

Prefazione al volume Premio Chiara Giovani 2026 “Gioco” di Andrej Longo

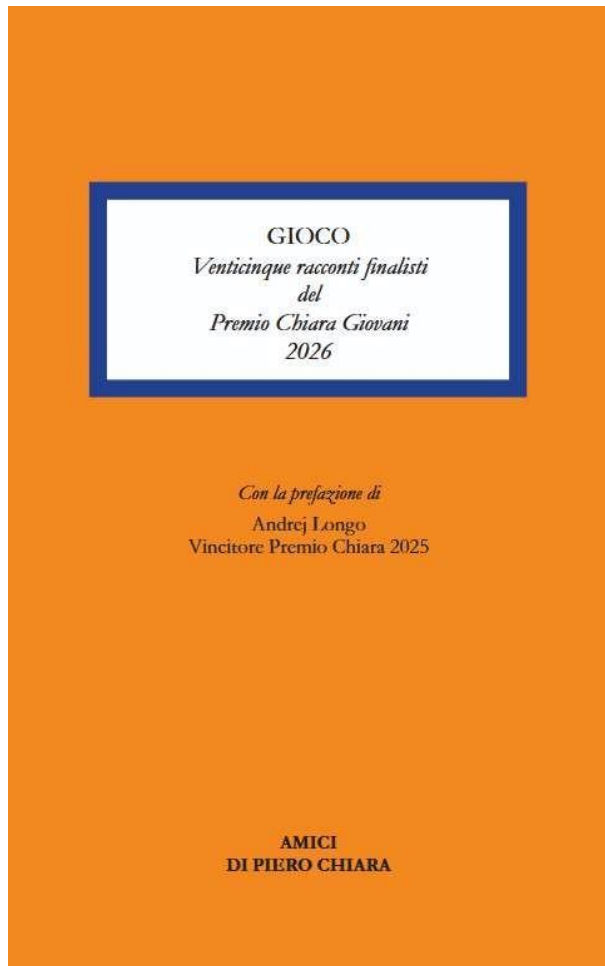
In questi racconti c'è un tema che si affaccia di continuo, e torna, e chiede di essere ascoltato a gran voce: il GIOCO.

Il Gioco inteso come strumento per provare a comprendere il mondo circostante, e in quel mondo cercare il proprio posto. Tanto più che in psicologia il Gioco è considerato uno spazio sicuro in cui esplorare emozioni, gestire tensioni e affrontare difficoltà relazionali.

Il Gioco però può trasformarsi anche in ossessione, o in fuga dalla realtà, e divenire un posto solo apparentemente sicuro, ma in realtà triste e solitario, in cui evitare il confronto con il mondo esterno. Attraverso il Gioco, onnipresente in questi racconti, si percepisce il desiderio di crescere e comunicare, e al tempo stesso la difficoltà e il dolore che questo comporta.

Difficoltà e dolore che, beninteso, sono sempre esistiti, e quando arrivava il momento del passaggio, e c'era inevitabile il primo distacco dalla famiglia e il confronto con l'altro, andavano comunque attraversati. Ma qui, come detto, il desiderio di relazionarsi, di vivere gli affetti e i sentimenti, si fa a tal punto impellente da trovare con fatica uno sbocco naturale. E allora ecco il Gioco che compare, e diventa tentativo, ma a volte anche ostacolo al cammino, simile a un vetro attraverso il quale osservarla la vita e impedirsi di affrontarla. E c'è anche nel Gioco quel lato infantile, allegro, vitale, che i ragazzi percepiscono con sensibilità e giustezza come importante, perché il Gioco altro non è nella sua essenza che quella parte bambina di ognuno di noi che sempre dovrebbe rimanere viva, e accompagnarci per tutta la vita. Ma in questi racconti viene spesso percepita come perdita inevitabile per crescere, come prezzo da pagare. E mi chiedo se questo non accada perché gli adulti che i ragazzi vedono intorno a loro, l'hanno forse smarrita per davvero questa parte bellissima, infantile, allegra, vitale. E allora, in definitiva, il timore di questi ragazzi non sarà proprio quello di crescere e dover diventare simili a quegli adulti un po' grigi e sbiaditi che si muovono intorno a loro?

E allora ecco tornare il Gioco, per provare a cercare una strada alternativa, per un mondo diverso, che ancora non sanno e non sappiamo quale sarà.



