FONDAZIONE
BENETTON
STUDI RICERCHE

Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco
decima edizione, 2026
Huaqing Shi
Resistance Through Playing: Children's anti-Japanese games in Chinese Communist mobilization, 1921-1945

Treviso,
12 ottobre 2026

Motivazione della Commissione

Il premio della Fondazione Benetton Studi Ricerche, intitolato alla memoria del professore Gaetano Cozzi, per l'anno 2026 viene assegnato, con parere unanime, a Huaqing Shi per il saggio *Resistance Through Playing: Children's anti-Japanese games in Chinese Communist mobilization, 1921-1945* (*Resistenza attraverso il gioco. I giochi antigiapponesi dei bambini nella mobilitazione comunista cinese, 1921-1945*), dedicato alle pratiche ludiche dei giovani cinesi durante il periodo di dipendenza dal Giappone.

L'autore del saggio si è formato presso la Florida State University e ha ottenuto il PhD nel 2024. Impegnato come *Assistant Professor* di Storia dell'Asia presso la Loyola University di New Orleans, i suoi interessi di ricerca sono in parte orientati al rapporto dei giovani con le vicende belliche: tema decisamente complesso, dovendo affrontare la delicata connessione che unisce la leggerezza del gioco e la dura realtà dei conflitti e degli eventi bellici.

In questo contesto Huaqing Shi si muove con sicurezza nell'analisi delle pratiche ludiche con cui i giovani cinesi si opposero alla supremazia giapponese negli anni tra il 1921 e il 1945. Il periodo viene preso in considerazione nelle due diverse fasi segnate dagli episodi che le caratterizzarono. Il punto di partenza della vicenda cinese dello scoutismo risaliva già agli anni attorno al 1912, quando la nuova esperienza ludico-formativa era stata introdotta in Cina. In seguito, nel 1917, il governo cinese ne aveva fatto oggetto dei propri programmi. A meritare speciale attenzione sono gli anni fra il 1921 e il 1937: quelli della mobilitazione rivoluzionaria nel cui ambito lo scoutismo cinese ebbe parte integrante nel contrastare gli invasori giapponesi, con esperienze che anticiparono eventi importanti. Ciò vale specialmente in riferimento alle vicende successive e in particolare alla guerra contro il Giappone tra il 1937 e il 1945. Proprio la fase antigiapponese è ben riassunta nella parte iniziale del saggio, in relazione alla durezza del conflitto, alla propaganda e all'istruzione scolastica giovanile in grado di insegnare come difendersi, combattere, usare una granata e persino uccidere.



Rispetto a quella prima fase del 1921-1937, è però maggiore l'ampiezza con cui Huaqing Shi tratta le vicende del 1937-1945, affrontando gli eventi della seconda guerra della Cina contro il Giappone e, insieme, il ruolo che in quella pesante congiuntura fu riservato ai giovani cinesi, impegnandone un imponente complesso di settanta-ottantamila unità. Ben calibrata e chiara è l'attenzione con la quale siamo portati a conoscere le vicende che ne segnarono il corso, con molte informazioni sui fatti che coinvolsero i giovani e sulla mobilitazione di questi ultimi nel quadro di anni difficili, di guerra, attraverso un sistema educativo in cui il gioco era presente, benché marginale. L'esplicita e dura componente antigiapponese si concretizzava anche (e in special modo) nella promozione di pratiche ludiche in linea con le prospettive di Mao Zedong e del ceto dirigente cinese secondo cui il gioco doveva fare appunto parte della formazione giovanile. Significativa è, ad esempio, la *Little Encyclopedia of Children's Anti-Japanese War*. Sempre in quest'ottica va ricordata la scelta del 4 aprile quale "Giornata dei bambini cinesi", che dava spazio a giochi e ad altre forme di divertimento; in proposito, Huaqing Shi evidenzia come la ricreazione si colorasse di prospettive politiche che prendevano di mira il nemico giapponese, insieme agli *hanjian*, ossia i cinesi collaborazionisti. Propaganda e gioco diventavano elemento comune e unitario per la formazione giovanile.

In conclusione, va detto come nel valutare il non facile e ampio saggio di Huaqing Shi occorra tenere conto di quanto la ludicità e in particolare il gioco riescano a esprimersi anche in un quadro ampio e complesso qual è quello della guerra. Così, anzitutto, si prende atto di come il lavoro presentato abbia imposto all'autore il recupero dei duri contesti nei quali le vicende ebbero luogo. Il conflitto, con i suoi presupposti politici e le sue violenze, diventa la cornice, il grande quadro nella cui tela il gioco riesce a trovare un suo spazio in quanto ineliminabile componente del vivere sociale. Il contesto di durezza e violenza e l'incrocio con la ludicità e la forza del gioco sono, in conclusione, gli elementi che caratterizzano questo lavoro.

La Commissione giudicatrice del *Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco*, nella decima edizione 2026, ha deliberato di riconoscere il saggio di Huaqing Shi 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*.