



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

**Roma - 28 nov 2024 (Prima Pagina News) 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 Vania Volpe Giovedì 28 Novembre 2024*