

# AIOMI

ASSOCIAZIONE ITALIANA OPERE MULTIMEDIALI INTERATTIVE

presenta

VIDEO GAME MUSEUM

# VIGAMUS



in collaborazione con

## Zètema

progetto cultura

con il Patrocinio di



Comune di Roma



Comune di Roma  
Assessorato alle Politiche Culturali  
e della Comunicazione  
Sovrintendenza ai Beni Culturali



Comune di Roma  
Presidenza del Consiglio Comunale



ASSOKNOWLEDGE



Facoltà di Scienze MFN

Roma, 20 maggio 2010, ore 11.00

Sala Gianfranco Imperatori,

presso Associazione Civita, Piazza Venezia 11

## Programma

ore 10.30 Registrazione dei Partecipanti

ore 11.00 Apertura dei Lavori

**On. Giorgia Meloni**

Ministro della Gioventù

**On. Marco Pomarici**

Presidente del Consiglio Comunale di Roma

**Dott. Albino Ruberti**

Amministratore Delegato di Zètema

Progetto Cultura

**Avv. Michele Lo Foco**

Consigliere di Amministrazione di Zètema

e RAI Trade

**Prof. Alessandro Sciolari**

Direttore Scientifico di Assoknowledge

**Arch. Alberto Iacovoni**

Direttore Studio MAO,

Direttore dello IED di Roma

**Dott. Marco Accordi Rickards**

Presidente di AIOMI, Direttore del VIGAMUS

**Dott. Raoul Carbone**

Presidente Produttori Italiani Videogiochi

Assoknowledge

**[www.vigamus.it](http://www.vigamus.it)**

In questi ultimi anni, il Videogioco si è rivelato viatico artistico in grado di veicolare estro e contenuti, analogamente ad altri media quali cinema, musica e letteratura. Oltre a rappresentare il settore dell'intrattenimento con il maggior fatturato al mondo, il digital entertainment mostra una natura storica, con una salda memoria da preservare e promuovere nei confronti delle nuove generazioni.

Con tale profonda consapevolezza e con il fine di rendere piena attenzione a tale strumento espressivo, nasce nel cuore di Roma il ViGaMus, il Museo del Videogioco, unicum europeo che mira a configurarsi come luogo cardine di divulgazione e conservazione del medium interattivo per eccellenza. Un'istituzione che si costituisce quindi non solo come museo tradizionale, ma anche come centro attivo e luogo di dibattito a livello nazionale e internazionale per la difesa e la legittimazione del videogioco; un osservatorio di alto profilo in grado di sensibilizzare la comunità e rappresentare il punto di riferimento in materia per l'Italia e l'estero. Ideato e realizzato da AIOMI con il supporto delle Autorità e dell'Industria, ViGaMus vuole affermare e diffondere la ricchezza del videogioco, inteso nelle accezioni di arte, cultura, tecnologia e comunicazione. Il confronto con il pubblico sarà il fulcro dell'azione del ViGaMus: mostre periodiche, conferenze, seminari di alto profilo, laboratori rivolti a più target di utenza, tavole rotonde ed eventi su tutto il territorio nazionale.

Il ViGaMus supporterà iniziative e svilupperà sinergie con realtà culturali, produttive e istituzionali per sensibilizzare ed educare riguardo al consumo, all'analisi e alla divulgazione del videogioco; mirerà altresì ad essere sostegno per lo sviluppo e la creatività italiane nel mondo, fornendo inoltre consulenza di alto livello ad enti pubblici e privati. Il suo centro studi infine costituirà sia l'organo propulsivo per antonomasia, con pubblicazioni a livello accademico di analisi e critica del videogioco da un'ottica multidisciplinare ed esaustiva; sia un occhio vigile e attento, perseguendo il fine di garantire una corretta informazione e un sereno dialogo a riguardo presso i media e l'opinione pubblica.