

# Der Prozess

Ein Drama Game von Daniel Steinbach

unter Mitwirkung eines ehemaligen somalischen Piraten

mit Unterstützung von André Fechner, Nadine Groß, Carmen Muhs und Hermann Böhm

# Einleitung

„Piraten“ finden sich nicht nur auf hoher See, sondern unter anderem auch in verschlossenen Forschungslabors, in internationalen Wirtschaftsbeziehungen oder auf Tauschbörsen im Internet. Gemeinsam haben diese „Piraten“, dass ihnen Diebstahl und Raub vorgeworfen wird: an geistigem Eigentum, an traditionellem Wissen oder an noch geheimen Produktinformationen.

Der Begriff „Piraten“ birgt eine hohe Suggestionskraft und Emotionalität.

Häufig verstehen die Menschen unter Piraten nur ein idealisiertes Bild von mutigen Seeräubern aus der Vergangenheit, die mit Augenklappe, Säbel und Enterhaken andere Schiffe überfallen, abends viel Rum trinken und eine Totenkopfflagge am Mast haben. Die heutigen Piraten sehen schon längst nicht mehr so aus und leben ein ganz anderes – von unterschiedlichen gesellschaftlichen Zwängen geplagtes – Leben.

Was ist überhaupt ein „Pirat“ und wie wird man dazu? Während in den Medien und in der Politik nur von Verbrecherbanden in Somalia die Rede ist, die friedliche Handelsschiffe überfallen und hohe Lösegelder fordern, sehen sich viele Somalier eher als gerechte Steuereintreiber an. Sie sorgen dafür, dass Europa, USA und andere den Preis für das Abfischen und Vergiften des somalischen Meeres bezahlen. Ausländischer Giftmüll und fahrende Fischfabriken nehmen den dortigen Bewohnern seit Jahren die Existenzgrundlage für den täglichen Kampf ums Überleben. Die von Piraterie betroffenen Staaten reagieren jedoch eher mit zusätzlichen Sicherheitsmaßnahmen und kostspieligen Militäreinsätzen.

Das hier vorliegende Drama Game „Der Prozess“ wurde als Teil eines Gesamtkonzepts zum Thema „Flucht und Piraterie“ für Schüler\*innen ab der 8. Klasse entwickelt.

# Authentizität

Dieses Spiel beruht zum Großteil auf einer wahren Begebenheit. Bei der Entwicklung hat ein ehemaliger somalischer Pirat mitgeholfen. Seine Lebensgeschichte ist zu einem großen Teil im Spiel verarbeitet worden. Als Mitglied einer Piratenbande aus Somalia hat er das Schiff Taipan mit überfallen und wurde schließlich in Hamburg beim ersten Piraterie-Prozess seit 400 Jahren verurteilt. Er selbst hat das Spiel und die Entstehung des Spiels von Anfang an begleitet.

Mit seiner Piraterie-Vergangenheit hat er weitestgehend abgeschlossen und lebt nun ein ganz gewöhnliches Leben in Deutschland. Um nicht ständig nur mit dem Etikett „Pirat“ versehen zu werden, wird seine Identität hier bewusst nicht genannt.

# Theaterpädagogischer Input (30 min)

## Warm Up: Afrikanischer Klatschkreis

Die Teilnehmenden bilden einen Kreis. Ein Teilnehmender gibt ein Klatschen an den rechten Nebenmann weiter, der das Klatschen klatschend annimmt, sich zu seinem Nebenmann rechts von ihm dreht und es weiter gibt. Ziel ist es einen gemeinsamen Rhythmus zu finden, diesen zu halten und dabei kontinuierlich das Tempo zu steigern. Als Variante kann der erste Teilnehmende, wenn der Rhythmus erreicht, ist ein weiteres Klatschen einführen und nach einer gewissen Zeit ein drittes usw., je nach Größe des Klatschkreises.

## Wort-für-Wort-Geschichte

Die Teilnehmenden stehen weiterhin im Kreis. Nun sagt jeder nacheinander ein Wort und es formt sich eine Geschichte. Der Spielleiter beginnt mit „Es war einmal...“ und endet am Ende mit „Schluss Ende Aus“. Die Geschichten können von den Teilnehmenden frei improvisiert werden. Die einzige Vorgabe ist, dass es zum Thema Piraterie passt. Variation: Spieler 1 sagt 1 Wort, Spieler 2 sagt 2 Worte, Spieler 3 sagt 3 Worte usw.

