

**Giovedì 19
ore 15:00**

Biblioteca Delfini
Corso Canalgrande, 103
41124 Modena MO

Contatti:
educational@play-modena.it

TAVOLA ESAGONALE "GIOCO E LINGUAGGIO"

PLAY RES
PLAY – FESTIVAL DEL GIOCO
EDUPLAY
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MODENA E REGGIO EMILIA
GAME SCIENCE RESEARCH CENTER

15:00 **Apertura dei lavori e saluti istituzionali**
con Francesca Corrado - Presidentessa Associazione Play Res

15:30 **Giocare con le parole: il dialogo come meccanismo di creazione della lingua**
Matteo Di Cristofaro - Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

La creatività linguistica è un fenomeno che sperimentiamo ogni volta che parliamo o scriviamo: creiamo nuova lingua attraverso ogni atto linguistico, influenzandoci reciprocamente quando partecipiamo ad un dialogo. La linguistica cognitiva - ed in particolare la dialogic syntax DuBois 2014) - ci fornisce gli strumenti teorici e pratici per individuare ed analizzare questa continua creazione del medium linguistico; è possibile sfruttare questa conoscenza come meccanismo di gioco? L'intervento presenterà i fondamenti cognitivi della creazione linguistica (language change and variation), proponendo spunti per un confronto con i co-fondatori di Thorny Games, creatori di Dialect e Segni.

16:00 **L'italiano del gioco: alcune osservazioni lessicali**
Francesca Cialdini - Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

L'intervento ha lo scopo di analizzare alcune caratteristiche della lingua italiana usata nei giochi on line e di ruolo degli ultimi anni. Particolare attenzione sarà dedicata al lessico, che in questi contesti è molto originale e ricco di termini di ambito informatico, di parole della rete e del gergo giovanile.

16:30 **Il gioco come motore di creatività: giochi di parole e innovazione linguistica**
Beniamino Sidoti - Scrittore, Giornalista ed Esperto di Giochi

I giochi di parole sono un'occasione formidabile di creazione di nuovo senso, di invenzione dentro una regola, di scoperta di una lingua come territorio di possibilità e di creatività. Parleremo di giochi di parole, di gioco con le storie e di gioco narrativo, per indagare anche le loro potenzialità in ambito educativo e didattico, dalla lettura alla scrittura creativa, fino alla retorica e alla scrittura collettiva.

17:00 **Interazione linguistica e decisioni "politiche" nei giochi da tavolo**
Andrea Tinterri - Università Cattolica del Sacro Cuore

La possibilità di interagire e comunicare con altri giocatori è una delle caratteristiche più comuni e apprezzate in molti giochi da tavolo, perché risponde al desiderio di socialità presente in tutti noi. Tuttavia, in molti giochi le interazioni verbali tra giocatori possono portare a situazioni frustranti. Ad esempio, fenomeni come il "kingmaking" e "alpha player" sono noti alla maggior parte dei giocatori. Vedremo, di converso, alcuni esempi di giochi che utilizzano la dimensione "politica" dei giochi per generare esperienze di gioco affascinanti.

17:30 **Tavola Rotonda con Kathryn Hymes, Hakan Seyaloğlu, Thorny Game**
parteciperanno Alessia Caviglia, Francesca Cialdini, Matteo di Cristofaro

19:00 **Conclusioni**

