

UNIVERSIDADE DA REGIÃO DE JOINVILLE – UNIVILLE
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO – PRPPG
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PATRIMÔNIO CULTURAL E SOCIEDADE
MESTRADO EM PATRIMÔNIO CULTURAL E SOCIEDADE

PATRIMÔNIO E CULTURA DIGITAL: UMA ANÁLISE SOBRE PATRIMÔNIO
DIGITAL NO ÂMBITO DA UNESCO – O CASO DEMOSCENE

DIGITAL HERITAGE AND CULTURE: AN ANALYSIS OF DIGITAL HERITAGE IN
THE FRAMEWORK OF UNESCO – THE DEMOSCENE CASE

PATRIMONIO Y CULTURA DIGITAL: UN ANÁLISIS DEL PATRIMONIO DIGITAL
EN EL MARCO DE LA UNESCO – EL CASO DEMOSCENE

MARIA ELENA MEDEIROS MARCOS

ORIENTADOR: PROFESSOR Dr. Fernando Cesar Sossai
COORIENTADOR: PROFESSOR Dr. Juan Andrés Bresciano

JOINVILLE – SC
2022

MARIA ELENA MEDEIROS MARCOS
PATRIMÔNIO E CULTURA DIGITAL: UMA ANÁLISE SOBRE PATRIMÔNIO
DIGITAL NO ÂMBITO DA UNESCO – O CASO DEMOSCENE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade, Mestrado em Patrimônio Cultural e Sociedade, Linha de Pesquisa Patrimônio, Ambiente e Desenvolvimento Sustentável, da Universidade da Região de Joinville (Univille), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Patrimônio Cultural e Sociedade, sob orientação do professor Dr. Fernando Cesar Sossai (Univille) e coorientação do professor Dr. Juan Andrés Bresciano (Universidad de la República - UDELAR/Uruguai).

Catálogo na publicação pela Biblioteca Universitária da Univille

M321p	Marcos, Maria Elena Medeiros Patrimônio e cultura digital: uma análise sobre patrimônio digital no âmbito da UNESCO: o caso Demoscene/ Maria Elena Medeiros Marcos; orientador Dr. Fernando César Sossai; coorientador Dr. Juan Andrés Bresciano. – Joinville: UNIVILLE, 2022. 148 p.: il. Dissertação (Mestrado em Patrimônio Cultural – Universidade da Região de Joinville) 1. UNESCO. 2. Cultura e tecnologia. 3. Patrimônio cultural. I. Sossai, Fernando César. II. Bresciano, Juan Andrés. III. Título. CDD 363.69
-------	---

Termo de Aprovação

"Patrimônio e Cultura Digital: Uma Análise sobre Patrimônio Digital no âmbito da
UNESCO - O Caso Demoscene"

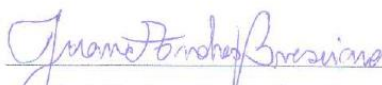
por

Maria Elena Medeiros Marcos

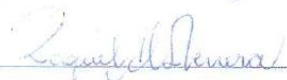
Dissertação julgada para a obtenção do título de Mestra em Patrimônio Cultural e Sociedade,
área de concentração Patrimônio Cultural, Identidade e Cidadania e aprovado em sua forma
final pelo Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade.



Prof. Dr. Fernando Cesar Sossai
Orientador (UNIVILLE)



Prof. Dr. Juan Andrés Bresciano
Coorientador (UDELAR)

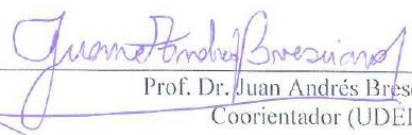


Profa. Dra. Raquel Alvarenga Sena Venera
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade

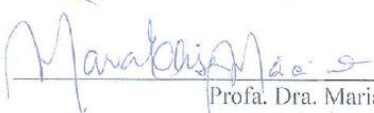
Banca Examinadora:



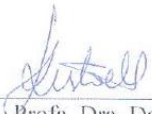
Prof. Dr. Fernando Cesar Sossai
Orientador (UNIVILLE)



Prof. Dr. Juan Andrés Bresciano
Coorientador (UDELAR)



Profa. Dra. Maria Elisa Máximo
(IELUSC)



Profa. Dra. Daniela Pistorello
(UNIVILLE)



Profa. Dra. Patrícia de Oliveira Arcas
(UNIVILLE)

Joinville, 09 de maio de 2022.

AGRADECIMENTOS

Agradeço profundamente à minha família por estar comigo em todos os momentos, em especial nesta conquista. Gratidão ao meu amor, Niler, que esteve diariamente me incentivando e apoiando-me na construção deste sonho. À minha mãe, Jacira, por ser exemplo de dedicação na transformação do mundo através da educação e da inclusão. Ao meu pai, João, por me mostrar que cada um escolhe o seu caminho e que pode ser feliz assim. Gratidão!

Agradeço ao meu avô, Anísio, que me ensinou a importância do conhecimento e o valor da sabedoria, e à minha avó, Maria, por me ensinar como ter força e persistência ao buscar seus objetos. Gratidão!

Agradeço também à Univille pela minha admissão no programa de mestrado em Patrimônio Cultural e Sociedade e pela bolsa de estudos que viabilizou a minha permanência no programa. Agradeço aos professores do programa pelos ensinamentos compartilhados e reflexões que impactaram muito a minha percepção de patrimônio, sociedade e cultura.

Agradeço ao meu orientador, professor Dr. Fernando Cesar Sossai, pela dedicação despendida na orientação da pesquisa para que chegássemos ao resultado aqui apresentado. Gratidão pela confiança e pela sua dedicação.

Agradeço aos colegas da Turma XIII, principalmente por termos cursado o mestrado durante a pandemia de COVID-19 e pela interação e parceria que estabelecemos ainda que por ambientes *on-line*.

Agradeço à comunidade Demoscene por todas as informações fornecidas tanto por meios de comunicação via internet quanto pela documentação disponível em seu sítio eletrônico.

E, por fim, agradeço ao destino por me colocar onde estou e por me permitir ser feliz com as escolhas que tenho feito na vida. Gratidão, Maria Elena de 2019, a Maria Elena de 2022 está muito feliz e orgulhosa da sua dedicação. Vencemos!

RESUMO

Esta dissertação centra-se na análise e discussão das seguintes questões de pesquisa: no âmbito da UNESCO, como emergiu o conceito de patrimônio digital? Como esse conceito se conecta com a cultura digital? E como se deu a patrimonialização da Demoscene, o primeiro bem cultural digital reconhecido como patrimônio da humanidade pela UNESCO? A metodologia utilizada foi constituída de uma pesquisa bibliográfica e uma pesquisa documental relativas à patrimonialização da Demoscene pela UNESCO. Como fontes conceituais podemos destacar o estudo dos escritos dos autores Manuel Castells, Pierry Lévy, Nathalie Heinich, Silvia Zanirato. Como fontes da pesquisa documental, analisamos um conjunto diversificado de documentos coletados na biblioteca da UNESCO e no sítio eletrônico da Demoscene. A dissertação encontra-se dividida em três capítulos, a contar a introdução e as considerações finais. No primeiro capítulo, intitulado “*Demoscene – O primeiro patrimônio digital da humanidade reconhecido pela UNESCO*”, consiste na descrição e análise do processo de ativação patrimonial da Demoscene. Nesse âmbito, procuro compreender o caso e a sua originalidade em relação à história e ao contexto patrimonial da UNESCO. No segundo, “*A emergência do conceito de patrimônio digital no âmbito da UNESCO*”, discuto o conceito de patrimônio digital da UNESCO, assim como a sua relação com o Programa Memória do Mundo. A análise dessa seção centra-se no debate em torno da preservação e difusão do patrimônio digital na UNESCO. No terceiro e último capítulo, “*A cultura digital e o patrimônio digital no tempo presente*”, problematizo a cultura digital tanto como um conceito quanto como uma prática contemporânea, bem como aprofundo debates em torno da relação entre a cultura digital e a fabricação do patrimônio digital por parte da UNESCO e seus *experts*. É sob o escopo do quarto capítulo que explico e defendo o principal argumento da dissertação: no diálogo com a cultura digital, o patrimônio digital pode ser considerado um tipo de patrimônio específico de nossa contemporaneidade?

Palavras-chave: Patrimônio digital; Cultura digital; Patrimônio da humanidade; UNESCO; Demoscene.

ABSTRACT

This dissertation focuses on the analysis and discussion of the following research questions: within UNESCO, how did the concept of digital heritage emerge? How does this concept connect with digital culture? And how did the heritage of Demoscene, the first digital cultural asset recognized as a World Heritage Site by UNESCO, take place? The methodology used consisted of a bibliographical research and a documental research related to the listing of Demoscene by UNESCO. As conceptual sources, we can highlight the study of the writings of the authors Manuel Castells, Pierry Lévy, Nathalie Heinich, Silvia Zanirato. As sources of documentary research, we analyzed a diverse set of documents collected in the UNESCO library and on the Demoscene website. The dissertation is divided into three chapters, including the introduction and final remarks. The first chapter, entitled “Demoscene – The first digital heritage of humanity recognized by UNESCO”, consists of the description and analysis of the process of heritage activation of Demoscene. In this context, I try to understand the case and its originality in relation to the history and heritage context of UNESCO. In the second, “The emergence of the concept of digital heritage within UNESCO”, I discuss UNESCO's concept of digital heritage, as well as its relationship with the Memory of the World Program. The analysis of this section focuses on the debate around the preservation and dissemination of digital heritage at UNESCO. In the third and final chapter, “Digital culture and digital heritage in the present time”, I problematize digital culture both as a concept and as a contemporary practice, as well as deepening debates around the relationship between digital culture and the fabrication of heritage. by UNESCO and its experts. It is under the scope of the fourth chapter that I explain and defend the main argument of the dissertation: in the dialogue with digital culture, can digital heritage be considered a specific type of heritage of our contemporaneity?

Keywords: Digital heritage; Digital culture; Heritage of Humanity; UNESCO; Demoscene.

RESUMEN

Esta disertación se centra en el análisis y discusión de las siguientes preguntas de investigación: dentro de la UNESCO, ¿cómo surgió el concepto de patrimonio digital? ¿Cómo conecta este concepto con la cultura digital? ¿Y cómo tuvo lugar el patrimonio de Demoscene, el primer bien cultural digital reconocido como Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO? La metodología utilizada consistió en una investigación bibliográfica y una investigación documental relacionada con la patrimonialización de Demoscene por parte de la UNESCO. Como fuentes conceptuales, podemos destacar el estudio de los escritos de los autores Manuel Castells, Pierry Lévy, Nathalie Heinich, Silvia Zanirato. Como fuentes de investigación documental, analizamos un conjunto diverso de documentos recopilados en la biblioteca de la UNESCO y en el sitio web de Demoscene. La disertación se divide en tres capítulos, incluyendo la introducción y las observaciones finales. El primer capítulo, titulado “Demoscene – El primer patrimonio digital de la humanidad reconocido por la UNESCO”, consiste en la descripción y análisis del proceso de activación patrimonial de Demoscene. En este contexto, trato de comprender el caso y su originalidad en relación con el contexto histórico y patrimonial de la UNESCO. En el segundo, “El surgimiento del concepto de patrimonio digital dentro de la UNESCO”, discuto el concepto de patrimonio digital de la UNESCO, así como su relación con el Programa Memoria del Mundo. El análisis de esta sección se centra en el debate en torno a la preservación y difusión del patrimonio digital en la UNESCO. En el tercer y último capítulo, “Cultura digital y patrimonio digital en la actualidad”, problematizo la cultura digital tanto como concepto como práctica contemporánea, además de profundizar los debates en torno a la relación entre la cultura digital y la fabricación del patrimonio. por la UNESCO y sus expertos. Es en el marco del cuarto capítulo que explico y defiendo el argumento principal de la disertación: en el diálogo con la cultura digital, ¿el patrimonio digital puede ser considerado un tipo específico de patrimonio de nuestra contemporaneidad?

Palabras llave: Patrimonio digital; cultura digital; Patrimonio de la Humanidad; UNESCO; Demoscene.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – As quatro camadas da internet de Manuel Castells	24
Figura 2 – Linha do tempo da patrimonialização da Demoscene - Parte 1.....	33
Figura 3 – Linha do tempo da patrimonialização da Demoscene - Parte 2.....	34

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Pesquisa em bancos de dados nacionais e internacionais.....	16
---	-----------

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Estatística do Programa Memória do Mundo	55
--	----

LISTA DE APÊNDICES

APÊNDICE A – Demoscene: Levantamento documental.....	83
---	-----------

LISTA DE ANEXOS

ANEXO A - Formulário de submissão da Demoscene para o escritório alemão da UNESCO (em português)	87
ANEXO B - Formulário de submissão da Demoscene para o escritório alemão da UNESCO (em inglês)	98
ANEXO C - FAQ (Demoscene)	110
ANEXO D - Notícias da ativação patrimonial da Demoscene	119
ANEXO E - Statistics of Memory of the World	145

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
1 DEMOSCENE: O PRIMEIRO PATRIMÔNIO DIGITAL DA HUMANIDADE RECONHECIDO PELA UNESCO.....	20
1.1 Afinal, o que é a Demoscene?	21
1.2 O processo e as razões da patrimonialização da Demoscene segundo a própria Demoscene.....	28
1.3 O processo de mobilização para a patrimonialização da Demoscene na Finlândia e Alemanha	31
1.3 O processo de patrimonialização da Demoscene na UNESCO.....	35
2 A EMERGÊNCIA DO CONCEITO DE PATRIMÔNIO DIGITAL NO ÂMBITO DA UNESCO	42
2.1 O conceito de Patrimônio Digital na UNESCO.....	42
2.2 Programa Memória do Mundo da UNESCO (MoW) e o patrimônio digital ...	46
2.3 A discussão da preservação e difusão do Patrimônio Digital no âmbito da UNESCO.....	50
2.4 Patrimônio digital na UNESCO: para que e para quem?	54
3 A CULTURA DIGITAL E O PATRIMÔNIO DIGITAL NO TEMPO PRESENTE.....	59
3.1 Cultura digital: um conceito, uma prática contemporânea	59
3.2 A cultura digital e a criação do Patrimônio Digital	63
3.3 O patrimônio digital e a sua relação com a cultura digital contemporânea.	68
CONSIDERAÇÕES FINAIS	72
REFERÊNCIAS.....	75
APÊNDICE A – DEMOSCENE: LEVANTAMENTO DOCUMENTAL	83
ANEXO A - FORMULÁRIO DE SUBMISSÃO DA DEMOSCENE PARA O ESCRITÓRIO ALEMÃO DA UNESCO (TRADUZIDO).....	87
ANEXO B - FORMULÁRIO DE SUBMISSÃO DA DEMOSCENE PARA O ESCRITÓRIO ALEMÃO DA UNESCO (ORIGINAL EM INGLÊS).....	98
ANEXO C – CORE FACTS & FAQ (DEMO SCENE)	110
ANEXO D – NOTÍCIAS DA ATIVAÇÃO PATRIMONIAL DA DEMOSCENE	119
ANEXO E - STATISTICS OF MEMORY OF THE WORLD.....	145

INTRODUÇÃO

A presente dissertação faz parte do Programa de Pós-Graduação em Patrimônio Cultural e Sociedade, e está ligada à linha de pesquisa “Patrimônio, Ambiente e Desenvolvimento Sustentável”. Esta dissertação foi pensada, inicialmente, a partir do meu interesse pela cultura digital e a sua relação com o patrimônio cultural imaterial.

A dissertação procura desenvolver as seguintes questões de pesquisa: No âmbito da UNESCO, como emergiu o conceito de patrimônio digital? Como esse conceito se conecta com a cultura digital? E como se deu a patrimonialização da Demoscene¹, o primeiro bem cultural digital reconhecido como patrimônio da humanidade pela UNESCO?

No que diz respeito à configuração da pesquisa, problematizo questões teórico-conceituais, com elementos de estudo de caso, a respeito da cultura digital e do patrimônio digital, procurando discutir a emergência da noção de patrimônio digital na UNESCO, assim como o caso da comunidade Demoscene. Tal comunidade pode ser conceituada como:

A Demoscene é uma subcultura internacional da arte da computação focada na produção de demos e programas de computador independentes, que produzem apresentações audiovisuais. O objetivo de uma demonstração é mostrar programação, artes visuais e habilidades musicais. Demos e outras produções da comunidade Demoscene são compartilhadas em festivais, conhecidos como *demoparties*, [assim como são] votadas pelos participantes e lançadas [em repositório] on-line. (DEMOSCENE, Home, 2020, tradução da autora).

A Demoscene é uma comunidade formada por pessoas que vivem diariamente o compartilhamento de suas práticas de codificação e criação audiovisual, transmitindo seus conhecimentos entre gerações, preocupando-se com o seu futuro como forma de sobrevivência e continuidade.

A contribuição acadêmica da pesquisa é relevante, diante do demonstrado no Quadro 1, uma vez que a temática é pouco debatida, conforme verificamos em bancos de dados nacionais e internacionais de periódicos, dissertações e teses, cujo levantamento foi realizado entre junho de 2020 e dezembro de 2020, resultando nos dados que se encontram no Quadro 1:

¹ No segundo capítulo desta dissertação, apresento em detalhes o que é a Demoscene.

Quadro 1 – Pesquisa em bancos de dados nacionais e internacionais

BANCO DE DADOS UTILIZADOS NA PESQUISA	PALAVRAS-CHAVE				
	Digital Culture	Cultura Digital	Digital Heritage	Patrimônio Digital	Demoscene Digital Heritage
BDBTD - Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações	390	459	7	7	0
Periódicos CAPES	7626	1276	1744	77	0
ERIC - Education Resources Information Center	1279	3	135	0	0
REDALYC - Rede de Revistas Científicas da América Latina e Caribe, Espanha e Portugal	385	1105	23	17	0
RACO - Catalan Journals in Open Access	3	4	0	0	0

Fonte: Acervo pessoal da autora, 2020.

Para além disso, a pesquisa apresenta como objetivo geral compreender como emergiu o conceito de patrimônio digital na UNESCO e o processo de patrimonialização do primeiro bem cultural digital, Demoscene, reconhecido pela UNESCO como patrimônio da humanidade no ano de 2020.

Como objetivos específicos, foco na discussão de como se deu a emergência do conceito de patrimônio digital no âmbito da UNESCO, conectando-o ao debate sobre a cultura digital contemporânea. Analisar, utilizando elementos de estudo de caso, o processo de patrimonialização da Demoscene, iniciado na Finlândia no ano de 2018. E, por fim, relacionar os conceitos de cultura digital e Patrimônio Digital da UNESCO, evidenciando como eles foram mobilizados para a criação de novos patrimônios considerados de interesse mundial.

Referente à metodologia utilizada para a realização desta dissertação, foi constituída de uma pesquisa bibliográfica, buscando literatura científica pertinente ao objeto de estudo construído e problematizado. Em concomitância, foram realizadas pesquisas documentais relativas à ativação patrimonial e à patrimonialização da Demoscene pela UNESCO, resultando na coleta de documentos públicos encontrados no sítio eletrônico da UNESCO, da Demoscene e de documentos recebidos diretamente da comunidade de *demosceners*² através de e-mails e conversas via *Skype*.

A pesquisa foi operacionalizada através de leitura de livros, artigos e análise de documentos, que resultaram em fichamentos, coletas de trechos para citações nos

² *Demoscener* é o nome dado para os membros da comunidade Demoscene.

capítulos produzidos, bem como em fichas de análise que serviram de base para a produção da dissertação. Como fontes conceituais podemos destacar os escritos dos autores Manuel Castells, Pierre Lévy, Nathalie Heinich, Silvia Zanirato.

Como base da pesquisa documental, destaco a biblioteca da UNESCO e o sítio eletrônico da Demoscene³. Na biblioteca da UNESCO obtive acesso à Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial de 2003, ao Manual de Referência do Patrimônio Mundial: Preparação de Candidaturas para o Patrimônio Mundial (2013) e ao documento de Orientações Técnicas para Aplicação da Convenção do Patrimônio Mundial de 1972 (UNESCO, 2017). No sítio eletrônico da Demoscene obtive acesso à documentação e a relatos de todo o processo de mobilização e ativação do bem e das práticas culturais dessa comunidade.

Em referência à análise da patrimonialização da Demoscene, faço uso de elementos de estudo de caso, na perspectiva de Yin (2001), para quem esse tipo de estudo representa uma investigação empírica e compreende um método abrangente, com a lógica do planejamento, da coleta e da análise de dados. Pode incluir tanto estudos de caso único quanto de múltiplos, assim como abordagens quantitativas e qualitativas de pesquisa. No que se refere ao estudo de caso, Goode e Hatt (1979) detalham que esse é um meio de organizar os dados, preservando do objeto estudado o seu caráter unitário. Portanto, por meio do estudo do caso, o que se investiga, como uma unidade, são as características importantes do objeto da pesquisa.

Assim, apresento a dissertação sob a forma de três capítulos intitulados, a saber:

- a) Demoscene – O primeiro patrimônio digital da humanidade reconhecido pela UNESCO;
- b) A emergência do conceito de patrimônio digital no âmbito da UNESCO;
- c) A cultura digital e o patrimônio digital no tempo presente.

O primeiro capítulo consiste na descrição e análise da mobilização e ativação patrimonial da Demoscene. Procuro compreender o caso e apresento como resultado a sua originalidade em relação à história e ao contexto patrimonial em que se insere a UNESCO. Nesse sentido, apresento e discuto, de forma cronológica, como a Finlândia e a Alemanha atuaram em busca desse reconhecimento tanto nacionalmente quanto na UNESCO.

³ Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/>. Acesso em: 13 jan. 2021.

No que diz respeito à fundamentação empírica, analiso, também, o documento do processo de candidatura da Demoscene a patrimônio digital da UNESCO (intitulado “*Text of the German application of Art of Coding*”⁴), o qual foi elaborado por Tobias Kokpa e demais apoiadores junto à *Digitale Kultur*, e apresentado ao escritório da UNESCO na Alemanha (anexo A, em português, e anexo B, em inglês). Os documentos de submissão de um bem que se candidata a patrimônio da humanidade são disponibilizados publicamente pela UNESCO apenas 20 anos após o reconhecimento. Portanto, o documento analisado nessa seção foi disponibilizado pela própria comunidade da Demoscene, que se propõe a ajudar outros interessados a buscar o reconhecimento internacional de suas práticas de cultura digital.

No primeiro capítulo, discuto os conceitos de patrimônio digital na UNESCO (sua história e definições), assim como a sua relação com o Programa Memória do Mundo. A análise dessa seção centra-se no debate da preservação e difusão do patrimônio digital na UNESCO e como ele foi mobilizado em prol da patrimonialização mundial.

Para desenvolvimento da pesquisa, parto da definição de patrimônio proposta por Zanirato (2018, p. 10), para quem o patrimônio “não é algo natural, nem eterno, nem estático. Essa significação foi produzida paulatinamente na configuração dos Estados modernos, ao defender a existência de uma herança pública a ser preservada para o futuro”. Zanirato nos diz que o patrimônio é produto de uma construção político-social na qual se define o que deverá ser protegido e o que poderá ser esquecido. Dessa reflexão, o objetivo é chegar ao patrimônio digital definido pela UNESCO na perspectiva de acesso e mobilização em prol da patrimonialização com o questionamento: afinal, patrimônio digital para que e para quem?

No terceiro capítulo desta dissertação, discuto a cultura digital tanto como um conceito quanto como uma prática contemporânea e aprofundo os debates em torno da relação da cultura digital com a criação do patrimônio digital na UNESCO. Por fim, explico e defendo o principal questionamento desta dissertação: no diálogo com a cultura digital, o patrimônio digital pode ser considerado um tipo de patrimônio específico de nossa contemporaneidade?

Considerando a análise do estudo de caso referente à patrimonialização da

⁴ Em tradução livre, o “texto da candidatura alemã da *Art of Coding*” é o documento enviado pela Demoscene na Alemanha para a candidatura como Patrimônio Cultural Imaterial nacional.

Demoscene, posso inferir que se trata de um processo patrimonial inovador, que reflete no patrimônio novas abordagens tecnológicas, assim como novas práticas de uma comunidade digital internacionalizada.

Não se trata de uma empreitada fácil mobilizar e ativar à patrimonialização um bem proveniente de uma cultura digital, dada a falta de sistematização ligada a esse processo. No caso da Demoscene, percebi que tal processo foi construído ao longo de sua concretização junto à UNESCO e que a mudança de paradigmas em relação à cultura digital e sua importância norteou todo o processo de patrimonialização da Demoscene na referida organização.

O reconhecimento da Demoscene se trata, em realidade, da patrimonialização das práticas culturais de sua comunidade, do seu saber e do seu modo de fazer. A patrimonialização da comunidade como um bem cultural imaterial se dá em razão das suas práticas. A Demoscene é um bem vivo, pulsante, que compartilha suas práticas entre gerações e que se preocupa com o seu futuro.

Os capítulos subsequentes elucidarão o processo de concretização da preservação e difusão do mencionado patrimônio digital.

1 DEMOSCENE: O PRIMEIRO PATRIMÔNIO DIGITAL DA HUMANIDADE RECONHECIDO PELA UNESCO

Este capítulo trata de um estudo de caso em que analiso o primeiro patrimônio cultural imaterial digital reconhecido pela UNESCO como patrimônio imaterial da humanidade, a Demoscene. A Demoscene se autodenomina como uma rede mundial de pessoas conectadas em prol de um objetivo em comum, o desenvolvimento das *demos*, isto é, apresentações audiovisuais criadas através de softwares e em eventos em tempo real (DEMOSCENE, *Home*, 2020).

Neste capítulo, descrevo o que é a Demoscene, analiso como a comunidade se formou e como é o seu funcionamento, passando pela sua mobilização em busca do reconhecimento como patrimônio imaterial da humanidade. Para fins de sistematização, demonstro, de forma cronológica, como a Finlândia e a Alemanha atuaram na busca de seus reconhecimentos patrimoniais tanto em seus próprios territórios quanto junto à UNESCO.

A comunidade documentou todo o processo de patrimonialização em um sítio eletrônico denominado “Demoscene – *Art of Coding*”, tornando-se, assim, uma fonte primária para esta pesquisa (<http://demoscene-the-art-of-coding.net/>).

Além disso, analiso o documento elaborado e fornecido pela Digitale Kultur, apoiadora da Demoscene no processo de patrimonialização, e enviado como candidatura da Demoscene ao escritório da UNESCO, na Alemanha, intitulado *Text of the German application of Art of Coding* (anexo A, em português, e anexo B, em inglês).

A Digitale Kultur é uma organização sem fins lucrativos fundada em 2003 como uma “*friendly society*” (expressão traduzida como uma “associação de amigos”) em Colônia, Alemanha. A associação apresenta o computador como meio de expressão da criatividade artística e visa apoiar a comunicação entre pessoas criativas. Para conseguir isso, organiza vários eventos relacionados e apoia os recém-chegados na Demoscene, bem como artistas de computação criativos (DIGITALE KULTUR, 2021).

As informações presentes neste capítulo foram disponibilizadas de forma pública e voluntária pelos membros da comunidade Demoscene, sobretudo em sítios eletrônicos mantidos pelos membros da comunidade ou da imprensa da Finlândia e Alemanha, bem como através de conversas feitas via *Skype* com os membros apontados como contato para troca de informação.

Além do processo de patrimonialização da Demoscene, também analiso outras fontes primárias, quais sejam documentos fornecidos na internet pela comunidade e documentos de referência da UNESCO. Como fontes bibliográficas, utilizo os textos de Castells (2015 e 2017) e Lévy (1998 e 2000). Além disso, discuto os conceitos de ativação patrimonial, de Prats (2005 e 2006), e fabricação patrimonial, de acordo com Heinich (2018).

Por fim, apresento as considerações finais deste estudo de caso, salientando que esta análise é realizada de forma concomitante aos processos de mobilização que ainda estão em andamento em países interessados na patrimonialização, tais como Dinamarca e Polônia.

1.1 Afinal, o que é a Demoscene?

Partindo da etimologia da palavra Demoscene, nome da comunidade digital envolvida com produção de audiovisual nascida na Europa, consideramos "*demo*" como a redução da palavra "*demonstration*" ("demonstração"). O complemento "*scene*" traduzimos do inglês como "cenário" ou "cena". O significado do nome de Demoscene advém dos cenários da produção de demonstrações relacionados com o audiovisual, como clipes, animações e animações 3D, produção de jogos, etc.

Segundo o sítio eletrônico da Demoscene:

A Demoscene é uma rede mundial não comercial de mentes criativas envolvidas na realização das chamadas 'demos'. Demos são clipes musicais gerados por computador que mostram tipos de efeitos gráficos e sonoros que podem ser feitos usando hardware de computador de ponta em todo o seu potencial (DEMOSCENE.INFO, 2021, tradução da autora).

A Demoscene se apresenta como uma comunidade estabelecida em diversos países através da internet, sem fins lucrativos, para a criação de clipes musicais utilizando recursos audiovisuais, com o auxílio da tecnologia da informação e comunicação. Também se caracteriza por ser uma comunidade híbrida, em que não é necessário estar no mesmo lugar para dela participar, visto que a internet permite que membros em diversas localidades trabalhem juntos.

A comunidade se caracteriza por uma realidade híbrida, em que as esferas digital e analógica se tornam cada vez mais interligadas, além da interconexão *on-*

line/off-line. A Demoscene considera a criatividade como forma de expressão da sua cultura, ao considerar:

Sua autolimitação em relação aos recursos técnicos é um propulsor típico da criatividade, particularmente em contextos digitais. Na verdade, as limitações técnicas são e continuarão sendo um problema central para toda produção digital. Ao decidir concordar com certas limitações, os *demosceners* colocam no centro de sua cultura o desafio de encontrar soluções para certas tarefas que ninguém encontrou antes (DEMOSCENE, *Core Facts & F.A.Q.*, 2020).

Ao comentar que a comunidade busca soluções para "certas tarefas", a Demoscene se refere a desafios de programação, novas formas de animação e animação 3D, entre outras práticas relativas ao patrimônio imaterial digital.

Com o objetivo de conseguir sua patrimonialização, a comunidade Demoscene criou o movimento “Demoscene – *Art of Coding*” com o intuito de angariar parceiros e incentivo para os processos de mobilização e ativação patrimonial (PRATS, 2005; 2006) das práticas de codificação e de elaboração de *demos* pelos participantes dessa comunidade digital.

Prats (2006, p. 75) destaca que “as ativações do patrimônio são mais um elemento na autoconstrução ideológica da comunidade, não sua expressão”. O movimento criou um sítio⁵ onde mantém os registros de todas as atividades da Demoscene, bem como da mobilização e ativação patrimonial até o seu reconhecimento pela UNESCO e demais desmembramentos.

Definindo-se como uma subcultura internacional da área da computação e reunindo membros de diversos países, a Demoscene teve sua formação como comunidade informal a partir do final dos anos 1970, com o acesso ao computador doméstico.

A comunidade começou a contar sua história e preservar sua memória no início dos anos 1990, quando estava “em processo de definição” (ELÄVÄ PERINTÖ, 2020). À época, buscava-se “construir uma comunidade autoconsciente [e] com um sentimento de pertencimento”. Nesse sentido,

Essas primeiras histórias, juntamente com conhecimentos compartilhados, como relatórios de eventos, foram necessárias para construir uma comunidade autoconsciente [e] com um sentimento de pertencimento. Na década de 2000, pesquisadores, muitos deles ex-membros ou atuais da Demoscene, também passaram a estudar a comunidade, aumentando

⁵ Acesse a Demoscene – *Art of Coding* através do link: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/>.

assim a visibilidade do fenômeno no contexto acadêmico (ELÄVÄ PERINTÖ, 2020, tradução da autora).

Em paralelo à construção da Demoscene, nos anos 1990 e 2000, a UNESCO estava desenvolvendo o Programa Memória do Mundo⁶ e fabricando novas formas/conceitos de patrimônio, bem como documentos de referência utilizados atualmente pela referida comunidade a fim de obter sua patrimonialização, tais como a Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial, de 2003, e o Manual de Referência do Patrimônio Mundial: Preparação de Candidaturas para o Patrimônio Mundial (2013).

Referente à autodenominação da Demoscene como uma subcultura internacional da área da computação, faz-se necessário contextualizar o que é a cultura da internet. Para Sossai (2016, p. 10), “web não é sinônimo de internet, internet não é sinônimo de digital”, tampouco esses dois termos são sinônimos de cultura digital. Segundo o referido autor, “essas expressões representam constructos mais ou menos elaborados em campos de conhecimento que se aproximam, mas que também diferem entre si em relação ao papel que o digital cumpriu e vem cumprindo ao longo dos tempos”.

Com base nos estudos de Sossai (2016), conceitua-se a internet como um serviço de comunicação entre redes digitais, que se faz através da *web*⁷, a qual, por sua vez, constitui-se das “pontas” e das “portas” que possibilitam essa comunicação.

A cultura da internet une a comunicação pela *web* como meio de expressão das práticas culturais de grupos que se conectam em razão de um objetivo em comum, no caso da Demoscene, a codificação de demonstrações audiovisuais. Castells (2015, p. 41) aponta que:

A cultura da Internet é a cultura dos criadores da Internet. Por cultura entendo um conjunto de **valores e crenças** que formam o comportamento; padrões repetitivos de comportamento geram **costumes** que são repetidos por instituições, bem como por **organizações sociais informais**. Cultura é diferente de ideologia, psicologia ou representações individuais. Embora explícita, a cultura é uma construção coletiva que transcende preferências individuais, ao mesmo tempo em que influencia as práticas das pessoas no

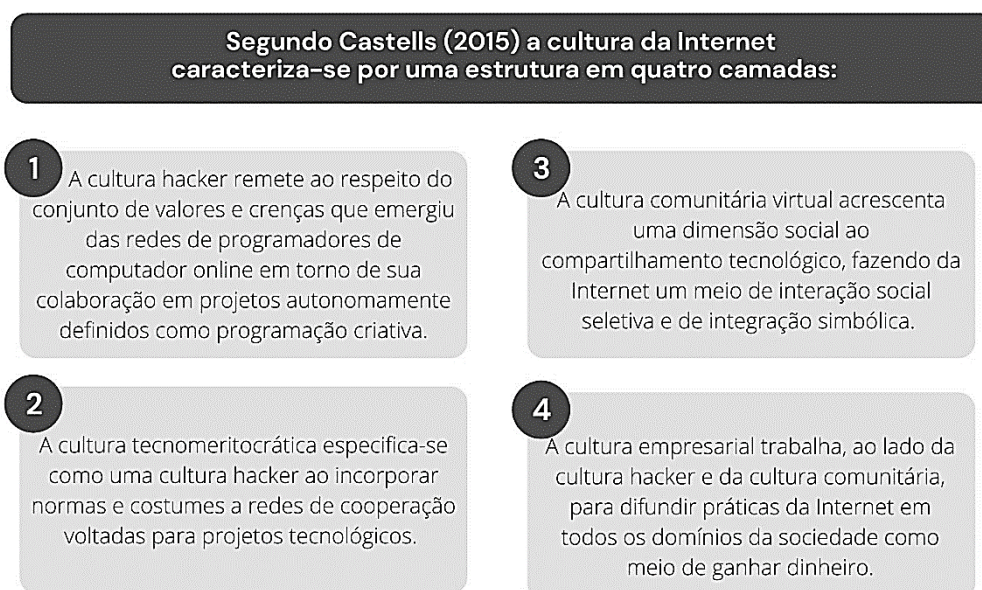
⁶ O Programa Memória do Mundo, da UNESCO, visa garantir a preservação e o acesso a acervos documentais — arquivísticos e bibliográficos — que tenham significado para a humanidade. O programa busca facilitar a preservação do patrimônio documental por meio das técnicas mais adequadas, proporcionar o acesso universal e criar, em todo o mundo, uma consciência a respeito da importância dos registros documentais (UNESCO, 2021).

⁷ Designação da rede que conecta ou une os computadores do mundo inteiro, da World Wide Web (www) (CASTELLS, 2015).

seu âmbito, neste caso os produtores/usuários da Internet (grifos da autora).

