

**Il primo premio è andato a “Ma davvero?” del Progetto Giovani Segrate con la seguente motivazione:**

il migliore da più punti di vista. Tiene incollato lo spettatore sino alla fine per poter aver un quadro completo del messaggio che vuole passare; è molto originale sia nel modo di veicolare il senso, sia nel modo di raccontare una storia; ha colto in pieno la trasversalità del problema del gioco d'azzardo, che colpisce giovani, anziani, maschi come femminile; ha saputo riunire nel progetto entrambe le generazioni in gioco appunto, rendendole esempio della quotidianità, ma anche testimonial di una ribellione a certe abitudini, con quel “Ma anche no” che è molto giovanile come gergo, ma anche molto efficace. Ha inoltre richiesto un gran lavoro e un grande dispendio di tempo e d'impiego di persone. Ottimo prodotto

**Il secondo premio è andato a “Pay attention” del gruppo composto da Daria Angeli, Melania Dalle Grave, Matteo Finazzi e Chiara Gambuto con la seguente motivazione:**

La trovata di snocciolare dati che potessero impressionare e colpire, unita alle riprese davvero perfette, lo rendono un corto molto piacevole, originale, accattivante, sicuramente d'effetto per parlare di rischi legati al gioco d'azzardo. La qualità è ottima e anche l'originalità di alcune idee, come quelle del sosia, fanno di questo corto un video davvero eccellente. Resta secondo solamente per il minor coinvolgimento generazionale. Il protagonista è uno, ad esempio di molti ovvio, ma la generazione, o le generazioni, di per sé sono meno rappresentate

**Il terzo premio è andato a “Non è un gioco” del CAG Geko con la seguente motivazione:**

La metafora del camminare in equilibrio associata al rischio che ci si prende quando si gioca, funziona molto, e anche se in questo corto ha una dimensione molto individuale più che generazionale, sa rendere bene l'idea di fondo. Il parallelo nel montato è molto apprezzabile e aiuta ad immedesimarsi nella sensazione di rischio ed ansia che aumenta e accompagna il gioco d'azzardo e la camminata sulla fune sospesa nell'aria. Il parallelo tra le due situazioni si è forse già visto altrove, ma qui è reso davvero in modo incredibilmente empatico.

**Il quarto premio è andato a “La storia di Pinu” del CAG Gorgonzola con la seguente motivazione:**

La grafica minimale del corto mette ancor più in risalto gli elementi essenziali del gioco d'azzardo: il mutamento fisico e interiore (cambio di colore dell'omino ad esempio), il tempo che perde di valore e trascorre senza soluzione di continuità davanti ad una slot machine (sole e luna che ad arco si alternano sullo sfondo a ripetizione), la perdita degli affetti, e l'inequivocabile dato di fatto: si vince poco e male (pochissime le monetine che di volta in volta escono dalla macchinetta). Forse il coinvolgimento generazionale è l'aspetto che si evince meno, ma nel complesso il senso è particolarmente forte.

**Inoltre la giuria dopo la visione del video “Gratta... e vinci?” escluso dalla classifica, decide di attribuirgli una “menzione speciale” con la seguente motivazione:**

Pur non raggiungendo il limite di tempo minimo previsto da regolamento, il cortometraggio concentra in brevissimo tempo un innegabile dato di fatto: la personalizzazione e la vera perdita che si sconta con il gioco d'azzardo, che oltre a stare nell'investimento economico che non rientra con le vincite, sta soprattutto nella perdita di identità, nell'annullamento della propria persona in una totale dedizione morbosa al gioco. Pregevole il gioco di parole nel titolo, che lega in sole tre prole più un punto interrogativo, gli oggetti del tema: il gioco d'azzardo rappresentato dai gratta e vinci, la riflessione sul fatto che sia o meno una vera vittoria, l'incubo di cancellare la propria vita e sparire in un buco nero inghiottiti dalla patologia.