

Call for Papers

SPIEL UND WIRKLICHKEIT

78. Jahrestagung der DGPT

23. bis 26. September 2027

Dresden

Das Spielen ist ein Kern des Menschlichen. Es vermittelt zwischen Gegensätzen, ohne diese aufzuheben. Ohne die Fähigkeit zu spielen fehlt eine grundsätzliche Form der Möglichkeit zur Probehandlung oder des quasi spielerischen Nachdenkens über die Grundlagen des Menschseins. Aufgrund der konzeptuellen Breite und Unbestimmtheit kann das Spiel als ein Oberbegriff verstanden werden, der zu metapsychologischen Überlegungen beispielsweise über das Verhältnis von Libido und Destruktion sowie auch zu interdisziplinärer Betrachtung anregt. Spielen hat eine große Spannweite – vom „unschuldigen“ Kinderspiel zum Täuschen im Sinne von „Vorspielen“ und Manipulieren, bis hin zur omnipotenten Fantasie, als wirkliche Elite der Welt, eine schöne neue Welt erschaffen zu können.

Im **klinischen Bereich** hat das Spiel als **Behandlungstechnik der Kinderanalyse** eine große Bedeutung: Es ist die Sprache des Kindes, in der es seine inneren Konflikte darstellen kann, über die es nicht anders sprechen kann. Wenn wir an psychoanalytische Konzepte wie Übertragung/Gegenübertragung, Embodiment oder Enactment denken, dann können wir vermuten, dass sich auch in **Erwachsenentherapien** spielerisches Geschehen innerhalb der Grenzen des psychoanalytischen Settings zeigt, durch das Lebendigkeit, Symbolisierung und intrapersonelle bzw. intersubjektive Realitätsbewältigung gefördert wird. Das Spielen im Sinne eines Handelns im „Als-ob-Modus“ ist zu unterscheiden vom Handlungsdialog bzw. vom Agieren in der Behandlung.

Das Spiel begleitet die **Subjektentwicklung** und stellt sich als Ressource in den Dienst des „Ich“: dies kann die Integration der Triebe, von Körperschema und Körperbild, der Ambivalenz von Liebe und Hass oder der Verzicht auf Onnipotenz und die Förderung der negativen Kapazität betreffen. Spiel ist Voraussetzung oder Teil des Mentalisierens und ermöglicht eine transformative Beziehung zwischen Subjekt und dem Anderen. Es kann nach dem Verhältnis von Aneignung, (Nicht-Ich-)Besitz, Übergang und Spiel gefragt werden. Das übermäßige (Computer-)Spiel droht zum psychopathologischen Markenzeichen einer ganzen Generation zu werden. Von (schwer) traumatisierten Menschen erfahren wir, dass die mentale Fähigkeit zum „playing in my mind“ ein wichtiger Resilienzfaktor ist. Weil absehbar ist, dass sich der Vorhang senken wird, verbindet sich das Spiel mit Abschied, Trennung, Verzicht und Erinnerung.

Aus **kulturtheoretischer Perspektive** lässt sich dem Spiel eine Zwitterfunktion zuschreiben: Es kann als „Ego-Training-in Action“ (Foulkes) des Menschen als politischem Wesen verstanden werden oder als „Ego-Deskilling“, wenn sich das Subjekt unbewusst zur:zum passiven Empfänger:in von Normen macht. Das Spiel als Übergangsform trägt eine Wahrheit in sich, die die Grenzen der Wirklichkeit gleichermaßen überschreitet wie respektiert. Bruegels (1560) „Kinderspiele“ kann im Betrachtenden das Stereotyp vom Spielen der Kinder als Inbegriff der Idylle und des Glücks replizieren – und als rückwärtsgewandte Projektion dekonstruiert werden.

Die reflektierende, theoretische Auseinandersetzung mit dem Spiel führt auch zu Überlegungen bezüglich **des Virtuellen, des Künstlichen, des Echten, des Realen**. Das aktuelle Zeitgeschehen hinterlässt den Eindruck, als könne das Spiel pervertiert aus seiner Verankerung in der Wirklichkeit gerissen werden. So können wir zu Zeug:innen – oder Bystandern – der daraus resultierenden **Phantasie-Bubble** werden, in der uns Kriege, Menschenrechtsverletzungen als ein auf Sieg fixiertes Spiel ohne Grenzen und die Klimakrise als dystopische Science-Fiction vorgeführt werden. Auch das gesellschaftliche Ringen um die Fähigkeit zu trauern scheint auf dem Spiel zu stehen, wenn durch das Amalgamieren von Digitalisierung, sozialen Medien sowie Zerstörungslust die Grenzen zwischen Realität, Fantasie, Bullshit und Fake News aufgehoben und bedeutungslos gemacht zu sein scheinen.

Wir hoffen, mit diesen Gedanken zu unserem Tagungsthema ihr Interesse geweckt zu haben und freuen uns sehr auf Ihren Beitragsvorschlag für ein Forum Rahmen der DGPT-Jahrestagung 2027. Bitte zögern Sie nicht, diesen bis zum **30. November 2026** unter der E-Mail-Adresse psa@dgpt.de einzureichen. Sollten Sie im Vorfeld Fragen haben, so können Sie sich auch gerne über diese Adresse an uns wenden.