Castells (2015) caracteriza a cultura da computação e da internet como uma estrutura em quatro camadas: a cultura hacker, a comunitária virtual, a tecnomeritocrática e a cultura empresarial, que se entrelaçam e se confundem em suas dinâmicas. A figura 1 esclarece quais as características das estruturas em camadas da cultura digital.

Figura 1 - As quatro camadas da internet de Manuel Castells



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Sobre as quatro camadas que caracterizam a cultura da internet, Castells (2015) deduz que se o ambiente da cultura hacker não fosse a comunidade digital não teríamos como diferenciá-las das demais culturas estabelecidas em locais físicos, visto que a cultura digital é localizada no ciberespaço ou na rede, como trata o autor. O entrelaçamento das quatro camadas é que evidencia o que a cultura da internet é na prática.

A Demoscene é uma subcultura da cultura hacker, conhecida como *cracker*⁸. A cultura hacker, de acordo com Lévy (2008), remete ao respeito do conjunto de valores e crenças que emergiu das redes de programadores de computador on-line em torno

⁸ *Cracker* é o termo usado para designar o indivíduo que pratica a quebra de um sistema de segurança de forma ilegal ou sem ética (CASTELLS, 2015).

de sua colaboração em projetos autonomamente definidos como programação criativa.

Os hackers, para Castells (2015), não são o que a mídia prega, ou seja, “não são uns irresponsáveis viciados em computador empenhados em quebrar códigos, penetrar sistemas ilegalmente”. Hackers são pessoas que têm na programação de computador uma aptidão para o desenvolvimento de novas tecnologias e/ou produtos. Os crackers e outros cibertipos são subculturas de um “universo hacker muito mais vasto e, via de regra, não destrutivos” (CASTELLS, 2015, p. 46).

Em termos históricos, a Demoscene remete à popularização do computador de uso doméstico no final da década de 1970 e ao surgimento do *cracking*, ou seja, a violação da codificação de software, em especial jogos de computador. Segundo o site da Demoscene, na prática da comunidade:

Os *crackers* alteravam o código dos videogames para remover a proteção contra cópia, reivindicando o crédito ao adicionar telas de introdução próprias (*cracktros*). Eles logo começaram a competir pela melhor apresentação visual dessas adições. Através da criação de introduções e demos independentes, uma nova comunidade eventualmente evoluiu, independente das cenas de jogo e de compartilhamento de *software* (DEMOSCENE, Home, 2020, tradução da autora).

Atualmente, a comunidade demonstra como práticas culturais suas habilidades e criatividade em contexto digital, sem a violação de codificação:

Muitas de suas técnicas e mentalidades se tornaram as principais técnicas e influências da mudança digital e que ainda são vibrantes hoje. Sete décadas após a invenção dos computadores, achamos que é hora de dar o próximo passo para levar a sério a **cultura digital nascida como parte de nosso patrimônio cultural**, começando uma iniciativa para trazer a Demoscene para a lista do patrimônio imaterial da humanidade da UNESCO. Por isso, convidamos todos os envolvidos, ou não, no contexto a se juntar a nós e apoiar a iniciativa nos próximos anos. (LANGE; KOPKA, 2020, tradução e grifos da autora).

A Demoscene é uma organização social, nascida dos fóruns de discussões e de repositório de arquivos. Usando as palavras de Manuel Castells (2015, p. 43), ela pode ser caracterizada como uma “cultura comunitária virtual”, acrescentando “uma dimensão social ao compartilhamento tecnológico, fazendo da Internet um meio de interação social seletiva e de integração simbólica”.

Assim, tendo por base a fala de Castells, percebo que os sentimentos de pertencimento e comunidade, com valores e crenças semelhantes, dos membros de

uma comunidade formam os costumes, neste caso, digitais; e que esses costumes se perpetuaram no tempo. A forma de pertencer a essa comunidade se dá através do trabalho em redes, assim como da participação em seus eventos presenciais e *on-line*, nos quais ocorrem os compartilhamentos de conhecimento, informações e histórias.

Partindo do pressuposto das práticas da comunidade em meio *on-line* e *off-line*, a ativação patrimonial da Demoscene tem como paradigma o reconhecimento da existência de uma cultura viva através de meios digitais, ou seja, a vivência e o pertencimento a esta comunidade são, em grande parte, em meio digital realizados por pessoas que se encontram em locais geograficamente distintos, quase sempre através da internet.

Como forma de esclarecer suas práticas, a comunidade Demoscene da Finlândia utilizou, desde 25 de outubro de 2019, uma página na web, chamada ELÄVÄ PERINTÖ⁹, para registros, em que traz uma série de informações relevantes para esta pesquisa. Segundo tal página:

A Demoscene se concentra principalmente em *demos*, mas há uma grande variedade de outros artefatos digitais criados pela comunidade: pequenas demos (conhecidas como *introduções*), música, obras visuais, vídeos, revistas e também jogos. Essas ilustrações são distribuídas gratuitamente, originalmente em disquetes e, posteriormente, por meio de vários serviços *on-line*. Os trabalhos são revistos, classificados e discutidos em diversos suportes que, da mesma forma, evoluíram do físico para o digital e, eventualmente, em fóruns na Internet. (ELÄVÄ PERINTÖ, 2020, tradução da autora)

A forma como a comunidade vivencia suas práticas é através de competições realizadas em eventos tanto *on-line* como *off-line*, que se expressam da seguinte maneira:

A competição está no centro da Demoscene. Vários concursos, onde as pessoas podem mostrar suas habilidades em programação, desenho ou composição musical - para citar apenas alguns - são parte integrante da cultura. Uma competição típica tem um ou vários organizadores, qualquer pessoa pode participar e as classificações finais são decididas por votação pública. Na maioria das vezes, as competições andam de mãos dadas com os festivais, reuniões de palco que podem variar de encontros informais a grandes eventos com milhares de visitantes. (ELÄVÄ PERINTÖ, 2020, tradução da autora).

⁹ Acesse ELÄVÄ PERINTÖ através do link: <https://wiki.aineetonkulttuuriperinto.fi/wiki/Demoscene>

Sobre os eventos presenciais na Finlândia, o *wiki* destaca o festival *Assembly*, que acontece em Helsinque desde 1992, bem como festivais menores. Em relação a estes eventos, a comunidade conta que o “número de participantes nos eventos maiores supera a casa das centenas” (ELÄVÄ PERINTÖ, 2020). Vale citar, quanto a Helsinque, que a capital finlandesa é um celeiro da cultura digital, como refere Castells (2015, pos. 297), ao dizer que o Sistema Operacional Linux foi desenvolvido pelo Linus Torvalds, em 1991, residente dessa cidade, e distribuído gratuitamente na internet formando uma comunidade em torno do Linux.

Os eventos são um espaço importante para transmitir a tradição de criação, programação e produção de *demos* aos novos membros, a “participação nas competições, conhecer outras pessoas e aprender as práticas compartilhadas são partes necessárias para se tornar um *demoscener*” (ELÄVÄ PERINTÖ, 2020, tradução da autora). E os *demosceners* salientam que, “mesmo que a comunidade fosse originalmente secreta e exclusiva, as atitudes em relação aos novatos têm se tornado cada vez mais acolhedoras ultimamente, com os eventos *Instanssi* e *Graffathon* particularmente caracterizados como amigáveis para iniciantes” (ELÄVÄ PERINTÖ, 2020, tradução da autora).

Sobre a popularidade, bem como a adesão de novos membros e a repercussão da comunidade, os membros pontuam que:

Com mais de 30 anos de história, a Demoscene finlandesa é um dos ramos mais antigos da cultura digital. O que começou como um movimento exclusivo de meninos adolescentes, com o tempo cresceu e se tornou uma comunidade cada vez mais diversificada e inclusiva. Eventos são organizados regularmente, novas produções são criadas e fóruns de discussão on-line estão em uso ativo. A popularidade crescente e nostálgica da computação retrô trouxe de volta *demosceners* antigos inativos que não participavam há anos. Dito isso, a grande variedade atual da cultura digital também apresenta desafios para a Demoscene: como ser notado e atrair novos membros? (KAUPPINEN, 2019)

Tal preocupação é válida quando se fala em transmissão de conhecimento e de suas práticas. Estamos vivendo a era da informação, e diante de tantos cenários possíveis, como manter a cultura Demoscene ativa? Uma alternativa parece ter sido encontrada pelos *demosceners*: a mobilização visando à ativação da comunidade como um patrimônio imaterial da humanidade devidamente reconhecido pela UNESCO, mesmo que a patrimonialização não venha a garantir sua perpetuação.

Afinal, a natureza das práticas da Demoscene se dá em meio digital, na internet. A comunidade tem a transmissão de suas práticas através da internet e fora dela, com eventos sem fins lucrativos, com objetivo de disseminar a produção de demonstrações audiovisuais e assim perpetuar sua existência em todo o mundo através do compartilhamento do conhecimento, da habilidade e da criatividade digital de seus membros.

1.2 O processo e as razões da patrimonialização da Demoscene segundo a própria Demoscene

A Demoscene, através de seus membros, apoiadores e incentivadores, iniciou em 2018 dois processos de reconhecimento da comunidade como patrimônio cultural imaterial nacional, na Finlândia e na Alemanha. Em abril de 2019, a Demoscene foi reconhecida pelo Ministério da Educação e da Cultura finlandês como patrimônio cultural imaterial nacional. Na Alemanha, tal reconhecimento se deu em maio de 2019 (ambos os reconhecimentos serão discutidos no próximo tópico deste capítulo). Após o reconhecimento nacional finlandês, em outubro do mesmo ano, a Demoscene iniciou o processo de reconhecimento como patrimônio imaterial da humanidade junto à UNESCO, o que veio a ser efetivado em abril de 2020.

A fim de organizar a mobilização da comunidade para a ativação patrimonial e prestar informações sobre os processos de patrimonialização, a comunidade Demoscene, em seu sítio eletrônico, afirmava que o objetivo do seu reconhecimento era “colocar a Demoscene na Lista Representativa do Patrimônio Imaterial da Humanidade da UNESCO como uma prática cultural e social, que inclui muitos elementos centrais do mundo digital”, visto que “sua atitude hacker é, entretanto, aceita como um dos principais métodos de inovação em contextos digitais, para citar apenas um aspecto do motivo pelo qual a Demoscene tem liderado o caminho [de reconhecimento] para a cultura digital e híbrida” (DEMOSCENE, *Core Facts & F.A.Q.*, 2020).

Um segundo objetivo da comunidade foi “desafiar a lista da UNESCO pela primeira vez com uma cultura digital original”, tornando, assim, a Demoscene pioneira, abrindo um caminho para outras culturas digitais, pois a “natureza descentralizada e procedimental de toda cultura digital obedece muito bem à definição de patrimônio

imaterial” presente nos documentos de referência (DEMOSCENE, *Core Facts & F.A.Q.*, 2020).

Em outras palavras, a comunidade Demoscene e seus colaboradores propuseram a discussão em níveis nacional e internacional, abrindo caminho para que outras culturas digitais possam ter seus patrimônios reconhecidos e salvaguardados pelos enunciados da UNESCO. Assim, segundo informações prestadas pela Demoscene, a campanha de patrimonialização tinha “o objetivo de contar histórias, ajudar a preservar o patrimônio e apoiar a comunidade para atrair novos e antigos talentos para viver por muito tempo e prosperar como uma cultura absolutamente única no mundo digital” (DEMOSCENE, *Core Facts & F.A.Q.*, 2020).

Ainda nos documentos relativos à campanha de patrimonialização, a comunidade propunha discutir a mudança social provocada pela cultura digital e, como consequência, pretendia ser uma referência para “ajudar a adaptar as estruturas existentes às demandas dos participantes ativos das culturas digitais e aumentar a consciência da necessidade de apoiar a salvaguarda e preservação da cultura digital” (DEMOSCENE, *Core Facts & F.A.Q.*, 2020).

Além disso, a comunidade buscava, com o seu reconhecimento, uma forma de trazer luz sobre os aspectos do patrimônio digital e potencializar, de forma concreta, a definição de políticas apropriadas para a sua proteção, uma vez que a cultura digital se apresenta de forma descentralizada, anônima e auto-organizada, a fim de ajudar a garantir a diversidade cultural e o “desenvolvimento sustentável” em um sentido amplo e abrangente (DEMOSCENE, *Core Facts & F.A.Q.*, 2020).

Como argumento para reconhecimento, o movimento de patrimonialização da Demoscene evocou a Carta sobre a Preservação do Patrimônio Digital (UNESCO, 2003), especialmente o seu artigo 2.

Apropriando-se das discussões de tal Convenção, a Demoscene destacou em seu processo de candidatura que estava “instalada em todos os domínios definidos pela UNESCO” e que “seu fundamento essencial [residia] nos encontros pessoais e sociais, e em colocar a Demoscene na área das práticas intangíveis tradicionais, mesmo que sua prática central esteja na codificação, que é claramente localizada no mundo digital” (DEMOSCENE, *Core Facts & F.A.Q.*, 2020).

A justificativa mobilizada para patrimonialização também argumentava que a Demoscene seria capaz de “contar histórias, ajudar a preservar o patrimônio e apoiar a cena para atrair novos e antigos talentos para viver por muito tempo e prosperar

como uma cultura absolutamente única no mundo digital”. Perceba-se que a comunidade buscava retomar laços com membros que já não atuavam ativamente em meio aos trabalhos da Demoscene. Nesse aspecto, ainda prometia conquistar novos interessados nas supostas práticas patrimoniais da comunidade. (DEMOSCENE, *Core Facts & F.A.Q.*, 2020).

Para alcançar o objetivo da campanha de patrimonialização, foi criado o movimento “Demoscene - *Art of Coding*”. Aliás, a campanha foi coordenada internacionalmente com a colaboração de Federação Europeia de Arquivos, Museus e Projetos de Preservação de Videogames (EFGAMP) e Digitale Kultur. Os primeiros apoiadores *pro-bono* incluíram a Neogames Finland¹⁰, o Centro de Inovação da Indústria de Jogos da Finlândia e o Museu Finlandês de Jogos em Tampere.

A EFGAMP foi fundada em 24 de março de 2012, sem fins lucrativos e com o objetivo de “encontrar novas oportunidades vinculadas à preservação digital, principalmente no que diz respeito aos videogames”. Atuando por meio de uma “rede internacional de parceiros, a missão da EFGAMP é incentivar a criação de arquivos e aumentar a acessibilidade ao nosso patrimônio digital” (EFGAMP, 2021).

O movimento “Demoscene - *Art of Coding*”, referente à parte financeira da iniciativa, revela-nos que “a campanha e as principais entidades por trás dela são estritamente sem fins lucrativos”. A campanha foi baseada na crença de que a Demoscene, em particular, é uma cultura nativa digital e em geral deve ser aceita como uma cultura valiosa e digna de proteção.

Como forma de buscar apoio de membros da comunidade e de patrocinadores, a Demoscene utilizou o argumento de que a patrimonialização contribuiria para:

[...] preservar e discutir nosso patrimônio cultural não apenas no local, mas também por meio de instituições profissionais de patrimônio e especialistas em arquivamento e preservação da cultura digital nos próximos anos. Também os ajudará mais facilmente a justificar gastos em pesquisa, arquivamento e preservação de algo como a história cultural Demoscene (DEMOSCENE, *Core Facts & F.A.Q.*, 2020, grifo da autora).

No tocante aos benefícios que, supostamente, resultariam do reconhecimento pela UNESCO como um Patrimônio Imaterial da Humanidade, a comunidade citou os previstos nos artigos 13 e 14 da Convenção de Salvaguarda do Patrimônio Cultural

¹⁰ A Neogames é uma associação de jogos sem fins lucrativos com o objetivo de coordenar e apoiar o crescimento e o desenvolvimento da indústria de jogos finlandesa e o ecossistema da indústria de jogos (NEOGAMES, 2021).

Imaterial. O artigo 13 trata da adoção, por responsabilidade do Estado-parte signatário do referido documento, de políticas que promovam a função do patrimônio, a designação ou criação de órgãos competentes para a salvaguarda do bem, o fomento de estudos e metodologias de investigação com o objetivo de proteção ao patrimônio, a adoção de medidas legais, técnicas, administrativas e financeiras adequadas para o fomento e o fortalecimento de instituições de gestão do patrimônio cultural imaterial, a garantia de acesso ao patrimônio intangível respeitando as práticas consuetudinárias, o estabelecimento de instituições de documentação do patrimônio cultural imaterial e a facilitação do acesso a elas (UNESCO, 2003).

Em continuidade, o artigo 14 trata da responsabilidade de cada Estado-parte de assegurar o reconhecimento, o respeito e a valorização do bem de cultura imaterial através de programas de educação, sensibilização e informação a todos os interessados, bem como atividades de capacitação para salvaguarda do patrimônio cultural imaterial, em particular gestão e pesquisa científica (UNESCO, 2003).

Para além disso, na contemporaneidade, em seu sítio eletrônico, a Demoscene ressalta que “apesar de um reconhecimento internacional não conferir novos benefícios”, os quais a comunidade já usufrui, tais como publicidade, adesão de novos membros, “certamente multiplicará os efeitos” dos benefícios, trazendo maior divulgação, possibilidade de patrocinadores e novos membros ativos e contribuintes na perpetuação da cultura da comunidade. (DEMOSCENE, *Core Facts & F.A.Q.*, 2020).

1.3 O processo de mobilização para a patrimonialização da Demoscene na Finlândia e Alemanha

Ao que as fontes indicam, o processo de patrimonialização da Demoscene, na Finlândia, iniciou no ano de 2018, organizado pelo Museu Finlandês de Jogos em conjunto com o Centro de Excelência em Estudos de Cultura de Jogos da Universidade de Tampere (Finlândia), com a submissão do pedido de “reconhecimento como patrimônio cultural imaterial” perante o Ministério da Educação e da Cultura. Já o processo de patrimonialização da Demoscene na Alemanha iniciou um ano depois, em outubro de 2019, enviado pela *Digitale Kultur* à própria UNESCO (DEMOSCENE, *Core Facts & F.A.Q.*, 2020).

Antes de iniciar a análise cronológica desses processos de patrimonialização,

acredito ser necessário conhecer a reflexão de Andreas Lange¹¹ (2019), membro atuante da Demoscene alemã, sobre o termo cultura, em especial a distinção entre os aspectos tangível e intangível de bens culturais. Para ele:

Nossa distinção entre formas tangíveis e intangíveis de cultura é um resultado da história e hoje é incorporada de forma crucial nas duas listas da UNESCO com os respectivos nomes. Enquanto a Lista de Sítios do Patrimônio Mundial data da década de 1970, as Listas do Patrimônio Cultural Imaterial da UNESCO foram inauguradas no final de 2003. Foi quando esse fenômeno começou a ser oficialmente reconhecido. [...] A maioria de nós, sem dúvida, não hesitará em categorizar a cultura digital como pertencente ao reino dos intangíveis. Pois nem os programas [softwares] nem os códigos têm propriedades materiais no sentido convencional, e em contraste marcante com esse conteúdo, que foi transportado em suportes de materiais desde tempos imemoriais, o conteúdo digital permite uma reprodução infinita sem perdas. [...] A dicotomia original e cópia tornou-se obsoleta na cultura digital. Além disso, qualquer software está sempre sujeito a alterações. (LANGE, 2019, pp. 3-4, tradução da autora)

A discussão ressalta a variedade de formatos de arquivos quando se produz patrimônio digital, superando a dicotomia entre original e cópia, uma vez que recursos produzidos (nascidos) digitalmente, quase sempre, existem somente no formato digital. Isso decorre do fato de o patrimônio digital se constituir a partir da efemeridade, com constantes atualizações e modificações, sem que possamos precisar o que é original e o que é réplica.

Lange (2019, p. 4) reflete ainda que “há uma série de razões para reconhecer a cultura digital nascida como parte do patrimônio intangível”. O autor escreveu esse texto logo após o reconhecimento da Demoscene como patrimônio cultural imaterial nacional da Finlândia e antes do reconhecimento pela UNESCO, que viria a ocorrer no ano seguinte (2020), mas entendeu que “o conceito de cultura intangível é aberto o suficiente para incorporar conquistas bastante recentes”, referindo-se ao reconhecimento finlandês (LANGE, 2019, p. 4).

Retornado ao debate sobre aquela mobilização, é importante mencionar que, a fim de obter o reconhecimento nacional na Finlândia, o Sr. Jukka Kauppinen¹²

¹¹ Lange é o diretor fundador do Computer Games Museum, em Berlim, e foi seu curador até agosto de 2018. É presidente da EFGAMP - Federação Europeia de Arquivos de Jogos, Museus e Projetos de Preservação. Ele também atua como um especialista para a União Europeia e na Comissão Alemã da UNESCO, no campo da cultura do jogo e da diversidade cultural do patrimônio digital. Em 2019, ele ocupava o cargo de presidente da EFGAMP.

¹² Jukka O. Kauppinen é jornalista e membro da comunidade Demoscene desde 1970. Kauppinen é o responsável pelas notícias da comunidade *Art of Coding* (DEMOSCENE, 2021).

escreveu, em 25 de maio de 2019, que o projeto de patrimonialização fora calculado em alguns anos e que o objetivo de 2019 era, inicialmente, inscrever a Demoscene na lista do patrimônio nacional da Finlândia.

Com intenções didáticas, tomando como referência as notícias publicadas durante os últimos anos no sítio eletrônico da Demoscene, foi elaborada uma linha do tempo com os marcos da patrimonialização, cuja primeira parte encontra-se na figura 2:

Figura 2 – Linha do tempo da patrimonialização da Demoscene - Parte 1



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Em tal linha do tempo, um ponto de inflexão da escala nacional (Finlândia) para a internacional foi quando, em 30 de outubro de 2019, foi anunciado pela *Art of Coding* que a Alemanha protocolou o pedido de reconhecimento junto à UNESCO, conforme a linha do tempo abaixo:

Figura 3 – Linha do tempo da patrimonialização da Demoscene - Parte 2



Fonte: Elaborado pela autora (2021)

Além de um conteúdo pouco explicativo, é importante salientar que há uma série de imprecisões nas nomenclaturas utilizadas nas mídias da comunidade Demoscene, particularmente nas notícias publicadas, tais como “patrimônio nacional da UNESCO”, quando se trata de um patrimônio nacional finlandês ou alemão. Como opção, mantive as imprecisões nas traduções, porém com a correta relação da nomenclatura utilizada pela UNESCO na análise do processo.

Seja como for, finalmente, em 15 de abril de 2020, a *Art of Coding* noticiou a manchete que a comunidade esperava, qual seja, a informação de que a Demoscene foi aceita como patrimônio cultural imaterial nacional da Finlândia (*ART OF CODING*, 2020). Nessa reportagem, foi destacado o esforço e a colaboração na comunidade e entre parceiros para que o reconhecimento fosse efetivado em nível nacional:

A Finlândia se tornou a precursora da compreensão e aceitação da cultura digital, em geral, e da Demoscene em particular como patrimônio cultural. Pouco antes do fim de semana da Páscoa, a Agência do Patrimônio

Finlandês anunciou que o Ministério da Educação e Cultura listou a Demoscene, por propostas do Conselho Nacional de Antiguidades e do Grupo de Especialistas em Patrimônio Cultural Imaterial, como patrimônio cultural nacional junto com outras onze práticas culturais.

Estamos entusiasmados com esta conquista e parabenizamos a Demoscene finlandesa e internacional e todos que ajudaram a tornar isso uma realidade. Este é um momento marcante, pois é a primeira vez que uma cultura digital é listada como patrimônio cultural nacional [da Finlândia] pela UNESCO. (DEMOSCENE, *Breakthrough of Digital Culture*, 2020).

Em 21 de abril de 2020, a Demoscene anunciou que foi reconhecida como patrimônio cultural imaterial nacional na Alemanha (ART OF CODING, 2020). Na notícia há que se destacar o seguinte trecho:

Como o Ministério da Cultura e Ciência da Renânia do Norte-Vestfália anunciou no final da semana passada, a Demoscene foi indicada para inclusão no registro do patrimônio cultural alemão junto à UNESCO [sic]. Junto com três outras culturas, o júri selecionou a Demoscene como digna de reconhecimento de um total de 18 candidaturas.

Após a decisão histórica na Finlândia na semana passada, na qual a Demoscene foi reconhecida como patrimônio cultural nacional da UNESCO na Finlândia [sic], a decisão na Alemanha é mais um sucesso para a campanha *Art of Coding*. (DEMOSCENE, *Demoscene nominated as intangible UNESCO cultural heritage in Germany*, 2020).

A reportagem também destacou a importância e o pioneirismo no reconhecimento da Demoscene como patrimônio, ao afirmar que foi “o momento certo para a Demoscene ser incluída no registro de patrimônio cultural da UNESCO vivo na Alemanha [sic] como a primeira prática cultural digital de todos os tempos” (DEMOSCENE, *Demoscene nominated as intangible UNESCO cultural heritage in Germany*, 2020).

A partir desse conjunto de informações, doravante, passo a analisar o processo de patrimonialização da Demoscene na UNESCO, com base no documento “*Text of the German application of Art of Coding*”¹³ elaborado e usado pela comunidade para a candidatura junto à UNESCO, cuja submissão foi realizada a partir de esforços das autoridades patrimoniais da UNESCO sediadas na Alemanha.

1.3 O processo de patrimonialização da Demoscene na UNESCO

¹³ Ver: ANEXO A - *Text of the German application of Art of Coding*, traduzido em português, ou ANEXO B - *Text of the German application of Art of Coding*, em inglês.

Nesta seção analiso a documentação disponibilizada pela comunidade Demoscene em seu sítio eletrônico, em especial a que foi submetida à UNESCO com o objetivo de buscar o reconhecimento como patrimônio imaterial da humanidade. Para uma análise aprofundada e capaz de compreender o contexto de produção do documento “*Text of the German application of Art of Coding*”, utilizo um conjunto documental subsidiário proveniente da UNESCO e suas agências (Escritórios de Representação da UNESCO), particularmente: a Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial de 2003 e o formulário de submissão baseado no Manual de Referência do Patrimônio Mundial: Preparação de Candidaturas para o Patrimônio Mundial, de 2013.

De fato, a Convenção da UNESCO para Salvaguarda do Patrimônio Cultural instituiu uma nova categoria patrimonial referente às práticas culturais ditas *tradicionais*. De acordo com a Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial, o seu fim deveria ser:

- a) A salvaguarda do patrimônio cultural imaterial;
- b) O respeito pelo patrimônio cultural imaterial das comunidades, dos grupos e dos indivíduos em causa;
- c) A sensibilização, a nível local, nacional e internacional, para a importância do patrimônio cultural imaterial e do seu reconhecimento mútuo;
- d) A cooperação e o auxílio internacionais. (UNESCO, 2003, p. 3).

O contexto no qual a Convenção foi escrita tinha como objetivo salvaguardar os saberes, fazeres, costumes transmitidos de geração em geração, refletindo uma ideia de prolongamento no tempo de práticas comunitárias. Nesse âmbito, a Demoscene se anuncia como uma práxis da cultura digital, com formação a partir da década de 1970, interpretando a Convenção a seu favor, encontrando nela uma oportunidade de buscar o reconhecimento da UNESCO com vistas a salvaguardar aquilo que considera representativo. Os membros da comunidade utilizaram a hermenêutica a fim de encontrar uma oportunidade de patrimonializar aquilo que lhe é característico e transmitido de geração em geração.

Seguindo os procedimentos do Manual para Preparação de Candidaturas para o Patrimônio Mundial (UNESCO, 2013), os membros da comunidade, em especial da Finlândia e da Alemanha, deram início ao preenchimento do formulário de que trata a informação a seguir:

Uma candidatura a Patrimônio Mundial é, em essência, um formulário oficial de inscrição [buscando] o status de Patrimônio Mundial. É um documento enviado à UNESCO pelo Estado-parte ou por dois ou mais Estados-parte no caso de candidaturas transnacionais (UNESCO, 2013, p. 96).

A Demoscene seguiu os procedimentos de candidatura presentes no citado Manual, apresentando o formulário de submissão, bem como os documentos solicitados. A comunidade, supostamente, representaria um patrimônio imaterial, uma vez que apresentava práticas, expressões, conhecimentos e aptidões digitais e de programação que são passadas entre gerações de *demosceners*. Nesse processo não foi realizado o procedimento de inventariação, como é feito no caso de patrimônio mundial.

O documento de candidatura foi enviado à UNESCO em outubro de 2019. Embora tenha sido escrito em um esforço comunitário colaborativo, ele foi liderado por Tobias Kopka¹⁴. De acordo com o formulário, a transmissão das tradições e expressões da comunidade se dão por “vocabulário técnico próprio, idioma próprio com terminologia especializada, e inglês é a língua franca” utilizada pelos *demosceners*, e a sua arte é expressa através de “composição, performance, apresentação pública e animação computadorizada”. Como representações de sua tradição social, celebrações e rituais, a Demoscene menciona as “*demoparties*, competições, votações e cerimônia de apreciação”. Seus conhecimentos e costumes estariam relacionados a “ambientes de vida digitalizados, ciberespaço e realidade virtual”. E, por fim, o formulário ainda apresenta os *demos* como uma espécie de artesanato da “codificação, composição, animação e [da iniciativa] faça você mesmo”. (DEMOSCENE, *Text of the German application of Art of Coding*, 2019, p. 1).

Nesses termos, a comunidade reivindicava seu enquadramento no Artigo 2 da Convenção da UNESCO sobre patrimônio cultural imaterial, nos domínios de “práticas sociais, rituais e atos festivos”. Igualmente, ainda justifica que seus “conhecimentos e práticas [estavam] relacionados com a natureza e o universo”, atendendo certas nuances ambientais da Convenção. (UNESCO, 2013, p. 4).

Além disso, o primeiro item do formulário de candidatura a ser analisado é a questão da localização geográfica do bem a ser reconhecido. Nessa direção, salienta-se no documento de candidatura que “a Demoscene [é] uma forma cultural global,

¹⁴ Tobias Kopka é o diretor do Festival de Jogos Ludicrous Zürich e chefe de relações com desenvolvedores da Reboot Develop na Croácia e no Canadá, tendo liderado o programa de conferências de vários outros eventos de desenvolvedores de produtos digitais (DEMOSCENE, 2021).

descentralizada e organizada, sendo seu epicentro de atividade na Europa” (DEMOSCENE, *Text of the German application of Art of Coding*, 2019, p. 2). Nessa mesma toada, sublinha ainda que:

Embora as *demoparties* sempre mantiveram um caráter regional, e as reuniões presenciais são parte integrante da identidade da Demoscene, ela não se restringe à categorização regional em sua autocompreensão. Devido às suas extensas estruturas on-line, a prática e o discurso estão abertos a qualquer pessoa com uma conexão de internet (DEMOSCENE, *Text of the German application of Art of Coding*, 2019, p. 2).

Atinente à localização geográfica, a comunidade também informa que é ativa em várias localidades na Alemanha, bem como nos demais países europeus. Essa caracterização é importante, pois a Demoscene almejava ser reconhecida como uma comunidade transnacional. No formulário, a comunidade se descreve como “uma cultura digital internacionalmente ativa, descentralizada e não comercial, que se dedica à produção de obras audiovisuais digitais, as chamadas *demos*”. E esclarece que as *demos* são demonstrações audiovisuais “normalmente, mas não necessariamente, sequências de animação renderizadas por *softwares* de poucos minutos de duração” e que “consistem de combinações específicas de outras categorias de artesanato, como música, texto, pixel, gráficos 3D e vídeo” (DEMOSCENE, *Text of the German application of Art of Coding*, 2019, p. 3).

Entre as características da “comunidade” ressalta-se a “forte solidariedade entre os membros da comunidade” e que ali há uma prática comum: a mistura de atividades on-line e off-line, ou seja, a combinação da presencialidade do mundo real com a conexão entre pessoas promovida pela internet (DEMOSCENE, *Text of the German application of Art of Coding*, 2019, p. 3).

Ainda sobre as práticas históricas da comunidade (iniciada nos anos 1970 e persistente até os dias atuais), a Demoscene justifica que protagoniza a “mistura de atividade on-line com a produção autônoma de arte em um contexto privado”. Entre os membros da comunidade, “em eventos de vários dias, as chamadas *demoparties* abertas ao público em geral”, manifesta-se a “expressão de uma prática cultural” coletiva e que busca “recrutar novos membros para a comunidade” (DEMOSCENE, *Text of the German application of Art of Coding*, 2019, p. 5).

As lideranças da comunidade ainda pontuam que outros elementos estabelecem sua identidade, tais como a “mistura de mérito e competição, a mente

aberta das pessoas que ousam, o reconhecimento por colegas e mentores” e que há um misto de “inclusivo e exclusivo”, permitindo que pessoas da comunidade e de fora se conectassem e perpetuassem a prática da codificação de demonstrações audiovisuais (DEMOSCENE, *Text of the German application of Art of Coding*, 2019, p. 5).

Sobre a transmissão dos conhecimentos e habilidades, a Demoscene afirma que essa troca acontece por meio da participação ativa nas competições que promovia, ou seja, nos eventos on-line ou presenciais, e que a criação de *demos* era um dos dispositivos para transmitir o conhecimento (DEMOSCENE, *Text of the German application of Art of Coding*, 2019, p. 5).

Como tantos *demosceners* espalhados pela Europa e pelo mundo, a Demoscene conta em seu formulário de candidatura o impacto de suas práticas na sociedade, particularmente na indústria de videogames e *gamestudios*, que foram e são influenciados por eles até hoje. A citação a seguir ilustra isso:

Estúdios particularmente conhecidos são, por exemplo, Remedy Entertainment na Finlândia (Max Payne, Alan Wake), DICE na Suécia (Battlefield) ou Crytek na Alemanha. Em países como Suécia e Finlândia, os coletivos Demoscene foram os verdadeiros fundadores da indústria local de jogos de computador (SANDQVIST, 2012).

Ainda segundo a comunidade, outros campos impactados por suas práticas são os relacionados à produção de design gráfico 3D, que “foram co-desenvolvidos por *Demosceners*, por exemplo, CryEngine, Unity e muitos sistemas desenvolvidos de forma proprietária não licenciados”. Outra influência descrita no formulário é na música eletrônica que se “desenvolveu na década de 1990 sob a nomenclatura ‘*Techno*’ (DEMOSCENE, *Text of the German application of Art of Coding*, 2019, p. 5).

Em outras palavras, a Demoscene (2019) afirma em seu formulário de candidatura que impactou o mercado econômico relacionado a videogames e audiovisual com a criação de iniciativas empresariais e de emprego (dados que não são evidenciados, tampouco sustentados no formulário de candidatura). Esse impacto está relacionado à conexão da comunidade com a Europa como um todo. A propósito, sobre isso, a Demoscene nos afirma que sua atuação tem como foco a comunidade pan-europeia e, com menor atuação, em outros polos digitais globais, tais como o Japão e os Estados Unidos da América.

Mesmo com essa repercussão, o impacto informado pela Demoscene, um

ponto destacado pela comunidade são os fatores de risco à manutenção da forma cultural digital da comunidade. Concernente a isso, a Demoscene afirma que o principal risco é a “idade das trevas digital”, caracterizada no formulário pela obsolescência e pelo “apodrecimento da mídia de armazenamento de dados”; e que outro risco é a “falta de renovação ativa de talentos de diferentes áreas criativas” (DEMOSCENE, *Text of the German application of Art of Coding*, 2019, p. 9).

Uma das preocupações da Demoscene é encontrar pessoas interessadas em aprender e repassar as práticas da comunidade:

Ao lado do risco de falta de renovação de talentos de demosceners ativos, existe o risco de que recursos pessoais e financeiros para a manutenção técnica de plataformas e arquivos comunitários possam apresentar. Isso causaria perdas inestimáveis, especialmente à luz da singularidade histórica da comunidade (DEMOSCENE, *Text of the German application of Art of Coding*, 2019, p. 9).

