtigen, spielerisch zu synthetisieren und auf diese Weise zu realisieren.«

Irritationen und daraus entstehenden Orientierungsbedürfnissen auch Reflexions- und Lernprozesse initiiert werden.

Abschließend kann festgehalten werden, dass sowohl das Thema Piraten als auch geschichtskulturelle Spielzeuge als attraktive lebensweltliche Ausgangspunkte historischen Lernens vielversprechende Potenziale bergen und daher nicht übersehen werden sollten.

7. Literatur- und Quellenverzeichnis

- Allison, Y. E. (1891). *Derelict: A Reminiscence of »Treasure Island«*. Verfügbar unter <http://www.gutenberg.org/files/19273/19273-h/19273-h.htm> (15.07.2020).
- Borries, Bodo v. (2013). Zurück zu den Quellen? Plädoyer für die Narrationsprüfung. *Politik und Zeitgeschichte*, 63, 12-18.
- Brougère, G. (2005). Das Spiel und die Objekte des Spiels. In J. Bilstein, M. Winzen & C. Wulf (Hg.), *Anthropologie und Pädagogik des Spiels* (S. 249-258). Weinheim: Beltz.
- Buchberger, W. & Kühberger, C. (2013). Computerspiele und Geschichtsunterricht: Dynamische digitale Spielwelten kritisch hinterfragen. *Historische Sozialkunde*, 4, 36-44.
- Buchsteiner, M. & Nitsche, M. (2013). Störtebeker: Möglichkeiten binnendifferenzierter De-Konstruktion einer kulturgeschichtlichen Mythenbildung im Unterricht. *Historische Sozialkunde*, 2, 41-50.
- Cordingly, D. (2001). *Unter schwarzer Flagge: Legende und Wirklichkeit des Piratenlebens*. München: dtv.
- Des toten Manns Kiste. Deutschlands vergessene Berufe. Heute: Der Pirat. (2011, 10. Jänner). Aufgerufen unter der Internetseite der Tageszeitung taz, verfügbar unter [https://taz.de/die-wahrheit!/5129086/\(15.07.2020\)](https://taz.de/die-wahrheit!/5129086/(15.07.2020)).
- Eisele-Brauch, N. (2010). Piraten?! Erhebung und instruktionslogische Analyse populärhistorischer Vorprägungen von Geschichtsbewusstsein im Grundschulalter. In K.-H. Arnold, K. Hauenschild, B. Schmidt & B. Ziegenmeyer (Hg.), *Zwischen Fachdidaktik und Stufendidaktik: Perspektiven für die Grundschulpädagogik* (S. 165-168). Wiesbaden: VS.
- Gibson, J. J. (1977). The Theory of Affordance. In R. Shaw & J. Bransford (Hg.), *Perceiving, Acting, and Knowing. Toward an Ecological Psychology* (S. 67-82). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Gibson, J. J. (1982). *Wahrnehmung und Umwelt: Der ökologische Ansatz in der visuellen Wahrnehmung*. München: Urban & Schwarzenberg.
- Golser, M., Hellmuth, T. & Maresch, D. (2015): Meine Geschichte – deine Geschichte – wessen Geschichte? Subjektorientierte Geschichtsdidaktik, Prozessorientierung und konzeptuelles Lernen. In H. Ammerer, Th. Hellmuth & Ch. Küh-

- berger (Hg.), *Subjektorientierte Geschichtsdidaktik* (S. 49-71). Schwalbach/Ts.: Wochenschau.
- Günther-Arndt, H. (2006). Conceptual Change-Forschung: Eine Aufgabe für die Geschichtsdidaktik. In H. Günther-Arndt & M. Sauer (Hg.), *Geschichtsdidaktik empirisch: Untersuchungen zum historischen Denken und Lernen* (S. 251-277). Berlin: LIT.
- Kempe, M. (2010). *Fluch der Weltmeere: Piraterie, Völkerrecht und internationale Beziehungen*. Frankfurt a.M.: Campus.
- Kempe, M. (2012a). Schrecken der Ozeane: Eine kurze Globalgeschichte der Piraterie. *Politik und Zeitgeschichte*, 48, 3-9.
- Kempe, M. (2012b). Die Piratenrunde. In V. Grieb & S. Todt (Hg.), *Piraterie von der Antike bis zur Gegenwart* (S. 155-180), Stuttgart: Franz Steiner.
- Köhler, S. (2013). Von Seefahrern, Händlern und Piraten: Der Kaperkrieg als »staatliche Institution« im Mittelalter. *Historische Sozialkunde*, 2, 10-16.
- Köstlbauer, J. & Gasteiner, M. (2013). Simulation und Imagination: Gedanken zum Problem der Realität im Spiel. *Historische Sozialkunde* 4, 9-16.
- Kolomaznik, V. (2013). Der Piratenbund der südchinesischen Küste. *Historische Sozialkunde*, 2, 23-28.
- Konrad, F.-M. & Schultheis, K. (2008). *Kindheit: Eine pädagogische Einführung*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Kühberger, C. (2015). Subjektorientierte Geschichtsdidaktik: Eine Annäherung zwischen Theorie, Empirie und Pragmatik. In H. Ammerer, Th. Hellmuth & C. Kühberger (Hg.), *Subjektorientierte Geschichtsdidaktik* (S. 13-48). Schwalbach/Ts.: Wochenschau.
- Kühberger, C. (2020). Informelles Lernen mit Spielzeug? Ethnographische Beobachtungen zu Geschichtsdarstellungen im Kinderzimmer. In S. Barsch & J. van Norden (Hg.), *Historisches Lernen und Materielle Kultur: Von Dingen und Objekten in der Geschichtsdidaktik*, (S. 111-124). Bielefeld: transcript. DOI: <https://doi.org/10.14361/9783839450666-007>.
- Kühberger, C. (2021). Spielzeug. In F. Hinz & A. Körber (Hg), *Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte: Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (S. 282-303). Berlin: UTB.
- Lexikon der Psychologie. (n.d.a). *Als-ob-Spiel*. Verfügbar unter <https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/als-ob-spiel/681> (15.07.2020).
- Lexikon der Psychologie. (n.d.b). *Affordanz*. Verfügbar unter <https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/affordanz/320> (15.07.2020).
- Liedl, G. (2012). Islamische Korsaren im Mittelmeer und Atlantik. In A. Obenaus, E. Pfister & B. Tremml (Hg.), *Schrecken der Händler und Herrscher: Piratengemeinschaften in der Geschichte* (S. 100-121). Wien: Mandelbaum.
- Meier, D. (2012). »Gottes Freunde und aller Welt Feinde«. Die Vitalienbrüder an Ost- und Nordsee. In A. Obenaus, E. Pfister & B. Tremml (Hg.), *Schrecken der Händ-*