Klappt dies gut, versucht man es mit einer Satz-für-Satz-Geschichte. Hierbei kann der Spielleiter einen Satz zum Thema „Piraterie“ vorgeben, zum Beispiel: „Es war einmal ein Piratenschiff auf der Nordsee...“). Anschließend fügt jeder Teilnehmende einen Satz hinzu.

## Was machst Du?

Die Teilnehmenden spielen paarweise dieses Spiel. A fragt B: „Was machst du?“ B antwortet z.B. „Rasen mähen“, woraufhin A beginnt, rasen zu mähen, dann fragt B A: „Was machst du?“ A antwortet z.B. „Diskus werfen“. B beginnt Diskus zu werfen und so geht es immer weiter. Während des Fragens dürfen nicht die jeweiligen Tätigkeiten unterbrochen werden. Thematisch sollten alle Tätigkeiten mit denen von Piraten oder mit Tätigkeiten auf einem Schiff (z.B. Deck schrubben, Anker werfen, mit Säbel kämpfen etc.) zu tun haben.

# Drama Game: Der Prozess (90-120 min)

Ein Rollenspiel zu den Piraterie-Prozessen in Hamburg

## Rollen

- 1. Richter
- 2. Richter
- 3. Richter
  
- 1. Staatsanwalt
- 2. Staatsanwalt
- 3. Staatsanwalt
  
- 1. angeklagter Pirat
- 1. Verteidiger des 1. Piraten
- 2. Verteidiger des 1. Piraten
  
- 2. angeklagter Pirat
- 1. Verteidiger des 2. Piraten
- 2. Verteidiger des 2. Piraten
  
- 3. angeklagter Pirat
- 1. Verteidiger des 3. Piraten
- 2. Verteidiger des 3. Piraten
  
- Zeuge 1: Schiffskapitän
- Zeuge 2: Schiffskoch
- Zeuge 3: Schiffsmatrose
  
- Zeuge 4: Soldat 1
- Zeuge 5: Soldat 2

- Zeuge 6: Soldat 3

Weitere Rollen:

- Gerichtsdienner
- Protokollant
- mehrere Zuschauer
  
- Spielleiter als Reporter

## Spielablauf

### 1. Einstimmung

Zuerst wird ein Trailer (<https://www.youtube.com/watch?v=KblJQ7dbdT4>) zum Piraterie-Prozess geschaut. Damit alle Teilnehmenden sich auch gut an die Begebenheiten aus dem Film erinnern, wird der Film mindestens zweimal angeschaut. Alle Teilnehmenden sollen anschließend in einer anonymen Abstimmung über das Strafmaß der drei jugendlichen Piraten entscheiden. Die Höhe des Strafmaßes zwischen Freispruch und lebenslanglich/Todesstrafe können die Teilnehmenden frei wählen.

### 2. Verteilen der Rollen

Der Spielleiter verteilt die Rollen oder die Teilnehmenden können sich selbst für eine der Rollen entscheiden. Alle lesen ihre Rollenbeschreibung. Der Spielleiter beantworten hier noch Fragen zu den Rollen. Jede Rolle erhält ein Schild, das vor einen gestellt wird und die Rolle benennt (z.B. „Richter“, „Angeklagter“, „Verteidiger“, „Zeuge“ etc.).

### 3. Herrichten des Raumes

Der Raum wird gemeinsam mit den Teilnehmenden nach einem typischen Gerichtssaal in U-Form hergerichtet. Hier können die Teilnehmenden ruhig Vorwissen aus Gerichtsshows mit einbringen. Vor Kopf und am besten erhöht sollten die Richter sitzen, die angeklagten mit den Verteidigern auf der linken Seite, die Staatsanwaltschaft rechts und die Zeugenbank befindet sich vor dem Publikum. Ein Beamer mit Boxen ist für Video- und Tonaufnahmen aufgebaut.

### 4. Moderation

Der Spielleiter agiert als Reporter. Er berichtet über den Piraterie-Prozess und gibt so eine Einführung zum Spiel. Der Spielleiter kann so Rückblenden starten und wieder zurück zum Prozess schwenken, Begebenheiten wiederholen und auf andere Weise ins Spiel eingreifen.