Outra preocupação que apareceu no trecho citado é com a questão financeira, destacadamente para a manutenção do aparato tecnológico relativo à continuidade das práticas e dos arquivos da comunidade, tais como servidores e *softwares*, pois não sendo possível manter financeiramente esses repositórios, a história da comunidade se perderia. A comunidade também conta que, com o aumento da visibilidade que a patrimonialização traria, ela poderia se “beneficiar de uma forma de renovação de membros, bem como manter seus esforços de coleta e de arquivamento de forma sustentável” (DEMOSCENE, *Text of the German application of Art of Coding*, 2019, p. 9).

Ademais, atualmente, a comunidade se diz ciente de que a patrimonialização, mesmo que não venha acompanhada de benefícios financeiros, colaborou à preservação e transmissão da sua prática cultural. Como efeitos indiretos, o reconhecimento e a visibilidade da Demoscene trouxeram, à sua maneira, benefícios a todo o ecossistema da cultura digital dos *demosceners*, abrindo as portas para o reconhecimento de outros bens culturais dessa natureza.

Por fim, as presumidas originalidade e inovação evidenciadas pelo reconhecimento da Demoscene como Patrimônio Imaterial da Humanidade da UNESCO não só abrem portas para novas candidaturas de comunidades criadas no seio da cultura digital, como abre possibilidades para novas interpretações sobre o que é, ou melhor, o que poderia ser reconhecido ou não como patrimônio imaterial da humanidade.

Assim, a Demoscene poderia figurar como uma tentativa de quebra de paradigma no que tange a leituras mais correntes acerca de quais bens podem ser elevados à categoria de patrimônio imaterial (ritos, celebrações, festividades etc.), uma vez que se trata de uma cultura nascida digital, cujos fazeres e saberes têm seu meio de expressão também no meio digital (no ciberespaço). A essa discussão dedico atenção no próximo capítulo, em que discorro sobre a cultura digital e o patrimônio digital no tempo presente.

2 A EMERGÊNCIA DO CONCEITO DE PATRIMÔNIO DIGITAL NO ÂMBITO DA UNESCO

Este capítulo trata de um estudo documental e bibliográfico em que analiso a emergência do conceito de patrimônio digital partindo do histórico, das definições e da relação desse tipo de patrimônio com o Programa Memória do Mundo. No que tange ao conceito de patrimônio digital, promovo um levantamento da construção do seu significado junto à UNESCO, bem como de sua relação com o Programa Memória do Mundo (suas pretensões em relação à preservação de bens culturais digitais).

Nesta seção, optei pela divisão do texto em quatro tópicos: a) os debates sobre conceito de patrimônio digital; b) Programa Memória do Mundo e suas pretensões; c) a preservação e a difusão do patrimônio digital no âmbito da UNESCO; d) patrimônio digital na UNESCO: para que e para quem? A análise tem como problemática o debate conceitual sobre patrimônio digital, assim como a sua preservação e difusão na UNESCO.

Para discussão proposta neste capítulo, dialogo teórico-conceitualmente com os trabalhos de Castells (2015 e 2017), Lévy (2010, 2011 e 2015), Dodebei (2006, 2008 e 2015), Cavalcante (2007 e 2018), procurando aproximá-los do meu estudo a respeito do patrimônio digital.

No que tange ao conceito de patrimônio digital, promovo um levantamento da construção do seu significado junto à UNESCO, bem como de sua relação com o Programa Memória do Mundo (suas pretensões em relação à preservação de bens culturais digitais).

Por fim, apresento uma análise, sem a pretensão de esgotar o tema, sobre o questionamento: "Patrimônio Digital na UNESCO: Para que e para quem?".

2.1 O conceito de Patrimônio Digital na UNESCO

De acordo com a UNESCO (2003), o patrimônio digital constitui-se como um bem público e pode ser definido como:

Recursos de conhecimento ou expressão humana, seja cultural, educacional, científico e administrativo, ou abrangendo a informação técnica, legal, médica e outros tipos de informação, **criados digitalmente ou convertidos de sua forma analógica original à forma digital**. [...] incluem textos, bases de dados, imagens estáticas e com movimento, áudios, gráficos, softwares, e

páginas Web, entre uma ampla e crescente variedade de formatos. Eles geralmente são passageiros e requerem produção, manutenção e gerenciamento intencionais para serem preservados. Muitos desses materiais são de valor e significância duradouros, e por isso constituem um patrimônio que deve ser protegido e preservado para as gerações atual e futura. Este patrimônio existe em qualquer língua, parte do mundo, e em qualquer área do conhecimento e expressão humanos. (UNESCO, 2003, p. 3, grifos da autora)

Partindo do conceito de patrimônio digital estabelecido pela UNESCO (2003) de que o patrimônio digital é uma expressão cultural humana e que, necessariamente, precisa estar vinculado à tecnologia da informação e comunicação em alguma etapa da sua construção, entendo que o patrimônio digital oportuniza refletir sobre as transformações sociais, não se restringindo apenas às formas como as pessoas se relacionam e se comunicam, mas também como poder transformador do mercado mundial com suas implicações econômicas, educacionais e culturais.

Zanirato e Ribeiro (2006, p. 1) dizem que, “nos últimos anos, o conceito ‘patrimônio cultural’ adquiriu um peso significativo no mundo ocidental” e que, de um discurso patrimonial referido aos grandes monumentos artísticos do passado, “se avançou para uma concepção do patrimônio entendido como o conjunto dos bens culturais, referente às identidades coletivas”, e esses bens materiais e imateriais são considerados “manifestações ou testemunho significativo da cultura humana”.

Em 17 de outubro de 2003, durante sua 32ª sessão, a Conferência Geral da UNESCO adotou a Carta sobre a Preservação do Patrimônio Digital com objetivo de identificar conceitos, estratégias, ações políticas e ética para criar debates acerca da temática do patrimônio digital. Em referência ao conceito trazido pela Carta, Dodebei (2007, p. 13) reflete que:

(...) os conceitos de patrimônio digital e de memória virtual indicam que a digitalização pode ser uma garantia para a preservação do patrimônio; que a formação de coleção, ainda que sem o atributo de acumulação, organiza um domínio do conhecimento, essencial para o desenvolvimento da comunicação no ciberespaço; e que os atributos para a formação do conceito de patrimônio digital são ainda escolhas determinadas pelos poderes institucionais.

A UNESCO, na Carta sobre a Preservação do Patrimônio Digital de 2003, reconheceu a incapacidade dos atuais sistemas eletrônicos de informação em assegurar a preservação a longo prazo, por se tratar de tecnologia frágil e instável de armazenamento, sendo ainda uma atividade bastante complexa, podendo as

informações serem perdidas no tempo e no espaço, tanto pela efemeridade do suporte quanto pela falta de políticas de preservação.

O patrimônio digital pode se apresentar como patrimônio imaterial digital e como patrimônio documental digital. Segundo Reis, Albernaz e Silveira (2015) o patrimônio imaterial da cultura digital surge juntamente à conexão do patrimônio cultural com o campo das tecnologias da informação e comunicação. Para esses autores, o patrimônio cultural digital contempla maneiras de transpor bens patrimoniais para o ciberespaço, e esse processo deve usar ferramentas digitais em pelo menos uma das etapas da sua produção, edição, armazenamento ou apresentação de dados.

O patrimônio documental digital, por sua vez, está relacionado a programas de preservação da memória documental através de processos de digitalização de acervos físicos ou da criação de acervos “nascidos digitais”¹⁵.

Para Choay (2006), o patrimônio cultural tem estruturas que devem ser salvaguardadas de maneira que estejam disponíveis no futuro, com o mínimo de intervenções possíveis. Os bens patrimoniais da cultura digital representam uma ruptura desse pensamento, por ter em sua criação a inexistência da dicotomia original e cópia, uma vez que a informação e a transmissão do conhecimento são suas representações.

Dodebei (2015) traz a problemática de que os adjetivos digital e virtual alteram o conceito de patrimônio de uma maneira singular, ao especificar as propriedades da filosofia, que seria o virtual, com a cibernética, que se refere ao digital. Relaciono a problemática proposta por Dodebei com os estudos de Lévy (2015), que discute a inteligência coletiva que se expande no ciberespaço¹⁶, ou seja, no e por meio do digital.

Assim como acontece com o conceito de cultura, que ao expandir-se aumenta a complexidade do entendimento de seu sentido e função, o conceito de patrimônio, quando colocado ao lado de conceitos como virtual e digital, também sofre ressignificação.

¹⁵ Na sessão 2.2, falo sobre o Programa Memória do Mundo, que tem como objetivo a preservação do patrimônio documental digital.

¹⁶ Lévy define ciberespaço, também chamado de rede, “como o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo não se limita à infraestrutura material da comunicação digital, mas também ao universo de informações que ela abriga, assim como as pessoas que navegam e fornecem dados e informações a este universo”. (LEVY, 2010, p. 17).

Com a expansão do acesso à internet e, conseqüentemente, o aumento de sítios eletrônicos e repositórios com múltiplos objetivos, fazem-se presentes bibliotecas e museus através da digitalização dos seus acervos físicos e de acervos nascidos digitais, sendo seus materiais disponibilizados em rede¹⁷, permitindo que pessoas de qualquer parte do mundo possam acessá-los.

Com o avanço da tecnologia da informação e comunicação, o estatuto do patrimônio passa a adquirir novos *status* e agrega valores e formatos. Cavalcante (2007) afirma que muitos países têm grupos de pesquisa e de trabalho formados ou em formação para facilitar os debates em relação à criação de acervos digitais, bem como à salvaguarda e à democratização¹⁸ desse patrimônio.

Para Dodebei (2006) o conceito de digital só é possível a partir de um processo de digitalização. Seguindo a ideia da autora:

O conceito de patrimônio sofre também outras transformações produzidas pelas novas dimensões de tempo e espaço do mundo organizado por redes interligadas de computadores, notadamente em relação aos atributos de acumulação, permanência e integridade (DODEBEI, 2011, p. 11).

Assim, no ciberespaço, as informações estão disponíveis e acumuladas no domínio do coletivo, ambiente este em que são permanentemente construídas e reconstruídas. Há que se esclarecer que nem tudo o que é feito através do digital ou digitalizado e que está no ciberespaço vai ser considerado patrimônio. Cavalcante (2007) afirma que o patrimônio digital é uma construção social na qual as pessoas e suas ações no tempo e no espaço constituem toda a riqueza documentada. E a passagem do patrimônio físico para o ciberespaço me faz questionar sobre a qualidade, a quantidade, a diversidade e o acesso às informações armazenadas na rede.

Segundo Reis, Albernaz e Silveira (2015) o patrimônio cultural digital diz respeito ao uso de ferramentas tecnológicas para pesquisas primárias e para o armazenamento de dados, que, em determinados casos, poderão ser acessados pelo público. Dodebei (2011) diz que a forma mais fácil de compreender patrimônio digital é ligá-lo ao conceito de memória documentária, que passa pela atualização da

¹⁷ Castells (2007, p. 499) define redes como estruturas abertas capazes de se expandir em forma ilimitada integrando novos nós, desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilhem os mesmos códigos de comunicação. Uma estrutura social com base em redes é um sistema aberto altamente dinâmico, suscetível de inovação sem ameaças ao seu equilíbrio.

¹⁸ No item 2.4 deste capítulo discute-se sobre a democratização do patrimônio.

ultramodernidade, levando-nos a compreender o patrimônio digital como um composto de informações que transitam no ciberespaço.

Sobre memória documentária, Bellotto (2014, p. 132) enfatiza que os arquivos documentais existem na sociedade pela necessidade das comunidades, "desde a mais remota antiguidade, de registrar, em suporte inteligível, as suas normas, ações, transações, direitos e deveres, etc." como forma de testemunho das relações públicas e privadas.

Quando o arquivo se aproxima das pessoas, dando-lhes acesso às informações que lhes são pertinentes sobre sua história e cultura, ele estimula que a comunidade conheça a sua identidade cultural. Bellotto (2014, p. 134) reflete que, "se nos é dado definir sociedade como um conjunto de indivíduos, compartilhando um território e submetendo-se a uma ordem comum, debaixo de um governo observador e regularizador de seus comportamentos", então, ela conclui, "evidentemente, os arquivos estão vivamente presentes".

Assim, o patrimônio digital pode ter como objetivo preservar tanto manifestações culturais da cultura digital quanto os acervos digitalizados e nascidos digitais, buscando proporcionar acesso amplo a esses bens que, por vezes, ficam restritos à população.

2.2 Programa Memória do Mundo da UNESCO (MoW) e o patrimônio digital

Em 1992, a UNESCO (2016), preocupada com as precárias condições de preservação e acesso ao patrimônio documental, criou o Programa Internacional Memória do Mundo. De acordo com o programa, os conflitos sociais e as guerras são os principais fatores que agravam os problemas de perda ou ameaça de perda de várias coleções ao longo dos séculos.

Para a UNESCO, a memória do mundo é a memória coletiva e documentada dos povos, ou seja, um patrimônio documental que representa boa parte do patrimônio cultural mundial. É o legado do passado para a comunidade mundial presente e futura. (UNESCO, 2002).

As Diretrizes para a Salvaguarda do Patrimônio Documental, reeditadas em 2002, dizem que a "Memória do Mundo abrange o 'patrimônio documental' da humanidade, ou seja, documentos que registram algo com "propósito intelectual deliberado". Segundo a UNESCO, todos os acervos reconhecidos como Memória do

Mundo devem ter significância mundial; ainda que a titulação dos acervos patrimonializados possam ser de caráter internacional, regional e nacional. Filho (2019) faz crítica ao dizer que “os registros podem ser Memória do Mundo Internacional, Memória do Mundo Regional e Memória do Mundo Nacional, as quais já demonstram uma confusa complexidade entre as fronteiras estabelecidas pela UNESCO” em relação a essa titulação.

No âmbito do referido programa, um documento é aquilo que “documenta” ou “registra” algo com um propósito intelectual deliberado, e para ser considerado um patrimônio documental são necessários os seguintes elementos: serem móveis, feitos de símbolos/códigos, sons e/ou imagens, serem preserváveis, reproduzíveis e transladáveis, bem como objeto de um processo de documentação deliberado (UNESCO, 2002, p. 10).

A UNESCO esclarece que a visão do Programa Memória do Mundo

(...) é a de que o patrimônio documental mundial pertence a todos e deve ser completamente preservado e protegido por todos; além disso, com o devido reconhecimento e respeito por hábitos e práticas culturais, ele deve ser permanentemente acessível a todos, sem obstáculos. (UNESCO, 2002, p. 9).

A missão do Programa Memória do Mundo consiste em "aumentar a consciência e a proteção do patrimônio documental mundial e conseguir sua acessibilidade universal e permanente" (UNESCO, 2002, p. 9). Nesse sentido,

Isso deve ser feito pela assistência prática direta, pela disseminação de aconselhamento e informação, e pelo estímulo de treinamento, ou por patrocínios e apoios vinculados a projetos adequados. (UNESCO, 2021).

Para que isso ocorra é necessário possibilitar o acesso ao patrimônio documental, e de acordo com o programa:

Isso inclui o encorajamento do preparo de cópias digitalizadas e catálogos disponíveis na internet, bem como a publicação e a distribuição de livros, CDs, DVDs e outros produtos, da forma mais abrangente e equitativa possível. (UNESCO, 2021).

Os objetivos do MoW são "facilitar a preservação do patrimônio documental mundial mediante as técnicas mais adequadas", bem como "facilitar o acesso universal ao patrimônio documental" e "criar uma maior consciência em todo o mundo da existência e importância do patrimônio documental". (UNESCO, 2002, p. 6). E uma

das possibilidades pensadas pelo MoW foi a utilização da internet neste processo de democratização da informação e do conhecimento.

O MoW tem como base a "suposição de que alguns itens, coleções, acervos ou fundos de patrimônio documental formam parte da herança mundial, a semelhança dos lugares de notável valor universal incluídos na Lista do Patrimônio Mundial da UNESCO". E que a importância desse patrimônio "transcende os limites do tempo e da cultura, e que devem ser preservados para as gerações atuais e futuras e serem postos de alguma forma à disposição de todos os povos do mundo" (UNESCO, 2002, p. 8).

O que talvez não tenha sido pensado à época da constituição do MoW e da conceituação de patrimônio documental digital em termos mais amplos, foi: a possibilidade de patrimonialização de uma cultura nascida no ciberespaço; que suas práticas poderiam vir a ser consideradas um patrimônio imaterial da humanidade; e a salvaguarda de seu patrimônio documental sob a lógica e os objetivos do citado programa.

Ao falarmos sobre patrimônio documental precisamos falar em acervo. De acordo com Possamai (2020, p. 47) "acervo designa um conjunto de bens estabelecidos como patrimônio de uma instituição ou coletividade". Por essa razão "sua preservação é assegurada às futuras gerações pelos valores que representa à sociedade", e, para "garantia da preservação de acervos, interferem inúmeros aspectos, entre eles, a proteção jurídica constitui-se em mecanismo indispensável".

Para que o MoW fosse implementado, a UNESCO estabeleceu quatro eixos, a saber: os eixos relativos à preservação, ao acesso, à sensibilização do público e ao marketing. Os eixos envolvem questões tecnológicas, técnicas, de acessibilidade e inclusão, sensibilização e conscientização, bem como meios para difundir e distribuir os acervos protegidos pelo programa (CAVALCANTE, 2018).

Cavalcante (2018, p. 41) traz o alerta de que "as políticas de preservação e salvaguarda de documentos patrimoniais digitais não podem ser vistas como uma questão institucional pontual ou unicamente tecnológica", dividindo assim a responsabilidade com os Estados-membros e com a sociedade como um todo. Elas "envolvem alguns critérios decisórios cuja discussão se torna essencial em um espectro mais amplo para além das instituições como tem feito a UNESCO conjuntamente com seus países membros".

As Diretrizes para a Salvaguarda do Patrimônio Documental (2002) ressaltam que "o patrimônio documental mundial se percebe como um todo", ou seja, todo o tipo de documento criado ao longo da história, de comunidades e culturas existentes ou extintas. O Programa também busca reconhecer "o patrimônio documental de minorias étnicas existentes dentro das nações, ou de culturas únicas que podem recobrir as fronteiras políticas de algumas nações modernas ou coincidir parcialmente com elas" (UNESCO, 2002, p. 8).

Para que a pretensão do MoW se efetive é necessário que a responsabilidade venha a ser dividida entre os vários atores da sociedade. Nesse sentido, em 2012, a UNESCO convocou conferência internacional "A Memória do Mundo na Era Digital: Digitalização e Preservação", que ocorreu de 26 a 28 de setembro na cidade de Vancouver, na Colúmbia Britânica, no Canadá. Na conferência foram discutidos os fatores-chave que afetam os dois principais aspectos dos registros, documentos e dados no ambiente digital, sendo eles: "assuntos pertinentes à digitalização de material análogo" e "assuntos pertinentes à continuidade, ao acesso e à preservação de materiais digitais autênticos, confiáveis e exatos" (UNESCO, 2012, p. 1).

Entre as recomendações feitas na conferência, destaco o item "f" presente nas ações sugeridas ao secretariado da UNESCO:

f. dar suporte à crença de que uma boa administração de informação digital confiável é fundamental para o desenvolvimento sustentável através do desenvolvimento e implementação de uma agenda digital global sob os auspícios do programa Memória do Mundo para encorajar todas as partes interessadas relevantes, em particular os governos e as indústrias, a investir em infraestrutura digital confiável e em preservação digital (UNESCO, 2012, p. 3).

Aos Estados-membros, a conferência recomenda "identificar e propor o registro do patrimônio documental digital em um Registro da Memória do Mundo". Por exemplo, no Brasil o registro é realizado mediante edital público lançado pelo Arquivo Nacional¹⁹. A conferência também listou recomendações para as organizações profissionais no setor de patrimônio cultural e para o setor privado sem fazer menção específica ao MoW, mas que colaboram para a ampliação do programa, acesso à informação e ao conhecimento.

¹⁹ Para informações sobre os editais públicos para registro no Programa Memória do Mundo acesse o sítio eletrônico do Arquivo Nacional através do link: <http://mow.arquivonacional.gov.br/>.

O Programa Memória do Mundo atua no contexto de outros programas, bem como de outras recomendações e convenções da UNESCO, assim o MoW estabelece os vínculos e trabalha para complementar outros projetos, atividades ou estratégias da UNESCO, entre eles o acesso permanente a bens culturais/patrimoniais (sejam digitais ou não).

O MoW encoraja o acesso universal e democrático ao conjunto do patrimônio documental, dentro do respeito às restrições culturais e das considerações específicas em matéria de controle de direitos autorais. O que o Programa busca com isso é o reconhecimento de que todo indivíduo tem direito a uma identidade e que para isso precisa ter acesso ao patrimônio documental, sabendo que existe e onde acessá-lo.

Mesmo buscando salvaguardar a memória do mundo, o programa salienta que é "altamente seletivo, mas universalmente acessível, ele não só destaca os itens que figuram na lista, como também foca a atenção no conjunto do patrimônio documental" (UNESCO, 2002, p. 18).

Caracterizados o Programa Memória do Mundo e suas pretensões, seguimos para a análise panorâmica das ações de preservação e difusão do patrimônio digital no âmbito da UNESCO, particularmente no marco do MoW.

2.3 A discussão da preservação e difusão do Patrimônio Digital no âmbito da UNESCO

A preservação do patrimônio digital foi discutida na 32ª sessão da Conferência Geral da UNESCO, em outubro de 2003, e originou a Carta sobre a Preservação do Patrimônio Digital. A "herança digital", como tratada no documento, é "recursos únicos de conhecimento e expressão humana" criados ou convertidos em formato digital (UNESCO, 2003). Na Carta, a UNESCO leva em consideração os artefatos produzidos com auxílio da tecnologia da informação e abre espaço para a salvaguarda de bens imateriais e materiais (patrimônio documental digital).

Segundo a Carta, os materiais digitais que têm valor e significado duradouros constituem um patrimônio a ser protegido e preservado para as gerações atuais e futuras. Essa preocupação se dá pela efemeridade dos suportes digitais e pela obsolescência das tecnologias, que dificultam a retenção, produção, manutenção e gerenciamento dos acervos (UNESCO, 2003). O Programa Memória do Mundo faz parte das ações previstas para a garantia da preservação e do acesso universal ao

patrimônio documental digital. O patrimônio imaterial digital não se encontra sob a salvaguarda do MoW, que protege exclusivamente os acervos de patrimônio documental digital.

No documento, a UNESCO demonstra a preocupação referente à perda do patrimônio digital nascido ou convertido, e que a tecnologia é um fator contribuinte para a perda desses bens, em razão da rápida obsolescência dos suportes de *hardware* e de *software*, da disponibilização ou ausência de recursos e métodos de preservação e da vacância de legislação sobre a matéria nos Estados-membros. Bens culturais em formatos VHS, como filmes e documentários, por exemplo, podem não ter suporte físico para exibição; o VHS foi substituído pelo DVD, depois pelo Blu-ray, e, atualmente, filmes e documentários são veiculados pela internet através da assinatura de programas de *streaming*²⁰.

Acontece que a conversão dos bens para suportes mais atuais não acompanha as transformações da tecnologia, como estudiosos do patrimônio “estamos correndo atrás da máquina” para que consigamos preservar nossas histórias e memórias, digitalizando-as. Mesmo não sendo objetivo deste estudo, há de se comentar que entre os anos 2008 e 2018 pelo menos oito prédios com bens culturais e científicos no Brasil foram destruídos por incêndios²¹. Em 2021, um incêndio atingiu a Cinemateca, que possui o maior acervo audiovisual da América do Sul, formado por aproximadamente 250 mil rolos de filmes e mais de um milhão de documentos relacionados ao cinema (PINHEIRO, 2021). Infelizmente, parte do acervo foi consumido pelas chamas e perdemos uma parte da história e do patrimônio documental do cinema nacional e da América do Sul.

Voltando ao estudo, a Carta relata que “a evolução digital tem sido muito rápida e onerosa para governos e instituições desenvolverem estratégias de preservação oportunas” (UNESCO, 2003) e que é urgente a tomada de medidas de preservação por parte dos Estados-membros. Dentre as ações recomendadas, está o desenvolvimento de estratégias e políticas considerando as particularidades de

²⁰ *Streaming* é o termo em inglês para “fluxo de mídia”. “Trata-se de uma forma de distribuição de dados, geralmente de multimídia, em uma rede através de pacotes. Em streaming, as informações não são armazenadas no disco rígido, mas abrigadas nas redes digitais e transmitidas remotamente para diferentes dispositivos” (KISCHINHEVSKY et al, 2015, p. 303).

²¹ Teatro Cultura Artística (2008), Instituto Butantan (2010), Memorial da América Latina (2013), Museu de Ciências Naturais da PUC de Minas Gerais (2013), Centro Cultural Liceu de Artes e Ofícios (2014), Museu da Língua Portuguesa (2015), Cinemateca Brasileira (2016). Para ler a matéria completa acesse o sítio eletrônico da BBC através do link: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-45348664>

urgência, circunstâncias locais, os meios disponíveis para a salvaguarda e as projeções futuras em relação aos bens. É mencionada a necessidade da “cooperação dos detentores de direitos autorais e direitos relacionados e outras partes interessadas, na definição de padrões e compatibilidades comuns e no compartilhamento de recursos” (UNESCO, 2003) para a preservação, difusão e acesso ao patrimônio.

A segunda ação proposta na Carta pela UNESCO é a seleção do que deve ser preservado. Nem tudo que existe no ciberespaço é ou deverá ser patrimonializado. O documento afirma que os critérios de seleção podem variar entre os países, e os que serão mantidos devem ter “significado e o valor cultural, científico, evidencial ou outro valor duradouro” (UNESCO, 2003). O documento salienta que os “materiais digitais nascidos devem claramente ter prioridade”, pois de alguma maneira facilitam o processo de manutenção (UNESCO, 2003).

De acordo com o documento Diretrizes para Salvaguarda do Patrimônio Documental (2002), há três categorias de salvaguarda, a internacional, a nacional e a regional, e isso implica em princípios diferenciados para cada forma de proteção e preservação. Os critérios definidos pelas Diretrizes para Salvaguarda do Patrimônio Documental não são objeto deste estudo, entretanto a pesquisa da temática é de relevância para o patrimônio digital.

Na terceira ação, o foco é a proteção ao patrimônio digital através de estruturas jurídicas e institucionais apropriadas criadas por parte dos Estados-membros (UNESCO, 2003). A recomendação é de que o patrimônio digital seja a base das políticas nacionais de preservação através de criação e implementação de legislação sobre a temática, com recomendações por parte dos órgãos nacionais referentes ao patrimônio e com ações de bibliotecas, arquivos, museus e outros repositórios públicos para a patrimonialização digital.

Uma recomendação presente nesse item é que a criação e a “existência de estruturas legais e técnicas de autenticidade são cruciais para impedir a manipulação ou alteração intencional do patrimônio digital”, tais como leis de proteção dos direitos autorais e ferramentas de validação tecnológica, como assinaturas por meio

certificado digital²² e NFT²³, a fim de garantir registros autênticos dos bens preservados e acessados pelo público.

A quarta e última medida proposta pela Carta sobre Preservação do Patrimônio Digital é a preservação do patrimônio digital dizendo que “a herança digital é inerentemente ilimitada por tempo, geografia, cultura ou formato” (UNESCO, 2003). A escolha dos bens a serem patrimonializados é específica da cultura de cada Estado-membro, entretanto, ao ser transportada para o ciberespaço, o bem passa, ou deveria passar, a ser acessível a todas as pessoas no mundo.

A recomendação da UNESCO, somada aos estudos de Castells e Lévy sobre a cultura digital e o ciberespaço, demonstra que, mesmo com a popularização da internet na década de 1990, a cultura digital não massifica os costumes e tradições, estes de alguma forma são recontextualizados do mundo “real” para o mundo digital, seja na forma da linguagem ou do que é lançado na rede e, posteriormente, patrimonializado.

A Carta finaliza as medidas necessárias reafirmando o pensamento acima, quando diz que:

O patrimônio digital de todas as regiões, países e comunidades deve ser preservado e tornado acessível, de modo a garantir ao longo do tempo a representação de todos os povos, nações, culturas e idiomas (UNESCO, 2003).

O objetivo da preservação das representações mencionadas é “garantir que ela permaneça acessível ao público” (UNESCO, 2003). Aqui, faço um questionamento: qual a forma de acesso e qual público a UNESCO busca atingir com as medidas de

²² “O certificado digital é um documento eletrônico que contém um nome e um número público exclusivo, chamado de chave pública. Foi criado pela medida provisória 2.200-2 em agosto de 2001 e visa garantir a identificação segura do trânsito de uma mensagem ou negócio eletrônico, além de permitir assinar, digitalmente, as mensagens e transações on-line com confiança, integridade e validade jurídica. O certificado digital, requisitado por pessoas físicas, empresas e instituições, vem sendo utilizado, principalmente, visando promover a segurança das transações e envio de mensagens no ambiente da Internet. Para que a assinatura digital funcione é preciso que o usuário obtenha um documento eletrônico e a chave pública do destinatário. Com a ajuda de programas, o documento é criptografado de acordo com a chave pública e somente pode ser acessado pelo receptor que, para isso, deverá usar uma chave privada exclusivamente dele. Se qualquer bit do documento for alterado, a assinatura será deformada, o que invalida o arquivo” (REZENDE, 2009, pp. 114-115).

²³ “Um NFT, *Non Fungible Token* ou Token Não Fungível, é um registro único de informação numa *blockchain*. Um bem é considerado fungível se for idêntico e intercambiável – como uma saca de soja, ou uma cédula de dinheiro. A criação do token não fungível, uma espécie de registro único, imprime escassez a determinado artefato digital, e, portanto, cria valor na circulação de ativos, entre eles os direitos autorais” (PESSERL, 2021, p. 256).

salvaguarda e difusão? O patrimônio digital na UNESCO foi pensado para que e para quem?

2.4 Patrimônio digital na UNESCO: para que e para quem?

Voltando na história do patrimônio documental e sua salvaguarda, este mesmo objetivo da proteção dos bens já havia sido declarada em duas oportunidades anteriores, na Declaração Universal de Direitos Humanos de 1948 e no Pacto Internacional de Direitos Civis e Políticos das Nações Unidas, em 1966, em que é assegurado ao povo o “direito a uma identidade e, por conseguinte, direito a ter acesso a seu patrimônio documental, o que compreende saber que este existe e onde se encontra” (UNESCO, 2002).

Em 2002, nas Diretrizes para a Salvaguarda do Patrimônio Documental, o item 3.4.1 diz que “o acesso permanente é o objetivo da preservação: sem ele, a preservação não tem sentido, exceto como fim em si mesmo” (UNESCO, 2002). No ano de 2003 foi adotada a Carta sobre a Preservação do Patrimônio Digital, a questão do acesso ao patrimônio documental foi ampliada, e o acesso a ele também passou a ser discutido.

Anos mais tarde, em 2012, a conferência internacional “A Memória do Mundo na Era Digital: Digitalização e Preservação” abordou mais uma vez a questão do acesso ao patrimônio digital e aprofundou as discussões com a apresentação da recomendação ao secretariado da UNESCO:

b. apoiar o trabalho da comunidade internacional de arquivo, biblioteca e museu para assegurar um cenário legal internacional para os direitos autorais, assim como para exceções e limitações, de forma a assegurar a preservação e **o acesso de patrimônio cultural em formato digital**, e aquisição e acesso a este patrimônio de uma maneira culturalmente apropriada (UNESCO, 2012, p. 2, grifo da autora)

Mesmo com uma série de documentos e com o conceito de acesso universal ao patrimônio digital, seguimos em busca da resposta para a problemática: Patrimônio digital na UNESCO: para que e para quem?

Verificando os dados sobre patrimônio documental digital junto ao Programa Memória do Mundo da UNESCO, identificam-se três áreas de atuação, como mencionei no item 3.3 deste capítulo. Foco aqui na análise da lista de bens de nível internacional disponíveis no sítio eletrônico do MoW.

Tabela 1 - Estatística do Programa Memória do Mundo

Região	Número de inscritos	Percentual
África	24	5%
Estados Árabes	13	2%
Ásia e Pacífico	116	22%
Europa e América do Norte	274	52%
América Latina e Caribe	93	18%
Outros	7	1%
Total	527	100%

Fonte: UNESCO (2018, p. 1)

Em uma primeira análise, verifica-se que 52% dos acervos digitais estão na Europa e na América do Norte, com um total de 274 bens documentais preservados, número este que é superior à somatória dos inscritos da África, Estados Árabes, América Latina e Caribe e outros, caracterizados como organizações sem fins lucrativos, que representam 48% do total. De acordo com as estatísticas²⁴, os países com o maior número de acervos salvaguardados pelo MoW são a Alemanha e o Reino Unido, com 23 bens, seguidos da Polônia com 17.

Aprofundando a análise, busquei e confrontei os dados de Índice de Desenvolvimento Humano (IDH)²⁵ disponibilizados no Relatório de Desenvolvimento Humano de 2019 divulgado pelo Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (UNDP) com a listagem dos acervos protegidos pelo MoW. Dos dez primeiros países colocados no ranking de salvaguarda pelo MoW, destes seis países estão localizados na Europa e na América do Norte, volto a essa temática em breve.

Para fins de exemplificação, atualmente o Brasil está em 79º lugar referente ao IDH, e o último país listado é a Nigéria, na 158ª posição do ranking. Em se tratando da lista de acervos protegidos pelo MoW, Brasil ocupa o 13º lugar da lista, com 10 bens inscritos, enquanto a Nigéria, que ocupa a posição 84º da lista, tem apenas um bem protegido. Na listagem de bens salvaguardados pelo MoW, a Nigéria ocupa a

²⁴ Para consulta aos dados estatísticos acesse: https://en.unesco.org/sites/default/files/statistics_of_mow.pdf

²⁵ O IDH “é uma medida resumida do progresso a longo prazo em três dimensões básicas do desenvolvimento humano: renda, educação e saúde” (UNDP, 2021).

última posição do ranking juntamente com outros países africanos, latino-americanos e organizações filantrópicas que têm um bem protegido e passível de acesso.

O que proponho com a análise acima é que a relação entre Índice de Desenvolvimento Humano, que abarca a educação como um dos critérios, e a salvaguarda de bens documentais podem se relacionar através de um fator chave: o acesso à educação e à educação patrimonial.

Para Castells (2015, p. 251), esse fenômeno é explicado quando:

A centralidade da Internet em muitas áreas da atividade social, econômica e política equivale a marginalidade para aqueles que não têm acesso a ela, ou têm apenas um acesso limitado, bem como para os que são incapazes de usá-la eficazmente.

A Europa e a América do Norte representam uma parcela global avassaladora na cultura digital. Em tais contextos, o acesso à internet e à informação combina-se com o domínio do mercado tecnológico e a constituição dos grandes centros hegemônicos de inovação em tecnologia da informação e comunicação.

A Finlândia, primeiro país a reconhecer um bem de cultura digital imaterial como patrimônio nacional, encontra-se no 43º lugar da listagem do MoW e está no 12º lugar em desenvolvimento humano de acordo com os dados do relatório de 2019. A Alemanha, segundo país a patrimonializar a Demoscene, está em 1º lugar na listagem do MoW e em 4º no Índice de Desenvolvimento Humano.

Trazer esses dados na pesquisa é relevante para discutirmos a relação na qual países com maior IDH apresentam um maior número de bens protegidos e passíveis de acesso, enquanto países com menor IDH não têm a mesma representatividade. Não é pretensão desta pesquisa discutir aspectos econômicos dos países citados, mas ressalta-se que o Índice de Desenvolvimento Humano leva em conta três fatores, que são a renda, a educação e a saúde.

Castells (2015, p. 259) nos aduz que:

O fato de, por toda parte, a ascensão da Internet ter ocorrido em condições de desigualdade social no acesso pode ter consequências duradouras sobre a estrutura e o conteúdo do meio, de maneiras que ainda não podemos compreender plenamente.

O autor nos lembra que, quando um fator de desigualdade tecnológica parece estar diminuindo, surgem outros fatores, como velocidade, *hardwares* ou *softwares* inacessíveis a uma massa.