- ler und Herrscher: *Piratengemeinschaften in der Geschichte* (S. 55-78). Wien: Mandelbaum.
- Meißner, B. (2012). Kidnapping und Plündern: Piraterie und failing states im antiken Griechenland. In S. Todt & V. Grieb (Hg.), *Piraterie von der Antike bis zur Gegenwart* (S. 21-45). Stuttgart: Franz Steiner. DOI: <https://doi.org/10.1515/hzh.z.2013.0412>.
- Mieskes, H. (1983). Spielmittel und Spielmittelforschung im Kontext der Spielpädagogik. In K. J. Kreuzer (Hg.), *Handbuch der Spielpädagogik: Das Spiel unter pädagogischem, psychologischem und vergleichendem Aspekt* (S. 387-429). Düsseldorf: Schwann. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep1986.1.6888>.
- Mogel, H. (2008). *Psychologie des Kinderspiels: Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel* (3. Aufl.). Heidelberg: Springer. DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/978-3-540-46644-4>.
- Pandel, H.-J. (2014a). Geschichtskultur als Aufgabe der Geschichtsdidaktik: Viel zu wissen ist zu wenig. In O. Vadim & H.-J. Pandel (Hg.), *Geschichtskultur: Die Anwesenheit der Vergangenheit in der Gegenwart* (S. 19-33). Schwalbach/Ts.: Wochenschau.
- Pandel, H.-J. (2014b). Geschichtskultur. In U. Mayer, H.-J. Pandel, G. Schneider, & B. Schönemann (Hg.), *Wörterbuch Geschichtsdidaktik* (3. Aufl., S. 86-87). Schwalbach/Ts.: Wochenschau.
- Pfister, E. (2012). »What did your say your occupation was? – I'm a grog-swilling, foul-smelling pirate«: Das Piratenbild in »alten« und »neuen« Medien. In A. Obenaus, E. Pfister & B. Tremml (Hg.), *Schrecken der Händler und Herrscher: Piratengemeinschaften in der Geschichte* (S. 248-269). Wien: Mandelbaum.
- Pfister, E. (2013a). Piraten-Pop-Kultur: Wandel und Bedeutung eines kulturellen Piratenbildes. *Historische Sozialkunde*, 2, 35-40.
- Pfister, E. (2013b). Von der Notwendigkeit der historischen Analyse von Computerspielen. *Historische Sozialkunde*, 4, 4-8.
- Pfister, E. (2015). *Der Pirat als Demokrat: Assassin's Creed IV: Black Flag – eine Rezension*. Aufgerufen auf dem Weblog des Instituts für die Erforschung der Frühen Neuzeit der Universität Wien, verfügbar unter: https://fnzinfo.hypotheses.org/446#identifier_3_446 (24.10.2019).
- Rennie, L. J. (2003). »Pirates Can Be Male or Female«. Investigating Gender-Inclusivity in a Years 2/3 Classroom. *Research in Science Education* 33, 515-528.
- Reeken, D. v. (2004). Geschichtskultur im Geschichtsunterricht. *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht*, 55(4), 233-240.
- Rüsen, J. (1995). Geschichtskultur. *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht*, 46(9), 513-521.
- Rüsen, J. (2013). *Historik: Theorie der Geschichtswissenschaft*. Köln, Weimar & Wien: Böhlau. DOI: <https://doi.org/10.7788/boehlau.9783412212193>.

- Selzer, S. (2012). Seeräuber in Heringstonnen? Gewaltausübung und Gewalterfahrung auf hansischen Schiffsrouten des Spätmittelalters. In V. Grieb & S. Todt (Hg.), *Piraterie von der Antike bis zur Gegenwart* (S. 115-138). Stuttgart: Franz Steiner.
- Todt, S. & Grieb, V. (2012): Piraterie von der Antike bis zur Gegenwart. In V. Grieb & S. Todt (Hg.), *Piraterie von der Antike bis zur Gegenwart* (S. 9-20), Stuttgart: Franz Steiner.
- Tremml-Werner, B. (2013). Von Banditen, Barbaren und Seeräubern: Wakō-Verbände im Chinesischen Meer. *Historische Sozialkunde*, 2, 17-22.
- Wandrey, G. & Flucht, D. (2011). *tiptoi® Entdecke die Piraten*. Ravensburg: Ravensburger.