Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco
decima edizione, 2026
Arianna De Gasperis
I giochi cittadini del "ragazzo di strada". Il caso Collodi (*1849-1881*)

Treviso,
12 ottobre 2026

Motivazione della Commissione

Il saggio di Arianna De Gasperis, *I giochi cittadini del "ragazzo di strada". Il caso Collodi, 1849-1881*, affronta con rigore e originalità una figura che, per quanto familiare nella letteratura ottocentesca, risulta poco indagata nella sua dimensione ludica: il monello, o birichino, che a partire dagli anni quaranta dell'Ottocento attraversa testi narrativi, il giornalismo satirico e la cultura visuale italiana. Muovendo dall'archetipo del *gamin de Paris*, l'autrice ne ricostruisce le declinazioni locali, dal "guaglione" napoletano al "barabbino" milanese fino al birichino fiorentino. Evidenzia, a tale riguardo, come il gioco non sia un semplice tratto di colore, ma l'elemento costitutivo che conferisce al personaggio la sua forza sovversiva. Ne risulta un contributo prezioso alla storia del gioco urbano che illumina la strada come spazio privilegiato di libertà, sospensione delle regole e invenzione comica, lontano dall'istituzione familiare e dal controllo scolastico.

Un primo aspetto positivo del saggio risiede nell'ampiezza e varietà del corpus. De Gasperis segue l'elaborazione collodiana della figura in un arco temporale di oltre trent'anni, dall'articolo *Il ragazzo*, apparso anonimo sul «Lampione» nel 1849, fino al ritratto che apre *Occhi e nasi* nel 1881, senza trascurare il «Fanfulla» e lo «Scaramuccia», le fisiologie politiche quarantottesche, i *Misteri di Firenze*, i libri scolastici e *Pinocchio*. Accanto a Carlo Collodi, il saggio include una serie di autori italiani e francesi (Brofferio, Mastriani, Arrighi, Fiorentino, Yorick, Novellino, d'Outrepont, Hugo), restituendo la dimensione europea e intermediale di un tipo sociale e letterario nato tra le pagine di giornale, il palcoscenico e la stampa illustrata.

Il secondo merito è l'attenzione riservata alle fonti iconografiche. Le caricature tratte da periodici come «La Strega», «Pasquino», «La Maga», «Il Birichino» e «Il Lampione» non assolvono a una funzione meramente illustrativa, ma sono analizzate a pieno titolo quali documenti che dialogano con la pagina scritta e che consentono di comprendere come la raffigurazione del fanciullo di strada si fissi nell'immaginario collettivo del Risorgimento. A ciò si affianca la scelta lucida di ripartire l'analisi in tre ambiti di pratica ludica: il rapporto con le feste e gli spettacoli (con i burattini, il Carnevale, la mezza Quaresima, la Rificolona) che fa sì che il ragazzo di strada



diventi il custode di una fiorentinità comica e popolare minacciata dalla modernità; le sassaiole, ricondotte con finezza alla tradizione medievale e rinascimentale delle battaglie, che rivelano la loro duplice natura ricreativa e contestataria, fino a divenire nella stampa risorgimentale uno strumento di punizione simbolica contro codini e reazionari e, infine, il disegno e la scritta sui muri che delineano il profilo del monello caricaturista, artista spontaneo e trasgressivo in cui l'autrice riconosce un riflesso della poetica giornalistica dello stesso Collodi, osservatore arguto del versante ridicolo delle cose. In questo ambito risiede un aspetto significativo del saggio: la capacità di cogliere ed evidenziare come il gioco del monello diventi per Collodi un dispositivo di rovesciamento carnevalesco, in grado di smascherare la falsità della società borghese e la presunta maturità degli adulti, in aperto contrasto con l'etica del lavoro e dell'istruzione promossa dal Regno d'Italia. Le pagine finali, che rileggono i giochi del Paese dei Balocchi e il celebre lancio dei libri scolastici, alla luce di questa estesa genealogia offrono una prospettiva nuova anche nei riguardi di un testo canonico come *Pinocchio*, restituendolo al contesto giornalistico e satirico da cui in parte proviene.

Scritto con chiarezza e sorretto da un apparato critico accurato, il saggio coniuga storia della letteratura e del giornalismo, riservando uno sguardo attento all'infanzia ottocentesca e alla pratica del gioco, con alcune analisi feconde come per esempio quelle riservate alle illustrazioni e alle copertine.

Per la solidità della ricerca, l'originalità dell'impostazione e la capacità di trasformare la pratica ludica adolescenziale in uno sfogo libertario nella cultura ottocentesca, la Commissione giudicatrice del *Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco*, nella decima edizione 2026, ha deliberato di riconoscere il saggio di Arianna De Gasperis meritevole del premio e della pubblicazione all'interno del numero 32 della rivista «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco», attualmente in corso di stampa.

La Commissione giudicatrice, formata dai componenti del Comitato scientifico di «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco»:
Gherardo Ortalli (presidente), *Alessandro Arcangeli*, *Maurice Aymard*, *Élisabeth Belmas*, *Peter Burke*, *Piero Del Negro*, *Thierry Depaulis*, *Angela Fabris*, *Christian Jaser*, *John McClelland*, *Alessandra Rizzi*, *Bernd Roeck*.