*Andrej Longo
Presidente della Giuria Tecnica
Vincitore Premio Chiara 2025*

Segue elenco dei finalisti e riassunti dei racconti

I 25 finalisti al Premio Chiara Giovani 2026

***Il gioco della vita* di Veronica Andreetta (2009) Villanova d'Asti (AT)**

Ripercorrendo i ricordi che ha con il padre, Ellie interpreta la vita con la metafora del gioco e anche quando perde il suo punto di riferimento ed è pervasa dai dubbi, gli insegnamenti del padre hanno modo di tornare da lei.

***Il sole sullo schermo della nostalgia* di Davide Bazzato (2006) Vigonovo (VE)**

Davide non riesce a superare la scomparsa della sua migliore compagna di giochi: Gaia. Il suo diario è pieno di film visti assieme a lei e momenti spensierati trascorsi assieme. I suoi tentativi di riallacciare il loro legame sono ormai inutili, ma il sole non spegne la sua speranza...

***La bambola di pezza* di Jennifer Desirée Calamita (2009) Vicenza**

Il rapporto di due sorelle molto unite che, a causa degli avvenimenti della vita, si sono perse. Grazie ai ricordi legati ai loro giochi d'infanzia e in particolar modo alla bambola di pezza, però, si sono ritrovate.

***Il gioco d'azzardo* di Beatrice Capardoni (2009) Varano Borghi (VA)**

Un ragazzo trascorre l'estate seguendo l'amico Evan al casinò, osservandolo giocare alla roulette. Col tempo il fascino del gioco cresce fino a trasformarsi in una vera ossessione che lo assorbe completamente. Quando accade qualcosa di inquietante nella sala, lui è ormai così ipnotizzato dal gioco da non riuscire più a staccarsene.

***Game over* di Claudia Carioni (2010) Crema (CR)**

Alice è un'adolescente che persegue gli standard imposti dai social per garantirsi un suo posto tra i coetanei, ma finisce per essere travolta e non riconoscersi più, perdendo se stessa in un gioco perverso.

***È solo un gioco* di Olivia Cremonini (2010) Castenaso (BO)**

La storia di una giovane ragazza coinvolta in un gioco che vuole assolutamente vincere, ma la vittoria potrebbe riservarle brutte sorprese.

***Caccia al serpente* di Rosa Fazioli (2009) Bellinzona (Svizzera)**

Un uomo anziano accompagna la moglie al parco e rivive per qualche secondo una sensazione del passato, affacciandosi senza sbilanciarsi sull'orlo di un ricordo, di un gesto ripetuto. Un vecchio gioco.

***L'ultimo giro di valzer* di Pietro Fini (2007) Bologna (BO)**

La storia di Marco che, come tanti oggi, entra nel vortice del gioco rischiando di perdere tutto quello che ha di più caro per il brivido dato dal gioco.

***La missione del guerriero* di Martina Fogliani (2008) Sorengo (Svizzera)**

In fondo tutti, con un po' di fantasia, sono in grado di giocare. Anche da grandi talvolta l'immaginazione si fa spazio in alcuni attimi fugaci della quotidianità. Diventiamo cuochi per cucinare, piloti per guidare e potenti guerrieri per affrontare sfide... anche a scuola!

***Matematica e magia di Roberto Fogliani* (2010) Sorengo (Svizzera)**

Giocare. Una cosa da bambini, da perdigiorno. Chi è maturo pensa alle cose concrete. Ma il mondo reale è così prevedibile e monotono, mentre nei giochi può succedere tutto e il contrario di tutto. Peccato che molti, come Anna, l'hanno dimenticato. E se fosse possibile ritornare a vivere quella spensieratezza?

***Se non ti vedo, non esisti di Gabriele Gjoni* (2008) Mornago (VA)**

Nel mondo vi sono tante persone, tante storie, tanti vissuti. Alle volte, a colpo d'occhio, è impossibile leggere le vite di ciascuno; costruiamo illusioni e non riusciamo a penetrare il vero. C'è chi è cresciuto imparando che la violenza è un gioco, che non esiste disumanità, ma amore "diverso" e, quando realizza l'inganno, sprofonda in sé.

***Flâneur di specchi di Benedetta Iannotta* (2011) Rende (CS)**

Un artista, che si rende conto improvvisamente di vivere una vita vuota, all'insegna dell'eccesso e dei vizi. Così nel bel mezzo di una crisi esistenziale fa un incontro che potrebbe cambiare la visione di sé stesso e della sua vita.

***Senza regole di Leonardo Benedetto Invernizzi* (2008) Frascarolo (PV)**

Prima di giocare ci riempiamo di regole, cercando di farci insegnare tutto. Poi iniziamo a muoverci, a provare, e all'improvviso la confusione svanisce: ogni scelta è un salto, ogni sguardo una scoperta, ogni mossa un'avventura. E scopriamo che il segreto è vivere, non capire.

