

**« LA LUDICRÉATIVITÉ » : UNE CHRONIQUE DE LA PREMIÈRE
ÉDITION DE LA CONFÉRENCE *LITER@T*,
UNIVERSITÉ « ȘTEFAN CEL MARE » DE SUCEAVA
LES 13 ET 14 NOVEMBRE 2025**

Anton ZAZULEAC

Université « Ștefan cel Mare » de Suceava, Roumanie

anton.zazuleac@usm.ro

La conférence étudiante *Liter@t*, organisée à l'Université « Ștefan cel Mare » de Suceava, en Roumanie, les 13 et 14 novembre 2025, a réuni un nombre considérable de jeunes chercheurs issus de différents milieux universitaires. Six centres universitaires roumains (Suceava, Galați, Iași, Bucarest, Cluj-Napoca et Târgu Mureș) étaient représentés autour d'un thème commun : LA LUDICRÉATIVITÉ. Cet événement scientifique a été organisé par la Faculté des Lettres et des Sciences de la Communication de l'Université « Ștefan cel Mare » de Suceava (USV), en partenariat avec la Faculté des Lettres de l'Université « Dunărea de Jos » de Galați et l'Association des étudiants de Suceava (ASUS), et s'est déroulé dans les locaux de l'Université de Suceava, sous la coordination de Daniela Hăisan et Alina Nacu.

Le thème central de la conférence a proposé une exploration du jeu dans ses multiples dimensions (linguistique, littéraire, discursive et numérique), autorisant ainsi une variété d'approches interdisciplinaires et transdisciplinaires. Les langues d'étude et de communication ont été également variées et ont très bien reflété le profil multiculturel des participants. Le programme a inclus des communications en roumain, anglais, français, espagnol et italien.

Les sessions plénières ont constitué la colonne vertébrale de la conférence, offrant un cadre théorique solide et diversifié, dans lequel le concept de « ludicrativité » a été décliné à travers la réinterprétation des canons littéraires, de la linguistique appliquée, des médias et de la didactique moderne. Les conférenciers invités ont réussi à établir un dialogue enrichissant entre tradition et innovation, ce qui a permis de démontrer la polyvalence du concept central de la manifestation.

L'« entrée en jeu » a été assurée par Nicoleta Cinpoes (Université de Worcester), dont la communication, intitulée « *Playing Anew* : Romeo and Juliet, Snippets from the East-Side Story » [Jouer à nouveau : Roméo et Juliette, extraits de l'East-Side Story], a placé la discussion sous le signe de l'adaptation culturelle. Loin d'être un « exercice » de comparaison, son analyse a mis en évidence les mécanismes par lesquels le texte shakespearien est « rejoué » et revitalisé dans de

nouveaux contextes géographiques et historiques. La spécialiste a démontré de manière convaincante que le fait de jouer avec un texte canonique n'entame en rien son autorité, mais au contraire confirme sa pérennité, transformant « East-Side Story » en un miroir fragmentaire, mais fidèle, de l'universalité de la pièce originale.

Poursuivant l'exploration de la dimension ludique, mais en mettant l'accent sur la rigueur linguistique, Antoanela Marta Mardar (Université « Dunărea de Jos » de Galați) a proposé une approche novatrice de la grammaire anglaise dans son article « Playfully Approaching Tense and Aspect in English » [Une approche ludique du temps et de l'aspect en anglais]. Elle a fait valoir que les structures temporelles et aspectuelles, souvent perçues comme arides ou restrictives, peuvent être déconstruites pédagogiquement par le jeu.

Dans le même registre de transposition linguistique, la collaboration entre Ecaterina Foghel (Université d'État « Alecu Russo » de Bălți) et Raluca-Nicoleta Balațchi (USV) a mis en évidence les défis spécifiques à la traduction pour le jeune public. Leur communication, intitulée « Aspects ludiques et créativité dans la traduction des titres de littérature de jeunesse », a souligné la tension créative entre la fidélité au texte source et la nécessité de recréer l'effet ludique dans la langue cible. Les deux chercheuses ont montré que les titres des livres pour enfants sont en fait un espace de négociation sémantique, et que la créativité du traducteur est appelée à suppléer ou à réinventer les jeux de mots originaux, essentiels pour attirer le jeune lecteur.

La deuxième journée de la conférence a débuté par une incursion dans la littérature roumaine contemporaine, guidée par Emanuela Ilie (Université « Alexandru Ioan Cuza » de Iași). Sa conférence, intitulée de manière suggestive « Nu mai plânge, baby... Privirile de copii, jocurile de reprezentare și practice „performative” în proza postcomunistă » [Ne pleure plus, baby... Les regards des enfants, les jeux de représentation et les pratiques « performatives » dans la prose postcommuniste], a analysé la manière dont la perspective infantile est instrumentalisée narrativement pour gérer les traumatismes historiques. Emanuela Ilie a souligné que le jeu de représentation dans la prose postcommuniste n'est pas une évasion de la réalité, mais une forme sophistiquée de « performance » de la mémoire.

La série de conférences plénières s'est terminée sur une note optimiste et appliquée par Marius Țuca (Université « Dunărea de Jos » de Galați), avec son travail « Didactica umorului: Puterea zâmbetului în educație » [Didactique de l'humour : le pouvoir du sourire dans l'éducation]. S'éloignant du formalisme académique rigide, Marius Țuca a plaidé pour la revalorisation de l'humour en tant qu'outil pédagogique sérieux. Son analyse a démontré que le sourire et la détente ludique ne sapent pas l'autorité de l'enseignant, mais créent un espace de sécurité émotionnelle propice à l'apprentissage, ce qui transforme finalement la salle de classe en un environnement collaboratif et empathique.