Na pretensão de responder o questionamento “Patrimônio Digital na UNESCO: Para que?”, penso estar claro o propósito da UNESCO, através do Programa Memória do Mundo e suas ações para preservação, difusão e acesso ao patrimônio documental: patrimônio digital para ser transmitido às gerações atuais e futuras. Esse propósito fica claro quando o MoW defende que o patrimônio documental mundial pertence a todos, e ele se aplica aos nacionais e regionais em seu âmbito de salvaguarda.

Cavalcante (2007, p. 161) nos alerta para, ao patrimonializar:

Evitar o risco de pensar a cultura de forma globalizada ou uniforme, o que certamente poderia levar ao desaparecimento de pequenos patrimônios, de países pobres ou sem acesso à tecnologia, ou mesmo impossibilitados por razões econômicas, ideologias religiosas ou políticas, que defendem ou pregam a exclusão tecnológica de seus mecanismos informacionais.

Precisamos nos atentar para as "diferenças entre universalização do patrimônio digital, sob o ponto de vista do acesso, e a difusão de uma cultura globalizada, com ênfase em documentos e acervos disponíveis", principalmente aqueles em "línguas de grande difusão internacional." (CAVALCANTE, 2007, p. 161).

No questionamento “Patrimônio Digital na UNESCO: Para quem?”, posso destacar que, apesar da UNESCO tratar o processo de patrimonialização como uma ação universal “embora os países difiram grandemente pelas possibilidades que eles têm de implementar políticas voltadas para a sustentabilidade do acesso aos recursos digitais”, a UNESCO procura promover ações que sinalizam a necessidade de investimento/fortalecimento em questões sociais mais amplas, tais como desenvolvimento humano perpassa este caminho para assim termos a possibilidade de preservação e acessos em condições igualitárias.

Castells (2015, p. 268) nos alerta que, "sob as condições sociais e institucionais prevalecentes em nosso mundo, o novo sistema tecno-econômico parece causar desenvolvimento desigual", com isso, "aumentando simultaneamente a riqueza e a pobreza, a produtividade e a exclusão social, sendo seus efeitos diferencialmente distribuídos em várias áreas do mundo e em vários grupos sociais".

Por isso, enquanto existir um abismo econômico entre as nações e políticas públicas não atenderem o básico para a vida e dignidade humana, o poder econômico das grandes potências mundiais poderá alcançar hegemonia na preservação dos seus

patrimônios e na representatividade proposta pela UNESCO. Nessa perspectiva, a representação de todos os povos, nações, culturas e idiomas no e por meio do patrimônio continua sendo parcial, seletiva e representativa de valores patrimoniais, digitais e tecnológicos dos Estados mais ricos do planeta.

3 A CULTURA DIGITAL E O PATRIMÔNIO DIGITAL NO TEMPO PRESENTE

Este capítulo consiste em um estudo de caráter ensaístico em que discuto a cultura digital tanto como um conceito quanto como uma prática contemporânea, além de aprofundar os debates em torno da relação entre a cultura digital e a criação/fabricação do patrimônio digital na UNESCO.

Nesta seção, optei pela divisão da temática em três tópicos, a saber:

- a) Cultura digital: um conceito, uma prática contemporânea;
- b) A cultura digital e a criação do patrimônio digital;
- c) O patrimônio digital e a sua relação com a cultura digital contemporânea.

Doravante, explico e defendo um dos principais argumentos desta dissertação: no diálogo com a cultura digital, o patrimônio digital pode ser considerado um tipo de patrimônio específico de nossa contemporaneidade?

Sendo assim, buscarei contribuir para as discussões acadêmicas a respeito das relações mantidas entre práticas que são próprias da cultura digital contemporânea e a emergência de “novos” patrimônios, nomeadamente patrimônios de experiência digital (patrimônio audiovisual, documental-digitalizado, imersivo, entre outros).

3.1 Cultura digital: um conceito, uma prática contemporânea

Começo esta seção com a frase de Manuel Castells (2015, p. 41): “os sistemas tecnológicos são socialmente produzidos. A produção social é estruturada culturalmente. A Internet não é exceção.” Porque é da internet que nasce a cultura digital. “A cultura da Internet é a cultura dos criadores da Internet”, ou seja, foi moldada nos círculos acadêmicos e em unidades de pesquisa que tinham a base teórica-científica.

Em sua gênese, a cultura digital, ou cibercultura, como trata Pierre Lévy, está baseada na colaboração entre pesquisadores em que “o vínculo primordial é a abertura e a livre modificação do software da Internet, particularmente do código-fonte do software” (Castells, 2015, p. 43), como, por exemplo, no Sistema Linux. Na fala de Castells aparecem os termos “livre modificação do software da internet”, referindo-se à possibilidade de customização dos *softwares* dentro dos limites legais impostos pelos países nos quais estes *softwares* são utilizados e/ou comercializados.

Kenski (2018, p. 2), ao escrever o verbete “cultura digital”, trata-o como “um termo novo, atual, emergente e temporal”, tendo a expressão diversas perspectivas, como a “inovação e avanços nos conhecimentos proporcionados pelo uso das tecnologias digitais e as conexões em rede para a realização de novos tipos de interação, comunicação, compartilhamento e ação na sociedade”. A conexão do termo digital à cultura

define este momento particular da humanidade em que o uso de meios digitais de informação e comunicação se expandiram, a partir do século passado, e permeiam, na atualidade, processos e procedimentos amplos, em todos os setores da sociedade. (Kenski, 2018, p. 2).

Sobre a origem das primeiras comunidades virtuais e estabelecimento da cultura digital, Castells (2015, p. 58) aduz que: “as comunidades *on-line* tiveram origens muito semelhantes às dos movimentos contraculturais e dos modos de vida alternativos que despontaram na esteira da década de 1960” e que “a área da Baía de São Francisco (EUA) abrigou na década de 1970 o desenvolvimento de várias comunidades *on-line* que faziam experimentos com comunicação por computadores”.

Lévy (2010, p. 16) considera cibercultura “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. Junior (2020, p. 59660) remete a cultura digital, ainda embrionária na década de 1970, como “um conjunto de processos tecnológicos, midiáticos e sociais emergentes que possibilitou o enriquecimento da diversidade cultural mundial e proporcionou a emergência das culturas locais em meio ao global”, tendo visto a partir disso sua expansão alcançar os mais diversos contextos.

Portanto, o berço da cultura digital está na relação entre as sociedades e a internet. Segundo Castells (2015, p. 8), “a Internet é um meio de comunicação que permite, pela primeira vez, a comunicação de muitos com muitos, num momento escolhido, em escala global”. Em outras palavras, a internet é uma rede de comunicação global, e sua realidade em evolução é produto da ação humana, das práticas das pessoas e das comunidades.

Com a expansão do ciberespaço, surge também um novo suporte comunicacional e cultural proporcionado pela internet, e isso trouxe novos espaços para interação social, de organização, de informação e de conhecimento. Nós

enquanto sujeitos "podemos ser locais e globais ao mesmo tempo e fortalecer a produção de culturas e de conhecimento dentro de uma comunidade e, ao mesmo tempo, olhar para dentro, para ela e fora dela, para o mundo" (SANTOS, 2015, p. 103).

Lévy define ciberespaço²⁶ como o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo não se limita à infraestrutura material da comunicação digital, mas abrange o universo de informações que ela abriga, assim como as pessoas que navegam e fornecem dados e informações a esse universo. (LÉVY, 2003, p. 17).

Castells define redes como estruturas abertas capazes de se expandir em forma ilimitada, integrando novos nós, desde que consigam comunicar-se dentro da rede, ou seja, desde que compartilhem os mesmos códigos de comunicação. Uma estrutura social com base em redes é um sistema aberto altamente dinâmico, suscetível de inovação sem ameaças ao seu equilíbrio. (CASTELLS, 2002, p. 499).

Para Kenski (2018, p. 3) "a cultura digital transita em camadas virtuais distintas, com valores, conceitos, conhecimentos, práticas, temporalidades e universalidades próprias", e encontra-se em permanente expansão, pois "dialoga e avança progressivamente na integração com alguns aspectos da cultura popular, mas sem extingui-la integralmente". Quem vivencia a cultura digital não deixa de praticar valores e usos de outras culturas na qual estão introduzidos. A cultura digital permeia o cotidiano e torna-se intrínseca à contemporaneidade.

Assim, podemos dizer que cultura digital são as representações que acontecem em rede/ciberespaço e que nos servidores da rede essas representações são armazenadas de acordo com os critérios do usuário da internet. Podem ser imagens, sons, videocliques, codificação de *software* e o que mais puder ser desenvolvido nos suportes digitais, tanto *on-line* como *off-line*. A popularização do uso da internet como meio de comunicação trouxe novas formas e padrões de interação social e um novo local onde essa inter-relação acontece, este lugar definido como ciberespaço ou rede.

A cultura digital se entrelaça com a rede, coexistem em sua natureza, pois as redes são formadas, segundo Manuel Castells (2002, p. 132), pelas "escolhas e estratégias de atores sociais, sejam indivíduos, famílias ou grupos sociais". Com isso, acontece o fenômeno considerado por Castells como "a grande transformação da sociabilidade em sociedades complexas", em que ocorreu a "substituição de

²⁶ Ciberespaço e rede podem ser considerados sinônimos, pois Lévy também chama ciberespaço de rede em seus estudos.

comunidades espaciais por redes como formas fundamentais de sociabilidade", sendo que, da forma como isso acontece, não sabemos mais a divisão clara entre ambas.

O entrelaçamento se dá pelas práticas inerentes à cultura digital como espaço de expressão. De acordo com Martins (2018, p. 55), as práticas da cultura digital

demandam novos suportes tecnológicos interacionais que permitem a manipulação de documentos, de objetos multimídia, de transformações informacionais e de manipulação de fluxos comunicacionais altamente flexíveis, tornando viáveis recombinações em tempo real de diferentes símbolos e fluxos simbólicos em novos objetos que dão passagem a novos tipos de relações sociais.

Martins (2018, p. 55) "propõe a definição de quatro conjuntos de práticas sociais que podem ser observadas no universo do espaço digital: práticas informacionais, práticas comunicacionais, práticas relacionais e práticas curatoriais". O primeiro conjunto de práticas sociais da cultura digital denomina-se práticas informacionais, que, como o nome sugere, diz respeito às informações presentes no ciberespaço. A informação pode ser "a produção de um texto que se percebe hipertexto por meio da construção de uma página *web* usando *tags* em código *html* que conectam um desenho; uma fotografia; [...]" estabelecendo conexão através de *hiperlink* com outros tipos de documento existentes anteriormente. (MARTINS, 2018, p. 56)

O segundo conjunto chama-se práticas comunicacionais, que se caracteriza pelo "surgimento de serviços e ferramentas de comunicação tais como o e-mail, a mensageria instantânea (*icq*, *hangout*, *whatsapp*) e os fóruns". Essas práticas, em tempo de pandemia, refiro-me à pandemia de COVID-19, ficaram evidenciadas pelo avanço do trabalho remoto, das videochamadas e demais meios de comunicação que foram adotados por grupos de pessoas com interesses em comum. Podemos simplificar essa prática como "a cultura da mensagem instantânea" (MARTINS, 2018, p. 57).

O terceiro conjunto de práticas trata das práticas relacionais, que podem ser descritas como a cultura da *timeline*. Essa prática é evidenciada pelo "surgimento de novas estratégias de relacionamento social no universo digital" através das redes sociais. Fazer amigos, encontrar parceiros, alugar um local para as férias, visitar locais virtualmente e pegar um transporte são exemplos das novas relações que a cultura digital nos trouxe (MARTINS, 2018, p. 58).

O quarto e último conjunto de práticas chama-se práticas curatoriais, ou seja, a

curadoria que os algoritmos realizam, a partir de informações indicadas pelo usuário, para sugerir o conteúdo a ser consumido. Segundo Martins (2018, p. 59), "ao se socializar por meio dessas práticas, ações de curadoria são levadas a efeito, tornando os algoritmos mais 'inteligentes' em relação ao que farão em ações futuras de seleção de objetos digitais que estarão visíveis". A prática de curadoria dos algoritmos influencia nas informações que aparecem nas nossas redes sociais com base naquilo que demonstramos interesse ao clicar em *links* ou realizar pesquisas.

Com essas práticas, inauguramos uma nova forma de pensar cultura e de pensar nossas representações culturais que deverão "ficar para a posteridade". Passamos a pensar o patrimônio para além do mundo real e adentramos a esfera do mundo digital e das representações que só acontecem dentro do ciberespaço.

3.2 A cultura digital e a criação do Patrimônio Digital

Com a tecnologia avançando e com novas formas de comportamento e práticas sociais, a cultura digital se fortaleceu, e suas memórias passaram a ser objeto de estudo e discussão. Com isso, o estatuto do patrimônio se expande e adquire novos valores e formas ao reconhecer aquilo que acontece dentro da rede ou através dela como bens a serem salvaguardados.

Dos tipos de patrimônio, o patrimônio digital é nosso objeto de estudo. Ele pode ser dividido em patrimônio digital imaterial, com as práticas do saber fazer de uma comunidade, como é o caso da Demoscene, e patrimônio digital material tratado como patrimônio documental digital.

Para Micoud (*apud* Cavalcante, 2007, p. 156), "a constituição de um patrimônio deve passar, necessariamente, por um processo de patrimonialização", ou seja, para ser considerado patrimônio precisam ser identificados valores representativos de uma comunidade e de sua memória. Micoud (*apud* Cavalcante, 2007, p. 156) diz, ainda, que "a atividade de patrimonialização é a perpetuação de uma entidade social no tempo, como um legado das gerações precedentes".

Cavalcante (2007, p. 157) complementa dizendo que "a preocupação em preservar aquilo que se produz ou se transfere para o ciberespaço e pode ser considerado como patrimônio digital possui ainda muitas questões e poucas respostas".

A primeira questão é referente ao patrimônio digital material, ou patrimônio

documental digital, que é, basicamente, a digitalização de acervos físicos para fins de preservação e acesso ou a criação de acervos documentais nascidos em formato digital.

Com o enorme volume de documentos sendo criados diariamente em meios digitais ou sendo digitalizados é necessária a delimitação de critérios para a salvaguarda. Nesse sentido, naquela Carta, a UNESCO alertava:

Como em todo patrimônio documental, os princípios de seleção podem variar entre os países, embora os principais critérios para decidir quais materiais digitais manter sejam o significado e o valor cultural, científico, evidencial ou outro valor duradouro. Os materiais "digitais nascidos" devem claramente ter prioridade. As decisões de seleção e quaisquer revisões subsequentes precisam ser realizadas de maneira responsável e baseadas em princípios, políticas, procedimentos e padrões definidos (UNESCO, 2003, p. 7).

A Carta traz como recomendação a prioridade em preservar os materiais nascidos digitais, uma vez que esses documentos são produzidos apenas em meio eletrônico e estão suscetíveis a perda tanto no tempo como no ciberespaço em razão da sua condição efêmera, da obsolescência dos suportes e da falta de políticas de preservação. Cavalcante (2007, p. 159) reflete que "trata-se de uma questão bem peculiar para o século XXI, tendo em vista que o universo informacional, em meio digital, tem se tornado mais dinâmico e produtivo, criando um novo legado histórico-cultural".

A autora salienta que "o estatuto do patrimônio, ao se tornar cada vez mais heterogêneo em suas abordagens e categorias, com a emergência do patrimônio digital adquire cada vez mais um espírito de coletividade e bem social em meio a uma abrangência global" (CAVALCANTE, 2007, pp. 165-166).

Lévy, no livro *O que é virtual?* (2005, p. 22), analisa que, "de maneira análoga, diversos sistemas de registro e de transmissão (tradição oral, escrita, registro audiovisual, redes digitais) constroem ritmos, velocidades ou qualidades de histórias diferentes". A contemporaneidade traz múltiplos espaços (físicos e virtuais) em que nós nos movemos: "em vez de seguirmos linhas de errância e de migração dentro de uma extensão dada, saltamos de uma rede a outra, de um sistema de proximidade ao seguinte". Para concluir, Lévy diz que "os Espaços se metamorfoseiam e se bifurcam em nossos pés, forçando-nos à heterogênese", ou seja, nossa cultura deriva de

culturas preexistentes, mas ainda assim diferentes entre si, e nós nos deslocamos entre elas constantemente.

Se a nossa cultura provém de culturas preexistentes, mas ainda assim com costumes diferentes entre si, o patrimônio poderia ter a mesma característica? Poderia ser material e imaterial? Esse questionamento leva a segunda perspectiva, a de que o patrimônio digital também pode ser imaterial. Teríamos, então, um saber fazer, passível de patrimonialização?

A resposta é sim. A UNESCO respondeu a esses questionamentos quando reconheceu a Demoscene como Patrimônio da Humanidade. Nesse aspecto, é interessante observar que a Carta sobre a Preservação do Patrimônio Digital (2003), em seu artigo 1º, conceitua como patrimônio os materiais digitais que:

[...] incluem textos, bancos de dados, imagens fixas e em movimento, áudio, gráficos, software e páginas da web, entre uma ampla e crescente variedade de formatos. Eles são frequentemente efêmeros e requerem retenção, produção, manutenção e gerenciamento intencionais. (UNESCO, 2003, p. 1).

Todavia, não menciona o patrimônio digital como uma prática, como o saber fazer de comunidades imersas e que vivem a cultura digital, bem como o saber fazer digital para chegarmos à produção desses artefatos. Para termos um conceito base para patrimônio digital imaterial precisamos recorrer à Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial (2003). O artigo 2º de tal documento entende por patrimônio cultural imaterial "as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas [...] que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural". A Convenção não menciona um local ou uma indicação geográfica. Assim, acreditamos que se abre uma perspectiva para o ciberespaço como local de memória, trazendo subsídios para a classificação de imaterialidade, tais como as práticas sociais, rituais e atos festivos.

Assim, no caso da Demoscene, o patrimônio digital imaterial pode ser caracterizado como práticas de comunidades de codificação de *softwares*, de criação colaborativa de vídeos ou jogos de videogames. Grupos de pessoas que se unem com um objetivo digital comum, com práticas comuns e com a transmissão desses conhecimentos digitais de geração em geração, sem um local físico pré-determinado, mas sim na e em rede.

Para fins conceituais, segundo a literatura pertinente, o patrimônio digital

também pode ser compreendido como “patrimônio intangível ou imaterial circulando na *web*” (DODEBEI, 2005, p. 2). De certo modo, o patrimônio digital pode ser identificado sob duas classificações: o nascido e o convertido em digital para fins de preservação de espaços e acervos. Um dos desafios da transmissão futura do patrimônio digital é a obsolescência tecnológica, o que pode vir a impossibilitar o acesso a conteúdo *on-line* ou armazenados em bancos de dados.

De acordo com Ramires (2019, p. 31), o patrimônio nascido digital “está associado a um novo contexto histórico marcado pela revolução tecnológica e novas lógicas de organização do Estado e da sociedade”, e correlaciona a área de estudos do patrimônio com as tecnologias da informação e comunicação. O autor complementa dizendo que a característica efêmera do patrimônio digital ante as transformações tecnológicas aceleradas precisa de “estratégias e políticas que assegurem a sua preservação e o seu acesso universal ao patrimônio documental mundial”, podendo a mesma lógica ser aplicada ao patrimônio digital imaterial.

Observando essa noção de patrimônio digital e a complexidade de sua característica efêmera, passível de ser apagado, transformado ou de ter seu suporte de acesso obsoleto, Reis, Serres e Nunes (2016, p. 66) lembram que um “bem [cultural] digital não é qualquer recurso digital, ou qualquer duplicação de bem analógico, ainda que se considere o potencial de patrimonialização presente em cada um desses”. Para esses autores, a ativação de um patrimônio digital é imprescindível para “ser parte integrante de algum movimento civil, ou funcionar como registro, e ser um recurso que provoque interação ativa na internet” (REIS, SERRES e NUNES, 2016, p. 66).

Assim, um acervo qualquer que foi digitalizado como um recurso de preservação não se torna um patrimônio digital automaticamente. É preciso de mobilização e ativação para acontecer o reconhecimento. A ativação patrimonial de um bem de cultura digital exige “o aguçamento de olhares, observação e experimentação orientada, incorporação de outros recursos não necessariamente digitais”, tais como a identificação e a análise das práticas digitais de uma comunidade (REIS, SERRES e NUNES, 2016, p. 66).

Llorenç Prats escreveu, em 1998, o artigo chamado “*El concepto de patrimonio cultural*”. Nele, o autor apresenta um modelo teórico que busca explicar os processos em que são construídos os patrimônios culturais. Prats salienta que compreende como patrimônio cultural aquilo que socialmente se considera merecedor ou digno de

conversação independente de seu interesse utilitário. Nas palavras do autor, "o patrimônio cultural é uma invenção e uma construção social". Nesse sentido, guardadas as devidas proporções, a produção e a ativação de patrimônios funcionam tal qual a cultural digital.

Pensando na Demoscene como primeiro patrimônio de origem digital, vejo que o processo de mobilização da comunidade foi essencial para a sua legitimação social, conforme discutido por Prats em relação ao processo de patrimonialização e legitimação de um bem cultural. Assim, Prats (1998, p. 64) afirma que:

[...] nenhuma invenção adquire autoridade até que seja legitimada como construção social e que nenhuma construção social se produz espontaneamente sem um discurso prévio inventado (seja em seus elementos, em sua composição e/ou em seus significados) pelo poder, pelo menos repito, como no que diz respeito ao patrimônio cultural (tradução da autora).

A construção social de uma ideia de patrimônio é que leva ao processo de patrimonialização, a mobilização de um grupo de pessoas com objetivo de ver suas práticas reconhecidas como patrimônio cultural é que leva ao processo da ativação e possível reconhecimento. Zanirato (2018, p. 12) sintetiza a ativação patrimonial como "uma ação do Estado e de agentes relacionados às instâncias governamentais, que têm o poder de institucionalizar o patrimônio".

Ramires (2019, p. 33) analisa que "a participação social pode ser apontada como importante mecanismo de construção coletiva dos processos de patrimonialização", através de ações de mobilização social, política e econômica. Os usos das redes sociais podem promover outros tipos de patrimônio, e a mobilização para novos tipos de patrimônio através das redes sociais pode ser um "recurso na construção de sentidos dos lugares e das identidades culturais, de forma mais inclusiva e efetiva" (RAMIRES, 2019, p. 33).

A sociedade é a força mobilizadora para ativação de um patrimônio, entretanto quem patrimonializa (reconhece) são os poderes constituídos, tais como governos locais, regionais, nacionais ou internacionais, como no caso da UNESCO. A força que legitima o patrimônio carece de poder, sendo que, nas palavras de Prats (1998, p. 69, tradução da autora) "sem poder, poderíamos dizer em termos gerais, não há patrimônio" e assim não há o que ser salvaguardado.

Nathalie Heinich (2014) trata o fenômeno de ativação patrimonial como um

processo de artificação, e Zanirato, de uma forma clara, traduz o que esse fenômeno é, inferindo que:

Nesse procedimento, o elemento é extraído ou deslocado de seu contexto inicial (um pré-requisito para a artificação), alterado terminologicamente (monumento histórico, obra-prima, artística), normatizado por instrumentos jurídicos (acautelado pelo poder público) e inserido em discursos que reiteram sua excepcional condição. Esses expedientes alteram os valores que incidem nas representações acerca do objeto, lugar, prática, celebração, etc. (ZANIRATO, 2018, pp. 23-24).

E complementa dizendo que o "elemento ser um patrimônio não é a história, não é o objeto patrimonial, mas as emoções, as relações afetivas que ele provoca" (ZANIRATO, 2018, p. 24).

Tal definição traduz a patrimonialização da Demoscene, em que o objeto de ativação patrimonial não foi seus repositórios ou os produtos digitais que estão lá armazenados, mas sim suas práticas comunitárias, como a construção colaborativa de artefatos digitais, através da codificação e da transmissão do conhecimento entre os membros da comunidade tanto de forma *on-line* como *off-line*.

Os *demosceners* organizaram-se e mobilizaram-se para buscar a patrimonialização da comunidade seguindo os procedimentos propostos pelos órgãos reguladores nos países em que tiveram sua patrimonialização nacional, primeiro na Finlândia e depois na Alemanha, perante os seus institutos culturais. O mesmo acontece no reconhecimento da Demoscene como Patrimônio da Humanidade, em que a comunidade mobilizou o processo de patrimonialização, e a UNESCO através dos seus órgãos e estatutos assim o reconheceu.

3.3 O patrimônio digital e a sua relação com a cultura digital contemporânea

Finalizando os estudos aqui realizados, assumo que a redação desta sessão será baseada na forma de escrita proposta por Larrosa, no artigo "A operação ensaio: sobre o ensaiar e o ensaiar-se no pensamento, na escrita e na vida". Para que o ensaio se estabeleça, proponho o questionamento: no diálogo com a cultura digital, o patrimônio digital pode ser considerado um tipo de patrimônio específico de nossa contemporaneidade?".

No transcurso dos séculos XVIII ao XX, tivemos uma série de avanços tecnológicos, mas somente na década de 1970 é que passamos a falar em uma

cultura digital. E, somente no início do século XXI, começamos a discutir mais profundamente as questões concernentes ao patrimônio digital das sociedades.

Sabemos que a Demoscene nasceu na década de 1970 e evoluiu juntamente com a internet e suas formas de acesso, tais como a popularização do computador doméstico e o uso de *smartphones*. Da década de 1970 até os dias atuais, a internet passou por inúmeras mudanças, desde sistemas de fornecimentos (rede discada através de uma linha telefônica, a cabo, fibra ótica, tecnologias de navegação móvel 3G, 4G e 5G) até os novos *softwares off-line, on-line*, embarcado, *mobile*, chegando à forma como utilizamos a internet atualmente (CASTELLS, 2015; CASTELLS, 2017; LÉVY, 2010).

O que interessa aqui é o ponto "como utilizamos a internet". Nos primórdios da internet o uso era basicamente militar e acadêmico-científico. Em seguida, passou a ser comercial. Tempos depois, entrou em nossos lares e, hoje, é uma extensão do nosso corpo, com o uso dos *smartphones* e outros *devices*.

Como a forma de usar a internet mudou, nossos hábitos mudaram, e a forma como vivemos também mudou a relação de cada uma das gerações – falamos em gerações X, Y, Z, *millennials* – com a tecnologia, bem como o impacto do avanço da tecnologia na vida das pessoas. Conflitos nascem da dicotomia "geração *versus* uso da tecnologia", e vemos isso acontecer nas escolas, nas universidades, nas pequenas e grandes organizações e também no instituto do patrimônio.

As gerações mais experientes, nascidas nas décadas de 1970 e 1980, não têm a mesma habilidade no uso das tecnologias que os nascidos no início do século XXI. Não se engane ao pensar que os mais jovens não encontrarão desafios, pois já se fala na geração ciborgue, que são os nascidos a partir de 2010. Os ciborgues consideram que os *smartphones* são parte integrante do seu corpo, alguns dizem que "sair de casa sem celular é como sair de casa nu" ou ainda "saio nu, mas não saio sem meu celular" (FERREIRA e SALES, 2019).

Com essas reflexões chego ao ponto de tensionamento deste ensaio: o patrimônio digital seria um patrimônio específico dos nossos dias? Atrevo-me a trazer algumas considerações sem a intenção de esgotar o tema.

A primeira consideração: o patrimônio é uma ficção jurídica criada pelo homem com intenção de preservar suas memórias, e o mesmo se aplica ao digital. Em determinado momento da história, a UNESCO percebeu a necessidade de salvaguardar aquilo que criamos ou convertemos em digital. Esse movimento

começou com a patrimonialização do audiovisual ²⁷até o patrimônio digital.

De alguma forma, chego à conclusão de que o patrimônio digital "corre atrás da máquina" quando percebe o risco de perda do registro da memória, inicialmente, material e, posteriormente, imaterial da sociedade que vivemos. A Demoscene é um exemplo notável, uma vez que o seu reconhecimento oficial pela UNESCO remete à dessa comunidade digital formada na década de 1970, mas que continua, ainda hoje, expressando-se de novas maneiras, renovando-se, reinventando-se enquanto patrimônio cultural digital *do* e *no* tempo presente.

Ainda em análise ao questionamento proposto respondo que sim, o patrimônio digital é específico da nossa contemporaneidade. Dentro da contemporaneidade, temos a internet, e a sua criação é um marco temporal. Nunca na história tivemos acesso a uma tecnologia que nos permitisse romper barreira de tempo e espaço. Não precisamos estar juntos, presencialmente e de forma síncrona, para consumir um determinado conteúdo ou entregar um determinado trabalho (CASTELLS, 2015; CASTELLS, 2017; LÉVY, 2010).

Para exemplificar, remeto a uma conversa que tive com o meu orientador em 2019, quando falávamos sobre os cursos *stricto sensu* na metodologia de educação a distância, e a nossa preocupação se pautava em como seriam as trocas e interações dos mestrandos e doutorandos em diferentes lugares e com horários de estudos distintos.

Em 2020, entrei neste programa de mestrado. Nesse ano fomos impactados pela Pandemia de COVID-19, as dinâmicas das aulas presenciais precisaram migrar para os suportes de educação a distância. Não há como negar que o questionamento voltou com força em minha mente: "e agora, como serão nossas trocas?" Arrisco a dizer que "nos adaptamos" a estudar, pesquisar, debater de forma *on-line*, que encontramos meios de desenvolver as atividades e assim criamos uma "cultura digital" própria.

Provocando a reflexão, pergunto se o patrimônio é a representação de mecanismos de rememoração, o que está salvo no ambiente virtual de aprendizagem pode ser considerada a memória da turma e da forma como nos comportamos nesse

²⁷ É o termo adotado pela UNESCO para reunir os campos de atividade dos arquivos de filme, de televisão e de som que, embora de origem diversa, encontram cada vez mais pontos comuns em virtude das mudanças tecnológicas. (UNESCO, 2019, p. 20)

período?

Complemento meu raciocínio com a fala de Cavalcante (2017, p. 160):

Diante dessas preocupações, há que se reconhecer a importância da memória e do patrimônio digital quanto às oportunidades de acesso, conhecimento, compartilhamento e preservação, gerando questão social da maior relevância que é a inclusão digital dos diferentes povos da Terra.

Arrisco a responder com um “depende” e trago outras aferições, tais como: é uma prática digital da turma que possui valor patrimonial, desejo de transmissão ao futuro, bem como valores memoriais sociais/coletivos? Ou é apenas uma forma de convivência sem pretensão de gerar conhecimentos e práticas para gerações futuras? Poderia uma cultura digital nascer e se multiplicar dessa forma? Como ficariam os estatutos do patrimônio diante desse cenário?

Acredito que a pandemia acelerou o processo da transformação digital, da forma como lidamos com a tecnologia e fará com que nós, pesquisadores do patrimônio, tenhamos novos dilemas em relação ao digital. Seria pretensão querer finalizar um debate que ainda está começando. Convido novos pesquisadores a pensar sobre o questionamento proposto e a contribuir com o campo.

O fato é que estamos vivendo uma nova realidade em que o digital está presente em todas as áreas da vida, e repensar o patrimônio na perspectiva da cultura digital faz parte do processo de modificação social. Com o avanço do digital e com o reconhecimento da Demoscene como Patrimônio da Humanidade, passou a existir um tensionamento sobre o conceito de patrimônio digital e, consequentemente, um debate sobre os critérios para patrimonialização desses bens. As discussões percorrem a seara do acesso e da preservação desses bens, como mantê-los acessíveis e acessáveis. A Demoscene é precursora no processo de patrimonialização e proposição de estratégias de preservação e acesso aos bens da cultura digital, e, com certeza, teremos outras inovações nesse campo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho objetivou provocar reflexões acerca das possibilidades da relação entre patrimônio digital e a cultural digital ao estudar e relatar o processo de patrimonialização da Demoscene, o primeiro bem de cultura digital reconhecido pela UNESCO como Patrimônio da Humanidade.

A pesquisa buscou discutir a emergência do conceito de patrimônio digital na UNESCO, a sua relação com o Programa Memória do Mundo e como o patrimônio digital se conecta com a cultura digital. Para essa discussão, a pesquisa partiu da análise do processo de patrimonialização da Demoscene. O resultado da pesquisa originou esta dissertação que se dividiu em cinco capítulos, incluindo a introdução e considerações finais.

No primeiro capítulo, *Demoscene – O primeiro patrimônio digital da humanidade reconhecido pela UNESCO*, foi analisada a trajetória da Demoscene em busca do reconhecimento como o primeiro Patrimônio da Humanidade nascido da cultura digital na Finlândia e na Alemanha. A Demoscene é uma comunidade digital internacional com origens nos anos de 1970 e que tem foco na codificação, criação de *demos*, apresentações audiovisuais criativas em tempo real que combinam *software*, gráficos e áudio. A comunidade se formou por pessoas interessadas na produção de *demos* e audiovisual que se reúnem através de conexão da internet em fóruns e eventos *on-line*, bem como de forma *off-line* – as chamadas *demoparties*.

Analisou-se, cronologicamente, as ações da comunidade no processo de mobilização em busca do reconhecimento pela UNESCO, na Finlândia e na Alemanha. Buscou-se analisar, também, os argumentos da Demoscene no formulário de submissão de reconhecimento da UNESCO da Alemanha relacionando-o com a Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial de 2013 e o Manual de Referência do Patrimônio Mundial: Preparação de Candidaturas para o Patrimônio Mundial, também de 2013.

De acordo com os estudos realizados, ficou claro que o objetivo da mobilização da Demoscene em busca do seu reconhecimento como patrimônio cultural foi alcançando. A comunidade ressalta que todas as informações e os documentos sobre sua trajetória patrimonial foram disponibilizados de forma pública e voluntária, com objetivo de auxiliar outras comunidades digitais a trilharem o mesmo caminho.

Neste primeiro capítulo o objetivo do estudo foi alcançado, apresentando a

mobilização da comunidade e os procedimentos realizados pela Demoscene na busca de sua patrimonialização. Salienta-se que a análise foi realizada de forma concomitante aos processos que estão em andamento em países interessados na patrimonialização, como a Dinamarca e a Polônia²⁸.

No segundo capítulo, busquei historicizar o conceito de patrimônio digital na UNESCO, bem como relacionar o patrimônio digital na perspectiva do patrimônio material e imaterial com o Programa Memória do Mundo. Busquei discutir também as questões relacionadas à preservação e à difusão do patrimônio digital, e propor a reflexão sobre o patrimônio digital na UNESCO com base no questionamento: "para que e para quem?".

O conceito de patrimônio digital teve suas origens formais em 2003, com a Carta sobre a Preservação do Patrimônio Digital adotada pela UNESCO. Na carta, tal conceito está relacionado ao patrimônio nascido ou convertido em digital.

Ainda nesse capítulo, relatei o patrimônio digital com o Programa Memória do Mundo, que tem como objetivo salvaguardar a memória coletiva e documentada dos povos. O Programa tem como foco o patrimônio documental (físico e digital) e a criação de estratégias de preservação e acesso a ele, passando pelo reconhecimento em listas internacionais, nacionais e regionais.

Isso acontece, porque a UNESCO tem uma preocupação real quanto à perda desse tipo de patrimônio documental, além da possibilidade de perda dos suportes de manutenção e acesso ao patrimônio. A UNESCO analisa as ações de seleção do que deve ser preservado para as gerações futuras.

Finalizando o capítulo, elaborei uma análise com base nas relações entre bens reconhecidos como patrimônio digital e o Índice de Desenvolvimento Humano da ONU (IDH). Nesta relação, foi analisado o número de bens reconhecidos por países e a posição desses países na lista de IDH. Concluí que há uma tendência de quanto mais alto for o IDH de um país maior ser o número de bens patrimoniais digitais reconhecidos pela UNESCO no âmbito do Memória do Mundo. A Alemanha é o 4º país em IDH e ocupa o 1º lugar na listagem de bens protegidos pelo Programa Memória do Mundo. Igualmente, foi o primeiro país a ter reconhecido pela UNESCO um patrimônio de cultura digital, a Demoscene.

