



Universitatea
Ștefan cel Mare
Suceava

Facultatea de Litere și
Științe ale Comunicării
Factum per Litteras



Liter@t

Conferință Studențească

Tema ediției 2025:

LUDICREATIVITATEA

(Jocul lingvistic, literar, discursiv, digital)

CÂND?	13-15 noiembrie 2025
UNDE?	Facultatea de Litere și Științe ale Comunicării Universitatea „Ștefan cel Mare” din Suceava
PENTRU CINE?	studenți de la ciclurile de studii Licență și Masterat domeniul Limbă și Literatură și domeniul Științele Comunicării
CU CINE?	Liter@t este organizată în parteneriat cu Facultatea de Litere a Universității „Dunărea de Jos” din Galați și Asociația Studenților din Universitatea Suceava (ASUS).
DESPRE CE?	Tema ediției 2025 este LUDICREATIVITATEA (Jocul lingvistic, literar, discursiv, digital). ❖ „...civilizația umană se naște și se dezvoltă în joc și ca joc. [...] Jocul este o funcție plină de tâlc.” (Johan Huizinga, <i>Homo Ludens</i>) ❖ „Jocul este o invenție culturală instaurată pe baza unui acord socio-comunicativ, joaca este o manifestare spontană, înrădăcinată în mecanismele biologice inconștiente...” (Paul Cornea, <i>Regula jocului</i>) ❖ „Mișcarea generală a Lumii trebuie înțeleasă plecând de la conceptul de joc.” (Eugen Fink, <i>Jocul ca simbol al lumii</i>) ❖ „Un spectru ludic bântuie lumea.” (Valerie Frissen et al., <i>Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures</i>) ❖ „Creativitatea implică o minte neîmblânzită și un ochi disciplinat.” (Dorothy Parker) ❖ „Crearea a ceva nou nu se realizează prin intelect, ci prin instinctul de joc, care acționează din necesitate interioară. Mentea creativă se joacă cu acele obiecte care îi plac.” (Carl Gustav Jung) Posibile sub-teme: ❖ literatura ludică (e.g. poezia concretă, proza umoristică, literatura pentru copii)

	❖ ludicul în literatură ❖ literatura ca joc ❖ lectura ca joc, <i>lector ludens</i> ❖ jocul teatral ❖ jocul electronic ❖ creativitatea lingvistică ❖ creativitatea în discursul jurnalistic / publicitar / științific ❖ creativitatea digitală ❖ umorul lingvistic / multimodal / cibernetic ❖ umorul / creativitatea în traducere
CUM?	Conferința se va desfășura cu prezență fizică, pe 3 axe, concretizate în 3 secțiuni (A, B, C): A: Studii lingvistice și traductologice B: Studii literare și culturale C: Comunicare și media O comunicare în cadrul unei secțiuni va dura 15 minute, urmate de 5 minute de întrebări și dezbateri. Limbile de comunicare: română, engleză, franceză, germană, spaniolă, italiană, ucraineană.
REFERINȚE	Cornea, Paul, 1980, <i>Regula jocului</i>, Editura Eminescu. Fink, Eugen, 2016, <i>Play as Symbol of the World and Other Writings</i>, translated by Ian Alexander Moore and Cristopher Turner, Indiana University Press. Frissen, Valerie et al., 2015, <i>Playful Identities: The Ludification of Digital Media Cultures</i>, Amsterdam University Press. Huizinga, Johan, 2023, <i>Homo Ludens. Încercare de determinare a elementului ludic al culturii</i>, Humanitas, ediția a VII-a, traducere de H. R. Radian, Prefață și notă biobibliografică de Gabriel Liiceanu. Picard, Michel, 1986, <i>La lecture comme jeu. Essai sur la littérature</i>, Minuit.
PÂNĂ CÂND?	Termen-limită pentru înscrieri: 6 noiembrie 2025. Formularul de înscriere se găsește aici: https://tally.so/r/wLVoMI
DETALII ORGANIZARE	DE Costul transportului, cazării și meselor participanților vor fi suportate de organizatori. O selecție a lucrărilor conferinței va fi publicată într-una dintre revistele de specialitate ale Facultății de Litere și Științe ale Comunicării (Suceava).