### 5. Spiel

Die Richter eröffnen den Prozess. Sie handeln nach folgendem Ablauf:

- a. Verlesen der Anklage durch einen Staatsanwalt
  - i. Einer der Staatsanwälte verliest die Anklageschrift.
- b. Plädoyer der Verteidiger des 1., 2. und 3. Piraten

- i. Die Verteidiger dürfen Plädoyers halten und sich zur Sache äußern. Fragen sind hier noch nicht erlaubt.
- c. Aufruf der Zeugen nach der Reihenfolge 1, 4, 2, 5, 3, 6 und Befragung der Zeugen
  - i. Die Zeugen dürfen sowohl von der Staatsanwaltschaft als auch von den Verteidigern befragt werden. Die Richter sollten hierbei auf ein ausgewogenes Maß achten.
  - ii. Während der Zeugenaussage von Zeuge 4 (Soldat 1) gibt es eine Video-Einspielung (<https://www.youtube.com/watch?v=qZ40XDo1pE>).
- d. Aufruf der Angeklagten in den Zeugenstand
  - i. Während der Aussagen der Angeklagten, kann der Spielleiter Rückblenden einfordern. Die Angeklagten dürfen selbst wählen (gemeinsam mit ihren Verteidigern), welche Szene aus ihrer Vergangenheit sie spielen wollen. Die Szenen sollten nach Möglichkeit ohne aufwändige Kulissen und Requisiten auskommen und eher in der abstrakten Darstellung funktionieren. Der Spielleiter kann Tipps zur Gestaltung der Szene geben. Die anderen Teilnehmenden können andere Rollen (z.B. Vater des Angeklagten, bester Freund, erfahrener Pirat etc.) übernehmen.  
Mögliche Szenen wären: Überfall auf das Schiff, Abschied von der Familie, erster Tag bei den Piraten, Gefangennahme durch das Militär etc.
  - ii. Die Angeklagten dürfen wieder von der Staatsanwaltschaft und den Verteidigern befragt werden.
- e. Geheime Abstimmung über das Strafmaß
  - i. Es erfolgt eine erneute Abstimmung über das Strafmaß. Wieder darf jeder in geheimer Wahl abstimmen und sich selbst entscheiden, wie hoch das Strafmaß für die drei jugendlichen Piraten ausfallen soll.
- f. Verkündung des Urteils
  - i. Alle Stimmen werden zusammengezählt. Todesstrafe wird wie 80 Jahren Gefängnis gewertet, lebenslänglich mit 15 Jahren, Freispruch mit 0 Jahren. Strafen auf Bewährung werden halbiert. Es empfiehlt sich der Einsatz eines Taschenrechners, um das Urteil schnell verkünden zu können.



## **Rollenkarten**

### **Richter(in)**

Du bist eine(r) von drei Richter(innen) beim Piraterie-Prozess in Hamburg. Dir ist wichtig, dass Du Dich zum einen an die Regeln hältst, zum anderen aber auch ein faires Urteil fällst. Deine Aufgabe ist es, den Prozessablauf nach folgendem Muster zu leiten:

1. Verlesen der Anklage durch den Staatsanwalt
2. Plädoyer der Verteidiger des 1., 2. und 3. Piraten
3. Aufruf der Zeugen nach der Reihenfolge 1, 4, 2, 5, 3, 6 und Befragung der Zeugen
  - a. Die Zeugen dürfen befragt werden. Die Fragedauer von Staatsanwaltschaft und Verteidigern sollte ungefähr gleich sein.
  - b. Rückblende während der Zeugenaussage von Zeuge 4 (Soldat 1) per Video-Einspielung
4. Aufruf der Angeklagten in den Zeugenstand
  - a. Rückblenden während der Aussagen der Angeklagten als Zwischenspiel.
  - b. Die Angeklagten dürfen befragt werden.
5. Geheime Abstimmung über das Strafmaß
6. Verkündung des Urteils (nach der Auswertung der Abstimmung)

### **Staatsanwalt/Staatsanwältin**

Du bist eine(r) von drei Staatsanwält(innen) beim Piraterie-Prozess in Hamburg. Dir ist die Sicherung der deutschen Handelswege sehr wichtig. Piraterie ist für Dich ein Verbrechen, das bestraft werden sollte. Nur durch eine abschreckende Strafe werden die Menschen in Somalia zum Umdenken angeregt und mit ihrem kriminellen Schaffen aufhören.