²⁸ A Demoscene foi reconhecida como Patrimônio Nacional de Cultura Imaterial na Polônia em dezembro de 2021.

No terceiro capítulo, esta dissertação ganhou ares ensaísticos ao discutir a cultura digital e o patrimônio no tempo presente. Nele analisei e refleti sobre o conceito de cultura digital, assim como a criação de patrimônios dessa cultura e a relação entre ambos.

No capítulo explicitarei e defendi um dos principais argumentos desta dissertação, qual seja: no diálogo com a cultura digital, o patrimônio digital pode ser considerado um tipo de patrimônio específico de nossa contemporaneidade? Em contraponto ao segundo capítulo, apresentei a hipótese do patrimônio digital como imaterial, como o saber fazer de uma comunidade que transmite, de geração em geração, suas práticas e conhecimentos digitais. Para chegar na hipótese, parti do conceito de rede de Castells, cibercultura de Lévy e das relações que se estabelecem na criação do patrimônio digital.

Finalizando o capítulo, voltamos ao questionamento que norteou a sua construção. Cheguei à conclusão de que o patrimônio digital é específico da contemporaneidade. Desculpe a redundância, “nunca na história da humanidade” vivemos um período em que a internet passou a ser algo acessível à população civil e que passamos a construir relações através da rede. Passamos a criar memórias e novas formas de experienciar a vida, e isso inclui os bens patrimoniais.

Como conclusão do presente trabalho, afirmo que o patrimônio digital é um conceito em construção e que carece de estudos e pesquisas que busquem nortear estratégias de salvaguarda, preservação e acessos aos bens digitais tanto materiais como imateriais. Esta dissertação não tem a pretensão de encerrar esse tipo de debate, mas incentivar novas pesquisas na área. Há outras problemáticas de pesquisa, e por isso deixo aqui meu incentivo.

REFERÊNCIAS

Bibliográficas

BELLOTTO, Heloisa Liberalli. **Arquivos**: estudos e reflexões. Belo horizonte: Editora UFMG, 2014.

CANDAU, Joël. **Memória e identidade**. São Paulo: Contexto, 2018.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, edição digital, 2015.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 18 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2017.

CAVALCANTE, Lídia Eugenia. Patrimônio digital e informação: política, cultura e diversidade. Encontros Bibli: **Revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, [S.l.], v. 12, n. 23, dez. 2007. pp. 152-170. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2007v12n23p152>>. Acesso em: 23 jul. 2021.

CAVALCANTE, Lídia Eugenia. A construção do patrimônio digital: dimensões da política cultural para preservação e acesso. **Seminário Serviços de Informação em Museus**, p. 37-46, 2018.

CHOAY, Françoise. **A alegoria do patrimônio**. São Paulo. Estação Liberdade; Editora UNESP, 2006.

CRIVELLI, Renato; BIZELLO, Maria Leandra. ARQUIVOS PESSOAIS E PATRIMÔNIO DOCUMENTAL: ANÁLISE DOS CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DOS REGISTROS MEMÓRIA DO MUNDO DO BRASIL-UNESCO. In: **XVI Encontro Nacional de Pesquisa em Pós-Graduação em Ciência da Informação**. 2015. Disponível em: ufpb.br/evento/index.php/enancib2015/enancib2015/paper/view/2831. Acesso em: 18/01/2022

DODEBEI, Vera et al. **Digitalização do patrimônio e organização do conhecimento**. VIII ENANCIB—Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação. Salvador, 2007. Disponível em: <http://www.enancib.ppgci.ufba.br/artigos/GT2--071.pdf>. Acesso em: 19 jan 2022

DODEBEI, Vera Lucia; GOUVEIA, Inês. Memória do futuro no ciberespaço: entre lembrar e esquecer. **DataGramZero**, n. 5, v. 9, 2008. Disponível em: . Acesso em: 29 jan. 2020.

DODEBEI, V. **Patrimônio e memória digital**. Revista Morpheus - Estudos Interdisciplinares em Memória Social, [S. l.], v. 5, n. 8, 2015. Disponível em: <http://www.seer.unirio.br/morpheus/article/view/4759>. Acesso em: 21 out. 2021.

DO DESENVOLVIMENTO HUMANO, PNUD Relatório Além do rendimento, além das médias, além do presente: Desigualdades no desenvolvimento humano no século XXI. **Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento**, 2019.

FERREIRA, Aline Gonçalves; SALES, Shirlei Rezende. " Nativos digitais", " geração internet", " Homo zappiens", " ciborgue": juventude conectada às tecnologias digitais. **TEXTURA-Revista de Educação e Letras**, v. 21, n. 47, 2019.

FILHO, HILÁRIO FIGUEIREDO PEREIRA. PROGRAMA MEMÓRIA DO MUNDO DA UNESCO E CAMPO ARQUIVÍSTICO BRASILEIRO: APROXIMAÇÕES, TROCAS E CONFLITOS. 2019. Disponível em: https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf/2019-01/1548953100_1d2965cd0d676e746d53a009b9788ba1.pdf
Acesso em: 20 set. 2021

GONÇALVES, José Reginaldo Santos. O patrimônio como categoria de pensamento. In: ABREU, Regina; CHAGAS, Mário (Orgs). **Memória e Patrimônio: ensaios contemporâneos**. Rio de Janeiro: DP&A; FAPERJ; UNIRIO, 2003, p. 21-29.

GOODE, W. J.; HATT, P. K. **Métodos em pesquisa social**. 5 ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1979.

HAN, Byung-Chul. **No enxame: perspectivas do digital**. Editora Vozes Limitada, 2018. e-Book.

HEINICH, Nathalie. O Inventário: um patrimônio em vias de desartificação?. **PROA Revista de Antropologia e Arte**, n. 5, 2014

HEINICH, Nathalie; MACHADO, Diego Finder; SOSSAI, Fernando Cesar. A fabricação do patrimônio cultural. **Fronteiras: Revista Catarinense de História**, n. 32, p. 175-186, 2018.

HENRIQUES, Rosali; DODEBEI, Vera. Os museus e os novos patrimônios. Anais do, 2011. Disponível em: http://www.eeh2010.anpuh-rs.org.br/resources/anais/14/1308051879_ARQUIVO_anpuh_rosali_vera_revisado.pdf
Acesso em: 19 jan. 2022

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia**. 2 ed. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2004.

JUNIOR, Ivan de Freitas Vasconcelos. **Reflexões sobre cibercultura e educação**. Brazilian Journal of Development, v. 6, n. 8, p. 59659-59663, 2020.

KAUPPINEN, Jukka O. Demoscenen digitaide Unescon aineettoman kulttuuriperinnön luettelon. **Skrolli**. 20 maio 2019. Disponível em: <https://skrolli.fi/2019/05/demoscenen-digitaide-unescon-aineettoman-kulttuuriperinnon-luettelon/>. Acesso em: 13 jan. 2021.

KENSKI, Vani Moreira. Cultura digital. MILL, Daniel. **Dicionário crítico de Educação e tecnologias e de educação a distância**. Campinas, SP: Papirus, p. 139-144, 2018.

KOPKA, Tobias. **Demoscene nominated as intangible UNESCO cultural heritage in Germany.** Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/2020/04/21/demoscene-nominated-as-intangible-unesco-cultural-heritage-in-germany/>. Acesso em: 10 out. 2020.

LANGE, Andreas; KOPKA, Tobias. **Art-of-Coding, an initiative to enlist the demoscene as first digital culture on the list of UNESCO intangible world cultural heritage.** Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/>. Acesso em: 10 out. 2020.

LANGE, Andreas. **The time has come:** Digital culture must become part of the word heritage. Disponível em: http://demoscene-the-art-of-coding.net/wp-content/uploads/2019/05/The-Time-has-come_Andreas_Lange_final.pdf. Acesso em 13 jan. 2020.

LARROSA, Jorge. A operação ensaio: sobre o ensaiar e o ensaiar-se no pensamento, na escrita e na vida. **Educação & Realidade**, v. 29, n. 1, 2004.

LEVY, Pierre. **A inteligência coletiva:** por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 2015.

LEVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 2000.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** 3 ed. Tradução de Carlos Irineu da Costa São Paulo: Editora 34, 2010.

LEVY, Pierre. **O que é o virtual?** 2 ed. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2011.

KATELAAR, Eric. (Des)construir o arquivo. *In*: HEYMANN, Luciana; NEDEL, Letícia (org.). **Pensar os arquivos:** uma antologia . Tradução: Luiz Alberto Monjardim de Calazans Barradas. Rio de Janeiro: FGV Editora , 2018.

KISCHINHEVSKY, Marcelo; VICENTE, Eduardo; DE MARCHI, Leonardo. Em busca da música infinita: os serviços de streaming e os conflitos de interesse no mercado de conteúdos digitais. **Fronteiras-estudos midiáticos**, v. 17, n. 3, p. 302-311, 2015. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2015.173.04/4990>. Acesso em: 21 set. 2021.

MARTINS, Dalton Lopes. **As práticas da cultura digital.** Revista do Centro de Pesquisa e Formação, v. 7, p. 51-60, 2018. Disponível em: https://centrodepesquisaeformacao.sescsp.org.br/revista/Revista_CPFn07.pdf#page=51 Acesso em 12 jan. 2022

NEWS, BBC. Museu Nacional: Em 10 anos, fogo dizima ao menos 8 prédios com tesouros culturais e científicos do país. BBC News Brasil, [S. l.], Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-45348664>. Acesso em: 21 set. 2021.

PRATS, L. Concepto y gestión del patrimonio local. **Cuadernos de Antropologia Social**, Buenos Aires, n. 21, p. 17-35, 2005.

PRATS, Llorenç. El concepto de patrimonio cultural. **Política y sociedad**, v. 27, n. 1, p. 63-76, 1998.

PRATS, L. La mercantilización del patrimonio: entre la economía turística y las representaciones identitarias. **PH Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico**, n. 58, p. 72-80, maio 2006.

PESSERL, Alexandre. NFT 2.0: blockchains, mercado fonográfico e distribuição direta de direitos autorais. **Revista Rede de Direito Digital, Intelectual & Sociedade**, v. 1, n. 1, p. 255-294, 2021.

PINHEIRO, Regina. Incêndios mostram urgência na melhoria da preservação de museus. Rádio Senado, [S. l.], Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2021/08/02/incendios-mostram-urgencia-na-melhoria-da-preservacao-de-museus#:~:text=O%20fato%20chamou%20aten%C3%A7%C3%A3o%20para,sofreu%20perdas%20ap%C3%B3s%20um%20inc%C3%AAndio>. Acesso em: 21 set. 2021.

POSSAMAI, Zita. Patrimônio e acervos. In: CARVALHO, Aline; MENEGUELLO (org.). **Dicionário temático de patrimônio: debates contemporâneos**. Campinas: Editora da Unicamp, 2020. p. 47-50.
REIS, Marina Gowert dos; SERRES, Juliane; NUNES, João Fernando. Bens culturais digitais: reflexões conceituais a partir do contexto virtual. Encontros Bibli: **Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, v. 21, n. 45, p. 54-69, 2016.

RAMIRES, Julio Cesar de Lima Ramires. Ciberespaço e patrimônio cultural digital. **PatryTer**, v. 2, n. 3, p. 26-36, 2019.

REIS, Marina Gowert dos; ALBERNAZ, Renata Ovenhausen; SILVEIRA, Thiago Rodrigues. Patrimônio cultural digital: uma incursão a partir da Maine Memory Network. In: **10º Encontro Nacional de História da Mídia**, Rio Grande do Sul, 2015.

REIS, Marina Gowert dos; SERRES, Juliane; NUNES, João Fernando. Bens culturais digitais: reflexões conceituais a partir do contexto virtual. Encontros Bibli: **Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, v. 21, n. 45, p. 54-69, 2016.

RESENDE, Dilma A. Certificação digital. **Revista Jurídica UNIGRAN**, v. 11, n. 22, p. 111, 2009. Disponível em: https://www.unigran.br/dourados/revista_juridica/ed_anteriores/22/artigos/artigo09.pdf. Acesso em: 21 set. 2021.

SANTOS. Rosimeire Martins Régis. **Formação Continuada de Professores Indígenas e Não Indígenas: Implicações e Possibilidades Interculturais em Contexto**

Presencial e em Redes Sociais. Campo Grande, 2015. 232p. Tese (Doutorado) Universidade Católica Dom Bosco.

SOSSAI, Fernando Cesar et al. Notas sobre o digital: historicidade e direcionamentos contemporâneos. **Liinc em Revista**, v. 15, n. 1, 2019.

SOSSAI, Fernando C.; MENDES, G. Tempo tecnológico: uma análise de narrativas orais sobre o uso de tecnologias digitais em escolas públicas de Santa Catarina. **História Oral**, v. 19, n. 1, p. 7-39, 2016.

STATISTICS OF Memory of the World. In: UNESCO. **STATISTICS OF Memory of the World**. <https://en.unesco.org/programme/mow/register>, 2018. Disponível em: <https://en.unesco.org/programme/mow/register>. Acesso em: 23 set. 2021.

ZANIRATO, Sílvia Helena. Patrimônio e identidade. **Revista CPC**, v. 13, n. 25, p. 7-33, 2018.

ZANIRATO, Silvia Helena; RIBEIRO, Wagner Costa. Patrimônio cultural: a percepção da natureza como um bem não renovável. **Revista Brasileira de História**, v. 26, p. 251-262, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbh/a/NwJwRjnrD9RKZ5pNNvYJTZf/?lang=pt&format=pdf> Acesso em: 23 set. 2021.

Fontes primárias:

DEMOSCENE – Art of Coding. **Breakthrough of Digital Culture**: Finland accepts the Demoscene on its national UNESCO list of intangible cultural heritage of humanity. 15 Apr. 2020. Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/2020/04/15/breakthrough-finland-accepts-demoscene-on-their-national-list-of-intangible-cultural-heritage-of-humanity/>. Acesso em: 05 ago. 2020.

DEMOSCENE – Art of Coding. **Core Facts & F.A.Q.** Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/core-facts-f-a-q/>. Acesso em: 09 set. 2020.

DEMOSCENE - Art of Coding. **Text of the German application of Art of Coding**. Disponível em: http://demoscene-the-art-of-coding.net/wp-content/uploads/2020/01/AoC_German_appliacion_Oct2019_pub.pdf. Acesso em: 13 jan. 2021.

DEMOSCENE - Art of Coding. **Application in Germany submitted**. Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/2019/11/06/application-in-germany-submitted>. Acesso em: 13 jan. 2021.

DEMOSCENE - Art of Coding. **Demoscene nominated as intangible UNESCO cultural heritage in Germany**. Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/2020/04/21/demoscene-nominated-as-intangible-unesco-cultural-heritage-in-germany/>. Acesso em: 13 jan. 2021.

DEMOSCENE - Art of Coding. **Milestone for the Finnish AoC application in Tampere at Collaborative Game Histories seminar.** Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/2019/10/25/milestone-for-the-finnish-aoc-application-in-tampere-at-collaborative-game-histories-seminar/>. Acesso em: 18 jan. 2021.

DEMOSCENE - Art of Coding. **Campaign initiated in Germany and Finland.** Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/2019/05/19/campaign-initiated-in-germany-and-finland/>. Acesso em: 18 jan. 2021.

DEMOSCENE - Art of Coding. **Denmark and Poland join the demoscene UNESCO initiative.** Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/2019/06/20/denmark-and-poland-join-the-demoscene-unesco-initiative/>. Acesso em: 18 jan. 2021.

DEMOSCENE - Art of Coding. **Art of Coding selected as reference in Germany.** Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/2019/07/09/art-of-coding-selected-as-reference-in-germany/>. Acesso em: 18 jan. 2021.

DEMOSCENE - Art of Coding. **AoC @ Assembly in Helsinki.** Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/2019/08/02/aoc-assembly-in-helsinki/>. Acesso em: 18 jan. 2021.

DEMOSCENE - Art of Coding. **Milestone for the Finnish AoC application in Tampere at Collaborative Game Histories seminar.** Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/2019/10/25/milestone-for-the-finnish-aoc-application-in-tampere-at-collaborative-game-histories-seminar/>. Acesso em: 18 jan. 2021.

DEMOSCENE - Art of Coding. **The Art of Coding applications in Finland and Germany submitted.** Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/2019/12/17/the-art-of-coding-applications-in-finland-and-germany-submitted/>. Acesso em: 18 jan. 2021.

DEMOSCENE - Art of Coding. **People behind the initiative.** Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/people-behind-the-initiative/>. Acesso em: 13 jan. 2021.

DEMOSCENE: Practitioners and people who know the tradition well. **Perinto.** Disponível em: <https://wiki.aineetonkulttuuriperinto.fi/wiki/Demoscene>. Acesso em: 09 set. 2020.

DEMOSCENE. **democene.info.** Disponível em: democene.info/. Acesso em: 13 jan. 2021.

EFGAMP. **The art of coding applications in Finland and Germany submitted.** 16 Dec. 2019. Disponível em: <https://efgamp.eu/2019/12/16/the-art-of-coding-applications-in-finland-and-germany-submitted/>. Acesso em: 13 jan. 2021.

JOYFREAK. **Finland accepts the Demoscene on its national UNESCO list of**

intangible cultural heritage of humanity. 15 Apr. 2020. Disponível em: <https://www.joyfreak.com/threads/finland-accepts-the-demoscene-on-its-national-unesco-list-of-intangible-cultural-heritage-of-humanity.5653/>. Acesso em: 04 jan. 2021.

KOPKA, Tobias. **Demoscene nominated as intangible UNESCO cultural heritage in Germany.** Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/2020/04/21/demoscene-nominated-as-intangible-unesco-cultural-heritage-in-germany/>. Acesso em: 10 out. 2020.

KAUPPINEN, Jukka O. Demoscenen digitaide Unescon aineettoman kulttuuriperinnön luetteloon. **Skrolli.** 20 mai. 2019. Disponível em: <https://skrolli.fi/2019/05/demoscenen-digitaide-unescon-aineettoman-kulttuuriperinnon-luetteloon/>. Acesso em: 13 jan. 2021.

LANGE, Andreas; KOPKA, Tobias. **Art-of-Coding, an initiative to enlist the demoscene as first digital culture on the list of UNESCO intangible world cultural heritage.** Disponível em: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/>. Acesso em: 10 out. 2020.

LANGE, Andreas. **The time has come:** Digital culture must become part of the word heritage. Disponível em: http://demoscene-the-art-of-coding.net/wp-content/uploads/2019/05/The-Time-has-come_Andreas_Lange_final.pdf. Acesso em: 13 jan. 2020.

STATISTICS OF Memory of the World. *In*: UNESCO. **STATISTICS OF Memory of the World.** <https://en.unesco.org/programme/mow/register>, 2018. Disponível em: <https://en.unesco.org/programme/mow/register>. Acesso em: 23 set. 2021.

EDMONDSON, Ray. Arquivística audiovisual: filosofia e princípios. **Brasília: UNESCO**, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259258>, v. 16, n. 06, p. 2019, 2017. Disponível em: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000259258>. Acesso em: 10 abr. 2022

UNESCO. **Convenção de Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial.** 2003.

UNESCO, Brasil. **Preparação de candidaturas para o Patrimônio Mundial.** Brasília: UNESCO Brasil, Iphan, 2013.

UNESCO. **Declaração UNESCO/UBC Vancouver.** A memória do mundo na era digital: digitalização e preservação. Vancouver, 2012. Disponível em: http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/images/mow/unesco_ubc_vancouver_declaration_pt.pdf. Acesso em: 20 set. 2021.

UNESCO. **Orientações Técnicas para Aplicação da Convenção do Patrimônio Mundial.** 2017.

UNESCO. **Preservação da informação no Brasil**. 2021. Disponível em: <https://pt.unesco.org/fieldoffice/brasil/expertise/information-preservation-brazil>
Acesso em: 25 abr. 2021.

Sites:

DEMOSCENE – Art of Coding: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/>

DIGITALE KULTUR: <https://www.digitalekultur.org/en/assoc.html>

Elävä Perintö: <https://wiki.aineetonkulttuuriperinto.fi/wiki/Demoscene>.

EFGAMP: <https://efgamp.eu/>

JOYFREAK: <https://www.joyfreak.com/>

GEEK. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/geek/>. Acesso em: 28 abr 2021.

LINUX. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Linux>. Acesso em: 10 mai 2021

LINUS TORVALDS. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Linus_Torvalds. Acesso em: 10 mai 2021

NERD. In: DICIO, Dicionário Online de Português. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/nerd/>. Acesso em: 28 abr 2021.

Skrolli: <https://skrolli.fi/2019/05/demoscenen-digitaide-unescon-aineettoman-kulttuuriperinnon-luettelon/>

UNESCO: <https://pt.unesco.org/>

APÊNDICE A – Demoscene: Levantamento documental

Nº	Período	Fonte	Título	Síntese do assunto abordado no documento	Relevância para a pesquisa	Nº de folhas
1	2018 - 2021	Demoscene - Art of Coding	Art of Coding, an initiative to enlis. the demoscene as first digital culture on the list of UNESCO intangible world cultural heritage Tradução: Art-of-Coding, uma iniciativa para incluir a Demoscene como a primeira cultura digital na lista do patrimônio cultural mundial imaterial da UNESCO	Sítio eletrônico do movimento Art of Coding para documentação do processo de mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	Este sítio eletrônico foi essencial para a pesquisa pois nele estão todos os relatos da comunidade referentes a mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	Site
2	2018 - 2021	Demoscene - Art of Coding	Core Facts & F.A.Q.	Principais fatos e perguntas frequentes referentes a mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	Neste item do sítio eletrônico da Art of Coding está detalhada a motivação da comunidade em busca da patrimonialização e as informações do processo de mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	Site
3	2018 - 2021	Elävä Perintö	Elävä Perintö - Demoscene	Página de wiki (biblioteca virtual) sobre a Demoscene e o processo de patrimonialização.	Neste wiki estão detalhados como foi a formação da comunidade Demoscene e seu histórico.	Site
4	2019	Demoscene - Art of Coding	Text of the German application of Art of Coding Tradução: Texto de aplicação da Art of Coding Alemã	Texto de aplicação da Demoscene - Art of Coding da Alemanha na UNESCO.	Formulário de pedido de patrimonialização da Demoscene alemã na UNESCO. Documento essencial para o capítulo dois da dissertação.	12
5	2019	Demoscene - Art of Coding	Campaign initiated in Germany and Finland Tradução: Campanha iniciada no Alemanha e Finlândia	Notícia informando o início da campanha de mobilização e ativação patrimonial da Demoscene na Alemanha e na Finlândia.	As notícias são parte relevante da pesquisa para a pesquisa documental e cronológica da mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	Site

6	2019	Demoscene - Art of Coding	Denmark and Poland join the demoscene UNESCO initiative Tradução: Dinamarca e Polônia aderem à iniciativa demoscene da UNESCO	Notícia informando o início da campanha de mobilização e ativação patrimonial da Demoscene na Dinamarca e na Polônia.	As notícias são parte relevante da pesquisa para a pesquisa documental e cronológica da mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	Site
7	2019	Demoscene - Art of Coding	Art of Coding selected as reference in Germany Tradução: Art of Coding selecionado como referência na Alemanha	Notícia informando o reconhecimento da Demoscene como patrimônio cultural imaterial nacional da Alemanha.	As notícias são parte relevante da pesquisa para a pesquisa documental e cronológica da mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	Site
8	2019	Demoscene - Art of Coding	AoC @ Assembly in Helsinki	Notícia informando a realização do evento Assembly na Finlândia como ação de mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	As notícias são parte relevante da pesquisa para a pesquisa documental e cronológica da mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	Site
9	2019	Demoscene - Art of Coding	Progress in Germany Tradução: Progresso na Alemanha	Notícia informando o progresso do pedido de patrimonialização da Demoscene alemã perante a UNESCO.	As notícias são parte relevante da pesquisa para a pesquisa documental e cronológica da mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	Site
10	2019	Demoscene - Art of Coding	Video published: co-initiator Tobias Kopka explains Art of Coding at Assembly 2019 Tradução: Vídeo publicado: o co-iniciador Tobias Kopka explica a Arte da Codificação na Assembleia 2019	Notícia informando a apresentação do movimento Art of Coding com um vídeo explicativo como ação de mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	As notícias são parte relevante da pesquisa para a pesquisa documental e cronológica da mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	Site
11	2019	Demoscene - Art of Coding	Milestone for the Finnish AoC application in Tampere at Collaborative Game Histories seminar Tradução: Marco para a aplicação Finnish AoC em Tampere no	Notícia informando a realização do evento com ação de mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	As notícias são parte relevante da pesquisa para a pesquisa documental e cronológica da mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	Site

			seminário Collaborative Game Histories			
12	2019	Demoscene - Art of Coding	Application in Germany submitted Tradução: Candidatura enviada na Alemanha	Notícia informando que a candidatura da Demoscene alemã foi encaminhada a UNESCO.	As notícias são parte relevante da pesquisa para a pesquisa documental e cronológica da mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	Site
13	2019	Demoscene - Art of Coding	The Art of Coding applications in Finland and Germany submitted Tradução: Inscrições para The Art of Coding na Finlândia e na Alemanha enviadas	Notícia informando que a candidatura da Demoscene finlandesa e alemã foi encaminhada a UNESCO.	As notícias são parte relevante da pesquisa para a pesquisa documental e cronológica da mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	Site
15	2020	Demoscene - Art of Coding	Breakthrough of Digital Culture: Finland accepts the Demoscene on its national UNESCO list of intangible cultural heritage of humanity Tradução: Revelação da cultura digital: a Finlândia aceita o Demoscene em sua lista nacional de patrimônio cultural imaterial da humanidade pela UNESCO	Notícia informando que a candidatura da Demoscene finlandesa foi aceita na lista nacional de patrimônio cultural imaterial.	As notícias são parte relevante da pesquisa para a pesquisa documental e cronológica da mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	Site
16	2020	Demoscene - Art of Coding	Demoscene nominated as intangible UNESCO cultural heritage in Germany Tradução: Demoscene indicada como patrimônio cultural imaterial da UNESCO na Alemanha	Notícia informando que a Demoscene alemã foi aceita como patrimônio cultural imaterial em sua lista nacional.	As notícias são parte relevante da pesquisa para a pesquisa documental e cronológica da mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	Site
17	2021	Demoscene - Art of Coding	Demoszene schreibt Kulturgeschichte Tradução: A cena de demonstração escreve história cultural	Notícia informa que pela primeira vez, com a cena de demonstração, uma forma digital de cultura é incluída no diretório de patrimônio cultural imaterial da UNESCO na Alemanha.	As notícias são parte relevante da pesquisa para a pesquisa documental e cronológica da mobilização e ativação patrimonial da Demoscene.	Site

ANEXOS

ANEXO A - Formulário de submissão da Demoscene para o escritório alemão da UNESCO (traduzido)

Isto é o

Texto da aplicação alemã da Art of Coding

([www.http://demoscene-the-art-of-coding.net](http://demoscene-the-art-of-coding.net)) com o propósito de trazer para a demoscene lista do patrimônio cultural imaterial da humanidade pela UNESCO. A inscrição foi enviada em outubro de 2019 e foi escrito em um esforço comunitário colaborativo liderado por Tobias Kopka apoiado por Andre Kudra, Stephan Maienhöfer, Gleb Albert, Christian Brandt, Andreas Lange e muitos outros que deram suas mãos na Digitale Kultur und Tastatur und Maus eV

A estrutura depende do formulário, que é dado pela UNESCO alemã. Apesar da estrutura difere dos formulários usados em outros países, os módulos de texto podem ser usados para aplicação em outros países. Os textos entre colchetes fazem parte da forma alemã.

Além disso, todo tipo de feedback é bem-vindo, o que pode ser levado em consideração para uso futuro. Use 'time (at) demoscene-the-art-of-coding.net '

1. Tipo de Patrimônio Cultural Imaterial

[Marque as seções aplicáveis e elabore em palavras-chave (seleção múltipla possível, mas não obrigatório)]

Seção A) transmitida verbalmente tradições e expressões

[palavras-chave]: vocabulário técnico próprio, idioma próprio com terminologia especializada, inglês é a língua franca

Seção B) artes cênicas (música, teatro, dança)

[palavras-chave]: composição, performance, ao vivo, apresentação pública, animação

Seção C) tradição social, celebração (sazonal) e ritual

[palavras-chave]: demoparties, competições, votação de visitantes, cerimônias de preços

Seção D) Conhecimento e costumes, relacionados à natureza ou ao universo

[palavras-chave]: ambiente de vida digitalizado, ciberespaço, realidade virtual

Seção E) artesanato tradicional

[palavras-chave]: codificação, composição, animação, adoção, faça você mesmo

Seção F) outro

2. Localização geográfica

[Cite as localidades e / ou regiões em que a forma cultural está sendo praticada ou cultivada.]

O Demoscene é uma forma cultural global, descentralizada e organizada com seu epicentro de atividade na Europa.

Desde o seu surgimento na segunda metade da década de 1980, o raio do Demoscene era congruente com a ocorrência de computadores domésticos, por um lado, e a recém-emergente indústria de jogos, por outro lado. Daí sua forte presença na Europa Ocidental e do Norte, bem como nos Estados Unidos para um grau limitado.

Após a queda do Muro de Berlim, a Demoscene acabou se tornando uma comunidade global, com coletivos e eventos em todos os cinco continentes (Albert 2018).

Embora as Demoparties sempre mantiveram um caráter regional, e as reuniões presenciais são parte integrante da identidade da Demoscene, ela não se restringe à categorização regional em sua autocompreensão.

Devido às suas extensas estruturas online, a prática e o discurso estão abertos a qualquer pessoa com uma internet conexão.

Se aplicável, marque e especifique:

X ativo em vários condados da Alemanha

X ativo em países europeus fora da Alemanha

X ativo em países fora da Alemanha

3. Breve descrição

[A breve descrição deve fornecer uma descrição concisa, por exemplo, para a Internet: seu objetivo é descrever a aplicação e prática atuais, o conhecimento e habilidade específicos, a existência comprovada para múltiplas gerações, bem como as atividades de preservação e transferência de conhecimento para as gerações futuras (entre 3.000 e 4.500 caracteres incluindo espaços)]

O Demoscene é uma cultura digital internacionalmente ativa, descentralizada e não comercial, que se dedica à produção de obras audiovisuais digitais, as chamadas "Demos". Demonstrações são - normalmente, mas não necessariamente - sequências de animação renderizadas por software de poucos minutos de duração. Eles consistem de combinações específicas de outras categorias de artesanato, como música, texto, pixel e gráficos 3D e vídeo. O objetivo é entrar em uma competição e exibir ao vivo as Demos feitas por você mesmo em um dos eventos-cena, as "Demoparties". Os programas estão competindo em diferentes categorias e têm que ser renderizado em tempo real pelos computadores fornecidos para apresentação (a reprodução como um arquivo de vídeo é reservada para apenas para fins de arquivamento). As categorias de competição são definidas por diferentes limitações (por exemplo, 1 ou 4 tamanho máximo do arquivo em kilobytes) ou computadores históricos específicos, como o Commodore C64. A comparabilidade das Demos é constituinte da cena, visto que é fortemente carregado por sua natureza competitiva. Portanto, um das competências essenciais dos Demosceners é a chamada codificação por tamanho, enquanto o código do programa é sendo escrito o mais enxuto possível. Outras competências complementares são, por exemplo, o chamado "Rastreamento" de música, uma técnica de composição semelhante à programação ou a atitude de Hacking para explorar e dominar novas plataformas de hardware. Em todos esses casos, a autolimitação é um importante motivador criativo.

já desenvolvido na década de 1980, apesar da existência da Cortina de Ferro.

Digno de nota é também o aspecto cultural colaborativo dentro e entre os Demogrupos. A cena facilita o trabalho em equipe entre universalistas e especialistas em constantes mudanças, novas constelações, dependendo do projeto de demonstração atual (Hartmann 2017).

As regras do Demoscene foram constantemente desenvolvidas e elaboradas ao longo de sua existência, para apenas delinear alguns: normalmente, um produtor de uma Demo deve estar presente na Demoparty em que ela está sendo lançada. Qualquer demonstração deve competir apenas uma vez, tornando sua apresentação de fato exclusiva, a Comunidade avalia e classifica as Demos como um público especialista em pares, enquanto cada visitante tem direito a um voto.

Outros elementos do caráter que estabelece a identidade: mistura de mérito, competição, mente aberta para pessoas que ousam, reconhecimento por colegas e até mesmo modelos, mentores como motivadores, (ex) identificação como cultura underground, em qualquer caso fazendo parte de um movimento que é ao mesmo tempo inclusivo e exclusivo para seus membros. Hoje, a identificação como veteranos digitais desempenha um papel crescente (ser uma testemunha contemporânea liga-se).

b) Transmissão de conhecimentos e habilidades

[Por favor, explique quais conhecimentos e habilidades específicos estão sendo usados e repassados em relação ao forma cultural. (Entre 1.200 e 2.000 caracteres, incluindo espaços)]

No Demoscene, a transferência de conhecimento e habilidade ocorre por meio da adoção ativa e participação em a produção cultural dentro das competições. A criação real é o dispositivo essencial para transmitir conhecimento. A principal plataforma de transmissão são as diferentes comunidades online e as encontros em Demoparties e suas plataformas de discurso informais e organizadas (Seminários).

As categorias de habilidades mantidas são múltiplas e serão descritas exemplarmente pelo exemplo de programação. Nos últimos 20 anos, Size-Coding se desenvolveu como uma preferência especial dentro da cena, que se concentra na criação de efeitos impressionantes e sem precedentes com o mínimo de código de programa possível. Este a prática é comparável aos estímulos criativos por autolimitação em outras formas de arte (como "Dogma" em filmes, a forma do Soneto na poesia, ou Origami como técnica de dobragem). Analogias a esta autolimitação em outras áreas estão a produção de música e som (Tracking Music) ou em design gráfico (Pixelgraphics, Oldschool-Graphics).

Ao lado das "habilidades difíceis", como criar algoritmos e artefatos, o Demoscene vive por um subconjunto de habilidades de mediação, como o trabalho em equipe, lidando com o caráter competitivo e de prazos, performativo formatos como Live-Coding, que é executado em diferentes formatos de eventos, como Hackathons. Outro corpo de conhecimento cultural é a história da Demoscene, convenções em design de arquivo ou social etiqueta. Superando esses desafios, em combinação com o internacional e frequentemente Divisão descentralizada de trabalho e jogo em equipe, possui uma forte dimensão de construção de personalidade.

c) Origens e como o passar do tempo

[Explique como e quando a forma cultural se desenvolveu, como mudou ao longo do tempo e como é transmitida de geração em geração e por isso expressa continuidade]

O Demoscene tem sua origem histórica na cena do cracking dos anos 1980. Como o software era amplamente desprotegidos pela legislação, os desenvolvedores contavam com mecanismos de proteção contra cópia. Ao mesmo tempo, um

contra-movimento de fanáticos por computador autodidata formado, usando pseudônimos e organizado em grupos, competindo entre si quem foi o primeiro a alavancar a proteção contra cópia de um programa, e distribuir o resultado modificado (Wasiak 2012). Para reivindicar sua "conquista", eles encaixaram, introduções renderizadas em tempo real no início do programa, as chamadas "Crack-Intros" (Reunanen / Botz / Wasiak 2015).

No final da década de 1980, as pessoas especializadas nessas introduções começaram a se afastar do

O Demoscene tem suas raízes na cultura Cracker dos anos 1980, quando grupos de adolescentes autodidatas fanáticos por computador criaram "cartões telefônicos" digitais em videogames quebrados, para provar que eram eles quebrando e removendo a proteção contra cópia. Esses chamados "Crack-Intros", executados dentro de limites extremos, conseguiram mais ambicioso ao longo do tempo, eventualmente se tornando uma obra de arte visual independente, as Demos, e desenvolvido independentemente da cultura do cracker. A Demoscene se viu desde o início como um comunidade internacional, na qual o inglês é o Lingua Franca.