***La partita per la vita di Luca Manella Monetti* (2010) Luvinata (VA)**

Nel 2016, a soli sei anni, Luca affronta la malattia del fratello Roberto trasformando il gioco in un rifugio per proteggere il sorriso. Superata la paura, vive la donazione del midollo come l'assist perfetto di una partita di hockey per vincere il campionato della vita. Il racconto insegna che chi gioca con il cuore, trova il modo di rialzarsi e non perde mai.

***Tagli di ossidiana: il gioco del Corvo di Enola Moretti* (2010) Suno (NO)**

Il Corvo ama umiliare i suoi compagni di scuola usandoli come bersaglio per il tiro a segno con la fionda. Un giorno, però, durante una gita, il suo stesso gioco gli si ritorce contro.

***Il giocatore bianco di Olaf Mugnai* (2006) Scandicci (FI)**

Finale del torneo di Stoccolma. Il senso di una vita intera è conteso sulla scacchiera. Il gioco diventa presto riflesso della coscienza del giocatore bianco: sopraffatto dall'avversario, egli dovrà confrontarsi con la propria fallibilità. Ciò che più repelle, in quanto giocatore, e in quanto uomo.

***Scacco matto di Davide Pozzi* (2008) Luvinata (VA)**

Un ragazzo attraversa una piazza immobile, dominata dal Palazzo del Governo, mentre riflette su una guerra già decisa e su un potere che tratta i cittadini come pedine. Passo dopo passo, il suo disgusto cresce, trasformando il pensiero in qualcosa di più concreto. Quando arriva davanti alle porte, un gesto minimo basta a cambiare le regole del gioco.

***"Tonk" di Leonardo Prencipe* (2006) Lugano (Svizzera)**

Nel marzo del 1944, nel carcere di Sumter in South Carolina, un gruppo di detenuti trascorre l'ora d'aria giocando a carte. Tra loro c'è Johnny Hunter, un giovane con una ferita ancora fresca. Una notizia aleggia freddamente nel cortile, e nessuno sembra avere voglia di parlarne.

***Tutto il colore della vita* di Carolina Reguzzoni (2006) Busto Arsizio (VA)**

Che colore hanno le funzioni matematiche? Le emozioni? L'amore? Filippo e Margherita con questo gioco scoprono l'una il mondo dell'altro e che le parole possono dare una nuova interpretazione alle sfumature della vita.

***Una partita con la vita* di Erica Ricorda (2009) Genova**

Giulia è una bambina di tre anni che ha occupato le sue giornate all'asilo con un'attività che ritiene vitale. Altri, però, sembrano non essere d'accordo e sminuiscono la sua missione definendola un "gioco". Poi Giulia è cresciuta. Giulia ha sofferto. Giulia ha imparato che, forse, la vita va vissuta giocando. Siate come Giulia.

***Katharsis* di Fatima Zahra Salim (2011) Torino**

Due miti. Due legami. Una ragazza gioca un'ultima volta con chi ha sempre amato. Ogni mossa apre una verità rimasta a lungo nascosta, ogni silenzio pesa più di una parola. E quando il gioco finisce, resta solo ciò che l'amore non è riuscito a spezzare.

***Un ricordo intrappolato nella melodia* di Sara Scherrer (2009) Muzzano (Svizzera)**

Una famosa pianista aiuta la nonna malata di Alzheimer a recuperare la memoria nascosta nelle mani. Dopo la morte della nonna la nipote non riesce più a suonare, è come se la sua musica se ne fosse andata via con lei. Solamente dopo dieci anni ci ritenterà.

***Salto nel sole* di Eugenio Tasconi (2010) Gela (CL)**

Elena riscopre la leggerezza perduta giocando alla corda con un bambino. Impara che l'errore è vitale e che il gioco è libertà. Accettando l'imperfezione, torna finalmente a saltare nella propria quotidianità.

***La partita* di Sabrina Vastola (2007) San Valentino Torio (SA)**

La scacchiera del parco era sempre lì, incastonata nel tavolo di pietra sotto il platano più grande. Da bambino ci passavo davanti ogni pomeriggio con mio padre. Lui si fermava a guardare le partite dei vecchi e diceva che gli scacchi erano il gioco più onesto del mondo.

***Muori e rigioca* di Marta Venturelli (2007) Valeggio sul Mincio (VR)**

Un uomo si sveglia senza memoria, invaso da dati che non gli appartengono e intrappolato in un corpo che non controlla. Solo morendo capisce la verità: è solo un personaggio artificiale, bloccato in un gioco che ricomincia ogni volta.