

Spielen - mehr als Zeitvertreib?

Autor(en): **Abrams, Rebecca**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Die Staatsbürgerin : Zeitschrift für politische Frauenbestrebungen**

Band (Jahr): **53 (1997)**

Heft 3

PDF erstellt am: **08.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-844929>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

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

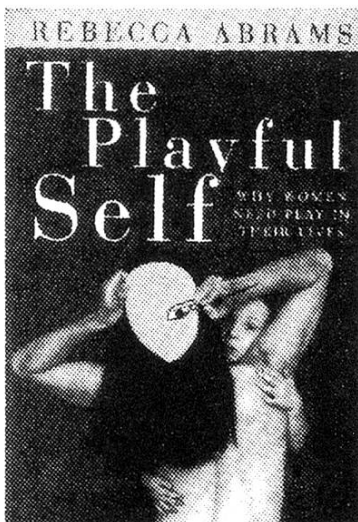
die Autorin: Was ist verdienstvoller, bei Temperaturen unter dem Gefrierpunkt auf einem schmutzigen Fussballplatz herumspringen oder mit Freundinnen im kleinen Kreis in der warmen Stube sitzen? Für Fussball würden allein in Grossbritannien über 300 Mio Quadratmeter Land geopfert, während der „Kaffeeklatsch“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