Outra característica do Demoscene é a exclusividade de suas inscrições. Qualquer demonstração sendo inscrito e estreado em uma Demoparty, não pode competir em nenhum outro evento posterior. Quase tudo semana, há uma Demoparty em algum lugar do globo (veja demoparty.net). Existem quatro maiores anuais eventos na Europa com mais de 400 participantes, na Alemanha o maior evento atualmente é realizado no condado de Saarland ("Revisão", aproximadamente 1000 visitantes), e por 20 anos na Renânia do Norte-Vestfália (Evocar, aproximadamente 500 visitantes).

No que diz respeito à transmissão dos aspectos culturais ao longo de várias gerações, deve-se reconhecer que "Gerações" se definem de forma diferente no espaço cultural digital do que no contexto convencional, onde o patrimônio cultural está sendo transmitido entre gerações (humanas). Formas culturais digitais por outro não tendem a ter vida curta, pois são por natureza dependentes da plataforma técnica e desenvolvida em um ambiente específico. Nessas circunstâncias, o Demoscene pode ser legitimamente visto como um alicerce cultura digital com sua história de 30 anos, e uma das poucas que foi capaz de conservar sua cultura identidade ao longo de vários marcos tecnológicos, espalhando-se por várias coortes de grupos de idade neste momento. A comunidade desenvolveu uma mentalidade de cena específica, que se ajusta e se adapta a todas as mudanças tecnológicas.

Um grande facilitador para o espírito comum dentro da cena é a forte solidariedade entre os cenários. Física os encontros são uma parte importante da identidade da cena. Paralelamente, uma cultura online viva é uma parte integrante parte da cena-vida, que começou com BBS (Bulletin Board Systems) e se transpõe até hoje com Competições online, discussões da comunidade (como a pontuação das entradas em cenas exclusivas online fóruns) e a chamada exibição de sofás (Twitch, Scenesat, Revision-Stream, etc). Uma mistura de online e a atividade offline é uma prática comum.

A preservação e a transferência de conhecimento estão sendo facilitadas por Demoparties, trabalho de relações públicas, online- e arquivamento offline, atividades de divulgação por sociedades, grupos e indivíduos Demoscene. Exposições e o discurso científico contribui para a análise, mas também para a gestão do conhecimento e como insumo para o desenvolvimento posterior da cena.

4. Descrição como forma cultural

a) Prática Contemporânea

[Descreva a prática atual e a aplicação da forma cultural viva - a motivação para realizar ou prática, a técnica, regras, etc, bem como a importância da forma cultural para o impactado sociedade (s). Descreva também o caráter que estabelece a identidade. (Entre 1.200 e 2.000 caracteres incluindo espaços)]

A prática atual do Demoscene é uma mistura de atividade online, a produção autônoma de arte em um contexto privado e o encontro aberto em eventos de vários dias, as chamadas Demoparties. A motivação de os membros são uma mistura de natureza social e competitiva, o status social é alcançado por ações para o comunidade, ou a produção de obras de arte de destaque. Outro fator de identificação importante ao lado

o foco na excelência técnica é o forte espírito comunitário de orientação internacional (europeia), que

Cracker-Scene, parcialmente devido ao fio da perseguição, parcialmente para focar na parte técnica e artística concorrência ao invés do cracking e distribuição do software em si (Reunanen 2014). o realtime-graphics-animations agora eram compartilhados e distribuídos de forma independente do crack os videogames tornaram-se mais elaborados e acabaram ocupando o espaço de disquetes inteiros.

Desde então, vários marcos tecnológicos (como o surgimento do PC por volta de 1995) tiveram um impacto no Demoscene, e o levou a ajustar seu livro de regras e formatos de competição.

Outras dimensões para o desenvolvimento contínuo e o progresso da Demoscene são causadas pela interação constante de novos estilos, design e técnica (histórico e contemporâneo) que se entrelaçam, combinar ou competir entre si. Um discurso animado existe dentro da Demoscene sobre o historicidade e tipologias de demos (“Oldschool” versus “Newschool”), bem como externas e internas discussão com discursos de museu. Embora a demoscene seja de facto uma das formas mais antigas de arte de computador, ela se negou persistentemente ao mercado de arte e sua comunidade de especialistas (Hartmann 2017).

d) Contemplação sobre história e desenvolvimento

[Mostrar na seguinte contemplação crítica sobre a história da forma cultural, particularmente na época do Nacional-Socialismo, mas também em relação à Idade Média, o Império Alemão, o Colonialismo e / ou a ditadura SED. Aborde também - se aplicável - o discurso sócio-político atual e controvérsias em relação à prática da forma cultural (entre 1000 e 2000 caracteres incluindo espaços)]

O pré-requisito técnico para o desenvolvimento do Demoscene foi a invenção e divulgação do Computador de casa. Portanto, é historicamente um filho dos estágios finais da Guerra Fria e da resolução do o confronto entre Oriente e Ocidente. Mesmo antes de 1990/1, havia protagonistas por trás do Ferro Curtain, enfrentando desafios diferentes de seus colegas no Ocidente. O principal desafio era o disponibilidade de Homecomputers, que dificilmente eram obtidos no bloco oriental, bem como restrição na comunicação transnacional, como o embargo à importação de dispositivos de armazenamento de dados. No entanto um O Demoscene surgiu em países como Polónia, Hungria e Tchecoslováquia anos antes de a mudança de regime (Wasiak 2014). Após a queda da Cortina de Ferro, o Demoscene atingiu sua plenitude maturidade como uma das primeiras subculturas jovens abrangentes do Leste-Oeste: demogrupos mistos formados, demopartias estabelecidas no antigo Bloco de Leste e visitadas por Demosceners Ocidentais (Albert 2018). Na Alemanha, a cena inicialmente apolítica posicionou-se como anti-racista e publicada, por exemplo, após o pogroms no início dos anos 1990, inúmeras declarações audiovisuais.

Notavelmente é a limitada diversidade de género do início da Demoscene, que se originou, por um lado, da estratégias de marketing de desenvolvedores de computadores e jogos da década de 1980, por outro lado, discurso da tecnologia misógina da época (Kirkpatrick 2015).

Página 6

Nos últimos 15 anos, a sociedade mudou e a visão da masculinidade está sendo refletida, mulheres e pessoas trans * estão tomando parte reconhecível na produção de demonstração, bem como na organização do a infraestrutura.

Naturalmente, outra polémica foi a origem da Demoscene na Crackerscene e seu papel na criação e distribuição de cópias piratas. Portanto, a cena tinha uma longa história de conflitos com as leis de direitos autorais, durando até meados dos anos noventa.

e) Impacto

[Descreva qual impacto a forma cultural teve fora de sua própria sociedade ou grupos. Se disponível, nomeie atividades de trabalho artístico e cultura popular que referenciam a forma cultural. Se aplicável, por favor também descreve aspectos da sustentabilidade social, econômica e ecológica, bem como direitos dos animais ou

proteção ambiental, que têm impacto na prática da forma cultural. (entre 1200 e 2000 caracteres incluindo espaços)]

O Demoscene tem muitos pontos de contato com outras formas de cultura, enquanto os videogames são os mais óbvios. Muitos gamestudios foram fundados por Demosceners ou são fortemente influenciados por eles até hoje. Estúdios particularmente conhecidos são, por exemplo, Remedy Entertainment na Finlândia (Max Payne, Alan Wake), DICE na Suécia (Battlefield) ou Crytek na Alemanha. Em países como Suécia e Finlândia, Os coletivos Demoscene foram os verdadeiros fundadores da indústria local de jogos de computador (Sandqvist 2012).

Um campo relacionado são os motores gráficos 3D que foram co-desenvolvidos por Demosceners, por exemplo, CryEngine, Unity e muitos sistemas desenvolvidos de forma proprietária não licenciados.

Outra influência recíproca pode ser notada com a música eletrônica, que se desenvolveu na década de 1990 sob a hipernym "Techno". Os mesmos métodos (Tracking) e ferramentas das produções de demonstração estão sendo usados. Conexões típicas e organizacionais importantes foram e ainda permanecem para o Chiptune- e Netlabel-scene, bem como no meio (jurídico) Creative Commons.

Em outros níveis culturais, a evidência científica do impacto na cena ainda não existe. Existem, por exemplo muitas sobreposições entre a Demoscene e a produção de vídeos.

Além disso, o Demoscene tem se tornado um objeto dentro do processo cultural clássico desde o início dos anos 2000. Notáveis por meio de exemplos são, por exemplo, exposições em museus (MAK Frankfurt, "Digital Origami" (2002-2003), no ZKM "Schriftfilme"), bem como a presença regular em eventos de arte como "Next Nível" em NRW. O tópico de gráficos gerados por computador traz o Demoscene repetidamente para Série de conferências SIGGRAPH (Grupo de interesse especial em jogos de computador e técnicas interativas) e é um convidado regular da FMX (a conferência líder na Europa para Animação e Efeitos Especiais) em Stuttgart.

f) Conexão com a Europa

[Por favor, explique, se disponível, a quais outras tradições na Europa a forma cultural está conectada. Quanto isso impactou o desenvolvimento da forma cultural e quais formas de colaboração internacional existem hoje (entre 1.200 e 2.000 caracteres, incluindo espaços)]

Página 7

O Demoscene é em sua ênfase pan-europeu, com menores postos ativos globais (por exemplo, no Japão e nos EUA). O Demoscene e seus protagonistas podem ser descritos como europeus digitais avant la lettre: Demosceners têm identidades nacionais, mas essas sempre ficaram atrás de uma devotada cena digital europeia estilo de vida.

Não há distinção por fronteiras nacionais, mas sim com base na associação com diferentes computadores plataformas (Reunanen / Silvast 2009). Cracker- e Demosceners já estavam acostumados a comunicar-se além das fronteiras internacionais e globalmente de maneira antes de Schengen ser estabelecido (no caso das fronteiras europeias). A comunicação ocorreu primeiro via correio, depois via modem e BBS-systems (os predecessores da comunicação baseada na Internet e plataformas de compartilhamento de arquivos), bem como por meios de Cracker- e Demoparties regulares em toda a Europa.

Historicamente, a concentração na Europa pode ser explicada pela alta prevalência de Homecomputers como o Commodore 64 e Amiga, bem como sua abordagem bastante aberta para software de fabricação própria desenvolvimento, enquanto a cultura dos Jogos e Digital no Japão e nos EUA foi influenciada principalmente por consoles de jogos, e só mais tarde pelo PC emergente. Os primeiros eram mais difíceis de usar em produções próprias devido à sua estrutura de sistema exclusiva, estes últimos só experimentaram seus gráficos e técnicos

apresentação com uma duração digerível (por exemplo, competições de música, que podem durar várias horas). Isso não implica limitação de participação na forma cultural, já que todas as Demoparties estão abertas a qualquer pessoa, o verdadeiro conceito de reconhecimento e valor é realizado por um sistema participativo: quem cria, contagens. O único critério é o estilo criativo no computador e contribuir com arte para a comunidade, mas também membros passivos são bem-vindos. Renda, idade, sexo, deficiência ou nacionalidade não são importantes. Em sua fundação, a cena tem uma abordagem igualitária ou meritocrática, embora deva ser historicamente observou, que a dinâmica social causou uma proporção tradicionalmente maior de Demosceners masculinos versus femininos. esta situação não é irreversível, mas requer uma mentalidade crescente em relação a ela, bem como tempo.

c) Participação no processo de inscrição

[Descreva de que forma os portadores da forma cultural puderam participar nesta inscrição processo, e esta oportunidade foi aproveitada. Foi estabelecido contato com outras sociedades, grupos e indivíduos foram estabelecidos? (Entre 1400 e 2400 caracteres incluindo espaços)]

Devido ao caráter descentralizado da cena e a baixa manifestação em associações faz-se necessário que seja essencial para usar plataformas de discurso específicas de cena para o aplicativo. Este aplicativo foi iniciado e criado em estreita colaboração com as associações alemãs ativas Digitale Kultur eV e Tastatur und Maus eV, que podem ser vistos como órgãos organizacionais centrais, hospedando dois dos maiores Demoparties, Revisão e Evocação.

Tão importante é a rede por meio de plataformas online específicas para cada cena. O aplicativo foi apresentado e discutido na plataforma de cena mais importante (pouet.net, mais de 20.000 usuários), ao mesmo tempo realizaram-se várias reuniões físicas em Demoparties e Eventos da Indústria de Jogos.

Página 9

A iniciativa foi apresentada na Nordic Game Conference em Malmö, Suécia, em maio, bem como nas Demoparties Evoke em Colônia, Alemanha, e na Assembleia em Helsinque, Finlândia, em agosto seminários. Os principais organizadores e líderes comunitários da cena aproveitaram a oportunidade para declarar seu apoio, garantindo assim uma visibilidade internacional dentro da cena.

Devido à internacionalidade do cenário, a iniciativa foi criada internacionalmente desde o início. Além da utilização de plataformas online internacionais, garantindo a EFGAMP eV como um apoiador do iniciativa ajuda a coordenar as iniciativas nacionais de aplicação, maximizando o uso e a eficiência do esforços disponíveis desde o início. Como plataforma de comunicação e coordenação, uma plataforma online (Discord) foi estabelecido, o site da campanha www.demoscene-the-art-of-coding.net tem sido projetado para representar o aplicativo, onde listamos um grande e ainda crescente número de apoiadores para a iniciativa.

Mesmo após a apresentação da inscrição alemã, o processo continua pela Digitale Kultur eV e seus apoiadores em Demoparties e eventos relacionados, para encontrar apoiadores em tantos países quanto possível para mais colaboração e aplicações.

6. Fatores de risco na retenção da forma cultural

[Por favor, indique os fatores de risco potenciais, que podem impactar negativamente a transmissão, prática e aplicação da forma cultural. Isso também deve incluir possíveis consequências de listar os formulário em um catálogo. (Entre 1.500 e 3.000 caracteres incluindo espaços)]

Um risco significativo para a retenção, particularmente do contexto histórico de origem, é uma "Idade das Trevas Digital" devido ao apodrecimento da mídia de armazenamento de dados originalmente digital e analógica e, portanto, transmitida digitalmente cultura particularmente nos primeiros dias (BBS / fóruns / chats / disquetes / imagens de disco, etc), mas também mais tarde experimentos de hardware que estão sendo apresentados nas chamadas Wild-Competitions on Demoparties.

revolução de desempenho em meados dos anos noventa, para se tornar cada vez mais relevante para o Demoscene. O 1980 e início de 1990 pertenceram ao Homecomputer.

Respectivamente, a identidade da Demoscene é europeia em sua essência: as maiores Demoparties acontecem na Europa (Finlândia, Alemanha, Hungria Dinamarca etc., consulte www.demoparty.net). O inglês sempre foi a língua franca da cena, e a maioria das festas estão sendo organizadas por equipes internacionais hoje.

5. Sociedades e grupos, bem como sua contribuição

a) Sociedades, grupos e indivíduos envolvidos

[Por favor, cite os colaboradores culturais e suas atividades. Por favor, indique sua forma organizacional, o número estimado de contribuintes atuais e sua importância para a retenção da forma cultural (entre 1400 e 2400 caracteres incluindo espaços)]

O número de colaboradores só pode ser estimado aproximadamente: calculado a partir da atividade em plataformas online, em que cerca de 500 usuários conectados estão ativos em 24 horas, pode-se extrapolar cerca de 4.000 para 10.000 contribuintes ativos.

Particularmente no domínio da Tecnologia, o número de pessoas interessadas nas produções Demoscene pode facilmente chegar a centenas de milhares.

Como uma sociedade direta democrática e individualizada são os mais importantes portadores culturais da produção indivíduos, sejam codificadores, artistas gráficos, músicos ou organizadores. Sua principal atividade está no eletrodoméstico de seu conjunto de habilidades digital-artesanais para a produção de Demos (software), música, gráficos, vídeos e muitos mais, bem como a organização de infraestruturas habilitadoras, por exemplo online, mantendo plataformas de discussão e arquivos. Além disso, a comunidade também consiste de aficionados passivos e ex-membros ativos, cuja inatividade não resulta em exclusão.

A entidade organizacional básica da Cena é o Demogrupo. Consiste em Demosceners que reuniram sob uma marca / nome / logotipo e pode consistir de duas a centenas de membros. Demogrupos podem ser

Página 8

acordos de longo prazo (alguns grupos existem há bem mais de 30 anos) ou apenas no âmbito de um único Produção. Um Demoscener pode fazer parte de vários grupos, enquanto qualquer grupo tem sua própria mentalidade e dinâmicas específicas. Eles podem ser organizados igualitários, hierárquicos ou anarquistas.

Os sites essenciais de interação social são Demoparties: são um local físico de reunião, competição, manutenção da comunidade e troca de conhecimento em seminários. Cada um tem o seu características (plataformas [PC vs Atari, vs Amiga, competições próprias, qualidades específicas das competições em locações especiais e dramatizações próprias, com papel fundamental na definição de tendências para o Demoscene).

As únicas entidades formais em alguns países são Associações Demoscene, que normalmente servem como legais quadro para a organização de Demoparties. Alguns deles realizam trabalhos de RP e atividades de extensão, geralmente dentro de outras comunidades relacionadas, digitais ou culturais.

b) Acesso e participação na forma cultural

[Explique se a participação na forma cultural é essencialmente aberta a todas as partes interessadas. E se existem limitações, descreva-as. (entre 800 e 1600 caracteres incluindo espaços)]

Basicamente, as Demoparties e a Demoscene são abertas a todos os interessados em visitar ou participar. Os decodificadores desenvolvem ao longo dos anos de participação um forte espírito comunitário transnacional.

A participação bem-sucedida em uma competição está sujeita às aspirações qualitativas do anfitrião comunidade. Normalmente não há rodadas de qualificação para participar de uma competição. Apenas em casos raros, para competições de altíssima demanda, pode ocorrer uma pré-seleção, para manter o

Outro risco para a retenção da forma de arte é a falta de recrutamento ativo de talentos de diferentes áreas criativas, embora tenha notado que há um aumento recente de jovens talentos, especialmente de Visual Coders, que ganham conhecimento do Demoscene devido a cenas e profissões relacionadas, bem como uma constante influxo de novos músicos e artistas gráficos. Além disso, novos líderes comunitários devem ser encontrados dispostos a montar e hospedar eventos e infraestrutura de comunicação.

Ao lado do risco de falta de recrutamento de talentos de Demosceners ativos, existe o risco de que recursos pessoais e financeiros para a manutenção técnica de plataformas e arquivos comunitários podem apreender. Isso causaria perdas inestimáveis, especialmente à luz da singularidade histórica da cena.

Graças a mais visibilidade, o cenário pode se beneficiar de uma listagem no recrutamento, bem como manter seu preoocupações, mas veja esta aplicação e listagem como uma oportunidade para elevar e aprofundar este discurso - complexo, e não só encontrou favor. Particularmente em torno do atributo de maior visibilidade, existe preocupação em perder o status de uma subcultura. Este ponto de vista é herdado desde os primeiros dias e evolui em torno da comercialização da cena. Outra faceta do discurso é a postura crítica de alguns Demosceners para o estabelecimento da cultura e da arte.

Página 10

A maioria dos cenários, especialmente membros ativos que produzem demonstrações ou organizam eventos, não compartilham esses preocupações, mas veja esta aplicação e listagem como uma oportunidade para elevar e aprofundar este discurso - devido à natureza descentralizada da cena, a discussão não chegará a uma conclusão abrangente.

7. Medidas existentes e planejadas para a preservação e transferência criativa do Imaterial Cultural Herança

[Descreva quais medidas são ou estiveram em vigor pelos portadores da forma de arte cultural, para assegurar a continuidade do Patrimônio Cultural Imaterial e quais ações estão previstas para o futuro. As medidas de preservação servem à conscientização, promoção e transferência, principalmente por meio da educação escolar e extra-escolar, investigação, documentação, pesquisa, reavaliação e reanimação de diferentes aspectos do Patrimônio Cultural (entre 2.000 e 4.000 caracteres, incluindo espaços)]

Uma vez que a natureza da cultura é descentralizada e auto-organizada, a atividade dentro da cena é sua medida de preservação. Fundamental para isso é o processo criativo dos artefatos culturais, bem como o encontro em Demoparties e intercâmbio e celebração da comunidade tecno-criativa. Mas além das produções de demonstração, desenvolveram-se novos campos de atividade, nos quais os Demosceners levaram liderança e contribuir criticamente para o desenvolvimento e preservação da cena:

- Encontros / Demoparties
As demoparties desempenham um papel central na manutenção da cultura. Eles não oferecem apenas uma plataforma de competição e encontros pessoais. Além disso, seminários estão sendo oferecidos, que cobrem diversos temas e servem tanto ao desenvolvimento quanto à autoconfiança do cenário. As demoparties são o aspecto mais visível da cena para um público mais amplo. Isso posiciona os organizadores como interface com o público, por exemplo, na resposta a pedidos de jornalistas.
- Divulgação
As atividades de divulgação estão sendo gerenciadas por indivíduos, bem como por organizações formadas por anos para servir como entidades jurídicas para diferentes tarefas organizacionais para manter a cultura. Enquanto o primeiro gerencia plataformas online publicamente disponíveis ou rádios da Internet (por exemplo, SceneSat ou SlayRadio) e representar a cena em eventos culturais relacionados, como concertos 8Bit, associações

aparições públicas-alvo, por exemplo, no Play Festival em Hamburgo, Alemanha, e são pontos de contato para membros da mídia, instituições culturais ou organizadores de conferências ou festivais.

- Preservação
Arquivamento regular estabelecido no início do desenvolvimento do Demoscene. Como forma de cultura digital, o Demoscene detinha o know-how e o conjunto de habilidades para usar a tecnologia computadorizada para preservação e documentação. Impressionantes arquivos online surgiram rapidamente, nos quais 50.000 cópias de arquivo abrangem quase todas as Demos que já foram criadas, incluindo conjuntos de metadados multi-linkados (por exemplo www.pouet.net). Programas para digitalizar documentos analógicos e os trabalhos foram realizados ao longo de muitos anos e publicaram seus esforços em acesso público arquivos (por exemplo www.scene.org).

Página 11

A consciência inicial e forte da Demoscene para sua própria história e criação, o desenvolvimento e a manutenção de soluções práticas de arquivamento são um testemunho da força identidade cultural em jogo com a prática de apresentação ao vivo da cena.

Com relação a medidas e efeitos futuros, esperamos nos benefícios de uma listagem para todos os medidas acima. Embora tenham sido mantidos com resultados impressionantes pela própria cena, um é necessário um avanço sistemático que exige mais recursos. Estamos cientes do fato de que a listagem não vem acompanhada de benefício monetário. Mas mais a colaboração com outros atores culturais pode muito bem ser um benefício para todas as partes no futuro. Por último, mas não menos importante, os efeitos indiretos para o reconhecimento e visibilidade de todo o ecossistema do Digital A cultura da arte não pode ser exagerada. A listagem do Demoscene pode ser um sinal para todas as outras digitais e discursos pós-digitais, reconhecendo e valorizando suas próprias características e graves impactos que causam na nossa cultura e solidariedade.

Bibliografia

- Albert, Gleb J. "Subculture, Piracy and New Markets. A circulação transnacional do computador doméstico software, 1986-1995". Ways in the digital society. Computer Use in the Federal Republic of Germany 1955-1990, Ed.: F. Bösch, 274-99. Göttingen, 2018
- Hartmann, Doreen. Nativos da arte digital. Práticas, artefatos e estruturas da cena de demonstração do computador. Berlim, 2017
- Kirkpatrick, Graeme. The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995. Basingstoke, 2015
- Reunanen, Markku. „Como esses biscoitos se tornaram demônios“. WiderScreen, Nr. 1-2 (2014) <http://widerscreen.fi/numerot/2014-1-2/crackers-became-us-demosceners/>.
- Reunanen, Markku, Patryk Wasiak e Daniel Botz. „Crack Intros: Pirataria, Criatividade e Comunicação“. International Journal of Communication 9 (2015): 798–817.
- Reunanen, Markku, e Antti Silvast. „Plataformas Demoscene: Um estudo de caso sobre a adoção do lar Computadores“. Em History of Nordic Computing 2, Hrsg: J. Impagliazzo, T. Järvi, P. Paju, 289–301. Berlim, 2009.

Sandqvist, Ulf. „O Desenvolvimento da Indústria Sueca de Jogos: Uma Verdadeira História de Sucesso?” No Video Indústria de Jogos. Formação, Estado Presente e Futuro, Hrsg. P. Zackariasson und T.L. Wilson, Nova York, 2012.

Wasiak, Patryk. „'Caras Ilegais'. Uma História das Subculturas Digitais na Europa durante os anos 1980 “. Zeithistorische Forschungen / Studies in Contemporary History 9, Nr. 2 (2012): 257–76.

Página 12

Wasiak, Patryk. „Reproduzindo e copiando. Práticas sociais de usuários de computadores domésticos na Polônia durante o 1980 “. In Hacking Europe: From Computer Cultures to Demoscenes, Hrsg: G. Alberts und R. Oldenziel, Londres, 2014.

ANEXO B - Formulário de submissão da Demoscene para o escritório alemão da UNESCO (original em inglês)

This is the

Text of the German application of Art of Coding

([www.http://demoscene-the-art-of-coding.net](http://demoscene-the-art-of-coding.net)) with the purpose of bringing the demoscene onto the list of UNESCO intangible cultural heritage of humanity. The application was submitted in Oct 2019 and has been written in an collaborative community effort led by Tobias Kopka supported by Andre Kudra, Stephan Maienhöfer, Gleb Albert, Christian Brandt, Andreas Lange and many more who gave their hands at Digitale Kultur und Tastatur und Maus e.V.

The structure depends on the form, which is given by the German UNESCO. In spite the structure differs from forms used in other countries text modules can be used for application in other countries. The texts in square brackets are part of the German form.

Also every kind of feedback is welcome, which could be taken into account for future use. Use 'team (at) demoscene-the-art-of-coding.net'

1. Type of Immaterial Cultural Heritage

[Please tick the applicable sections and elaborate in keywords (multi-selection possible, but not mandatory)]

Section A) verbally passed on traditions and expressions

[keywords]: own technical vocabulary, own idiom with specialized terminology, English is lingua franca

Section B) performing arts (music, theatre, dance)

[keywords]: composition, performant, live, public presentation, animation

Section C) social tradition, (seasonal) celebration and ritual

[keywords]: demoparties, competitions, visitor voting, price ceremonies

Section D) Knowledge and customs, related to nature or the universe

[keywords]: digitalized living environment, cyberspace, virtual reality

Section E) traditional craftsmanship

[keywords]: coding, composition, animation, adoption, do-it-yourself

Section F) other

The Demoscene has its roots in the Cracker culture of the 1980s, when groups of autodidactic teenage computer fanatics built digital “calling cards” into cracked videogames, to prove it was them breaking and removing the copy protection. These so-called “Crack-Intros”, executed within extreme limits, got more ambitious over time, eventually becoming standalone visual artwork, the Demos, and developed independently from the Cracker Culture. The Demoscene viewed itself from the beginning as an international community, in which English is the Lingua Franca.

Another characteristic of the Demoscene is the exclusivity of its competition entries. Any demo being entered and premiered on a Demoparty, cannot compete in any other event thereafter. Almost every week, there is a Demoparty somewhere on the globe (see demoparty.net). There are four larger annual events in Europe with more than 400 participants, in Germany the biggest event is currently held in the county of Saarland (“Revision”, approximately 1000 visitors), and for 20 years in North-Rhine Westphalia (Evoke, approximately 500 visitors).

In regards of passing on the cultural aspects over multiple generations it must be recognized that “generations” define differently in the digital cultural space than in the conventional context, where cultural heritage is being passed on between (human-) generations. Digital cultural forms on the other hand tend to be short-lived, as they are by nature dependent on the technical platform and developed in a specific setting. Under these circumstances, the Demoscene can rightfully be viewed as a bedrock digital culture with its 30-year-spanning history, and one of the few that was able to conserve its cultural identity over several technological milestones, spreading over multiple age-group cohorts at this point. The community developed a specific scene-mindset, that adjusts and adapts to all technological change.

A major enabler for the common spirit within the scene is the strong solidarity amongst sceners. Physical meetups are an important part of the scene’s identity. In parallel, a lively online culture is an integral part of the scene-life, that started with BBS (Bulletin Board Systems) and transposes to this day with Online Competitions, community discussions (like the scoring of entries in scene-exclusive online forums) and the so-called sofa-screening (Twitch, Scenesat, Revision-Stream, etc). A mix of online and offline activity is common practice.

Preservation and knowledge transfer is being facilitated by Demoparties, public relations work, online- and offline-archiving, outreach activities by Demoscene societies, groups and individuals. Exhibitions and scientific discourse contribute to the analysis, but also to knowledge management and as input for the scene’s further development.

4. Description as Cultural Form

a) Contemporary Practice

[Describe the current practice and application of the living cultural form – the motivation to perform or practice, the technique, rules, etc as well as the significance of the cultural form to the impacted society/ies. Please also describe the identity-establishing character. (Between 1200 and 2000 characters including spaces)]

Today’s practice of the Demoscene is a mix of online activity, the autonomous production of artwork in a private context and the open gathering at multi-day events, so-called Demoparties. The motivation of the members is a mix of the social and competitive nature, social status is achieved by deeds for the community, or the production of outstanding artwork. Another important identification factor beside

2. Geographic localization

[Please name localities and/or regions in which the cultural form is being practiced or cultivated.]

The Demoscene is a global, decentrally organized cultural form with its epicentre of activity in Europe.

Ever since its emergence in the second half of the 1980s, the Demoscene's radius was congruent with the occurrence of Home Computers on one hand, and the just-emerging Gaming Industry on the other hand. Hence its strong presence in Western and Northern Europe, as well as the United States to a limited degree.

After the fall of the Berlin Wall, the Demoscene eventually became a global community, with collectives and events on all five continents (Albert 2018).

Although Demoparties always kept a regional character, and physical meetings are an integral part of the Demoscene's identity, it does not narrow itself to regional categorization in its self-understanding. Due to its extensive online structures, practice and discourse are open to anyone with an internet connection.

If applicable, tick and specify:

X active in several counties in Germany

X active in European countries outside of Germany

X active in countries outside of Germany

3. Short Description

[The Short Description is supposed to provide a concise depiction, e.g. for the internet: its purpose is to describe the current application and practice, the specific knowledge and skill, the provable existence for multiple generations as well as the activities to preserve and transfer of knowledge to future generations (between 3000 and 4500 characters including spaces)]

The Demoscene is an internationally active, decentrally organized and non-commercial digital culture, that devotes itself to the production of digital audio-visual works, so-called "Demos". Demos are – usually, but not necessarily – a few minutes long, software-rendered animation sequences. They consist of specific combinations of other crafting categories, such as music, text-, pixel- and 3D-graphics and video. The objective is entering a competition and displaying the self-made Demos live at one of the scene-events, the "Demoparties". The programs are competing in different categories, and have to be real-time rendered by the provided computers for presentation (the replay as a video file is reserved for the purpose of archiving only). The competition categories are set by different limitations (e.g. 1 or 4 kilobyte maximum file size) or specific historic computers, like the Commodore C64. The comparability of the Demos is constituent for the scene, as it is heavily carried by its competitive nature. Therefore, one of the core competencies of Demosceners is the so-called Size-coding, whereas the program code is being written as lean as possible. Further complementing competencies are e.g. the so-called "Tracking" of music, a programming-like composing technique, or the Hacking-attitude to creatively explore and master new hardware platforms. In all those instances, self-limitation is an important creative driver.

the focus on technical excellency is the strong internationally (European) oriented community spirit, that already developed in the 1980s despite the existence of the Iron Curtain.

Noteworthy is also the collaborative cultural aspect within as well as between Demogroups. The scene facilitates teamwork between universalists and specialists in everchanging, new constellations, depending on the current Demo-project (Hartmann 2017).

The rules of the Demoscene constantly developed and elaborated throughout its existence, to only outline a few: usually, a producer of a Demo must be present at the Demoparty it is being released at. Any demo must only compete once, making their presentation de facto exclusive, the Community evaluates and rates the Demos as peer-expert audience, whereas every visitor has one vote.

Further elements of the identity-establishing character: Mix of merit, competition, open-mindedness towards people that dare, recognition by peers and even role models, mentors as motivators, (former) identification as underground culture, in any case being part of a movement that is at the same time inclusive and exclusive to its members. Today, the identification as digital veterans plays a growing role (being a contemporary witness binds together).

b) Passing-on Knowledge and Skills

[Please elaborate, which specific knowledge and skills are being used and passed-on in relation to the cultural form. (Between 1200 and 2000 characters including spaces)]

In the Demoscene, knowledge and skill transfer occurs by means of active adoption and participation in the cultural production within the competitions. Actual creation is the essential device for passing-on knowledge. The main platform for impartment are the different online communities and the actual meetups at Demoparties and their informal as well as organized (Seminars) discourse platforms.

The maintained skill categories are manifold and will be described exemplarily by the example of digital programming. For the past 20 years, Size-Coding has developed as a special preference within the scene, that focusses on creating unprecedented, impressive effects with as little program code as possible. This practice is comparable to the creative stimuli by self-limitation in other artforms (such as "Dogma" in movies, the form of Sonnet in poetry, or Origami as folding technique). Analogies to this self-limitation in other areas are music- and sound production (Tracking Music), or in graphics design (Pixelgraphics, Oldschool-Graphics).

Beside the "hard skills" like creating algorithms and artefacts, the Demoscene lives by a subset of mediate skills, like teamwork, dealing with the competitive character and deadlines, performative formats like Live-Coding, which is performed throughout different event formats like Hackathons. Further body of cultural knowledge are the history of the Demoscene, conventions in file design or social etiquette. Mastering those challenges, in combination with the international and often-times decentralized split of labour and teamplay, holds a strong personality-building dimension.

c) Origins and in the course of time

[Please elaborate, how and when the cultural form developed, how it changed over time and how it is passed-on from generation to generation and by that expresses continuity]

The Demoscene has its historic origin in the Cracking Scene of the 1980s. As software was widely unprotected by legislation, developers relied on copy protection mechanisms. At the same early time, a

Within the past 15 years society shifted and the view of masculinity is being reflected, women and trans*persons are taking recognizable part in Demo production as well as organization of the infrastructure.

Naturally, another controversy was the Demoscene's origin in the Crackerscene and its role in creating and distributing pirated copies. Hence the scene had a long history of conflicts with the copyright laws, lasting into the mid-nineties.

e) Impact

[Please describe, which impact the cultural form had outside of its own society or groups. If available, name activities of artistic work and popular culture that reference the cultural form. If applicable, please also describe aspects of the social, economic and ecologic sustainability as well as animal rights or environmental protection, that have an impact on practicing the cultural form. (between 1200 and 2000 characters including spaces)]

The Demoscene has many touchpoints with other culture forms, whereas videogames are the most obvious one. Many gamestudios have been founded by Demosceners or are heavily influenced by them to this day. Particularly well-known studios are e.g. Remedy Entertainment in Finland (Max Payne, Alan Wake), DICE in Sweden (Battlefield) or Crytek in Germany. In countries such as Sweden and Finland, Demoscene collectives were the actual founders of the local computer game industry (Sandqvist 2012).

A related field are 3D-Graphics-Engines that have been co-developed by Demosceners, e.g. CryEngine, Unity and many unlicensed proprietarily developed systems.

Another reciprocal influence can be noted with electronic music, that developed in the 1990s under the hypenym "Techno". The same methods (Tracking) and tools as in Demo productions are being used. Important topical and organizational connections have been and still remain to the Chiptune- and Netlabel-scene, as well as in the (juridical) Creative Commons milieu.

On other cultural levels the scientific evidence of impact to the scene is missing as of yet. There are e.g. many overlaps between the Demoscene and music video production.