Zu Beginn des Prozesses muss einer der Staatsanwält(innen) die Anklage verlesen:

„Den drei Angeklagten wird ein Angriff auf den Seeverkehr (nach § 316c Abs. 1 Nr. 1 StGB) sowie der erpresserische Menschenraub (nach § 239a Abs. 1 StGB) zur Last gelegt. Die drei Angeklagten haben sich am Überfall auf das Handelsschiff Taipan beteiligt und haben die deutsche Besatzung zu Lösegeldzwecken gefangengenommen.“

## **Pirat(in) 1 und Verteidiger des Piraten 1**

Du bist einer der somalischen Piraten bzw. dessen Verteidiger(in). Du wurdest in Somalia als ältester Sohn unter fünf Geschwistern geboren. Dein Vater arbeitete als Fischer und konnte so die Familie ernähren. Aufgrund von Überfischung durch ausländische Großfischer wurde Dein Vater gezwungen, einen anderen Beruf auszuüben und so zum Chauffeur einer politischen Persönlichkeit. Bei einem Angriff auf diesen Politiker wurde dein Vater von den al-Shabaab, einer terroristischen Gruppe in Somalia, erschossen. Da Frauen in Somalia nicht arbeiten dürfen, siehst Du Dich in der Verantwortung, für die Ernährung der Familie sorgen zu müssen. Deswegen fängst Du an, in einer KFZ-Werkstatt zu arbeiten. Wenn es gut läuft, verdienst Du dort maximal 1\$ pro Tag, manchmal bekommst Du auch gar nichts.

Piraten haben einen guten Stand in Somalia und sind hoch angesehen. Diese werden teilweise als Stars angesehen und Familien haben gerne Piraten zur Heirat für ihre Töchter gesucht. Als Jugendlicher hat man gute Chancen, in die Gruppe der Piraten zu kommen, da diese weniger Lohn fordern als ältere Männer und somit leichter ausgenutzt werden können. Das hohe Ansehen der Piraten hat Dich dazu verleitet, einer Gruppe Piraten beizutreten. Dein Boss hat einen Überfall auf ein Schiff in Auftrag gegeben, an dem Du mit anderen Piraten teilnimmst. Einige Stunden nach Eurer erfolgreichen Kaperung überwältigen Euch niederländische Soldaten und nehmen Euch fest.

## **Pirat(in) 2 und Verteidiger des Piraten 2**

Du bist einer der somalischen Piraten bzw. dessen Verteidiger(in). Du fühlst Dich verschleppt. Du kennst Dich in Deutschland nicht aus und weißt nicht, was Gerechtigkeit hier bedeutet. Warum stehen nicht die Leute vor Gericht, die Giftmüll vor Somalias Küste versenkt haben, die massenhaft Waffen in den Bürgerkrieg verkaufen, die mit schwimmenden Fischfabriken die Meere vor Somalia leer fischen? Du bist noch minderjährig. Wie kann ein Jugendlicher hier verurteilt werden? Du wärest viel lieber Fischer gewesen, aber wie sollst Du im Giftmüll fischen, wenn eh schon jemand alle Fische wegfischt? Außerdem sind bei dem Angriff keine Deutschen und keine Niederländer zu Schaden kommen. Warum bist Du hier? Die Richter sollen Dich endlich freilassen. Du gehörst in die Schule, nicht vor Gericht.

### **Pirat(in) 3 und Verteidiger des Piraten 3**

Du bist einer der somalischen Piraten bzw. dessen Verteidiger(in). In Deiner Familie waren alle Fischer und so bist auch Du Fischer geworden. Seit einigen Jahren wird jedoch immer mehr Giftmüll an der somalischen Küste angespült. In Küstennähe zu fischen ist daher fast nicht mehr möglich. Auch weiter draußen ist es schwierig geworden, da große Fischfabriken aus Europa alles abfischen. Ohne den Fisch sind Du und Deine Familie in ihrer Existenz bedroht. Du hast Dir nun geschworen, etwas dagegen zu tun. Daher hast Du Dich einigen Piraten angeschlossen, um Europas Schiffe zu überfallen. Beim Überfall auf die Taipan ging es Dir und den anderen Angeklagte nicht darum, die Besatzung zu verletzen oder gar zu töten, sondern darum, sie in Deckung zu zwingen, um anschließend das Schiff kapern zu können. Ihr wolltet die Seeleute als Geiseln nehmen, um später ein Lösegeld für ihre Freilassung und die Herausgabe des Schiffes zu erpressen. Mit dem Lösegeld wolltest Du schließlich Deine Familie versorgen. Da Du derzeit in Haft bist, weißt Du nicht, wie Deine Familie momentan versorgt wird. Du vermutest, dass die Versorgung für sie noch schwieriger geworden ist.

