Zeitschrift: Die Staatsbürgerin : Zeitschrift für politische Frauenbestrebungen
Herausgeber: Verein Aktiver Staatsbürgerinnen
Band: 53 (1997)
Heft: 3

Artikel: Spielen - mehr als Zeitvertreib?
Autor: Abrams, Rebecca
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-844929

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 09.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

SPIELEN - MEHR ALS ZEITVERTREIB?

Brauchen Menschen das Spiel, um seelisch gesund und schöpferisch zu bleiben? Spielen ist eine zweckfreie Tätigkeit, ein Vergnügen. Selbstversunken oder in fröhlicher Gesellschaft entziehen wir uns jeglicher Leistungsanforderung, leben in der Gegenwart und sind nur uns selber. „Frauen, macht Euer Recht auf's Spiel geltend," fordert die englische Sozialwissenschaftlerin Rebecca Abrams in ihrer neuesten Untersuchung: „Warum Frauen das Spiel nötig haben".

Selbst in den ärmsten Gesellschaften sorgen Männer selbstverständlich dafür, dass sie neben der Arbeit Zeit und Raum für Spiele haben. Frauen dagegen sind stolz darauf, gleichzeitig mindestens zwei Tätigkeiten ausüben zu können. Ganz freiwillig zwar sind sie nicht so tüchtig, die Arbeitslast ist gross, und wer sich nicht gut organisiert, kommt unter die Räder. Aus der Not eine Tugend zu machen, ist die eine Seite der Medaille, die „Not" nicht mehr sehen zu wollen, eine andere. Nachdem die Frauenbewegung während Jahrzehnten ihre Energie auf Probleme des Erwerbslebens konzentrierte, sollte sie nach Abrams ihren Augenmerk nun vermehrt auf Freizeit und Spiel richten.

SPIEL STATT HEKTIK

Da Frauen länger arbeiten als Männer, verfügen sie logischerweise über weniger Freizeit und haben, falls sie sich eine Pause gönnen, erst noch ein schlechtes Gewissen. „Freizeit" ist in unserer Kultur allerdings nicht gleichbedeutend mit „Spielzeit". Wer seine Nicht-Arbeitszeit hektisch mit neuen Leistungsaktivitäten zubetonniert, hat die Botschaft nicht verstanden. Abrams beobachtete ihre kleine Tochter und entdeckte, was Frauen im Laufe ihres effizienten Lebens an Spielfähigkeit einbüssen. Beginnt „Spielen" mit Lachen? Vielleicht haben wir uns damit bereits wieder in den Bereich der „Leistung" verirrt. Ein amerikanischer Physiologe rechnete aus, dass 100-200mal Lachen täglich zehn Minuten Jogging entsprechen... Abrams unterstreicht bescheidener die Bedeutung des «Kicherfaktors» für unser Wohlbefinden.

KULTURELLE SCHRANKEN

Frauen verbringen ihre Freizeit viel häufiger im eigenen Heim als Männer. Welche Frau geht schon kurz nach Mitternacht auf einen Spaziergang, nur weil sie Lust dazu hat? Die Polizei empfiehlt, dunkle Gegenden zu meiden und wir gehorchen, obschon wir wissen, dass Gewalt gegen Frauen vor allem innerhalb der eigenen vier Wände ausgeübt wird.

Spiel und Neugier sind eng miteinander verwandt. Unsere Kultur hat jedoch etwas gegen weibliche Neugier: Eva machte schlechte Erfahrungen, nachdem sie den Apfel gegessen hatte; die wissbegierige Pandora öffnete das Tongefäss und alle Uebel kamen auf die Erde; Lots Gattin erstarrte zur Salzsäule, nachdem sie zurückblickte. Analog hat die Gesellschaft klare Vorstellungen, welche Vergnügen sich für Frauen und Männer schicken. Kleine Mädchen werden ermuntert, zuhause mit Puppen zu spielen und sich in ihre künftige Rolle einzufühlen, während ihre Brüder auf Entdeckungstouren ziehen. Und wenn sich Frauen später zu geselligen Anlässen treffen, tut dies die Gesellschaft als „Kaffeklatsch" ab. Provozierend fragt

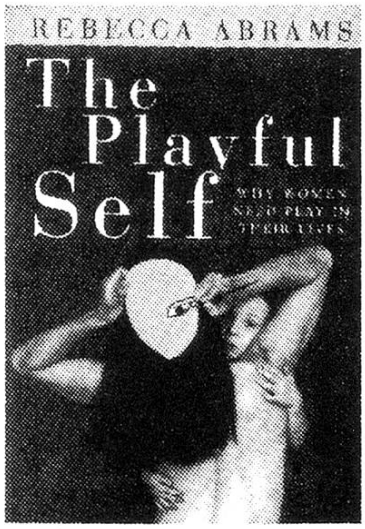
die Autorin: Was ist verdienstvoller, bei Temperaturen unter dem Gefrierpunkt auf einem schmutzigen Fussballplatz herumspringen oder mit Freundinnen im kleinen Kreis in der warmen Stube sitzen? Für Fussball würden allein in Grossbritannien über 300 Mio Quadratmeter Land geopfert, während der „Kaffeeklatsch" ökologisch bedenkenlos ist.

WORTSPIELE

Die männliche Kultur hat selbst mit weiblichen Wortspielen Mühe. „Schweigen ist die wahre Zier der Frauen", befand der griechische Tragödienautor Sophokles (496-406 v. Chr.) und Shakespeare pries die „sanfte, liebe, leise Stimme" der Heldin. In der Epoche der Hexenverfolgen war weiblicher Witz gar ein Anzeichen von Hexerei. Wen wundert's, dass Sprüche von Frauen auch heute noch oftmals als „vorwitzig" und „unpassend" gelten.

ZURÜCK ZUM SPIEL

Delphine und Wale, die zu den intelligentesten Tieren zählen, haben einen stark entwickelten Sinn für's Spiel und verbringen möglichst viel Zeit damit. „Spiel" ist für die körperliche und seelische Gesundheit aller Lebewesen - und eben auch der Menschen - ein Muss. Trotzdem lassen Frauen es zu, dass ständig an ihrer Frei- und Spielzeit geknabbert wird, z.B. bewegen sich 88% der Einwohnerinnen Grossbritanniens zu wenig mit entsprechenden gesundheitlichen Folgen.



REBECCA ABRAMS: THE PLAYFULL SELF. WHY WOMEN NEED PLAY IN THEIR LIVES. LONDON 1997.

Das Spiel ist nicht nur eine individuelle, sondern auch eine gesellschaftliche Notwendigkeit. Im Spiel erholen wir uns und kommen auf neue Ideen. Viele bedeutende Männer, wie der Komponist Mozart, haben sich ihre kindliche Spielfreude ins Erwachsenenalter hinüber gerettet und sie erfolgreich für ihre Berufung genutzt. Spiel „impft" gegen Depression, wie wissenschaftliche Untersuchungen nachwiesen und: Spiel macht auf alle Fälle Spass. Höchste Zeit also, dass sich die Frauen ihre Rechte auch in diesem Bereich zurückholen.