Au-delà des conférences magistrales, la vitalité de la conférence *Liter@t* a été assurée par les six sections parallèles, où les étudiants en licence ou master ont fait preuve de maturité et sérieux dans leurs recherches sur les différents types de jeu. L'analyse des communications a révélé une remarquable diversité thématique, allant de la relecture des grands classiques à l'exploration avant-gardiste des nouveaux médias.

Les sections consacrées aux études littéraires ont confirmé que les jeunes chercheurs ne se détournent pas du canon, mais au contraire le réinterrogent à travers des grilles de lecture critiques nouvelles. On a noté une grande variété de sujets couvrant un vaste domaine, de la littérature roumaine classique à la littérature universelle. Les figures tutélaires de la littérature roumaine ont été revisitées sous des angles inédits : l'ironie et le tragique ludique chez George Bacovia ont été analysés par Nicoleta Acatrinei, la réception actuelle d'Eminescu a fait l'objet de l'étude d'Anamaria Aconstantinesti, tandis que l'humour caragialien a été disséqué par Maria-Ioana Răileanu.

L'ouverture à la littérature universelle a été tout aussi prononcée. Les participants ont proposé des incursions analytiques dans l'œuvre de Charles Dickens, étudiant la phraséologie familiale dans *Oliver Twist* (Miriam-Nancy Tcaciuc), et ont exploré l'ironie et la (non-)vérité dans la prose de Machado de Assis (Ioana Gîrnod). La littérature italienne contemporaine était également bien représentée, comme en témoigne l'analyse de la ludicréativité dans *Novecento* d'Alessandro Baricco.

Un aspect caractéristique de ces sections a été l'intérêt accru pour l'intersection entre la littérature, le mythe et la culture pop. Les communications ont intégré la narratologie des jeux vidéo (comme l'analyse du mythe et de l'expérience du joueur dans *Genshin Impact* par Bogdan-Octavian Apostol-Ionescu) ou l'imagination subversive dans la littérature pour enfants de Roald Dahl (Maria Iuliana Râșca Tofan).

Dans les sections consacrées à la communication et aux sciences du langage, on a observé une forte orientation vers l'environnement numérique et la culture des jeunes. Les participants ont démontré un lien particulier avec les réalités linguistiques immédiates. Les travaux ont cartographié des territoires modernes, en analysant, par exemple, les jeux de mots dans le hip-hop roumain (Andreea-Daniela Popescu) ou le lexique spécifique à la génération Z.

L'humour numérique et ses formes d'expression en ligne ont occupé une place centrale, les discussions allant de l'analyse des mèmes comme espace de créativité ludique (Raul Alexandru Bosînceanu) à l'étude du côté obscur du discours ludique et de la xénophobie numérique (Vlad Constantin). De même, l'univers des jeux vidéo a été abordé non seulement d'un point de vue narratologique, mais aussi psychologique, à travers l'étude des mécanismes de dépendance dans *League of Legends* (Vlad-Alexandru Rusu), tandis que d'autres travaux ont exploré la manière dont les marques roumaines utilisent le jeu et

l'humour comme outils de marketing et de persuasion (Adrian Vlad, Maria-Claudia Mraţic).

Enfin, le caractère multilingue et multiculturel de la conférence était évident dans ces sections. Les analyses ne se sont pas limitées à l'espace roumain, mais ont inclus des études contrastives et des analyses de discours en espagnol, en anglais ou en français, ce qui a souligné une fois de plus le profil international des préoccupations des étudiants.

Au-delà des sessions de communication, la conférence *Liter@t* a intégré une dimension culturelle et sociale, destinée à renforcer les liens entre les participants et à offrir un cadre détendu pour l'interaction intellectuelle. A ceci a également contribué un concours original déroulé le deuxième soir de l'événement, *Calli-phraséologismes*, destiné à la découverte des expressions figées à travers les images, dans différentes langues. Ce moment a souligné le caractère appliqué de la rencontre et a transformé la compétence et la créativité linguistiques en un jeu d'esprit vif. Ce jeu a été très bien accueilli et a démontré, une fois de plus, que la rigueur philologique et le ludique peuvent coexister harmonieusement.

La première édition de la conférence *Liter@ts* s'est avérée être un événement réussi et inspiré. Le fait d'avoir réussi à mobiliser plus d'une centaine de participants issus de divers centres universitaires confirme la nécessité d'un tel forum dédié à la recherche étudiante. L'événement a atteint son objectif fondamental : servir de plateforme de lancement pour les jeunes chercheurs et leur offrir visibilité et validation dans un cadre académique et professionnel. Grâce à la qualité des travaux présentés et au dialogue intergénérationnel facilité par la présence de mentors, la conférence de Suceava a démontré que la recherche philologique jeune est dynamique, connectée aux réalités contemporaines et ouverte à l'interdisciplinarité.

Pour l'avenir, *Liter@t* promet de devenir un événement phare du calendrier universitaire national. L'anticipation des prochaines éditions vient naturellement, dans le contexte de la consolidation du réseau universitaire créé à Suceava, un réseau qui relie à la fois des institutions et une nouvelle communauté de philologues prêts à explorer de manière créative les ressources infinies de la langue et de la littérature.