

Il Convegno Internazionale del Collettivo Giovani Slavisti



**\*jьgra**

Quando il gioco si fa serio

Università di Napoli L'orientale

18/19/20 giugno 2025



**DLLC**  
DIPARTIMENTO DI  
STUDI LETTERARI,  
LINGUISTICI E COMPARATI

**Cg** COLLETTIVO  
GIOVANI  
SLAVISTI



## Quando il gioco si fa serio

Università di Napoli L'Orientale, 18/19/20 giugno 2025

---

**«Si possono negare quasi tutte le astrazioni: la giustizia, la bellezza, la verità, la bontà, lo spirito, Dio. Si può negare la serietà. Ma non il gioco».**  
**(Huizinga, *Homo ludens* 1964: 20)**

Riflettere sul concetto di “gioco” nell’area slava, in un momento in cui questa è attraversata da uno dei più importanti conflitti armati dalla Seconda guerra mondiale, potrebbe apparire come un esercizio paradossale. È proprio nel contesto dell’Europa del 1938, tuttavia, che Johan Huizinga sviluppa il suo studio sulla funzione sociale del gioco, in cui contesta l’intuizione comune che lo riduce ad un’attività esclusivamente ricreativa.

Gioco e serietà non sono sempre in antitesi. L’elemento ludico è tra gli assi fondanti di ogni società e al principio di ogni cultura. Il gioco rappresenta una forma di comunicazione universale: stimola la creatività e permette di costruire ‘micromondi’ capaci di interagire tra loro, riflettendo e trasformando la realtà circostante. Sotto forma di svago, diversivo, divertimento, scherzo e spettacolo, il gioco si realizza nella cultura popolare in manifestazioni numerose e diversificate, come ad esempio il Carnevale. Proprio l’elemento carnascialesco, d’altra parte, costituisce una delle declinazioni del gioco più potenti nella sfera culturale, in quanto strumento di rovesciamento e ribellione. A tal proposito, Kristeva, come Bachtin, sottolinea la capacità del carnevale di mettere in luce le ambivalenze e le contraddizioni del reale, sfidando e decostruendo l’ordine imposto (Cfr. Bachtin, *L’opera di Rabelais e la cultura popolare* 1975; Kristeva, *Séméiotiké* 1978).

Il gioco può configurarsi come una strategia volta a coinvolgere attivamente i partecipanti, tanto nella pratica linguistica, quanto nella produzione artistico-letteraria. Da un lato, la lingua può, infatti, assurgere a oggetto e strumento ludico atto a far ridere, instaurare connessioni ed esclusioni: secondo Wittgenstein i giochi linguistici sono «termini di paragone intesi a gettar luce attraverso somiglianze e dissomiglianze sullo stato del nostro linguaggio» (*Ricerche filosofiche* 1967: 62). Dall’altro, «il più delizioso dei giochi», secondo Buzzati (Bellasi – Fiz – Sparagni, *L’arte del gioco. Da Klee a Boetti* 2002: 298), è l’arte. Proprio giocando con il mezzo letterario, gli autori possono entrare in relazione con i loro lettori e renderli parte del processo creativo.

Nelle culture slave il gioco ha sempre avuto un ruolo centrale. Dalle manifestazioni culturali di epoca medievale sino alla contemporaneità, esse hanno saputo ripensare il gioco attraverso molteplici forme. L’elemento ludico nella sua veste di meccanismo creativo in grado di scardinare le convenzioni sociali è alla base, ad esempio, del fenomeno degli *skomorochi*, o degli intermezzi teatrali diffusi in tutta la Confederazione Polacco-Lituana in epoca barocca.

Anche in letteratura l'artificio del gioco appare particolarmente rilevante; i suoi usi spaziano dal comico al grottesco, dalla satira al nonsense. In alcuni casi, il gioco si rivela un innovativo espediente per rivedere la tradizione e ricollocarla in contesti nuovi, come nel caso dell'*Enejida* di Ivan Kotljarevs'kyj. In altri si camuffa e nasconde un desiderio di resistenza o sovversione rispetto a un potere costituito, si pensi a *Čto delat'?* di Nikolaj Černyševskij e al suo continuo e molteplice gioco con i diversi lettori. Queste due componenti ricorreranno con diverse modalità nel XX secolo, dalle avanguardie che, con un «gioco all'inferno» – per dirla con Velimir Chlebnikov e Aleksej Kručënych – ne porteranno all'estremo i procedimenti creativi, fino alle più audaci applicazioni postmoderniste. Nel contesto contemporaneo, caratterizzato dal ritorno a forme sempre più marcate di autoritarismo, il gioco continua ad essere un elemento cruciale per pratiche artistiche e letterarie in cui il principio ludico diventa sinonimo di contestazione.