Moreover the Demoscene has been becoming an object within the classic cultural process since the early 2000s. Notable by way of example are e.g. museum exhibitions (MAK Frankfurt, "Digital Origami" (2002-2003), at the ZKM "Schriftfilme") as well as the regular appearance at art events such as "Next Level" in NRW. The topic of computergenerated graphics brings the Demoscene repeatedly to SIGGRAPH (Special Interest Group on Computer Games and Interactive Techniques) conference series and is a regular guest at the FMX (the leading conference in Europe for Animation and Special Effects) in Stuttgart.

f) Connection to Europe

[Please elaborate, if available, to which other traditions in Europe the cultural form is connected. How did this impact the development of the cultural form, and which forms of international collaboration exist today (between 1200 and 2000 characters including spaces)]

countermovement of autodidactic computer fanatics formed, using pseudonyms and organized in groups, competing with each other who was first to lever out the copy protection of a program, and distribute the modified result (Wasiak 2012). To claim their “achievement”, they slotted-in short, real-time rendered intros at the start of the program, the so-called “Crack-Intros” (Reunanen/Botz/Wasiak 2015).

By the end of the 1980s the people specialized on those Intros started to disengage from the Cracker-Scene, partially due to the threat of persecution, partially to focus on the technical and artistic competition rather than the cracking and distribution of the software itself (Reunanen 2014). The realtime-graphics-animations were now shared and distributed independently from the cracked videogames, became more elaborate, and eventually occupied the space of entire floppy disks.

Ever since, several technological milestones (like the emergence of the PC around 1995) had an impact on the Demoscene, and prompted it to adjust its rulebook and competition formats.

Other dimensions for continuous development and progress of the Demoscene is caused by the constant interplay of new styles, design and technique (historic and contemporary) that intertwine, combine or compete with each other. A lively discourse exists within the Demoscene about the historicity and typologies of demos (“Oldschool” versus “Newschool”), as well as external and internal argument with museum-discourses. While the demoscene is de facto one of the oldest forms of computer art, it has persistently denied itself from the art market and its expert community (Hartmann 2017).

d) Contemplation on history and development

[Please show in the following critical contemplation on the history of the cultural form, particularly in the time of National Socialism, but also in relation to the Mediaeval Ages, the German Empire, Colonialism and/or the SED-dictatorship. Address also – if applicable – current socio-political discourse and controversies in relation to practicing the cultural form (between 1000 and 2000 characters including spaces)]

Technical prerequisite for the development of the Demoscene was the invention and spreading of the Homecomputer. Hence it is historically a child of the late stages of the Cold War and the resolution of the confrontation between East and West. Even before 1990/1 there were protagonists behind the Iron Curtain, facing different challenges from their counterparts in the West. The key challenge was the availability of Homecomputers, which were hardly obtainable in the Eastern bloc, as well as restriction on transnational communication like the import embargo on data storage devices. Nevertheless a Demoscene emerged in countries such as Poland, Hungary and Czechoslovakia already years ahead of the regime change (Wasiak 2014). After the fall of the Iron Curtain, the Demoscene came to its full maturity as one of the first East-West-overarching youth subcultures: mixed demogroups formed, demoparties established in the former Eastern Bloc and visited by Western Demosceners (Albert 2018). In Germany, the initially unpolitical scene positioned itself as anti-racist and published e.g. after the pogroms in the early 1990s numerous audio-visual statements.

Notably is the limited gender-diversity of the early Demoscene, what originated on one hand from the marketing strategies of Computer- and Gamedevelopers of the 1980s, on the other hand by the misogynist technology discourse of the time (Kirkpatrick 2015).

The Demoscene is in its emphasis pan European, with smaller global active posts (e.g. in Japan and USA). The Demoscene and its protagonists can be described as digital Europeans avant la lettre: Demosceners have national identities, but those have always stood back behind a scene-devoted, digital-European lifestyle.

There is no distinction by national borders, but rather based on association with different computer platforms (Reunanen/Silvast 2009). Cracker- and Demosceners were already accustomed to communicate over international borders and globally way before Schengen was established (in the case of European borders). Communication took place first via postal service, later via modem and BBS-systems (the predecessors to internet-based communication and fileshare platforms), as well as by means of regular Cracker- and Demoparties all across Europe.

Historically, the concentration in Europe can be explained by the high prevalence of Homecomputers such as the Commodore 64 and Amiga, as well as their fairly open approach to self-made software development, whereas the Games- and Digital culture in Japan and the US was mainly influenced by gaming consoles, and only later by the emerging PC. The former were harder to use for own productions due to their exclusive system structure, the latter only experienced their graphical and technical performance revolution in the mid-nineties, to become increasingly relevant to the Demoscene. The 1980s and early 1990s belonged to the Homecomputer.

Respectively, the identity of the Demoscene is European in its essence: the largest Demoparties happen in Europe (Finland, Germany, Hungary Denmark etc., see www.demoparty.net), English has always been the lingua franca of the Scene, and most parties are being organized by international teams today.

5. Societies and Groups as well as their contribution

a) Involved Societies, Groups and Individuals

[Please name cultural contributors and their activities. Please call out their organisational form, the estimated number of current contributors and their importance to the retention of the cultural form (between 1400 and 2400 characters including spaces)]

The number of contributors can only be roughly estimated: calculated from activity on online platforms, on which around 500 signed-in users are active within 24 hours, one can extrapolate around 4.000 to 10.000 active contributors.

Particularly within the Technology domain the number of people interested in Demoscene productions can easily go into the hundred thousands.

As a direct democratic and individualized society are the most important cultural carriers the producing individuals, be it coders, graphics artists, musicians or organizers. Their main activity lies in the appliance of their digital-artisanal skillset for the production of Demos (software), music, graphics, videos and many more, as well as the organization of enabling infrastructures, for example online by maintaining discussion platforms and archives. Further the community also consists of passive aficionados and formerly active members, whose inactivity does not result in exclusion.

The base organisational entity of the Scene is the Demogroup. It consists of Demosceners that gathered under a brand/name/logo and may consist of two to hundreds of members. Demogroups can be

long-term arrangements (some groups exist for well over 30 years) or only in scope of a single production. A Demoscener may be part of multiple groups, whereas any group has their own mentality and specific dynamics. They can be organized egalitarian, hierarchical or anarchistic.

Essential sites of social interaction are Demoparties: they are a physical location for gathering, competition, community maintenance and knowledge exchange in seminars. Each one has its own characteristics (platforms [PC vs Atari, vs Amiga, own competitions, specific qualities of competitions in special locations and own dramatization, with an essential role in trendsetting for the Demoscene).

The only formal entities in some countries are Demoscene Associations, that normally serve as legal framework for the organization of Demoparties. Some of them further conduct PR work and outreach-activities, usually within other related, digital or cultural communities.

b) Access and Participation on the cultural form

[Please elaborate if the participation in the cultural form is essentially open to all interested parties. If there are limitations, please describe them. (between 800 and 1600 characters including spaces)]

Basically, Demoparties and the Demoscene are open to everyone interested to visit or participate. Demosceners develop over the years of participation a strong transnational communal spirit.

The successful participation in a competition is subject to the qualitative aspirations of the hosting community. There are normally no qualifying rounds in order to participate in a competition. Only in rare cases, for competitions in very high demand, a preselection may take place, to keep the presentation to a digestible length (e.g. Music competitions, which may potentially last multiple hours). This does not imply a limitation to participating in the cultural form, as all Demoparties are open to anyone, the actual recognition- and value concept are carried by a participative system: who creates, counts. The only criterion is the creative style on the computer and contributing art for the community, but also passive members are welcome. Income, age, gender, disability or nationality are not important. In its foundation, the scene has an egalitarian or meritocratic approach, although it must be historically noted, that social dynamics caused a traditionally higher share of male versus female Demosceners. This situation is not irreversible, but requires a growing mindset towards it as well as time.

c) Participation in Application Process

[Please describe in which form the bearers of the cultural form were able to take part in this application process, and this opportunity has been used. Has contact been established to other societies, groups and individuals been established? (Between 1400 and 2400 characters including spaces)]

Due to the decentral nature of the scene and the low manifestation in associations it is necessary it is essential to use scene-specific discourse platforms for the application. This application has been initiated and created in close collaboration with the active German associations Digitale Kultur e.V. and Tastatur und Maus e.V. who can be viewed as central organizational bodies, hosting two of Europe's biggest Demoparties, Revision and Evoke.

As important is networking via scene-specific online platforms. The application has been presented and discussed on the most important scene-platform (pouet.net, 20.000+ users), while at the same time multiple physical meetings on Demoparties and Game Industry Events took place.

Most sceners, particularly active members producing demos or hosting events, do not share those concerns, but see this application and listing as an opportunity to elevate and deepen this discourse – due to the decentral nature of the scene the discussion won't come to an all-encompassing conclusion.

7. Existing and planned Measures for the Preservation and creative Transfer of the Immaterial Cultural Heritage

[Please describe which measures are or have been in place by the bearers of the cultural artform, to secure the continuance of the Immaterial Cultural Heritage and which measures are planned for the future. Preservation measures serve the awareness building, promotion, transfer particularly by means of scholastic and extra-scholastic education, investigation, documentation, research, revaluation and reanimation of different aspects of the Cultural Heritage (between 2000 and 4000 characters including spaces)]

Since the nature of the culture is decentralized and self-organizing, the activity within the scene is its measure for preservation. Pivotal to this are the creative process of the cultural artefacts as well as the gathering on Demoparties, and the exchange and celebration of the techno-creative community. But also besides the Demo productions new fields of activity have developed, in which Demosceners took leadership and critically contribute to the scene's further development and preservation:

- Gatherings/Demoparties
Demoparties play a central role in the maintenance of the culture. They do not only offer a platform for competition and personal meetings. Additionally seminars are being offered, that cover different topics and serve the development as well as self-assurance of the scene. Demoparties are the most visible aspect of the scene to a broader public. This positions the organizers as interface to the public, e.g. in answering journalists' requests.
- Outreach
Outreach activities are being managed by individuals as well as organizations that formed over the years to serve as legal entities for different organisational tasks to maintain the culture. While the former manage publicly available online platforms or internet radios (e.g. SceneSat or SlayRadio) and represent the scene on related cultural events such as 8Bit-concerts, associations target public appearances e.g. at the Play Festival in Hamburg, Germany, and are contact points to members of the media, cultural institutions or conference- or festival organisers.
- Preservation
Regular archiving established early in the Demoscene's development. As a digital culture form, the Demoscene held the know-how and skillset to use computerized technology for preservation and documentation. Impressive online-archives emerged quickly, in which over 50.000 archive copies encompass almost all Demos that have ever been created, including multi-linked meta-datasets (e.g. www.pouet.net). Programmes to digitalise analogue documents and works have been performed over many years, and published their effort in publicly available archives (e.g. www.scene.org).

The initiative has been presented at the Nordic Game Conference in Malmö, Sweden, in May as well as at the Demoparties Evoke in Cologne, Germany, and Assembly in Helsinki, Finland, in August in open seminars. Leading organizers and Community-Leaders within the scene used the opportunity to declare their support, thus securing an international visibility within the scene.

Due to the internationality of the scene the initiative has been internationally set up from the start. Beside the utilization of international online-platforms, securing EFGAMP e.V. as a supporter to the initiative helps coordinating the national application initiatives, maximising the use and efficiency of the available efforts from the start. As communication and coordination platform an online-platform (Discord) has been established, the campaign website www.demoscene-the-art-of-coding.net has been designed to represent the application, where we list a large and still growing number of supporters to the initiative.

Even after submission of the German application the process is being continued by Digitale Kultur e.V. and its supporters at Demoparties and related events, to find supporters in as many countries as possible for further collaboration and applications.

6. Risk Factors in Retaining the Cultural Form

[Please call out potential risk factors, which may negatively impact the passing on, practice and application of the cultural form. This should also include possible consequences from listing the cultural form in a catalogue. (Between 1500 and 3000 characters including spaces)]

A significant risk for the retention particularly of the historical context of origin is a “Digital Dark Age” due to rotting of the originally digital and analogue data storage media and therefor digitally passed on culture particularly in the early days (BBS / forums / chats / floppy disks / diskmags, etc) but also later hardware experiments that are being presented in so-called Wild-Competitions on Demoparties.

Another risk for the retention of the artform is the lack of active talent recruitment from the different creative areas, albeit noted that there is a recent spike in young talent especially from Visual Coders, that gain knowledge of the Demoscene due to related scenes and professions, as well as a constant influx of new musicians and graphics artists. Also, new Community-Leaders must be found that are willing to set up and host events and communication infrastructure.

Beside the risk of a lack of talent recruitment of active Demosceners the risk exists that volunteer-based personal and financial resource for the technical maintenance of community platforms and archives may seize. This would cause inestimable loss particularly in the light of the historic uniqueness of the scene.

Thanks to more visibility, the scene can benefit from a listing in recruitment as well as maintaining its collection- and archiving efforts sustainably. The scene-internal discourse about the application is complex, and not only met with favour. Particularly around the attribute of higher visibility, there is concern to lose the status of a subculture. This viewpoint is inherited from the early days and evolves around commercialisation of the scene. Another facet of the discourse is the critical stance of some Demosceners towards the culture and art establishment.

Wasiak, Patryk. „Playing and Copying. Social Practices of Home Computer Users in Poland During the 1980s“. In *Hacking Europe: From Computer Cultures to Demoscenes*, Hrsg: G. Alberts und R. Oldenziel, London, 2014.

The Demoscene's early and strong consciousness for its own history and the creation, development and maintenance of practical archiving solutions are a testament to the strong cultural identity in interplay with the live presentation practice of the scene.

With regards to future measures and effects we set our hopes in the benefits of a listing for all of the above measures. Although they have been maintained with impressive results by the scene itself, a systematic advancement is required that requires further resource.

We are aware of the fact that the listing does not accompanied by monetary benefit. But more collaboration with other cultural players may well be a benefit for all sides in the future.

Last but not least the indirect effects to the recognition and visibility of the entire ecosystem of Digital Art Culture cannot be overstated. The listing of the Demoscene can be a signal to all other digital and post-digital discourses, recognizing and valuing their own characteristics and serious impact they have on our culture and solidarity.

Bibliography

- Albert, Gleb J. "Subculture, Piracy and New Markets. The transnational circulation of home computer software, 1986-1995". Ways into the digital society. Computer Use in the Federal Republic of Germany 1955-1990, Ed.: F. Bösch, 274-99. Göttingen, 2018
- Hartmann, Doreen. Digital Art Natives. Practices, artifacts and structures of the computer demo scene. Berlin, 2017
- Kirkpatrick, Graeme. The Formation of Gaming Culture: UK Gaming Magazines, 1981-1995. Basingstoke, 2015.
- Reunanen, Markku. „How Those Crackers Became Us Demosceners“. WiderScreen, Nr. 1–2 (2014). <http://widerscreen.fi/numerot/2014-1-2/crackers-became-us-demosceners/>.
- Reunanen, Markku, Patryk Wasiak, und Daniel Botz. „Crack Intros: Piracy, Creativity and Communication“. International Journal of Communication 9 (2015): 798–817.
- Reunanen, Markku, und Antti Silvast. „Demoscene Platforms: A Case Study on the Adoption of Home Computers“. In History of Nordic Computing 2, Hrsg: J. Impagliazzo, T. Järvi, P. Paju, 289–301. Berlin, 2009.
- Sandqvist, Ulf. „The Development of the Swedish Game Industry: A True Success Story?“ In The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future, Hrsg: P. Zackariasson und T. L. Wilson, New York, 2012.
- Wasiak, Patryk. „‘Illegal Guys’. A History of Digital Subcultures in Europe during the 1980s“. Zeithistorische Forschungen/Studies in Contemporary History 9, Nr. 2 (2012): 257–76.

ANEXO C – Core Facts & FAQ (Demoscene)



Demoscene – The Art of Coding

Digital culture as part of the Intangible Cultural Heritage of Humanity

Core Facts & F.A.Q.

▼ 1) What's the idea?

To be clear: the demoscene is just fine without being officially approved by UNESCO or any other institution, as it has developed for 30 years and will continue to do so in the same manner as before. That being said, there are to be gained a couple of things in supporting the initiative.

So actually there are two ideas.

The first one is to put the Demoscene on the Unesco Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity as a cultural and social practice, which includes many core elements of the digital world. Its hacking attitude is meanwhile accepted as one of the core methods for innovation in digital contexts, to name only one aspect why the demoscene has been leading the way into digital and hybrid culture. In parallel the Demoscene meets perfectly the UNESCO criteria, what has been confirmed impressively by the national recognition in Finland and the nomination in Germany.

The concrete advantages for the scene connected with a recognition can be found below at answer 11).

The second idea is to challenge the Unesco list first time with an original digital culture. Thus the Demoscene could also become a door opener for other digital cultures, because the decentral and procedural nature of every digital culture comply with the definition of intangible heritage very well.

▼ 2) What's the Unesco Representative List of the Intangible Cultural Heritage of

▼ 2) What is the Unesco Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity?

It's the biggest of three lists of intangible cultural heritage, which were decided by the Unesco 2003 in the Convention of Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage.

In Article 1 of the General provisions it says:

"The purposes of this Convention are:

- A) to safeguard the intangible cultural heritage;**
- B) to ensure respect for the intangible cultural heritage of the communities, groups and individuals concerned;**
- C) to raise awareness at the local, national and international levels of the importance of the intangible cultural heritage, and of ensuring mutual appreciation thereof;**
- D) to provide for international cooperation and assistance."**

<https://ich.unesco.org/en/convention>

Today the list has around 600 entries submitted from the members (178 countries signed the convention until 2018)

▼ 3) What is the definition of *Intangible Heritage*?

According to the UNESCO Convention paragraph 1

"intangible cultural heritage" means the practices, representations, expressions, knowledge, skills – as well as the instruments, objects, artefacts and cultural spaces associated therewith – that communities, groups and, in some cases, individuals recognize as part of their cultural heritage. This intangible cultural heritage, transmitted from generation to generation, is constantly recreated by communities and groups in response to their environment, their interaction with nature and their history, and provides them with a sense of identity and continuity, thus promoting respect for cultural diversity and human creativity. For the purposes of this Convention, consideration will be given solely to such intangible cultural heritage as is compatible with existing international human rights instruments, as well as with the requirements of mutual respect among communities, groups and individuals, and of sustainable development.

2. The "intangible cultural heritage", as defined in paragraph 1 above, is manifested inter alia in the following domains:

- (a) oral traditions and expressions, including language as a vehicle of the intangible cultural heritage;**
- (b) performing arts;**
- (c) social practices, rituals and festive events;**

(d) knowledge and practices concerning nature and the universe;

(e) traditional craftsmanship.”

<https://ich.unesco.org/en/procedure-of-inscription-00809#inscription-on-the-representative-list>

▼ 4) What makes the Demoscene fit into the Unesco definition of intangible heritage?

As a social and crafting practice the Demoscene is settled in all domains defined by the UNESCO.

While its essential founding on social personal gatherings is putting the Demoscene in the neighbourhood of traditional intangible practises, its core practice of coding is clearly located in the digital world. With this hybrid reality on the technological forefront of platforms and technologies the Demosceners became early movers representing our recent and future lives, where digital and analog spheres are becoming more and more intertwined.

The second important cornerstone of the Demoscene is creativity. Its self limitation in regards of technical resources is a typical driver for creativity particularly in digital contexts. Actually technical limitations are and will stay a core problem for every digital production. By deciding to agree on certain limitations the Demosceners put the challenge to find solutions for certain tasks, nobody has found before, in the center of their culture. As the media scientist Daniel Botz puts it into words:

“Basically, the classic media artist asks himself “What kind of technology would I need to realize my concept”, while the demoscener asks “What can I achieve with the hardware in my hands” [...] Their aesthetic values are not based on infinite digital flexibility, but on the physical restrictions of computer platforms. That’s why demoscene is not about an idealistic projection of future technology, but about the creative appropriation of present hardware.”

<https://chipflip.wordpress.com/2009/11/01/demoscene-theory-with-doctor-botz/>

Given the fact, that we are not only living in a pure analog world but more and more in virtual environments, too, the Demoscene is representing this development perfectly with its own history. Having started in the 1980’s, when home computers became a driving force in the popularisation of digital technology, it changed its attitude in interplay with broader social and technological developments. Having started as a youth culture with a strong focus on competition the Demoscene evolved into a grown up culture with elaborate structures, ranging from established festivals to community based safeguarding measures like vast documentation and collecting platforms. Whereas in earlier times the transfer of knowledge and skills was rather informal, the concept of openness was more and more implemented over time. This development the demoscene took since foreshadows and echos the movement lines of digital change of our society as a whole.

obvious, that more than one country is submitting the proposal. These applications are called transnational. Before an application can be regarded transnational every single state has to inscript the concerned culture on its national list. As a nice side effect the extra efforts for coordinating a transnational application are compensated with the priority they get in the final nomination process.

▼ 7) What is the schedule?

Applications on national levels can be submitted according to the schedules of each national UNESCO agency (permanently until every 2 years). The successful applications from Finland and Germany were submitted in 4Q 2019 and granted/ nominated in 2Q 2020.

At international level another ruleset becomes relevant. The UNESCO only inscript cultures on the list, which are proposed by its member states, who have signed the Convention of Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. Because the Demoscene is clearly not limited to a national area or culture, it seems obvious, that more than one country is submitting the proposal. These applications are called transnational. Before an application can be regarded transnational every single state has to inscript the concerned culture on its national list. As a nice side effect the extra efforts for coordinating a transnational application are compensated with the priority they get in the final nomination process.

A transnational application needs years, because like said above, every country, who joins a transnational application, has to put the Demoscene on their national list in front. Because the Demoscene is competing there with other applications, it is not sure, if an application for the national level succeed at the first time. Usually one can submit a rejected application several times again.

> [Further UNESCO information](#)

▼ 8) What is the broader context of the campaign?

From an internal or scene perspective the campaign is meant to tell the stories, help preserve the heritage and support the scene attract new and old talent to live long and prosper as an absolutely unique culture in the digital realm.

From an additional perspective the initiative is wondering about the core of the digital cultural change our societies are facing. It might help to adopt existing structures to the demands of the active participants of digital cultures and raise the awareness of the need to support safeguarding and preservation of digital culture.

With approaching one of the official structures the demoscene applications create an opportunity to discuss all aspects of our digital heritage and potentially help concretely to set-up appropriate policies, which are serving as an example of good practice, taking

Also the Demoscene was based from its beginnings on a clear non-profit philosophy, making all demos freely available, and all demos are created in collaborative work, which both are core cultural production models in analog and digital contexts as well. The strict use of accessible, standard customary hardware and the bottom up approach, which involves mainly self-taught experts, are enhancing this aspect even more.

Last but not least does the international nature of the Demoscene – and it's self-identification as transnational culture – do represent the digital change very well, whereas its limitation to mainly Europe adds an interesting cultural spin. Also the fact that the groups from East and West, North and South of Europe very often developed their own styles, tastes and sub-communities within the broader movement of the demoscene represents a rich cultural diversity and practice in the digital age.

Thus the Demoscene is one of the first digital communities, which gives an example how to overcome the permanent change of technology while staying alive as cultural practice and community.

▼ 5) Where can I find more information on the Demoscene?

Here you find an only small sample of literature and documentation of the Demoscene, which can be used as starting point.

- Wikipedia
- DEMOing: An Emerging Artform or JustAnother Digital Craft? by Shirley Shor and Aviv Eyal (2004) in Intelligent Agent 4.1 Winter 2004
- Wettbewerbskultur und Community – die Demoscene by Tobias Kopka (2016) (german)
- Computer Demos – The Story So Far by Petri Kuittinen (2001)
- For interviews with Demosceners and other interesting insights visit 6octaves blog of Setsuko Hyodo (2018)

Check out also our passage on the demoscene on this site for more [links and examples](#).

▼ 6) How to apply

The UNESCO only inscript cultures on the list, which are proposed by its member states, who have signed the Convention of Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage. Because the Demoscene is clearly not limited to a national area or culture, it seems

... as an appropriate format, which according to the examples of good practices, taking the realities of digitale culture into account (decentral, anonymous, self-organised etc.) to help ensure the term of cultural diversity and reasonable development is understood in a wide and including sense.

▼ 9) Who are the initiators and the players (so far)?

Art of Coding was initiated by Tobias Kopka (Conference Director Ludicious and founding member of Digitale Kultur e.V.) and Andreas Lange (COO of EFGAMP e.V.). The campaign is internationally coordinated in a collaboration of EFGAMP e.V., and Digitale Kultur e.V., first pro-bono supporters included Neogames Finland, the Hub of the Finnish Game industry and the Finnish Museum of Games in Tampere. Please check the [partners section](#) for the most recent documentation. We welcome anybody willing to help and support on national and international level.

▼ 10) What are the needed resources and what is the plan to fund them?

The campaign and the core entities behind it are strictly non-profit. It is based on the belief, that the Demoscene in particular and born-digital* culture in general must be accepted as valuable culture worth of protection. To cover necessary expenses for travel, conferences and sometime down the road staff efforts fundraising campaigns might become an option.

▼ 11) Why should people in the scene support this endeavour? Which benefits result in being Intangible Unesco World Heritage?

There is two answers on this, a longer more institutional one by unesco, and a more demoscene focussed one.

To start with the demoscene focussed one:

First its a **challenge** and we heard demosceners like those.

Secondly it may help **party organizers raise funds or sponsorships more easily** if they can say „hey, we are considered cultural heritage, it’s not only a crazy computer thing“, at least I am confident it makes conversations with cultural institutions way more easier.

Thirdly argument is it will help us with preserving and discussing our cultural heritage not only within the scene but also via professional heritage institutions and experts in archiving and preserving digital culture for the years to come. As it will also help them more easily to justify spending money on research, archiving and preservation of something like the Demoscene cultural history.

And there is more reasons: enlisting the Demoscene as first digital culture would also mean we are **opening the space for other digital cultural practices**.

Lastly but most importantly it can help tremendously **raising the awareness and attract new and more sceners** with fresh perspectives and influx as it might give a spike in mainstream media. And, as we can say already from experience, it is also a nice experience for many sceners and ex-scners to hear about, as they love the idea that their personal history gets looked at from a new perspective, as a living breathing culture with relevance in its own history and style.

Because that's what it is all about: the Demoscene is a living breathing thing, and that is our aim and also the aim of UNESCO, to support culture, as special it may be, to maintain its identity and history, to stay living and breathing as a vibrant, chaotic and lovely culture for years to come.

To answer from an institutional perspective: What happens if the initiative is successful, well the results are : **Each country, which joined the Convention of Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage, has been obligated to the following support for the listed cultures:**

"Article 13 – Other measures for safeguarding

To ensure the safeguarding, development and promotion of the intangible cultural heritage present in its territory, each State Party shall endeavour to:

- (a) adopt a general policy aimed at promoting the function of the intangible cultural heritage in society, and at integrating the safeguarding of such heritage into planning programmes;
- (b) designate or establish one or more competent bodies for the safeguarding of the intangible cultural heritage present in its territory;
- (c) foster scientific, technical and artistic studies, as well as research methodologies, with a view to effective safeguarding of the intangible cultural heritage, in particular the intangible cultural heritage in danger;
- (d) adopt appropriate legal, technical, administrative and financial measures aimed at:
 - (i) fostering the creation or strengthening of institutions for training in the management of the intangible cultural heritage and the transmission of such heritage through forums and spaces intended for the performance or expression thereof;
 - (ii) ensuring access to the intangible cultural heritage while respecting customary practices governing access to specific aspects of such heritage;
 - (iii) establishing documentation institutions for the intangible cultural heritage and facilitating access to them.

[Here](#) you can download an article of Andreas Lange on the wider cultural and political background of the initiative.

[Core Facts & F.A.Q.](#) [Contact](#) [Datenschutzerklärung](#) [Imprint](#)

Article 14 – Education, awareness-raising and capacity-building

Each State Party shall endeavour, by all appropriate means, to:

(a) ensure recognition of, respect for, and enhancement of the intangible cultural heritage in society, in particular through:

(i) educational, awareness-raising and information programmes, aimed at the general public, in particular young people;

(ii) specific educational and training programmes within the communities and groups concerned;

(iii) capacity-building activities for the safeguarding of the intangible cultural heritage, in particular management and scientific research; and

(iv) non-formal means of transmitting knowledge;

(b) keep the public informed of the dangers threatening such heritage, and of the activities carried out in pursuance of this Convention;

(c) promote education for the protection of natural spaces and places of memory whose existence is necessary for expressing the intangible cultural heritage.”

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000132540>

The next and final step after at least two national listings will become a transnational application. In spite an international recognition will not grant new additional benefits to the scene it will surely multiply the effects of all mentioned benefits connected to the national recognition.

So there is an abundance of reasons why it's a good thing to support the initiative.

[Support us and get in touch!](#)

▼ 12) How can I/ my organisation or community join? How can I help?

First of all: join our [Discord Server](#), to discuss with other activists, to connect and coordinate.

Please check also the [list of country contact points](#). If your country isn't listed yet or if you think, that your contribution is more regarded on a general level outside supporting a submission to Unesco please [check our best contacts here](#).

Further Material and Information

[Here](#) you find the text of the German application (submitted by Digitale Kultur e.V. to UNESCO Germany in Oct 2019)

[Here](#) you find the Wiki-Article created by applicants as required context about the demoscene for the Finnish UNESCO submission.

ANEXO D – Notícias da ativação patrimonial da Demoscene



Demoscene – The Art of Coding

Digital culture as part of the Intangible Cultural Heritage of Humanity

Campaign initiated in Germany and Finland

 Tobias Kopka on 19. May 2019

19th of May 2019 – Berlin, Cologne, Helsinki, Tampere

The campaign “The Demoscene – Art of Coding” has been publicly announced and a first Press Release about the Campaign has been released.

The press release can be found here:

http://demoscene-the-art-of-coding.net/wp-content/uploads/2019/05/2019-05-20-EFGAMP_Press-Release_Demoscene_UNESCO_Art_of_Coding.pdf

Category: **general**

Next:

**Denmark and Poland join the
demoscene UNESCO initiative**

 Menu

Demoscene – The Art of Coding

Digital culture as part of the Intangible Cultural Heritage of Humanity

Denmark and Poland join the demoscene UNESCO initiative

 Jukka Kauppinen on 20. June 2019

Denmark and Poland joins Germany and Finland in participating in the Art of Coding initiative to preserve the Demoscene culture by way of the UNESCO Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity.

Denmark has a long history within the Demoscene, with early groups like Danish Crackers in 1984 and demo parties ranging from the 1989 party “Messen” and the 1991 party simply called “The Party” to the current yearly “TRSAC” parties.

Poland arrived to the Demoscene like a storm in the late 1980s. The number of active demosceners, groups and productions was especially high on the Atari, C64 and Amiga platforms. The Polish Demoscene is still one of the most active in Europe and hosts regular medium and large scale events.

The Royal Danish Library (<http://www.kb.dk/en/>), will function as the initial official contact point for Denmark, and acts as both a member of EFGAMP and as a steward of UNESCO proposals in Denmark. This is another clear sign that the “Art of Coding” is taken seriously from not only the Demoscene but also the cultural establishment.”

The Polish contact point is local Demoscene activist Andrzej Lichnerowicz who is currently working with the local UNESCO organization to find out the localized requirements.

Please see the [National Contact Points](#) page for contact information and the [FAQ](#) for general

information about the project.

Category: [general](#)

Previous:

Campaign initiated in Germany and Finland

Next:

Art of Coding selected as reference in Germany

Leave a Reply

Comment

Name *

Email *

Website

☐ Save my name, email, and website in this browser for the next time I comment.

Post Comment

≡ Menu



Demoscene – The Art of Coding

Digital culture as part of the Intangible Cultural Heritage of Humanity

Art of Coding selected as reference in Germany

 Art of Coding Team on 9. July 2019

We are glad to announce, that [Art of Coding](#) was selected as an example for an application of an interesting contemporary/ urban culture in Germany. On invitation of the UNESCO in NRW and Bavaria Tobias Kopka (www.digitalekultur.org) and Andreas Lange ([EFGAMP e.V.](#)) will presented Art of Coding today in a seminar for intangible heritage in Germany: <https://www.unesco.de/kultur-und-natur/immaterielles-kulturerbe/immaterielles-kulturerbe-deutschland/stadtgemeinsamkeiten> (Google English translation: <https://translate.google.com/translate?hl=de&sl=auto&tl=en&u=https%3A%2F%2Fwww.unesco.de%2Fkultur-und-natur%2Fimmaterielles-kulturerbe%2Fimmaterielles-kulturerbe-deutschland%2Fstadtgemeinsamkeiten>)

Category: [general](#)

Previous:

Denmark and Poland join the
demoscene UNESCO initiative

Next:

AoC @ Assembly in Helsinki

≡ Menu



Demoscene – The Art of Coding

Digital culture as part of the Intangible Cultural Heritage of Humanity

AoC @ Assembly in Helsinki

 Art of Coding Team on 2. August 2019

Today the first of three (!) 'Art of Coding' sessions will start at [Assembly](#), one of Europe's oldest and biggest events with continuous strong demoscene involvement. All will be [streamed](#). With participants like 'Art of Coding' initiator Tobias Kopka (@Dedux), demosceners activists and scientists like Jukka O. Kauppinen (@JukkaOKauppinen), Satu Haapakoski or Heikki Jungman Assembly 2019 is an important event to discuss the Demoscene as part of the UNESCO Intangible Heritage of Humanity within the scene. If you want to participate live on location or online here is the schedule:

2.8. 16:00-17:00

ARTtech seminar

[“Demoscene – the Art of Doing”](#)

by Tobias Kopka

Streamed by [Assembly TV](#) [addendum final video: <https://youtu.be/v3tiuYxzQmQ>]

3.8. 17:00-18:00

Skrolli magazine's stage

[“Art of Coding – by the scene for the scene”](#) (in Finnish)

Open talk by Jukka O. Kauppinen, Heikki Jungman, Satu Haapakoski

[Streamed via Twitch by Skrolli](#)

3.8. 23.15

Scene lounge stage

[“Demoscene is a culture too”](#)

by Tobias Kopka and Jukka O. Kauppinen

Streamed by [Assembly TV](#) [addendum final video: https://www.youtube.com/watch?v=9pF_ri3Mpu0]

Category: [general](#)

Previous:

**Art of Coding selected as reference
in Germany**

Next:

**Scene discussion of German
application draft @ evoke &
Gamescom presentation**

Leave a Reply

Comment

Name *

Email *

Website

☐ Save my name, email, and website in this browser for the next time I comment.

Post Comment

[Menu](#)

Demoscene – The Art of Coding

Digital culture as part of the Intangible Cultural Heritage of Humanity

Scene discussion of German application draft @ evoke & Gamescom presentation

 Art of Coding Team on 17. August 2019

AoC is glad to organize a seminar at #evoke2019 this weekend, to get input from interested sceners on the German application draft and invite them for further participation (<https://2019.evoke.eu/events/seminars/>).

AoC will be also introduced to a wider community at Gamescom Congress next week Wednesday (<https://sched.co/RXqX>) by Tobias Kopka and Andreas Lange.

Category: [general](#)

Previous:
[AoC @ Assembly in Helsinki](#)

Next:
[Progress in Germany](#)

Leave a Reply

Menu



Demoscene – The Art of Coding

Digital culture as part of the Intangible Cultural Heritage of Humanity

Progress in Germany

Art of Coding Team on 22. August 2019



The community discussion at evoke (<https://2019.evoke.eu/events/seminars/>) was very fruitful and helped explaining the initiative and shaping the application. Together with the AoC presentation at Gamescom Congress in Cologne (<https://sched.co/RyDd>) it also increased the awareness of the broader public in Germany about AoC. Here are some examples of the press coverage of the recent days:

https://www.deutschlandfunk.de/demoszene-als-weltkulturerbe-die-kunst-der-programmierung.807.de.html?dram:article_id=456692

<https://www.heise.de/newsticker/meldung/Evoke-Mit-Demos-zum-Weltkulturerbe-4499943.html>

https://podcast-mp3.dradio.de/podcast/2019/08/19/kompressor_die_ganze_sendung_drk_20190819_1405_ebf7e694
[Min 22:14]

Category: [general](#)

Previous:
**Scene discussion of German
application draft @ evoke &
Gamescom presentation**

Next:
**Video published: co-initiator Tobias
Kopka explains Art of Coding at
Assembly 2019**

Leave a Reply

Comment

Name *

Email *

Website

☐ Save my name, email, and website in this browser for the next time I comment.

