





MUSEUM OF ELECTRONIC GAMES & ART

## **MEGA – Museum of Electronic Games & Art**

Il Museum of Electronic Games & Art e.V. (MEGA eV) è stato ufficialmente fondato nel marzo del 2012, ed è registrato e approvato come installazione di comune interesse pubblico dall'agosto del 2012. Il suo scopo è la preservazione, conservazione e documentazione di patrimoni culturali sia analogici che digitali nel campo della tecnologia volta all'entertainment, alla comunicazione e all'informazione.

La collezione del MEGA copre un'ampia gamma di console portatili e da casa, home computer, apparecchi mobili, controller, periferiche e software. Questo patrimonio va dai primissimi esempi analogici ai sistemi digitali di oggi. Inoltre, si possono trovare numerosi esempi di arte digitale, come videogiochi per computer e console, e diverse demo.

Oltre alla ricerca e al restauro, è di grande importanza condividere questo patrimonio e queste conoscenze attraverso gli eventi pubblici. La conservazione di sostanza e funzionalità delle apparecchiature elettroniche e dei contenuti è la chiave di questa ricerca. È fondamentale assicurare l'originale eredità e accessibilità dei media che hanno importanza culturale, storica e scientifica.

Insieme alla documentazione dello sviluppo e al contesto di applicazione, la valenza storica di questi lavori diventa visibile e permette un trasferimento di conoscenze di oggetti e valori, ma offre anche un orientamento all'interno della cultura multimediale tecnologica.

Gli artefatti vengono esibiti in mostre tematiche aperte al pubblico. Le conoscenze sulle misure di conservazione vengono diffuse attraverso dei workshop. Attraverso reti di ricerca, la tecnologia viene analizzata attraverso il suo uso e lo sviluppo di mezzi di ricerca.

Il restauro e la conservazione di diversi asset viene ottenuta attraverso specifiche procedure. In ogni caso, la differenza dei media rende quasi impossibile lo sviluppo di una strategia di conservazione unica. Uno degli scopi del MEGA è proprio costruire un equipaggiamento efficiente in questo senso; un altro è quello di ricercare nuove tecnologie nell'archeologia dei media.