Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco
decima edizione, 2026
Conger Wang
Moments of Being: redefining leisure in the context of concentration camps

Treviso,
12 ottobre 2026

Motivazione della Commissione

Il saggio di Conger Wang – *Moments of Being: redefining leisure in the context of concentration camps* (*Momenti di vita. Ridefinizione del tempo libero nel contesto dei campi di concentramento*) – indaga una situazione limite per il concetto stesso di tempo libero: quella concentrazionaria. La prima impressione che può produrre l'accostamento di una realtà estrema – per le condizioni di vita e per il pericolo imminente alla sopravvivenza – con idee di passatempo e ricreazione è quella di un paradosso, per giunta di dubbio gusto. Eppure, la realtà storica è sempre più complessa delle apparenze, e proprio condizioni liminari come quelle prese in esame possono consentire di rimettere in questione le categorie del tempo libero, favorendo una riflessione antropologica sulla natura di questa dimensione dell'esperienza umana.

Proprio a causa di questo carattere metodologico-teorico, sezioni introduttive e conclusive del contributo sono dedicate alla ricostruzione della storiografia e a questioni di definizione. Il saggio prende le mosse dall'aneddoto di un musical composto in yiddish da ebrei prigionieri del campo di concentramento di Auschwitz al fine di alleviare la paura dei bambini. Questo spunto spinge la candidata a discutere la nozione di tempo libero, dato che l'esperienza estrema dei campi di concentramento sembrerebbe per definizione escludere qualsivoglia elemento di libertà nella scelta dell'agire dei soggetti che vi sono ristretti. Questo le suggerisce che la categoria in questione vada adattata, contestualizzandola. Wang passa quindi a esaminare un certo numero di attività ricreative documentate – attraverso una varietà di fonti, fra cui le testimonianze dei sopravvissuti – nei campi di concentramento nazisti, con particolare riguardo per la musica, la lettura e la cucina. Gli usi della musica erano molteplici: non ne mancò una strumentalizzazione da parte dei nazisti come forma di tortura nei confronti degli internati. Ma ancor più sono le occasioni in cui essa servì ad alleviare la loro sofferenza consentendo fra l'altro una serie di risultati altrimenti poco immaginabili, come superare le barriere linguistiche fra prigionieri grazie a un linguaggio universale. I libri offrivano un conforto straordinario – anche reciproco, grazie alla lettura ad alta voce –; quanto valore avessero per gli internati lo attesta la quantità di volumi che molti



di loro scelsero di portare con sé nonostante gli stretti limiti del bagaglio consentito al momento dell'arresto. Benché la fame dominasse l'esperienza quotidiana, o forse meglio proprio per questo, parlare di cibo era assai comune, dato che il motivo occupava un posto centrale nell'immaginario degli internati.

È proprio in questa dimensione spirituale, di esperienza interiore, che le considerazioni conclusive portano l'autrice a riconsiderare la specificità del *leisure* nella condizione concentrazionaria. Emergono una varietà di funzioni che le attività esaminate contribuivano a svolgere: dalla conservazione di identità e patrimoni culturali, a quella della speranza, alla resistenza contro la disumanizzazione programmata dal sistema concentrazionario. Un ambito distinto ma preso in esame nel saggio in parallelo a quello dei lager è rappresentato dal ghetto. Fra le dinamiche che si discutono è inclusa una dialettica fra condivisione di esperienza, solidarietà e coscienza di comunità da un lato, ma dall'altro anche un profondo senso di solitudine.

In considerazione dell'arditezza della domanda di ricerca e della congruenza della sua esecuzione, la Commissione giudicatrice del *Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco*, nella decima edizione 2026, ha deliberato di riconoscere il saggio di Conger Wang meritevole di menzione speciale e di 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*.