



Cultura - Nasce il Gamm, il primo Museo dei Videogiochi: un viaggio interattivo nella cultura digitale

Roma - 28 nov 2024 (Prima Notizia 24) Presentato alla Casa del Cinema di Roma il progetto che rivoluziona l'approccio culturale ed educativo al mondo del gaming.

Nella cornice della Casa del Cinema di Roma è stato ufficialmente presentato il Gamm – il primo Museo dei Videogiochi in Italia – un progetto ambizioso che mira a celebrare il valore culturale, artistico e tecnologico del mondo videoludico. Attraverso un'esperienza immersiva e interattiva, il Gamm si propone come un punto di riferimento unico per scuole, accademie e appassionati di ogni età. Il Gammdome: una porta sul futuro dell'educazione Il cuore pulsante del museo sarà il Gammdome, un ambiente digitale che permette ai visitatori di vivere un viaggio coinvolgente nella storia e nei meccanismi interni delle opere interattive. Grazie a contenuti personalizzati in base all'età e agli interessi, il Gammdome rappresenta un'opportunità educativa senza precedenti: non solo un'occasione per approfondire la conoscenza dei media interattivi, ma anche uno stimolo alla creatività e al pensiero critico. Le scuole e le accademie potranno beneficiare di visite guidate su misura, rendendo il Gamm una scelta ideale per attività didattiche innovative. Obiettivi e aspettative per il 2025 Con l'anno del Giubileo all'orizzonte, il GAMM si prepara ad accogliere circa 100.000 visitatori nel 2025. Grazie al supporto di partner nazionali e internazionali, il museo esporrà oggetti unici, disegni esclusivi, video e contenuti culturali che raccontano il videogioco non solo come intrattenimento, ma come forma d'arte e mezzo espressivo. Tra le priorità del progetto: Promuovere il valore culturale del videogioco in sinergia con l'industria nazionale e l'idea, l'associazione di categoria del settore. Garantire ampia visibilità sui media italiani e internazionali, con eventi multipli che accompagneranno l'evoluzione del museo. Stimolare il dibattito sul ruolo dei videogiochi nella cultura contemporanea, coinvolgendo esperti, artisti e istituzioni. Premiati i protagonisti della Game Industry Durante la conferenza stampa, sono stati assegnati due importanti riconoscimenti che celebrano il contributo straordinario di due figure di spicco del settore videoludico: Thalita Malagò, Direttore Generale di lidea, è stata premiata come Donna dell'Anno della Game Industry, un riconoscimento al suo impegno costante nella valorizzazione e promozione del settore in Italia. Don Daglow, leggenda del mondo videoludico e creatore di alcuni dei titoli più influenti della storia, è stato inserito nella Hall of Fame del Gamm. Questo prestigioso premio celebra una carriera che ha ispirato generazioni di sviluppatori e ha contribuito alla crescita del gaming come forma di arte e intrattenimento. Un progetto che punta oltre i confini nazionali L'iniziativa ha già catturato l'interesse della stampa internazionale, posizionando l'Italia come un punto di riferimento nella valorizzazione culturale del gaming. Grazie a eventi di richiamo globale e collaborazioni con l'industria, il Gamm si candida a diventare un'attrazione di rilevanza mondiale, rafforzando il legame tra

cultura digitale e tradizione educativa. Con la conferenza stampa di presentazione, il Gamm segna l'inizio di un percorso che, entro il 2025, potrebbe ridefinire il modo in cui il videogioco viene percepito e valorizzato a livello culturale. Un passo avanti non solo per il mondo del gaming, ma per tutta la cultura contemporanea.

di Vanja Volpe Giovedì 28 Novembre 2024

PRIMA NOTIZIA 24

Sede legale : Via Costantino Morin, 45 00195 Roma
E-mail: redazione@primanotizia24.it