### **Zeuge: Schiffskapitän, Schiffskoch, Schiffsmatrose**

Du gehörst zur Schiffscrew der Taipan. Ihr ward am 5. April 2010 mit einer Besatzung von 15 Seeleuten auf dem Weg von Haifa nach Mombasa, als ihr ca. 530 Seemeilen östlich des Horns von Afrika überfallen wurde. Die Angeklagten griffen das Schiff aus zwei mit jeweils fünf Mann besetzten offenen Motorbooten an. Mit Sturmgewehren, Pistolen und sog. Panzerfäusten bewaffnet, eröffneten sie aus ca. 200 m Entfernung das Feuer auf die Brücke der Taipan. Eure Mannschaft zog sich noch bevor die Angeklagten die Taipan enternten in einen verborgenen, besonders gesicherten Raum zurück. Von dort unterbrach Euer Kapitän die gesamte Energieversorgung des Schiffes, als er feststellte, dass die Angeklagten den Kurs der Taipan in Richtung Somalia änderten. Etwa vier Stunden nach der Kaperung wurde die Taipan von niederländischen Soldaten befreit. Niemandem von Euch ist dabei etwas passiert.

## **Zeuge: Soldat**

Du bist einer der niederländischen Soldaten und als Zeuge geladen. Am 5. April 2010 erhielt die niederländische Fregatte „Tromp“, auf der Du dienst, den Einsatzbefehl, das entführte Handelsschiff Taipan zu befreien und die Entführer zu fassen. Etwa vier Stunden nach ihrer Kaperung landeten niederländische Soldaten nach einem Feuergefecht auf der Taipan. Da die Angeklagten zum Teil erheblichen bewaffneten Widerstand leisteten, musste mit einem Kampfhubschrauber die gesamte Brücke zerschossen werden. Anschließend nahmen die Soldaten die Angeklagten fest und konnten die in einem geschützten Raum verborgenen deutschen Seeleute befreien. Die Angeklagten wurden sofort festgenommen, in die Niederlande gebracht und von dort am 10. Juni 2010 nach Deutschland ausgeliefert.

# Reflexion (30 min)

## De-Rolling

Alle Teilnehmenden werden aufgefordert, sich von ihren Plätzen zu erheben und wild durch den Raum zu laufen. Dabei werden alle Tische an die Seite gestellt und die Stühle zu einem Stuhlkreis umfunktioniert. Gemeinsam werden noch die letzte Reste der Rollen ausgeschüttelt.

## Gesprächsrunde

Es folgt nun eine gemeinsame Gesprächsrunde über das Spiel. Außerdem wird das Ergebnis der ersten Abstimmung mit dem Ergebnis der zweiten Abstimmung verglichen. Für gewöhnlich gibt es hierbei einen deutlichen Unterschied. Es wird thematisiert, warum es einfach ist, pauschal über etwas zu urteilen, was man nicht kennt und warum es deutlich schwieriger ist, wenn man die Hintergründe kennt und zum Teil sogar emotional erfahren hat.

Die Teilnehmenden werden indirekt dazu aufgerufen, sich weiter mit der Geschichte der Piraterie in Somalia auseinanderzusetzen.

## Schatzkiste/Flaschenpost

Materialaufwand: Schatztruhe, große leere Flasche (ca. 1 Liter oder mehr), viele Zettel, Stifte

Was nimmt der einzelne Teilnehmende vom Spiel mit?

Jeder schreibt für sich auf einen Zettel, was er von diesem Spiel mitnimmt, was er gerne behalten möchte usw.. Dies kommt anschließend in die Schatztruhe. Auf dem anderen Zettel kann jeder schreiben, was man nicht so gut fand und was man zurücklassen will.

Die Truhe und die Flasche bleiben ungeöffnet oder können bei Bedarf auch anonym verlesen werden – dies sollte jedoch im Vorfeld angekündigt werden.