Il gioco si manifesta con straordinaria versatilità anche nella comunicazione quotidiana orale e digitale, mediante un ampio ricorso a strategie e giochi linguistici quali allusioni, calembours, espedienti retorici, formulazioni implicite, fenomeni di commutazione di codice. L'uso ludico della lingua, ad esempio attraverso il *banter*, favorisce la coesione sociale all'interno di gruppi e comunità, evidenziando il legame profondo tra lingua, gioco e identità.

Con una diversa e spesso ambigua sfumatura, il gioco si manifesta inoltre nel discorso politico, pubblicitario e mediatico con finalità persuasive, propagandistiche o umoristiche.

Per questa ragione, giocare con i meccanismi linguistici, letterari o artistici significa invitare a riflettere sui codici comunemente riconosciuti, reinventarli, farsene beffe, aprendosi a modalità inesplorate e co-costruibili in una dimensione collettiva.

In virtù della sua potenzialità creativa, il gioco può dunque configurarsi come terreno di incontro tra varie discipline, consentendo di abbracciare attraverso questo prisma numerose linee di ricerca.

Il Convegno Internazionale del Collettivo Giovani Slavisti «\*j**b**gra: *Quando il gioco si fa serio*» intende interrogarsi sulle possibili applicazioni del tema del gioco nelle culture slave. Le proposte possono esplorare, senza limitarsi ad essi, i seguenti ambiti:

- Il gioco, il riso e la comicità in letteratura e nell'arte;
- Il gioco letterario tra strategie narrative e composizione testuale;
- L'interazione scrittore-narratore-lettore;
- Rilettura e riscrittura dei classici in epoca digitale (fanfiction, videogiochi, ecc);
- Strategie di rovesciamento e decostruzione della tradizione;
- L'elemento ludico nella pratica teatrale e cinematografica;
  
- La lingua (specialistica) del gioco;
- Strategie comunicative, neologismi, gerghi e slang nell'interazione reale e virtuale;
- I giochi di parole nel discorso politico, forense, pubblicitario o mediatico;
- Il code-switching e le pratiche plurilingue con funzione comica;
- Strumenti e metodi di ludodidattica applicati alle lingue slave;
- Il gioco in prospettiva traduttologica.

Il Secondo Convegno Internazionale del Collettivo Giovani Slavisti si svolgerà presso **l'Università degli Studi di Napoli L'Orientale** dal **18 al 20 giugno 2025**. Dottorande/i e giovani ricercatrici/ricercatori sono invitate/i ad inviare le proposte per un intervento della durata di 15 minuti, compilando modulo per la richiesta di partecipazione qui indicato: <https://forms.gle/JmN8ZgtY7jBkc2g27>.

Il convegno si svolgerà in italiano, inglese e nelle lingue slave. In rispetto del clima di dialogo e condivisione che l'iniziativa vuole promuovere, ai partecipanti verrà richiesto di fornire materiali di accompagnamento in inglese che favoriscano la comprensione dell'intervento. La natura di questi materiali verrà comunicata in fase di accettazione.

Il termine per la candidatura è il **31 gennaio** mentre l'accettazione dei contributi sarà comunicata entro il **17 febbraio**.

Il convegno si terrà esclusivamente in presenza. È prevista la pubblicazione di una selezione di contributi in volume.

Non è prevista una quota partecipativa. I partecipanti dovranno farsi carico delle proprie spese in autonomia.

Per maggiori informazioni, contattare [giovanislavisti23@gmail.com](mailto:giovanislavisti23@gmail.com) o visitare la sezione dedicata nel **sito** del Collettivo giovani slavisti al link: <https://sites.google.com/view/collettivo-giovani-slavisti/j%D1%8Cgra-getting-serious-about-play>.

### **Coordinatori del comitato organizzativo:**

Marina di Filippo, Guido Carpi.

### **Comitato organizzativo - Collettivo Giovani Slavisti:**

Maria Teresa Badolati, Rossella Caria, Luca Cortesi, Ilenia Del Popolo Marchitto, Annalisa Di Santo, Noemi Fregara, Giulia Gallo, Sara Gargano, Iris Karafillidis, Martina Mecco, Erika Parotti, Federico Piccolo, Virginia Pili, Monica Puglia, Marta Riparante, Domenico Scagliusi, Iris Uccello.

### **Comitato scientifico:**

Alessandro Achilli, Guido Carpi, Matteo Colombi, Andrea De Carlo, Olga Inkova, Rosanna Morabito, Krassimir Stantchev.