≡ Menu



Demoscene – The Art of Coding

Digital culture as part of the Intangible Cultural Heritage of Humanity

Milestone for the Finnish AoC application in Tampere at Collaborative Game Histories seminar

 Art of Coding Team on 25. October 2019

The [Collaborative Game Histories seminar](#), which was organized by the Finnish Museum of Games together with the Centre of Excellence in Game Culture Studies and the University of Turku hosted a panel and a workshop in regards of the Finnish Art of Coding application last week. In the workshop the Wiki entry, which is an [essential part of the Finnish application procedure](#), was further elaborated by the present sceners.

Also an [encouraging video](#) was provided by Leena Marsio from the Finnish Heritage Agency, which is responsible for managing the ICH applications in Finland.

The application will be submitted officially in Finland between Nov. 4th and Dec 5th, 2019.

Category: [general](#)

Previous:

Video published: co-initiator Tobias
Kenka explains Art of Coding at

Next:

Application in Germany submitted

≡ Menu



Demoscene – The Art of Coding

Digital culture as part of the Intangible Cultural Heritage of Humanity

Application in Germany submitted

 Art of Coding Team on 6. November 2019

We more than glad to announce, that the submission in Germany has been finalized by Digitale Kultur e.V. and has been submitted to UNESCO in the Bundesland North Rhine-Westphalia (NRW) few days ago on the 30th of October.

The submission has been written in an collaborative community effort led by Tobias Kopka supported by Andre Kudra, Stephan Maienhöfer, Gleb Albert, Christian Brandt, Andreas Lange and many more who gave their hands at Digitale Kultur und Tastatur und Maus e.V. Included in the submission is photo image material by Darya Gulyamova, Gleb Albert and Tobias Kopka from Revision, Evoke, also including historical scene materials. Also included in the submission is a video edit Tobias did in 2011, which represents demos from 1991-2011, with a range of different impressions of the diversity of aesthetics of demos.

We intend to share the submission (in German language) for orientation for applicants in other countries soon.

While we are continuing to extend the outreach into the scene in general and other countries specifically the application in Germany will be decided by an independent expert committee until early next year and hopefully nominated by NRW for the national listing in Germany.

Thank you all who supported us so far – stay tuned!

≡ Menu

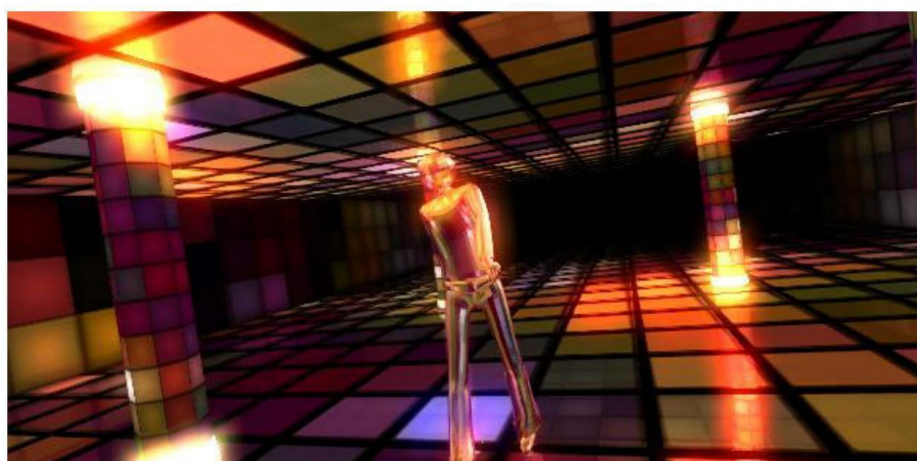


Demoscene – The Art of Coding

Digital culture as part of the Intangible Cultural Heritage of Humanity

The Art of Coding applications in Finland and Germany submitted

 Jukka Kauppinen on 17. December 2019



The **Art of Coding** campaign to recognize digital culture as part of the Intangible Cultural Heritage of Humanity proceeds onwards. Both the German and Finnish applications for the **UNESCO** project are now submitted to their respective authorities in Germany and Finland for nominations into the national UNESCO listings.

The German submission was presented to UNESCO in the Bundesland North Rhine-

Westphalia (NRW) and was written in a collaborative community effort led by Tobias Kopka supported by Andre Kudra, Stephan Maienhöfer, Gleb Albert, Christian Brandt, Andreas Lange and many more who gave their hands at Digitale Kultur und Tastatur und Maus e.V.

Also, the Finnish application is now presented to the Finnish Living Heritage organization and National Board of Antiquities. The application was led by the Finnish Museum of Games and written by Markku Reunanen in association of local digital culture organizations and individuals. The Finnish application also includes a public Wiki page about the demoscene and its history, traditions and future. The application and Wiki were also worked on public collaborative events and demoscene meetings, as well as at the Collaborative Game Histories seminar at Finnish Museum of Games.

Both applications were also supported with photography, historic scene materials and videos from events and demoscene releases.

The Art of Coding campaign continues to extend the outreach into the scene in general and other countries. Both German and Finnish applications are next examined by the local expert committees and hopefully nominated into the national Intangible Cultural Heritage lists.

More information: [Art of Coding Finnish Application Wiki \(in English\)](#)

More information: <http://demoscene-the-art-of-coding.net/>

Category: [general](#)

Previous:
Application in Germany submitted

Next:
**Breakthrough of Digital Culture:
Finland accepts the Demoscene on
its national UNESCO list of intangible
cultural heritage of humanity**

≡ Menu



Demoscene – The Art of Coding

Digital culture as part of the Intangible Cultural Heritage of Humanity

Breakthrough of Digital Culture: Finland accepts the Demoscene on its national UNESCO list of intangible cultural heritage of humanity

 Art of Coding Team on 15. April 2020



digital realm. And demoscene is one that still rapidly evolves, changes and creates new stories to remember.”

The fact that the Finnish application was created by the Finnish demoscene culture in support by a wide range of institutions and partners shows, how connected and relevant the demoscene is in Finnish digital culture until today. A big thank you from us go to the communities and drivers behind the Finnish submission, namely Satu Haapakoski, Heikki Jungman, Jukka O. Kauppinen and Markku Reunanen, supported by many [more](#).

We are thankful that the Art of Coding initiative (which has the aim to ultimately enlist the Demoscene as **first transnational digital culture** on UNESCO intangible world cultural heritage) could play an instigating role in the Finnish success and is supported and encouraged to continue with our mission. [Tobias Kopka](#), Co-Initiator of AOC, responsible for the content of the campaign and relations to the scene, is excited: “We are proud and thankful that a bedrock of international demoscene-culture has taken the successful leap of spearheading future initiatives and UNESCO first time agrees with us which important role digital culture can play for the community and identity of its members.” And [Andreas Lange](#), Co-Initiator of AOC, responsible for coordinating the international applications, summarizes: “This is a strong commitment, which not only is a big success for the Finnish Demoscene, but will serve as a breakthrough for the campaign and digital culture generally. The next country where we are expecting a judgement is Germany, which hopefully will confirm the strong European relations of the Demoscene as well.”

Resources:

Partners and Supporters of the Finnish Application:

- Digitaalisen median ammattinekerho DOT ry
- Digitaalisen taiteen ja kulttuurin yhdistys Zooparty ry
- Kasettilamerit ry
- Modeemi ry
- Neogames Finland ry



Finland became the forerunner of understanding and accepting digital culture in general and the Demoscene in particular as cultural heritage. Right before the Easter weekend the Finnish Heritage Agency announced, that the Ministry of Education and Culture listed the Demoscene on proposals from the National Board of Antiquities and the Intangible Cultural Heritage Expert Group as national cultural heritage of humanity together with eleven other cultural practices.

We are excited about this achievement and congratulate the Finnish and international Demoscene and all who helped making this a reality. This is an outstanding moment, as it is the first time that a digital culture is listed as UNESCO intangible world cultural heritage, anywhere, ever.

The Finnish Heritage Agency explains the listing as such: “Demoscene is an international community focused on demos, programming, graphics and sound creatively real-time audiovisual performances. It produces many other things digital content: small demos , music, graphics, videos, floppy disks, and games. These works are distributed free of charge, initially on floppy disks and later on various online services. Since the 1980s the community that has grown up to now consists of hundreds of different demo groups all over Finland, each with members to a few dozen. The groups meet at various events throughout the year. Subculture is an empowering and important part of identity for its members.”

It is very fortunate that the Finnish application has been led as a joint-effort by demosceners and heritage and cultural institutions in Finland altogether. It involved big and small events, community-meetups, seminars and online-surveys to involve as many voices and perspectives of and on the scene during the submission process.

In result the application in Finland is based on a collaboratively created Wiki-Article, representing the central document of the submission, explaining and contextualising the culture and history of the demoscene in a brief, and thorough way. The successful application is based on this collaboratively created document as the main reference point of the Finnish UNESCO decision.

Jukka O. Kauppinen, Finnish Journalist and demoscene veteran since the 1980s, is happy: “Demoscene inspires to create, express and to do. While it revolves around digital devices, at its core demoscene is communal, connecting people and groups across borders. The inclusion of demoscene on the Finnish listing of intangible cultural heritage is an important indication that it is still possible to birth and grow completely new cultures and content, even in the

- Oldskool ry
- Pixelache (Piknik Frequency ry)
- Skeneklubi ry
- Skrolli ry
- Suomen Amiga-käyttäjät ry
- Suomen pelimuseo
- Suomen pelitutkimuksen seura ry
- Suomen tietojenkäsittelymuseoyhdistys ry
- Tekniikan historian seura ry

(See more partners of Art of Coding, including Finnish supporters [here](#))

Bibliography

Please see the [Bibliography and links to external sources of information](#).

Latest update to this article: 15.04.2020

Category: [general](#)

Previous:

The Art of Coding applications in
Finland and Germany submitted

Next:

Demoscene nominated as intangible
UNESCO cultural heritage in
Germany

10 Replies to “Breakthrough of Digital Culture: Finland accepts the Demoscene on its national UNESCO list of intangible cultural heritage of humanity”

Digital culture accepted first time as UNESCO Intangible Cultural Heritage of Humanity – EFGAMP

15. APRIL 2020 AT 10:18



Next 'Art of Coding' landmark achieved: Germany is nominating the Demoscene for UNESCO intangible cultural heritage – EFGAMP

21. APRIL 2020 AT 12:50



[...] after the recent breakthrough for digital culture in Finland, the demoscene achieved a next major success in Germany. As the Ministry of Culture and Science in [...]

Digitaalisen kulttuurin läpimurto: demoskene pääsee Elävän perinnön kansalliseen luetteloon | Ite wiki

27. APRIL 2020 AT 8:01



[...] kertaheitolla edelläkävijä digitaalisen kulttuurin edistämisessä ja tunnustamisessa, kertoo Art Of Coding, demoskenen UNESCO-tunnustusta ajava kansainvälinen kampanja. Kampanjan takana on EFGAMP, [...]

Demos run in a steady stream | Depth

15. MAY 2020 AT 17:29



[...] we salute our Finnish and German friends for having the demoscene accepted for UNESCO's list of intangible cultural [...]

Demoscena zgłoszona na listę niematerialnego dziedzictwa kulturowego UNESCO - ITbiznes

26. JULY 2020 AT 17:25



[...] To pierwszy przypadek, gdy jako dziedzictwo zgłoszono przejaw kultury cyfrowej. [...]

Comments are closed.

[...] Read the full news at <http://demoscene-the-art-of-coding.net/?p=562> [...]

New top story on Hacker News: Finland adds the demoscene as a UNESCO intangible world cultural heritage – Ultimate News

15. APRIL 2020 AT 15:35



[...] Finland adds the demoscene as a UNESCO intangible world cultural heritage 91 by adunk
| 3 comments on Hacker News. [...]

Finland adds the demoscene as a UNESCO intangible world cultural heritage – Hacker News Robot

15. APRIL 2020 AT 15:37



[...] <http://demoscene-the-art-of-coding.net/2020/04/15/breakthrough-finland-accepts-demoscene-on-their-na…> [...]

Breakthrough of Digital Culture: Finland accepts Demoscene application • no more cubes

16. APRIL 2020 AT 5:57



[...] Source: Demoscene – The Art of Coding [...]

Demoszene: Von Raubkopie-Intros zum Kulturerbe - Angebotat

16. APRIL 2020 AT 12:41



[...] Kultur als immaterielles Weltkulturerbe der Unesco gelistet wird“, kommentiert die Initiative The Art of Coding die Entscheidung aus Finnland. Die Initiative setzt sich seit geraumer Zeit dafür ein, dass die [...]

Finland accepts the Demoscene on its national UNESCO list of intangible cultural heritage of humanity – Theoreti.ca

17. APRIL 2020 AT 23:37



[...] Art of Coding has gotten Demoscene listed by Finland in the National Inventory of Living Heritage, Breakthrough of Digital Culture: Finland accepts the Demoscene on its national UNESCO list of intang... This means that Demoscene may be the first form of digital culture put forward to UNESCO as a [...]

≡ Menu



Demoscene – The Art of Coding

Digital culture as part of the Intangible Cultural Heritage of Humanity

Demoscene nominated as intangible UNESCO cultural heritage in Germany

 Art of Coding Team on 21. April 2020



01.04.2020 14:00 - 15:00 Uhr

Cologne, 21. 04. 2020 – The Cologne-based association Digitale Kultur e.V. has made it. For the first time, the demoscene as a digital cultural form has been nominated by the UNESCO in NRW for the UNESCO lists of intangible cultural heritage in Germany. Further hurdles still have to be overcome, the final confirmation at the federal level is due at the beginning of 2021.

> Please find German version of article below

As the Ministry of Culture and Science in North Rhine-Westphalia [announced at the end of last week](#), the demoscene was nominated for inclusion in the national German UNESCO cultural heritage register. Together with three other cultures, the jury selected the demoscene as worthy of recognition from a total of 18 applications.

After the landmark [decision in Finland last week](#), in which the demoscene was recognized as a Finnish national UNESCO cultural heritage, the decision in Germany is another success for the [Art of Coding campaign](#), under whose umbrella similar applications are currently being prepared in other countries.

What is the demoscene?

Since the beginning of the home computer era in the early 1980s, the demoscene has been a playground for border crossers and creative explorers of the digital revolution. It is especially dedicated to the production of software-generated music videos, which are completely generated in real time by self-created programs. Beginning in the 80s, with so-called intro-videos before cracked games, the art and culture of the scene has constantly evolved, and since the 90s it has been living out its skills in independent audiovisual real-time animations to bend the rules of hardware and software. On one hand, the demoscene is a global phenomenon and has influenced many other digital contexts, on the other hand, there has always been a strong element of a regular physical culture at the scene's meetings. For decades the demoparties function as regular gatherings and have formed a place for exchange, living out and further development of one's own culture.

Historical decision as a belated Easter gift

Especially after [Revision](#) – world’s largest gathering of demosceners, traditionally taking place over Easter – had to be moved to the internet as no physical demoscene-party was allowed, the nomination of the demoscene for the nationwide list is a great belated Easter present.

The fact that the German jury experts were aware of the historical significance of their decision is suggested by the notification of nomination: “As the ‘demoscene’ in North Rhine-Westphalia is the first cultural form from the field of digital culture to be proposed for inclusion in the nationwide directory, the state jury for the Intangible Cultural Heritage in North Rhine-Westphalia discussed the application intensively.”

Digital cultural heritage

[Tobias Kopka](#), from the Cologne-based applicant [Digitale Kultur e.V.](#), responsible for the application in Germany and the community work of the overarching Art of Coding initiative, is enthusiastic: “The demoscene is the first time a digital culture has been nominated for the nationwide list of intangible UNESCO cultural heritage. For decades, the demoscene has been a technical-creative cultural community that transcends all borders – and sees itself as transnational in the best sense of the word. And the application not only drives the discussion about the demoscene, but also in a broader sense about contemporary inclusion of all digital cultural forms into the canon of cultural preservation and promotion.

[Andreas Lange](#) from [EFGAMP e.V.](#), who is responsible for the coordination of the international applications at Art of Coding, is particularly pleased with the jury’s understanding in their notification that ‘in addition to technical excellence, a strongly internationally oriented sense of community is one of the scene’s identification factors’. “Because the demoscene has been international as a digital culture from the very beginning, any national recognition is an important milestone, as it increases the chances of having the demoscene recognized internationally. Since the demoscene has developed substantially in Europe, this is also an opportunity to name a decidedly European cultural practice which, as digital, is inseparably linked to current and future cultural and social conditions.”

Community feeling and collective effort

Tobias Kopka: “The point is to make it clear that digital culture can function in a decentralized, self-organized, anonymous and competitive way – and still create a strong sense of belonging and a community with special knowledge, stories and traditions. After 30 years that could be called digital customs, but at the same time it is still constantly evolving. Many

Kultur auf den Treffen der Szene. Denn seit Jahrzehnten bilden die Demopartys als regelmäßige Zusammenkünfte einen Ort zum Austausch, Ausleben und Fortentwicklung der eigenen Kultur.

Historische Entscheidung als verspätetes Ostergeschenk

Gerade nachdem die [Revision](#), die traditionell an Ostern stattfindende, weltgrößte Zusammenkunft von Demoszenern, ins Internet verlegt werden musste, ist die Nominierung der Demoszene für die bundesweite Liste ein großartiges verspätetes Ostergeschenk.

Dass sich die deutschen Jury-Experten der historischen Tragweite ihrer Entscheidung bewusst gewesen sind, legt der Nominierungsbescheid nahe: „Da mit der ‘Demoszene’ in Nordrhein-Westfalen erstmalig eine Kulturform aus dem Bereich der digitalen Kultur für die Aufnahme in das Bundesweite Verzeichnis vorgeschlagen wurde, hat die Landesjury für das Immaterielle Kulturerbe in Nordrhein-Westfalen die Bewerbung intensiv diskutiert.“

Digitales Kulturerbe

[Tobias Kopka](#), vom Kölner Antragsteller [Digitale Kultur e.V.](#), verantwortlich für den Antrag in Deutschland, sowie die Community-Arbeit der übergreifenden Art of Coding Initiative, ist begeistert: „Mit der Demoszene wird erstmalig eine digitale Kultur für das bundesweite Verzeichnis des immateriellen UNESCO Kulturerbe nominiert. Die Demoszene setzt sich als technisch-kreative Kulturgemeinschaft seit Dekaden über jedwede Grenzen hinweg und versteht sich im besten Sinne als transnational. Der gemeinsame Antrag treibt die Diskussion um einen zeitgemäßen Einbezug aller digitalen Kulturformen in den selbstverständlichen Kanon der Kulturbewahrung und -förderung voran.“

Über das Verständnis der Jury im Nominierungsbescheid, dass ‘neben der technischen Exzellenz ein stark international ausgerichtetes Gemeinschaftsgefühl zu den Identifikationsfaktoren der Szene gehört’, freut sich besonders [Andreas Lange](#) von [EFGAMP e.V.](#), der für die Koordination der internationalen Anträge bei Art of Coding verantwortlich ist. “Weil die Demoszene von Anfang an als digitale Kultur international war, ist jede nationale Anerkennung ein wichtiger Meilenstein, da so die Chancen steigen, die Demoszene auch international anerkennen zu lassen. Da sich die Demoszene wesentlich in Europa ausgeprägt hat, ist dies auch eine Gelegenheit, eine dezidiert Europäische Kulturpraxis zu benennen, die als digitale untrennbar mit den heutigen und zukünftigen kulturellen und gesellschaftlichen Gegebenheiten verknüpft ist.”

Gemeinschaftsgefühl und kollektive Anstrengung

Tobias Kopka: “Es geht darum, deutlich zu machen, dass digitale Kultur dezentral, selbst-organisiert, anonym und wettbewerbsorientiert sein kann, und dennoch ein starkes Zusammenhörigkeitsgefühl und eine Community mit besonderem Wissen, Geschichten und Traditionen entstehen kann, die man als digitales Praxiskonstrukt bezeichnen könnte, sich

or the classical definitions of culture reach their limits here. And this community experience is not only expressed in the support of many demogroups, demoparties and individuals of the scene – the positive feedback we receive fortunately goes far beyond that of the demoscene. This is great and we are happy about every support, because the initiative is just starting!”

It will remain tense at least until the beginning of 2021, as two further hurdles still have to be overcome – confirmation by the Conference of Ministers of Education and Cultural Affairs and examination by an independent commission of experts at federal level. And if all this has worked out, then the start of a transnational application is on the agenda, which all countries that have included the demoscene in their national cultural heritage can then join.

The initiators Kopka and Lange are optimistic: “The time is right for the demoscene to become included in the living UNESCO cultural heritage register in Germany as first digital cultural practice ever”.

Köln, 21. 04. 2020 – Der Kölner Verein Digitale Kultur e.V. hat es geschafft. Erstmals wird mit der Demoszene von der UNESCO in NRW eine digitale Kulturform für die Listen des lebendigen UNESCO Kulturerbes in Deutschland nominiert. Weitere Hürden sind noch zu nehmen, die finale Bestätigung auf Bundesebene steht Anfang 2021 an.

Wie das Ministerium für Kultur und Wissenschaft in Nordrhein-Westfalen Ende letzter Woche [bekannt gab](#), wurde die Demoszene für die Aufnahme in das nationale Deutsche UNESCO Kulturerbeverzeichnis nominiert. Zusammen mit drei anderen Kulturen wählte die Jury aus insgesamt 18 Anträgen die Demoszene als anerkennungswürdig aus.

Nach der wegweisenden [Entscheidung in Finnland von letzter Woche](#), in der die Demoszene als nationales Finnisches UNESCO Kulturerbe anerkannt wurde, ist die Entscheidung in Deutschland ein weiterer Erfolg für die [Art of Coding Kampagne](#), unter deren Schirm derzeit auch in anderen Ländern ähnliche Anträge vorbereitet werden.

Was ist die Demoszene?

Seit Beginn der Heimcomputer-Ära in den frühen 1980ern ist die Demoszene Spielort für Grenzgänger und Kreativ-Explorer der digitalen Revolution. Sie hat sich insbesondere der Produktion von softwaregenerierten Musikvideos verschrieben, die in Echtzeit vollständig durch selbstgeschriebene Programme generiert werden. Beginnend in den 80ern, mit sogenannten Intro-Vorspännchen vor geknackten Spielen, hat sich die Kunst und Kultur der Szene beständig weiterentwickelt, um seit den 90ern in eigenständigen audiovisuellen Echtzeit-Animationen ihr Können abseits vorgegebener Regeln von Hard- und Software auszuleben. Einerseits ist die Demoszene ein globales Phänomen, das viele andere digitale Kontexte mit beeinflusst hat, andererseits aber immer auch eine regelmäßig ganz physische

Traditionen entstehen kann, die man als digitales Brauchtum bezeichnen könnte, sich gleichzeitig aber permanent weiterentwickelt. Viele der klassischen Kulturbegriffe kommen hier an ihre Grenzen. Und diese Gemeinschaftserfahrung drückt sich nicht nur in der Unterstützung vieler Demogruppen, Demopartys und Einzelpersonen der Szene aus – die positiven Rückmeldungen, die wir erhalten, gehen erfreulicherweise weit über die der Demoszene hinaus. Das ist klasse und wir freuen uns über jede Unterstützung, denn es geht ja gerade erst los!"

Spannend bleibt es mindestens bis Anfang 2021, da noch zwei weitere Hürden genommen werden müssen – die Bestätigung durch die Kultusministerkonferenz und die Prüfung durch eine unabhängige Expertenkommission auf Bundesebene. Und hat all das geklappt, dann steht der Beginn eines transnationalen Antrages auf dem Plan, dem sich dann alle Länder anschließen können, die die Demoszene in ihr nationales Kulturerbe aufgenommen haben.

Die Initiatoren Kopka und Lange zeigen sich optimistisch: „Die Zeit ist reif, dass mit der Demoszene die erste digitale Kulturform ins lebendige UNESCO Kulturerbe in Deutschland aufgenommen wird“.

Resources:

Source featured image : Liveshader Competition at Evoke, combattants in picture Flopine and Nusan (Cologne, 2019), Photo: Darya Gulyamova,

For questions or support contact the Art of Coding initiative [here](#).

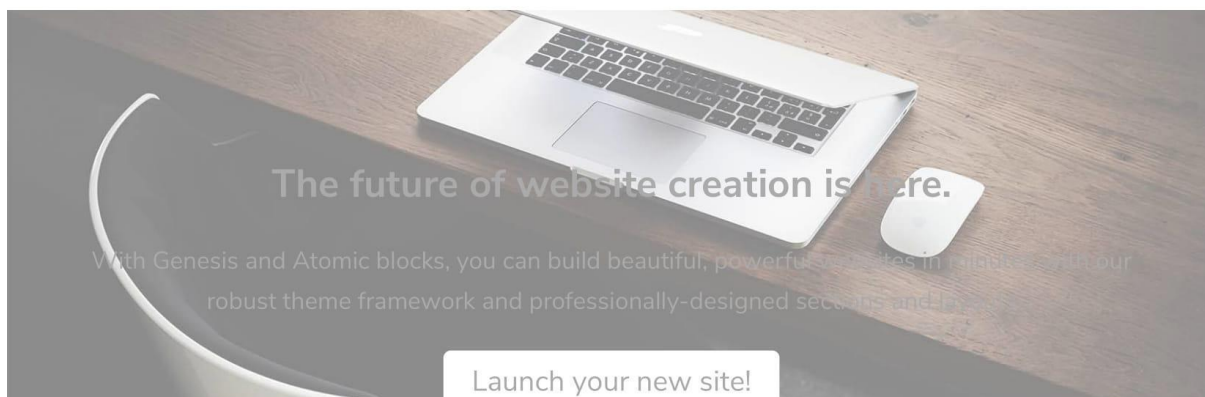
Application text to UNESCO in Germany: [PDF here](#).

Digitale Kultur e.V.: <https://www.digitalekultur.org>

Revision: <https://2020.revision-party.net/>

Evoke: <https://evoke.eu/>

See all partners & supporters (constantly growing, get in touch!): [here](#).





Category: [general](#)

Previous:

**Breakthrough of Digital Culture:
Finland accepts the Demoscene on
its national UNESCO list of intangible
cultural heritage of humanity**

Next:

Happy New 2021

[Core Facts & F.A.Q.](#) [Contact](#) [Datenschutzerklärung](#) [Imprint](#)

ANEXO E - Statistics of Memory of the World

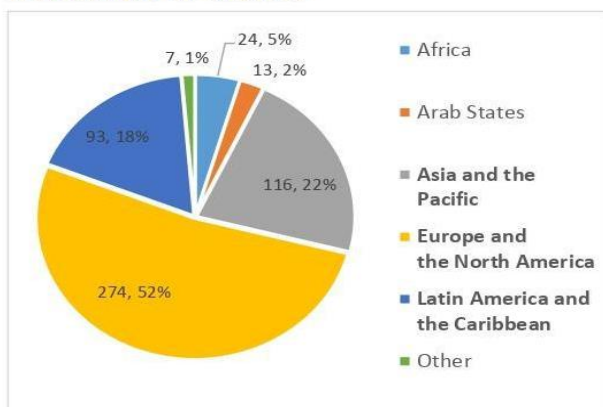
As of December, 2018

STATISTICS OF Memory of the World

1. NUMBER OF INSCRIPTIONS

	MAIN INSCRIPTIONS		ADDITIONAL INSCRIPTIONS (Attached to MAIN INSCRIPTIONS)	
	SINGLE	JOINT	SINGLE	JOINT
Number of MoW	381	48	2	1
	429		3	
	432			
Number of Countries which submitted MoW	381	142	2	2
	523		4	
	527			

2. NUMBER BY REGION



REGION	NUMBER OF INSCRIPTIONS	PERCENT(%)
Africa	24	5%
Arab States	13	2%
Asia and the Pacific	116	22%
Europe and the North America	274	52%
Latin America and the Caribbean	93	18%
Other	7	1%
TOTAL	527	100%

3. NUMBER BY COUNTRY

RANK	NAME	TOTAL	MAIN INSCRIPTIONS	ADDI. INSCRIPTIONS	OTHER
1	Germany	23	23		Europe and the North America
1	United Kingdom	23	22	1	Europe and the North America
3	Poland	17	17		Europe and the North America
4	Netherlands	16	16		Europe and the North America
4	Republic of Korea	16	16		Asia and the Pacific
6	Austria	15	15		Europe and the North America
7	Russian Federation	14	14		Europe and the North America
8	China	13	13		Asia and the Pacific
8	France	13	13		Europe and the North America
8	Mexico	13	13		Latin America and the Caribbean
11	Spain	11	11		Europe and the North America
11	United States of America	11	11		Europe and the North America
13	Brazil	10	10		Latin America and the Caribbean
13	Iran (Islamic Republic of)	10	10		Asia and the Pacific
13	Portugal	10	10		Europe and the North America
16	India	9	9		Asia and the Pacific
17	Czech Republic	8	8		Europe and the North America
17	Denmark	8	8		Europe and the North America
17	Indonesia	8	8		Asia and the Pacific
17	Italy	8	8		Europe and the North America
21	Canada	7	7		Europe and the North America
21	Hungary	7	7		Europe and the North America
21	Japan	7	7		Asia and the Pacific
21	Sweden	7	7		Europe and the North America
21	Turkey	7	7		Europe and the North America
26	Australia	6	6		Asia and the Pacific
26	Barbados	6	6		Latin America and the Caribbean
26	Israel	6	5	1	Europe and the North America
26	Norway	6	6		Europe and the North America
26	Trinidad and Tobago	6	6		Latin America and the Caribbean
31	Belgium	5	5		Europe and the North America
31	Georgia	5	5		Europe and the North America
31	Malaysia	5	5		Asia and the Pacific
31	South Africa	5	5		Africa
31	Switzerland	5	5		Europe and the North America
31	Thailand	5	5		Asia and the Pacific
37	Bolivia	4	4		Latin America and the Caribbean
37	Egypt	4	4		Arab States
37	Mongolia	4	3	1	Asia and the Pacific
37	Myanmar	4	4		Asia and the Pacific
37	Philippines	4	4		Asia and the Pacific
37	Ukraine	4	4		Europe and the North America
43	Argentina	3	3		Latin America and the Caribbean
43	Armenia	3	3		Europe and the North America
43	Bulgaria	3	3		Europe and the North America
43	Chile	3	3		Latin America and the Caribbean
43	Cuba	3	3		Latin America and the Caribbean
43	Finland	3	3		Europe and the North America
43	Jamaica	3	3		Latin America and the Caribbean
43	Kazakhstan	3	3		Asia and the Pacific
43	Latvia	3	3		Europe and the North America
43	Lithuania	3	3		Europe and the North America
43	Mali	3	3		Africa
43	New Zealand	3	3		Asia and the Pacific
43	Peru	3	3		Latin America and the Caribbean
43	Senegal	3	3		Africa
43	Serbia	3	3		Europe and the North America
43	Slovakia	3	3		Europe and the North America
43	Suriname	3	3		Latin America and the Caribbean
43	Uruguay	3	3		Latin America and the Caribbean
43	Uzbekistan	3	3		Asia and the Pacific
43	Venezuela	3	3		Latin America and the Caribbean
43	Viet Nam	3	3		Asia and the Pacific
64	Azerbaijan	2	2		Europe and the North America
64	Bahamas	2	2		Latin America and the Caribbean
64	Belarus	2	2		Europe and the North America
64	Bosnia and Herzegovina	2	2		Europe and the North America
64	Cambodia	2	2		Asia and the Pacific

64	Colombia	2	2		Latin America and the Caribbean
64	Costa Rica	2	2		Latin America and the Caribbean
64	Dominican Republic	2	2		Latin America and the Caribbean
64	Guyana	2	2		Latin America and the Caribbean
64	Iceland	2	2		Europe and the North America
64	Ireland	2	2		Europe and the North America
64	Lebanon	2	2		Arab States
64	Mauritius	2	2		Africa
64	Morocco	2	2		Arab States
64	Nepal	2	2		Asia and the Pacific
64	Netherlands Antilles	2	2		Latin America and the Caribbean
64	Saint Lucia	2	2		Latin America and the Caribbean
64	Sri Lanka	2	2		Asia and the Pacific
64	Tunisia	2	2		Arab States
64	United Republic of Tanzania	2	2		Africa
84	Ochrisopher Okigbo Collection	1	1		Africa
84	Albania	1	1		Europe and the North America
84	Algeria	1	1		Arab States
84	Angola	1	1		Africa
84	Anguilla	1	1		Latin America and the Caribbean
84	Antigua and Barbuda	1	1		Latin America and the Caribbean
84	Association for Recorded Sound Collections	1	1		Other
84	Bangladesh	1	1		Asia and the Pacific
84	Belize	1	1		Latin America and the Caribbean
84	Benin	1	1		Africa
84	Croatia	1	1		Europe and the North America
84	Curacao	1	1		Latin America and the Caribbean
84	Democratic People's Republic of Korea	1	1		Asia and the Pacific
84	Dominica	1	1		Latin America and the Caribbean
84	Ecuador	1	1		Latin America and the Caribbean
84	El Salvador	1	1		Latin America and the Caribbean
84	Estonia	1	1		Europe and the North America
84	Ethiopia	1	1		Africa
84	Fiji	1	1		Asia and the Pacific
84	Ghana	1	1		Africa
84	Greece	1	1		Europe and the North America
84	Guatemala	1	1		Latin America and the Caribbean
84	Haiti	1	1		Latin America and the Caribbean
84	International Commission for the International Fairplay for music (ICF)	1	1		Other
84	International Committee of the Red Cross (ICRC)	1	1		Other
84	Luxembourg	1	1		Europe and the North America
84	Madagascar	1	1		Africa
84	Malta	1	1		Europe and the North America
84	Montserrat	1	1		Latin America and the Caribbean
84	Namibia	1	1		Africa
84	Nicaragua	1	1		Latin America and the Caribbean
84	Nigeria	1	1		Africa
84	Oman	1	1		Arab States
84	Pakistan	1	1		Asia and the Pacific
84	Panama	1	1		Latin America and the Caribbean
84	Paraguay	1	1		Latin America and the Caribbean
84	Saudi Arabia	1	1		Arab States
84	Sint Maarten	1	1		Latin America and the Caribbean
84	Slovenia	1	1		Europe and the North America
84	St Kitts	1	1		Latin America and the Caribbean
84	St. Vincent and the Grenadines	1	0	1	Latin America and the Caribbean
84	Tajikistan	1	1		Asia and the Pacific
84	Timor-Leste	1	1		Asia and the Pacific
84	UNESCO Archive	1	1		Other
84	United Nations Office at Geneva	1	1		Other
84	United Nations Relief and Works Agency	1	1		Other
84	Vanuatu	1	1		Asia and the Pacific
84	World Health Organization	1	1		Other
84	Zimbabwe	1	1		Africa
TOTAL		527	523	4	

Termo de Autorização para Publicação de Teses e Dissertações

Na qualidade de titular dos direitos de autor da publicação, autorizo a Universidade da Região de Joinville (UNIVILLE) a disponibilizar em ambiente digital institucional, Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/IBICT) e/ou outras bases de dados científicas, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o texto integral da obra abaixo citada, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data 09/05/2022.

1. Identificação do material bibliográfico: () Tese (X) Dissertação () Trabalho de Conclusão

2. Identificação da Tese ou Dissertação:

Autora: MARIA ELENA MEDEIROS MARCOS

Orientador: FERNANDO CESAR SOSSAI Coorientador: JUAN ANDRÉS BRESCIANO

Data de Defesa: 09/05/2022

Título: PATRIMÔNIO E CULTURA DIGITAL: UMA ANÁLISE SOBRE PATRIMÔNIO DIGITAL NO ÂMBITO DA UNESCO – O CASO DEMOSCENE

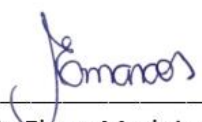
Instituição de Defesa: UNIVILLE- UNIVERSIDADE DA REGIÃO DE JOINVILLE

3. Informação de acesso ao documento:

Pode ser liberado para publicação integral (X) Sim () Não

Havendo concordância com a publicação eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF da tese, dissertação ou relatório técnico.

Joinville, 09 de maio de 2022.



Maria Elena Medeiros Marcos